

Transmedijska izložba materijalne i nematerijalne kulturne baštine kao oblik očuvanja kulturne baštine

Musić-Mašić, Marijana

Master's thesis / Diplomski rad

2023

Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj: **University of Zadar / Sveučilište u Zadru**

Permanent link / Trajna poveznica: <https://um.nsk.hr/um:nbn:hr:162:759367>

Rights / Prava: [In copyright](#) / [Zaštićeno autorskim pravom.](#)

Download date / Datum preuzimanja: **2025-02-05**



Sveučilište u Zadru
Universitas Studiorum
Jadertina | 1396 | 2002 |

Repository / Repozitorij:

[University of Zadar Institutional Repository](#)



zir.nsk.hr



DIGITALNI AKADEMSKI ARHIVI I REPOZITORIJI

Sveučilište u Zadru

Odjel za informacijske znanosti

Sveučilišni diplomski studij

Dvogodišnji diplomski sveučilišni studij informacijske znanosti - knjižničarstvo

Marijana Musić-Mašić

**Transmedijska izložba materijalne i nematerijalne
kulture baštine kao oblik očuvanja kulturne baštine**

Diplomski rad

Zadar, 2023.

Sveučilište u Zadru

izaberite

Dvogodišnji diplomski sveučilišni studij informacijske znanosti -knjižničarstvo

Transmedijska izložba materijalne i nematerijalne kulturne baštine kao oblik očuvanja
kulturne baštine

izaberite

Student/ica:

Marijana Musić-Mašić

Mentor/ica:

Izv. prof. dr. sc. Marijana Tomić

Zadar, 2023.



Izjava o akademskoj čestitosti

Ja, **Marijana Musić-Mašić**, ovime izjavljujem da je moj **diplomski** rad pod naslovom **Transmedijska izložba materijalne i nematerijalne kulturne baštine kao oblik očuvanja kulturne baštine** rezultat mojega vlastitog rada, da se temelji na mojim istraživanjima te da se oslanja na izvore i radove navedene u bilješkama i popisu literature. Ni jedan dio mojega rada nije napisan na nedopušten način, odnosno nije prepisan iz necitiranih radova i ne krši bilo čija autorska prava.

Izjavljujem da ni jedan dio ovoga rada nije iskorišten u kojem drugom radu pri bilo kojoj drugoj visokoškolskoj, znanstvenoj, obrazovnoj ili inoj ustanovi.

Sadržaj mojega rada u potpunosti odgovara sadržaju obranjenoga i nakon obrane uređenoga rada.

Zadar, 6. prosinca 2023.

Sažetak

Diplomski rad istražuje primjenu transmedijskog pristupa u promociji kulturne materijalne i nematerijalne baštine, koristeći KUD (Kulturno-umjetničko društvo) Dr. Ante Starčević Gospić kao studiju slučaja. Transmedijski pristup temelji se na ideji integracije različitih medija i platformi kako bi se stvorila dublja i bogatija kulturna iskustva te potaknulo angažiranje publike. U radu se donose teorijske spoznaje o suvremenim pristupima promociji kulturne baštine, uključujući UNESCO-ovu Konvenciju o zaštiti nematerijalne kulturne baštine. U uvodnom dijelu rada razmatra se koncept transmedijskog pristupa i važnost u promociji kulture te način na koji se takav pristup može primijeniti u promociji kulturne materijalne baštine kroz različite medije kao što su film, fotografija i društveni mediji. Također, u radu se analiziraju načini komuniciranja nematerijalne kulturne baštine na temelju transmedijskog pristupa, što uključuje priče, običaje i tradicije KUD-a, te se propituju načini na koji su društvene mreže postale ključan kanal za dijeljenje kulturnih informacija i angažiranje publike.

U istraživačkom se dijelu razmatra primjena transmedijske naracije u kontekstu KUD-a *Dr. Ante Starčević* u Gospiću te načini na koje se priče o kulturnoj baštini mogu ispričati kroz različite medije kako bi se postigao značajniji utjecaj. Tehnološki aspekt transmedijskog komuniciranja kulturne baštine istražuje se kroz digitalnu interpretaciju kulturne baštine i interaktivne instalacije, pri čemu se analizira način na koji se transmedijski pristupi mogu primijeniti u muzejskom kontekstu. Na temelju analize studija slučaja KUD-a *Dr. Ante Starčević*, ovaj diplomski rad pruža uvid u praktičnu primjenu transmedijskog pristupa za promociju kulturne materijalne i nematerijalne baštine te istražuje buduće smjerove razvoja te metode u kontekstu kulturne promocije.

Ključne riječi: *transmedijska izložba, materijalna i nematerijalna kulturna baština, digitalizacija, KUD Dr. Ante Starčević-Gospić*

SADRŽAJ:

1	Uvod.....	1
2	Kulturna baština i njena važnost	3
2.1	Materijalna kulturna baština	4
2.2	Materijalna kulturna baština u doba digitalne transformacije	6
2.3	Nematerijalna kulturna baština i njen društveni značaj	9
2.4	Nematerijalna kulturna baština: Identitet, očuvanje i promocija u digitalnom dobu	11
2.5	Konvencija UNESCO-a o zaštiti nematerijalne kulturne baštine (UNESCO, 2003.)	12
2.6	Korištenje kulturne baštine, posjetitelji muzeja i njihova interakcija s kulturnom baštinom.....	13
3	Tehnološki aspekt istraživanja kulturne baštine	15
3.1	Tehnološki aspekt istraživanja kulturne baštine kroz digitalnu interpretaciju i interaktivne instalacije igra u suvremenom muzejskom kontekstu	15
3.2	Analiza utjecaja digitalnih tehnologija na promociju kulturne baštine	15
3.3	Sudjelovanje publike putem digitalnih medija	16
3.4	Naglašavanje doprinosa istraživanju kulturne baštine i primjena digitalnih tehnologija	17
3.5	Kulturna umjetnička društva: Očuvanje, promocija i transformacija u digitalnom dobu	19
3.6	Utjecaj digitalnih tehnologija na interakciju između KUD-a i publike te na širenje kulturne baštine.....	20
3.7	Doprinos kulturno-umjetničkih društava u očuvanju i promociji kulturne materijalne i nematerijalne baštine u Hrvatskoj	21
4	Transmedijski pristup u komunikaciji i umjetnosti: integracija i raznolikost.....	22
4.1	Povezivanje kulturne baštine i transmedijske prezentacije	24
4.2	Transmedijska izložba kao strategija.....	26
4.3	Pregled sličnih istraživanja.....	30
5	Istraživanje	32
5.1	Uvod u istraživanje	32
5.2	Svrha i cilj istraživanja	36
5.3	Metodologija.....	38
5.4	Kritički osvrt na prednosti i nedostatke transmedijske izložbe	39
5.5	Zaključak istraživanja i odgovori na postavljena pitanja	40
6	Studija slučaja	43

6.1	Pozadina projekta transmedijske izložbe - povijest KUD-a Dr. Ante Starčević Gospić	43
6.2	Motivacija za transmedijsku izložbu - društvena i kulturna uloga KUD-a dr. Ante Starčević Gospić	44
6.3	Razvoj koncepta i provedba - primjena transmedijski pristupa u promociji kulturne baštine putem kulturno-umjetničkih društava - KUD Dr. Ante Starčević-Gospić.....	47
6.4	Implementacija transmedijske izložbe.....	50
6.5	Rezultati i efikasnosti transmedijskog pristupa	51
6.6	Diskusija o rezultatima istraživanjima i njihovoj važnosti.....	51
6.7	Kritički osvrt na prednosti i nedostatke transmedijske izložbe	52
7	Zaključak.....	54
	Literatura:	57

1 Uvod

Kulturna baština obuhvaća materijalne i nematerijalne objekte, poput tradicija, običaja i priča te predstavlja važan dio identiteta svih zajednica. U suvremenom dobu, obilježenom digitalnim tehnologijama, promocija kulturne baštine postaje izazovnija, ali istovremeno otvara vrata novim mogućnostima među kojima se ističe transmedijski pristup komuniciranju baštine. U ovom diplomskom radu istražuje se primjena transmedijskog pristupa u promociji kulturne materijalne i nematerijalne baštine. Primjenjuje se metodologija studije slučaja KUD-a dr. Ante Starčević Gospić.

Transmedijski pristup, kako ga opisuje Henry Jenkins (2006), obuhvaća korištenje različitih medija i platformi kako bi se stvorila dublja i bogatija kulturna iskustva te potaknula uključenost publike. U tom kontekstu, valja istaknuti UNESCO-ovu *Konvencija o zaštiti nematerijalne kulturne baštine* iz 2003. u kojoj se posebno ističe važnost nematerijalne kulturne baštine i njezino prenošenje putem različitih medija. Ovaj se rad oslanja na istraživanja L. Smitha (2006) o korištenju kulturne baštine te J. Van Dijcka (2013) vezana uz društvene mreže. Kroz primjere interaktivnih izložbi ovaj rad istražuje kako se priče o kulturnoj baštini mogu prenositi putem različitih medija i tehnoloških alata, kao što su digitalna interpretacija kulturne baštine i interaktivne instalacije. Analiza slučaja KUD-a dr. Ante Starčević Gospić pružit će uvid u praktičnu primjenu transmedijskog pristupa za promociju kulturne materijalne i nematerijalne baštine. Ovaj rad razmotrit će kako društvene mreže postaju ključne platforme za dijeljenje kulturnih informacija i uključivanje publike, te kako ih KUD može iskoristiti u svrhu promocije svoje kulturne baštine. Također, u radu će se istražiti mogući smjerovi razvoja transmedijskog pristupa za promociju kulture.

Istraživanje se temelji na sljedećim tvrdnjama:

1. Transmedijski pristup: Istraživanje primjene transmedijskog pristupa u promociji kulturne baštine pridonijet će razumijevanju načina na koje se tradicionalni i novi mediji mogu integrirati radi stvaranja bogatijeg kulturnog iskustva.
2. Kulturna baština: Fokus istraživanja na materijalnoj i nematerijalnoj kulturnoj baštini naglašava važnost očuvanja i promocije kulturnog identiteta i tradicije, što je relevantno za očuvanje kulturne raznolikosti.

3. Informacijsko-komunikacijske tehnologije: Istraživanje će analizirati ulogu informacijsko-komunikacijskih tehnologija i društvenih medija u promociji kulturne baštine, pridonoseći razumijevanju kako te tehnologije utječu na suvremene prakse kulturne promocije.

4. Studija slučaja KUD-a dr. Ante Starčević Gospić: Konkretna studija slučaja pružit će uvid u praktičnu primjenu transmedijskog pristupa u kontekstu lokalne kulturne organizacije, istražujući izazove i prednosti takvog pristupa.

Istraživačka pitanja i ciljevi istraživanja za diplomski rad su sljedeća:

1. Na koji način lokalni KUD-ovi doprinose očuvanju i promociji kulturne materijalne i nematerijalne baštine ?
2. Može li transmedijski pristup pridonijeti promociji kulturne baštine koju čuvaju kulturno-umjetnička društva?
3. Ima li informacijsko-komunikacijska tehnologija utjecaj na interakciju između KUD-a i publike?
4. Ima li digitalna tehnologija utjecaj na promociju i očuvanje kulturne baštine?

2 Kulturna baština i njena važnost

Kulturna baština se odnosi na nasljeđe, tradiciju, vrijednosti, običaje, jezik, umjetnost, arhitekturu i druge elemente koje zajednica ili društvo prenosi s generacije na generaciju te odražava identitet i povijest određenog naroda, zajednice ili regije.

Kulturna baština dijeli se na materijalnu ili nematerijalnu.

Materijalna kulturna baština obuhvaća fizičke objekte kao što su građevine, spomenici, umjetnička djela, tradicionalna odjeća, oruđa, knjige, dokumenti i drugi predmeti koji imaju kulturnu, povijesnu ili umjetničku vrijednost. Očuvanje tih objekata važno je za proučavanje prošlosti i razumjevanje kulture određenog društva.

Nematerijalna kulturna baština obuhvaća tradicionalno znanje, običaje, jezik, glazbu, ples, priče, ritualne prakse i sl. Ova vrsta baštine često nije fizički opipljiva, ali je ključna za identitet zajednice i njen način života.

Očuvanje kulturne baštine ima važan kulturni, društveni i ekonomski značaj. Pomaže u očuvanju identiteta, podstiče turizam, doprinosi ekonomskom razvoju i obogaćuje kulturni dijalog među različitim zajednicama. Važno je naglasiti da se kulturna baština često suočava s raznim izazovima, uključujući urbanizaciju, prirodne katastrofe, zagađenje, ratove i vandalizam. Stoga je važno provoditi mjere zaštite i očuvanja kako bismo sačuvali ovo dragocjeno nasljeđe za buduće generacije.

UNESCO (United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization) definira kulturnu baštinu kao "ukupnost materijalnih, duhovnih, intelektualnih i emotivnih resursa koje pojedinci i zajednice nasljeđuju od svojih predaka, i koje koriste kao svoj kapital za razvoj u sadašnjosti i budućnosti." (UNESCO, 2003.) Kroz proučavanje i očuvanje svoje kulturne baštine, ljudi mogu bolje razumjeti svoju prošlost, identificirati se sa svojom kulturom i tradicijama, i osjećati se povezano sa svojim precima. Kao što ističe Linda Smith (2006.), kulturna baština je "životna nit koja povezuje prošlost, sadašnjost i budućnost." Kulturna baština također igra ključnu ulogu u obrazovanju i edukaciji. Ona omogućava ljudima da razviju svoju kreativnost, kritičko razmišljanje i razumjevanje različitih kultura. Kroz proučavanje kulturne baštine, pojedinci mogu steći dublje razumjevanje povijesti, umjetnosti, filozofije i društvenih procesa. To se može postići i kroz programe cjeloživotnog učenja koje provode muzeji, knjižnice i kulturni centri koje provode programe cjeloživotnog učenja. Očuvanje kulturne baštine također ima značajne ekonomske implikacije. Turizam je često jedan od

glavnih beneficija kulturne baštine, privlačeći posjetitelje iz cijelog svijeta. Očuvanje i promocija kulturne baštine može doprijeti ekonomskom razvoju kroz stvaranje radnih mjesta, poticanje lokalnih poduzetnika i prodaju umjetnički djela i rukotvorina. Jedan od ključnih izazova u očuvanju kulturne baštine je njen nedostatak trajnosti. Fizički artefakti mogu biti podložni propadanju zbog vremenskih uvjeta, zagađenja i nepažnje. Nematerijalna baština može biti ugrožena zbog promjene običaja i brze globalizacije. Kako bi se očuvala kulturna baština, potrebno je ulagati u njenu restauraciju, konzervaciju i digitalizaciju. U svojoj knjizi "The Politics of Heritage" (2013.), Jos van Dijek istražuje kako se politički faktori mogu preplaviti u procesima odabira i interpretacije kulturne baštine.

Ističe da kulturna baština često može biti politički kontroverzna, jer se koristi za oblikovanje identiteta, moći i nacionalnih narativa. U suvremenome društvu, gdje su globalizacija i tehnološki napredak sveprisutni, važno je prepoznati i cijeliti kulturnu raznolikost. Kroz očuvanje kulturne baštine, možemo očuvati bogatstvo različitih tradicija i perspektiva. U eseju "Kulturna baština kao resurs održivog razvoja" iz 2017. godine, I. Horvat istražuje kako kulturna baština može doprijeti održivom razvoju. Naglašava da kulturna baština može privući turiste, stvoriti radna mjesta, i doprijeti ekonomskom prosperitetu. Osim toga, očuvanje tradicionalnih znanja i vještina može pomoći u očuvanju prirodne sredine. Kulturna baština nas podsjeća na to da smo dio šireg svjetskoga nasljeđa, i da imamo odgovornost da je čuvamo za buduće generacije. Kulturna baština je dragocjen resurs koji obogaćuje naše živote na mnogo načina. Ona igra ključnu ulogu u očuvanju identiteta, obrazovanju, ekonomskom razvoju i promociji kulturne raznolikosti. Međunarodni naponi, kao što su oni UNESCO-a, imaju presudnu ulogu u zaštiti i promociji kulturne baštine širom svijeta. Važno je da se svi angažiramo u očuvanju ovog neprocjenjivog nasljeđa kako bismo osigurali da ostane dostupno te da inspirira buduće generacije.

2.1 Materijalna kulturna baština

Materijalna kulturna baština predstavlja ključni element kulturnog identiteta i povijesti svake zajednice. Ovaj pojam obuhvaća fizičke objekte, zgrade, umjetnička djela, arheološke nalaze i druge materijalne artefakte koji svjedoče o prošlim vremenima i kulturama. U cilju boljeg razumijevanja i očuvanja materijalne baštine, važno je istražiti različite aspekte njenog društvenog i kulturnog značaja, kao i ulogu različitih aktera, uključujući kulturno-umjetnička društva, u njenom očuvanju. Kulturno-umjetnička društva (KUD) igraju ključnu ulogu u

očuvanju i promociji materijalne baštine u Hrvatskoj. Vrdoljak (1996) dublje analizira ulogu KUD-ova u očuvanju kulturne baštine kroz sociološki pristup. Ističe se kako ova društva često surađuju s lokalnim muzejima i institucijama kako bi očuvala tradiciju i prenijela je na buduće generacije. Očuvanje kulturne baštine putem KUD-ova također doprinosi očuvanju kulturnog identiteta i jačanju povezanosti lokalne zajednice. Kulturno-umjetnička društva igraju ključnu ulogu u očuvanju i promociji materijalne kulturne baštine u Hrvatskoj. Njihov društveni značaj i suradnja s lokalnim institucijama doprinose očuvanju kulturnog identiteta i jačanju veza unutar zajednice. Pešić (2010) istražuje društveni značaj KUD-ova u Hrvatskoj, naglašavajući njihovu ulogu u promociji tradicije, folkloru i umjetnosti. Vrdoljak (1996) analizira njihovu ulogu u očuvanju kulturne baštine kroz sociološki pristup. Uz to, lokalna izdanja i arhivi pružaju konkretne primjere rada lokalnog KUD-a i njegovog doprinosa očuvanju kulturne baštine na lokalnoj razini. U današnjem digitalnom dobu, digitalne tehnologije igraju ključnu ulogu u reinterpetaciji materijalne baštine. Jenkins (2006) i Jenkins, Ford i Green (2013) razmatraju kulturu konvergencije i širenje medija. Koncept kulture konvergencije istražuje kako stari i novi mediji surađuju kako bi stvorili nove oblike kulturnih iskustava. Ova ideja se može primijeniti na reinterpetaciju materijalne baštine kroz digitalne medije. UNESCO-ova Konvencija o zaštiti nematerijalne kulturne baštine (2003) prepoznaje važnost reinterpetacije i očuvanja kulturne baštine kroz digitalne medije. Ova konvencija potiče države članice da koriste suvremene tehnologije kako bi očuvale nematerijalnu baštinu, uključujući tradiciju, običaje i izvedbene umjetnosti. Hooper-Greenhill (1994) i Falk i Dierking (2012) proučavaju ulogu muzeja u reinterpetaciji kulturne baštine putem digitalnih tehnologija. Interaktivne instalacije i video vodiči omogućuju posjetiteljima dublje razumijevanje i interakciju sa izložbama.

Kovačić (2018) istražuje kako društvene mreže igraju ključnu ulogu u promociji kulturne baštine. Muzeji i institucije koriste platforme kao što su Facebook, Instagram i Twitter kako bi dosegli širu publiku i dijelili informacije o svojim zbirkama i događanjima. Zec (2020) istražuje primjer digitalne interpretacije kulturne baštine kroz analizu Muzeja Mimara u Zagrebu. Digitalne tehnologije omogućuju posjetiteljima interaktivno istraživanje muzejskih eksponata i dublje razumijevanje umjetničkih djela.

Digitalne tehnologije su revolucionirale način na koji se materijalna baština reinterpetira i prenosi publici. Digitalna reinterpetacija materijalne baštine omogućuje širokoj publici bolje razumijevanje i interakciju s kulturnim naslijeđem, čime se osigurava njeno očuvanje i promocija u suvremenom svijetu. U eri digitalnih tehnologija, promocija i reinterpetacija materijalne baštine doživljavaju značajne promjene. Horvat (2017) istražuje interaktivne

izložbe kao suvremeni alat za promociju kulturne baštine, dok Tadić (2019) analizira transmedijske naracije u kontekstu Muzeja suvremene umjetnosti u Zagrebu. Kovačić (2018) proučava ulogu društvenih mreža u promociji kulturne baštine na primjeru Muzeja grada Zagreba. Zec (2020) istražuje digitalnu interpretaciju kulturne baštine kroz primjer Muzeja Mimara u Zagrebu.

Materijalna baština predstavlja ključni element identiteta i povijesti svake zajednice. Kulturno-umjetnička društva igraju važnu ulogu u njenom očuvanju, dok su digitalne tehnologije omogućile nove načine promocije i reinterpetacije kulturne baštine. Kulturna baština ima ključnu ulogu u očuvanju identiteta, tradicije i kolektivnog pamćenja zajednica širom svijeta. Materijalna kulturna baština nije samo fizički izraz prošlih vremena, već i inspiracija za sadašnje generacije i temelj za buduće naslijeđe, a suočava se sa izazovima urbanizacije, s opasnostima proizašlim iz prirodnih katastrofa, zagađenja i neodgovornog upravljanja. Svijest o tim izazovima je ključna za razvoj održivih strategija očuvanja i restauracije kulturnih spomenika i artefakata. Važna je aktivna uloga lokalne zajednice, vlasti, organizacija civilnog društva i međunarodnih institucija u očuvanju materijalne kulturne baštine. Kroz edukaciju, podizanje svijesti i promoviranje održivih praksi, možemo zajednički doprinijeti zaštiti i promociji naše bogate kulturne baštine. Velika je važnost digitalne tehnologije i digitalizacije u očuvanju kulturne baštine. Digitalni alati omogućavaju široku dostupnost kulturnih resursa, čime se podstiče interesiranje javnosti za naslijeđe i omogućava pristup ljudima koji nisu u mogućnosti fizički posjetiti kulturna mjesta. Može se zaključiti kako istraživanje materijalne kulturne baštine nije samo akademski poduhvat, već i poziv na djelovanje. Očuvanje naše materijalne kulturne baštine zahtijeva angažman svih nas. Kroz zajedničke napore možemo sačuvati naše kulturno naslijeđe za buduće generacije, čime osiguravamo da se priče prošlosti nastave prenositi kroz vrijeme, obogaćujući našu zajedničku baštinu.

2.2 Materijalna kulturna baština u doba digitalne transformacije

U današnjem digitalnom dobu, materijalna kulturna baština igra ključnu ulogu u očuvanju identiteta društava, ali se također suočava sa izazovima i promjenama koje donosi tehnološka konvergencija i globalna mrežna kultura. Koncept konvergencije medija, kako ga razrađuje Henry Jenkins u knjigama "Convergence Culture: Where Old and New Media Collide" (2006) i "Spreadable Media: Creating Value and Meaning in a Networked Culture" (2013), postavlja temelje za razumijevanje kako se tradicionalna materijalna kulturna baština preoblikuje u

digitalnom okruženju. Jenkins opisuje kako su granice između medija postale fluidne, omogućujući novi način distribucije i participacije u kulturnom sadržaju. To se posebno odražava u promociji kulturne baštine putem internetskog prostora i društvenih medija, gdje korisnici aktivno sudjeluju u stvaranju i širenju informacija o kulturnoj baštini. UNESCO-ova Konvencija za očuvanje nematerijalne kulturne baštine (2003) ukazuje na važnost očuvanja nematerijalnih aspekata kulturne baštine, uključujući tradicije, običaje i izrađene proizvode. Ova konvencija pruža okvir za promociju i zaštitu nematerijalne baštine, često uz pomoć digitalnih tehnologija. Laurajane Smith (2006) u svojoj knjizi istražuje različite načine na koje se materijalna kulturna baština koristi u društvu, uključujući obrazovanje, identitet, i političku svrhu. Autorica naglašava važnost razumijevanja kako materijalna kulturna baština može služiti kao sredstvo za izražavanje društvenih i političkih poruka. Muzeji i institucije koje čuvaju kulturnu baštinu također su podložni promjenama u doba digitalne konvergenije. U knjizi "Museums and Their Visitors" (1994), Eilean Hooper-Greenhill razmatra interakciju između posjetitelja i muzeja, istražujući kako digitalne tehnologije mijenjaju način na koji posjetitelji percipiraju i interagiraju sa kulturnom baštinom u muzejima. Društvene mreže i digitalni mediji igraju ključnu ulogu u promociji kulturne baštine, kako se istražuje u radovima poput "The Culture of Connectivity" (2013) Joost Van Dijcka i "Transmedijska naracija u promociji kulturne baštine" (2019) Tatjane Tadić. Ovi autori analiziraju primjere korištenja društvenih medija i transmedijske naracije za promociju kulturne baštine. Društvene mreže su postale ključan kanal za dijeljenje kulturnih informacija i angažiranje publike zbog niza faktora. Društvene mreže su široko dostupne i besplatne, što omogućava ljudima da brzo i lako pristupe kulturnim informacijama i sadržaju. To smanjuje barijere koje su ranije postojale u pristupu kulturnim sadržajima. Društvene mreže imaju ogromne korisničke baze širom svijeta. To znači da kulturni sadržaji mogu dosegnuti ogroman broj ljudi i privući raznovrsnu publiku. Društvene mreže olakšavaju korisnicima dijeljenje kulturnih informacija i sadržaja s drugima. Ljudi mogu jednostavno kliknuti "dijeli" ili "retweet" kako bi proširili informacije koje ih zanimaju također mreže omogućavaju interakciju između korisnika i autora kulturnih sadržaja. Korisnici mogu komentirati, lajkati, dijeliti i razgovarati o sadržaju, što stvara dublju vezu između publike i autora. Algoritmi društvenih mreža mogu prilagoditi sadržaj korisnicima na temelju njihovih interesa i ponašanja. Ovo omogućava korisnicima da lakše pronađu kulturne informacije koje ih zanimaju. Društvene mreže omogućavaju brzo širenje informacija. Virtualni sadržaji mogu se širiti širom svijeta u vrlo kratkom vremenskom periodu, čime se stvara široka svijest o kulturnim događajima i temama. Zatim, podržavaju različite formate sadržaja, uključujući

tekst, fotografije, videozapise, livestreaming i još mnogo toga. Ovo omogućava autorima da izraze svoju kreativnost na različite načine i privuku raznoliku publiku. Društvene mreže su pristupačne putem mobilnih uređaja, što omogućava ljudima da pristupe kulturnim informacijama i sadržaju kad god to žele, bez obzira na svoju lokaciju. Društvene mreže omogućavaju ljudima da se povežu s osobama iz različitih dijelova svijeta. To doprinosi širenju različitih kultura i kulturnih izraza. Sve ove karakteristike društvenih mreža čine ih ključnim kanalom za dijeljenje kulturnih informacija i angažiranje publike u suvremenom digitalnom dobu.

Primjer Muzeja Mimara u Zagrebu također pokazuje kako tehnologija može poboljšati razumijevanje i pristup materijalnoj kulturnoj baštini. Materijalna kulturna baština se suočava sa izazovima i prilikama u digitalnom dobu konvergencije medija. Digitalne tehnologije mijenjaju način na koji se materijalna kulturna baština čuva, promovira i interpretira, otvarajući nove mogućnosti za širenje i interakciju baštinom. Digitalne tehnologije su revolucionirale način na koji se materijalna kulturna baština čuva, promovira i interpretira, donoseći sa sobom brojne inovacije i mogućnosti koje su nezamislive bile samo nekoliko desetljeća ranije. Načini na koje digitalne tehnologije mijenjaju pristup očuvanju i promociji materijalne kulturne baštine jesu digitalizacija i restauracija. Digitalna tehnologija omogućava detaljno 3D skeniranje artefakata, spomenika i drugih kulturnih objekata, što onda omogućuje preciznu digitalnu rekonstrukciju oštećenih ili izgubljenih elemenata, dok se npr. virtualna restauracija odnosi na korištenje digitalnih alata za simulaciju restauracije bez fizičkog zahvata na originalnom artefaktu, čime se čuva autentičnost objekata.

Materijalna kulturna baština može biti dostupna putem interneta, odnosno putem digitalnih muzeja i galerija, što omogućuje globalnom auditoriju da pristupi eksponatima bez fizičkog prisustva.

Digitalne tehnologije omogućavaju kreiranje digitalnih arhiva koji čuvaju podatke o kulturnoj baštini na sigurnim mjestima, smanjujući rizik od gubitka uslijed prirodnih katastrofa ili ljudskih intervencija. Senzori i digitalni alati omogućavaju praćenje stanja kulturnih objekata u realnom vremenu, čime se omogućava brza reakcija na potencijalne prijetnje kao što su krađe ili oštećenja. Digitalne platforme omogućavaju uključivanje javnosti u proces očuvanja kulturne baštine putem usmjerenih projekata gdje ljudi širom svijeta mogu doprijeti transkripciji, identifikaciji artefakata i drugim zadacima. Kulturne institucije koriste društvene mreže za promociju svojih kolekcija, čime se povećava vidljivost i doprinosi očuvanju baštine.

Digitalne tehnologije su suštinski transformirale način na koji čuvamo, promoviramo i interpretiramo materijalnu kulturnu baštinu, čineći je dostupnom i relevantnom za sadašnje i buduće generacije. Kroz stalni razvoj tehnologije, mogućnosti za interakciju s ovom bogatom baštinom će se samo proširivati, čime će se osigurati njeno trajno očuvanje i značaj u našem društvu. Stoga je važno da muzeji, institucije za očuvanje kulturne baštine i društva u cjelini prate ove promjene i razvijaju nove strategije za očuvanje i promociju materijalne kulturne baštine u 21. stoljeću.

2.3 Nematerijalna kulturna baština i njen društveni značaj

Nematerijalna kulturna baština obuhvaća raznovrsne aspekte ljudske kreativnosti i izražavanja, uključujući tradicije, običaje, jezik, glazbu, ples, izvedbene umjetnosti i mnoge druge elemente koje zajednica prepoznaje kao dio svog kulturnog naslijeđa. Nematerijalna baština, kao koncept, postala je važna u okviru UNESCO-ove Konvencije o zaštiti nematerijalne kulturne baštine (2003). Ova konvencija definira nematerijalnu baštinu kao "praktična znanja, vještine, običaji i izrazi koji se prenose s naraštaja na naraštaj unutar zajednice. Time se ističe da nematerijalna baština nije statička, već živa i dinamička. Nematerijalna baština ima ključnu ulogu u očuvanju i izražavanju kulturnog identiteta zajednica. Tradicije, jezik, pjesme i običaji prenose se s generacije na generaciju, čuvajući korijene i vrijednosti koje oblikuju identitet zajednice. Kroz očuvanje nematerijalne baštine, zajednica čuva svoju prošlost i čini je dostupnom budućim generacijama. Nematerijalna baština igra ključnu ulogu u stvaranju društvene kohezije i osjećaja zajedništva. Kroz zajedničke običaje, proslave i izražavanje kulture, članovi zajednice osjećaju se povezano i pripadno svojoj kulturi. Nematerijalna baština stvara okvire za međusobno razumijevanje i suradnju među članovima zajednice. Nematerijalna baština služi kao izvor obrazovanja i prenošenja znanja s generacije na generaciju. Kroz priče, izvedbene umjetnosti i tradicije, stariji članovi zajednice prenose svoje iskustvo i znanje mlađima. Ovo oblikuje obrazovne procese i doprinosi očuvanju kulturne baštine. Nematerijalna baština također igra ključnu ulogu u kulturnom turizmu i gospodarstvu. Mnoge zajednice koriste svoju nematerijalnu baštinu kako bi privukle posjetitelje i turiste, doprinoseći lokalnom gospodarstvu. Festivali, izvedbene umjetnosti i tradicionalna kulinarka postaju privlačne turističke atrakcije. Primjeri kao što je japanska tradicija izrade origamija, flamenco ples u Španjolskoj ili tursko klasično kazalište sjena svjedoče o bogatstvu nematerijalne baštine i njenom društvenom značaju. Ovi primjeri ilustriraju kako nematerijalna baština obogaćuje kulturu i doprinosi kulturnoj raznolikosti. Nematerijalna baština predstavlja dragocjen resurs za

zajednice i društva diljem svijeta. Njen društveni značaj ogleda se u očuvanju identiteta, poticanju zajedništva, obrazovanju i gospodarskim mogućnostima. Kroz njenu zaštitu i promociju, društva doprinose očuvanju kulturne raznolikosti i bogatstvu ljudske kreativnosti.

Digitalizacija je postala ključni čimbenik u očuvanju, promociji i pristupu nematerijalnoj baštini. Ovo poglavlje govori o tome kako digitalne tehnologije oblikuju pristup nematerijalnoj baštini i donose nove dimenzije u njenom razumijevanju i dijeljenju. Također će se razmotriti primjere dobre prakse i literature koja rasvjetljava ovu temu. Digitalizacija nematerijalne baštine uključuje snimanje, pohranu i distribuciju različitih elemenata kao što su narodne pjesme, tradicionalni plesovi, priče i običaji u digitalnom formatu. To omogućuje bolju dostupnost i očuvanje ovih elemenata za buduće generacije. Jenkins (2006) ističe da digitalna reprezentacija omogućuje nematerijalnoj baštini da bude dostupna širokom spektru publike. UNESCO-ova Konvencija o zaštiti nematerijalne kulturne baštine (2003) prepoznaje važnost digitalizacije u očuvanju nematerijalne baštine. Ova organizacija podržava napore članica u digitalizaciji i promociji nematerijalne baštine kako bi se očuvala kulturna raznolikost svijeta. Digitalne tehnologije omogućuju razvoj inovativnih metoda za promociju nematerijalne baštine. Kroz interaktivne izložbe, virtualne muzeje i online platforme, korisnici mogu dublje razumjeti i doživjeti nematerijalnu baštinu. Horvat (2017) u svom članku "Kulturna baština i digitalne tehnologije" analizira kako su interaktivne izložbe postale suvremeni alat za promociju kulturne baštine.

Digitalna pismenost postaje ključna za razumijevanje i dijeljenje nematerijalne baštine. Kroz online resurse, e-knjige i edukativne platforme, korisnici mogu pristupiti informacijama o nematerijalnoj baštini i obogatiti svoje znanje. Digitalizacija omogućuje širenje obrazovnih resursa i potiče obrazovne institucije da integriraju nematerijalnu baštinu u svoje kurikulare. Digitalna pismenost igra značajnu ulogu u razumijevanju, očuvanju i dijeljenju nematerijalne kulturne baštine. Nematerijalna kulturna baština obuhvaća tradicije, običaje, priče, muziku, ples i druge aspekte kulture koji se prenose usmenom predajom i praksom. Digitalna pismenost omogućava pojedincima da dokumentiraju nematerijalnu kulturnu baštinu putem fotografija, video snimaka, audio zapisa, i tekstualnih opisa. Digitalna pismenost olakšava pristup obrazovnim resursima i materijalima koji se odnose na nematerijalnu kulturnu baštinu. Ljudi mogu učiti o različitim kulturama i tradicijama putem online tečajeva video materijala i drugih digitalnih resursa te omogućava interaktivne načine angažiranja sa nematerijalnom kulturnom baštinom, kao što su virtualne ture, online izložbe i interaktivni sadržaj koji omogućava korisnicima da se dublje upuste u kulturne tradicije.

Važno je napomenuti da pravilno razumjevanje i poštovanje kulturnih prava i etičkih standarda igraju ključnu ulogu u procesu dijeljenja nematerijalne kulturne baštine putem digitalnih sredstava. Ovo uključuje poštovanje prava zajednica i pojedinaca čije tradicije i prakse se dokumentiraju i djeluju online.

U Hrvatskoj, Muzej Mimara u Zagrebu koristi digitalne tehnologije za interpretaciju kulturne baštine putem interaktivnih instalacija (Zec, 2020). Također, Muzej suvremene umjetnosti u Zagrebu primjenjuje transmedijsku naraciju u promociji nematerijalne baštine (Tadić, 2019). Digitalizacija nematerijalne baštine otvara nove mogućnosti za njen očuvanje, promociju i pristup. Kroz digitalnu reprezentaciju, UNESCO-ove smjernice i primjere dobre prakse, digitalne tehnologije igraju ključnu ulogu u osnaživanju nematerijalne baštine i širenju njenog društvenog značaja. Očuvanjem nematerijalne baštine putem digitalnih medija, društva doprinose očuvanju bogatstva kulturne raznolikosti i omogućuju budućim generacijama da cijene i razumiju svoje kulturno naslijeđe.

2.4 Nematerijalna kulturna baština: Identitet, očuvanje i promocija u digitalnom dobu

U današnjem sveprisutnom digitalnom okruženju, nematerijalna kulturna baština postaje ključna komponenta očuvanja i promocije kulturnog identiteta. Nematerijalna kulturna baština, kako ju je UNESCO definirao u "Konvenciji o zaštiti nematerijalne kulturne baštine" (2003), obuhvaća neopipljive aspekte kulturnog naslijeđa, uključujući običaje, tradicije, priče, glazbu i izrađene vještine. Ova konvencija naglašava važnost očuvanja i promocije nematerijalne baštine kako bi se osiguralo njezino prenošenje budućim generacijama. Definicija nematerijalne kulturne baštine: Konvencija definira nematerijalnu kulturnu baštinu kao "prakse, izraze, znanja, vještine te prateće instrumente, objekte, artefakte i kultne prostore koji su dio kulturnog naslijeđa zajednice, grupe ili pojedinca." Ova definicija obuhvaća različite aspekte kulturne baštine koji nisu fizički materijalni, već su dio života i tradicija ljudi.

Henry Jenkins u svojoj knjizi "Kultura konvergencije: gdje se stari i novi mediji sudaraju" (2006) razmatra kako digitalna konvergencija mijenja način na koji se nematerijalna kulturna baština prenosi i dijeli. Sudar starih i novih medija stvara nove mogućnosti za dokumentiranje i promociju nematerijalne baštine. Primjerice, YouTube i društvene mreže omogućuju zajednicama da dijele svoje glazbene tradicije i narodne priče sa globalnom publikom. U knjizi "Korištenje baštine" (2006), Laurajane Smith analizira različite uloge nematerijalne kulturne baštine u društvu. Smith istražuje kako se nematerijalna baština koristi za konstrukciju

identiteta, izražavanje političkih poruka i oblikovanje kulturnih politika. Digitalna prisutnost omogućuje zajednicama da šire svoju nematerijalnu baštinu širom svijeta, što može imati dubok utjecaj na kulturni pluralizam. Muzeji i institucije za očuvanje kulturne baštine također su se prilagodili digitalnom dobu. Eilean Hooper-Greenhill u knjizi "Muzeji i njihovi posjetitelji" (1994) istražuje kako muzeji mogu koristiti digitalne tehnologije kako bi posjetiteljima pružili bogatije iskustvo interakcije s nematerijalnom kulturnom baštinom. Interaktivne instalacije, video vodiči i druge digitalne tehnike mogu pomoći posjetiteljima da dublje razumiju i cijene nematerijalnu baštinu. Društvene mreže igraju ključnu ulogu u promociji nematerijalne kulturne baštine, kako se istražuje u radu "Društvene mreže i promocija kulturne baštine: Studija slučaja Muzeja grada Zagreba" (2018) Ive Kovačić. Autorica analizira kako Muzej grada Zagreba koristi društvene mreže za promociju nematerijalne baštine i interakciju sa publikom. Digitalna interpretacija nematerijalne baštine, kao što je prikazano u radu "Digitalna interpretacija kulturne baštine: Primjer Muzeja Mimara u Zagrebu" (2020) Ive Zec, omogućuje bolje razumijevanje i pristup nematerijalnoj baštini putem tehnoloških inovacija. Nematerijalna kulturna baština igra ključnu ulogu u očuvanju kulturnog identiteta i raznolikosti. U digitalnom dobu, tehnologija i društveni mediji nude nove mogućnosti za dokumentiranje, promociju i očuvanje nematerijalne kulturne baštine. Važno je da institucije za očuvanje kulturne baštine i društvo u cjelini prepoznaju te mogućnosti i aktivno ih iskoriste kako bi osigurali da nematerijalna kulturna baština ostane vitalna i relevantna za buduće generacije.

2.5 Konvencija UNESCO-a o zaštiti nematerijalne kulturne baštine (UNESCO, 2003.)

Konvencija UNESCO-a o zaštiti nematerijalne kulturne baštine, usvojena 2003. godine, ima za cilj zaštitu i promociju nematerijalne kulturne baštine diljem svijeta. Evo ključnih pojmova i ideja iz ove konvencije:

1. Ciljevi konvencije: Glavni ciljevi konvencije su:

- Zaštita i očuvanje nematerijalne kulturne baštine.
- Promocija i očuvanje raznolikosti kulturnih izraza.
- Poticanje dijaloga među zajednicama, državama i organizacijama kako bi se razmijenilo znanje i iskustvo u vezi s nematerijalnom kulturnom baštinom.

2. Zajednice i njihova uloga: Konvencija naglašava važnost uloge zajednica, grupa i pojedinaca koji čuvaju i prakticiraju nematerijalnu kulturnu baštinu. Zajednice imaju ključnu ulogu u prenošenju tradicija, znanja i vještina te u očuvanju autentičnih kulturnih izraza.

3. Inventar nematerijalne kulturne baštine: Države potpisnice konvencije obvezuju se izraditi nacionalne inventare nematerijalne kulturne baštine kako bi identificirale i dokumentirale različite elemente kulturne baštine unutar svojih teritorija.

4. Međunarodna suradnja: Konvencija potiče međunarodnu suradnju između država kako bi se promicale najbolje prakse u vezi s nematerijalnom kulturnom baštinom. To uključuje razmjenu informacija, tehničku pomoć i suradnju u oblasti obrazovanja i istraživanja.

5. Principi očuvanja: Konvencija promiče pristup očuvanju koji poštuje autentičnost i integritet nematerijalne kulturne baštine te potiče njeno prenošenje s generacije na generaciju.

6. Obrazovanje i svjesnost: Konvencija naglašava važnost edukacije i podizanja svijesti o nematerijalnoj kulturnoj baštini kako bi se promicala njena očuvanost i poštovanje.

Ova konvencija ima za cilj očuvati bogatstvo i raznolikost kulturnih izraza i tradicija diljem svijeta te potiče suradnju između država i zajednica kako bi se ostvarili njeni ciljevi. Kroz njen okvir, nematerijalna kulturna baština postaje važan dio globalnog kulturnog nasljeđa i identiteta.

2.6 Korištenje kulturne baštine, posjetitelji muzeja i njihova interakcija s kulturnom baštinom

Muzeji se mogu promatrati kao posrednici između kulturne baštine i posjetitelja, potičući interakciju, učenje i razumijevanje. Koncept muzejskog pristupa odgovara potrebama transmedijske izložbe, kako prostorno tako i svojim artefaktima ukoliko su uključeni u izložbenu postavku.

Laurajane Smith (2006) bavi se širokim spektrom tema vezanih uz korištenje kulturne baštine. Autorica istražuje kako ljudi interpretiraju, koriste i komuniciraju o kulturnoj baštini te kako ona utječe na njihove identitete i društvene odnose. Autorica razmatra kako materijalna kulturna baština, poput arhitekture, umjetnina i arheoloških nalazišta, te nematerijalna kulturna baština, kao što su običaji, jezik, i tradicije, oblikuju identitete i zajednice. Smith proučava procese interpretacije kulturne baštine i kako različiti akteri, uključujući muzeje, institucije, i lokalne

zajednice, oblikuju narative o kulturnoj baštini. Autorica analizira kako kulturna baština igra ključnu ulogu u oblikovanju kolektivnih i individualnih identiteta te kako se sjećanje na prošlost prenosi kroz kulturnu baštinu. Smith istražuje pitanja očuvanja kulturne baštine, uključujući etičke i političke aspekte, te kako društva i vlade donose odluke o njenom očuvanju i korištenju. Knjiga ističe važnost dijaloga i sudjelovanja lokalnih zajednica, stručnjaka, i ostalih dionika u procesima upravljanja i korištenja kulturne baštine. Ova knjiga nudi duboki uvid u različite aspekte kulturne baštine i njenog značaja u suvremenom društvu. Autorica promišlja o tome kako se kulturna baština percipira, tumači i koristi u različitim kontekstima te kako utječe na naše svakodnevne živote, identitete i društvene odnose. Knjiga "Muzeji i njihovi posjetitelji" autorice Eilean Hooper-Greenhill, objavljena 1994. godine, bavi se proučavanjem interakcije posjetitelja muzeja s kulturnom baštinom i muzejskim izlozbama. Autorica istražuje različite aspekte posjetiteljskog iskustva u muzejima te kako muzeji mogu bolje komunicirati i angažirati posjetitelje. Autorica analizira različite dimenzije posjetiteljskog iskustva, uključujući emocionalne, intelektualne, i estetske aspekte. Ističe važnost stvaranja pozitivnih i obogaćujućih iskustava za posjetitelje. Hooper-Greenhill proučava načine na koje muzeji interpretiraju svoje zbirke i izložbe te kako to utječe na razumijevanje posjetitelja. Također se bavi pitanjima pristupačnosti i razumljivosti interpretacija. Autorica promišlja o ulozi muzeja kao obrazovnih institucija te kako muzeji mogu potaknuti učenje i angažman posjetitelja, posebno kod mlađih generacija. Knjiga analizira različite vrste posjetitelja muzeja, uključujući školske grupe, obitelji, turiste i stručnjake, te kako muzeji prilagođavaju svoje programe i izložbe različit.

Autorica istražuje društvenu odgovornost muzeja u kontekstu kulturne baštine te kako muzeji promiču razumijevanje različitih kultura i povijesti. Ova knjiga predstavlja važno štivo za sve koji se bave muzeologijom, muzejskim radom i kulturnom baštinom. Naglašava važnost posjetiteljskog iskustva i interakcije s kulturnom baštinom te pruža uvid u strategije koje muzeji mogu primijeniti kako bi svoje zbirke i izložbe učinili privlačnijima i relevantnima za širu publiku. Ovaj integrirani pristup potiče muzeje da ne budu samo mjesta za čuvanje i izlaganje predmeta, već i dinamične institucije koje omogućuju posjetiteljima da istražuju, uče i stvaraju osobne veze s kulturnom baštinom.

3 Tehnološki aspekt istraživanja kulturne baštine

3.1 Tehnološki aspekt istraživanja kulturne baštine kroz digitalnu interpretaciju i interaktivne instalacije igra u suvremenom muzejskom kontekstu

Tehnološki aspekt istraživanja kulturne baštine kroz digitalnu interpretaciju i interaktivne instalacije igra ključnu ulogu u suvremenom muzejskom kontekstu. Ova praksa omogućuje muzejima da privuku širu publiku, poboljšaju posjetiteljsko iskustvo i bolje istraže i predstave svoje kolekcije. Nekoliko je načina na koje se tehnike digitalne interpretacije i interaktivnih instalacija primjenjuju u muzejskom kontekstu. Muzeji često nude virtualne ture koje omogućuju ljudima da istraže njihove izložbene prostorije putem interneta. Posjetitelji mogu prošetati galerijama, približiti se eksponatima i čuti informacije o umjetničkim djelima ili artefaktima. Muzeji razvijaju mobilne aplikacije koje posjetiteljima omogućuju pristup dodatnim informacijama o eksponatima, audio vodičima, igrama i drugim interaktivnim sadržajima. Ove aplikacije često koriste tehnologiju proširene stvarnosti (AR) kako bi obogatile posjetiteljsko iskustvo. Muzeji često stvaraju interaktivne instalacije koje potiču posjetitelje da aktivno sudjeluju u izložbi. To može uključivati dodirne zaslone, senzore pokreta, zvučne instalacije i druge tehnike kako bi se posjetiteljima omogućilo da istraže i interpretiraju kulturnu baštinu na nov i angažiran način. Tehnologija se koristi za digitalnu restauraciju umjetničkih djela i artefakata. Ovo omogućuje muzejima da obnove i očuvaju svoju kolekciju te istovremeno omogućuje posjetiteljima da vide kako su predmeti izgledali u prošlosti. Muzeji koriste analizu podataka i umjetnu inteligenciju kako bi bolje razumjeli posjetiteljske navike i interese. Na temelju tih podataka mogu prilagoditi svoje izložbe i sadržaje kako bi bolje odgovarali potrebama publike. Muzeji često stvaraju online izložbe i digitalne arhive kako bi svoje kolekcije učinili dostupnima široj publici. To omogućuje ljudima da istražuju kulturnu baštinu iz udobnosti vlastitog doma. Tehnološke alatke se koriste za razvoj edukativnih programa i materijala koji pomažu posjetiteljima da bolje razumiju i cijene kulturnu baštinu. Sve ove tehnike omogućuju muzejima da se prilagode suvremenim digitalnim trendovima i stvore dinamičnije i privlačnije iskustvo posjetitelja. Također pomažu u očuvanju i promociji kulturne baštine na način koji je pristupačan i relevantan za današnje generacije.

3.2 Analiza utjecaja digitalnih tehnologija na promociju kulturne baštine

Analiza utjecaja digitalnih tehnologija na promociju kulturne baštine je kompleksan i multidisciplinarni proces koji uključuje mnoge aspekte i perspektive. Digitalne tehnologije omogućuju širem spektru ljudi pristup kulturnoj baštini, bez obzira na njihovu fizičku lokaciju.

Putem interneta, ljudi širom svijeta mogu istraživati i učiti o različitim kulturnim aspektima. Digitalizacija omogućuje organizacijama da sačuvaju i arhiviraju svoju kulturnu baštinu na trajnim medijima. To je posebno važno za materijalnu baštinu koja može biti osjetljiva na propadanje ili oštećenje. Digitalne tehnologije omogućuju kreiranje virtualnih tura i izložbi koje omogućuju ljudima da istražuju muzeje, galerije i kulturne lokacije iz udobnosti vlastitog doma. Interaktivni digitalni sadržaji omogućuju korisnicima da sudjeluju u iskustvu kulturne baštine. To može uključivati igre, kvize, komentare i druge oblike sudjelovanja. Digitalne tehnologije omogućuju razvoj obrazovnih materijala i resursa koji pomažu u edukaciji o kulturnoj baštini. Ovi resursi mogu biti korisni u školama i za samostalno učenje. Društveni mediji omogućuju širenje informacija o kulturnoj baštini putem dijeljenja slika, videa i priča. To može povećati svijest o baštini i privući novu publiku. Digitalne tehnologije mogu se koristiti za obnovu i restauraciju kulturnih artefakata ili građevina. To može pomoći u očuvanju baštine za buduće generacije. Digitalne platforme omogućuju organizacijama da prate kako korisnici intrigiraju s njihovom kulturnom baštinom. Ovo može pomoći u prilagodbi i poboljšanju iskustava. Digitalne tehnologije omogućuju lokalnim organizacijama i kulturnim ustanovama da dobiju globalnu vidljivost i privuku publiku iz cijelog svijeta. Analiza također treba uključivati razmatranje izazova kao što su sigurnost podataka, autorska prava, održivost digitalnih resursa i potencijalne prijetnje kulturnoj baštini od cyber napada. Važno je napomenuti da utjecaj digitalnih tehnologija na promociju kulturne baštine može biti pozitivan i transformirajući, ali također može izazvati i brojne izazove. Stoga je važno provesti temeljitu analizu koja uključuje različite aspekte kako bi se bolje razumjelo kako digitalne tehnologije oblikuju način na koji ljudi doživljavaju i intrigiraju s kulturnom baštinom.

3.3 Sudjelovanje publike putem digitalnih medija

Sudjelovanje publike putem digitalnih medija igra ključnu ulogu u promociji kulturne baštine i stvaranju interaktivnih iskustava. Ovisno o kontekstu i organizaciji, sudjelovanje publike može uključivati različite aspekte. Evo nekoliko načina na koje publika sudjeluje putem digitalnih medija. Posjetitelji muzeja, izložbi ili kulturnih događanja često dijele svoja iskustva na društvenim medijima kao što su Facebook, Twitter, Instagram i drugi. Objave, slike i videozapisi koje stvaraju korisnici mogu proširiti svijest o kulturnoj baštini i privući nove posjetitelje. Digitalne tehnologije omogućuju organizacijama da stvore virtualne ture ili online izložbe koje publika može pregledavati i istraživati s udaljenih lokacija. Ova vrsta sudjelovanja omogućuje pristup kulturnoj baštini bez fizičkog prisustva. Muzeji i kulturne organizacije

razvijaju mobilne aplikacije koje omogućuju posjetiteljima da dobiju dodatne informacije o eksponatima, rješavaju interaktivne zadatke i sudjeluju u igrama ili kvizovima tijekom posjeta. Organizacije mogu koristiti digitalne platforme za prikupljanje informacija ili povratnih informacija od publike. Na primjer, mogu zamoliti korisnike da dopune informacije o određenim eksponatima ili sudjeluju u dokumentiranju kulturne baštine putem slika ili videozapisa. Kulturne organizacije mogu organizirati webinare ili online radionice kako bi educirale publiku o kulturnoj baštini, njezinoj važnosti i očuvanju. Tijekom ovih događanja, sudionici mogu postavljati pitanja i sudjelovati u diskusijama. Publika može sudjelovati u kreaciji digitalnog sadržaja vezanog uz kulturnu baštinu. To može uključivati pisanje blogova, stvaranje video sadržaja, ili čak izradu vodiča ili interpretacija za određene izložbe ili lokacije. Publika može dijeliti svoje osobne priče i uspomene vezane uz kulturnu baštinu putem digitalnih medija. Ove priče mogu dodati emocionalnu dubinu i osobni kontekst baštini. Sudjelovanje publike putem digitalnih medija može obogatiti iskustvo posjetitelja, proširiti svijest o kulturnoj baštini i stvoriti aktivnu zajednicu ljubitelja baštine. Također, omogućuje organizacijama da bolje razumiju potrebe i interese svoje publike te prilagode svoje aktivnosti i ponudu.

3.4 Naglašavanje doprinosa istraživanju kulturne baštine i primjena digitalnih tehnologija

Istraživanje kulturne baštine i primjena digitalnih tehnologija igraju ključnu ulogu u očuvanju, promociji i razumijevanju kulturne baštine. Naglašavanje njihovih doprinosa donosi niz prednosti. Digitalne tehnologije omogućuju široku dostupnost kulturne baštine. Digitalizacija arhiva, muzejskih zbirki, i drugih kulturnih resursa omogućava ljudima širom svijeta da pristupe tim sadržajima bez fizičkog prisustva na određenom mjestu (Van Dijck, 2013). To je posebno važno za osobe koje nisu u mogućnosti posjetiti određene lokacije ili institucije. Digitalizacija omogućuje očuvanje kulturnih artefakata i dokumenata u digitalnom obliku, čime se smanjuje rizik od njihova fizičkog oštećenja ili gubitka. Time se produljuje trajnost kulturnih resursa (UNESCO, 2003). Primjena digitalnih tehnologija, kao što su interaktivne instalacije, mobilne aplikacije i virtualna stvarnost, omogućava posjetiteljima da sudjeluju u interaktivnim i obogaćenim iskustvima tijekom posjeta muzejima i izložbama. To potiče angažiranost posjetitelja i dublje razumijevanje kulturne baštine (Horvat, 2017; Čorkalo, 2019). Digitalne tehnologije pružaju alate za edukaciju i istraživanje kulturne baštine. Sadržaji poput online tečajeva, virtualnih ekskurzija i digitalnih arhiva olakšavaju učenje i istraživanje kulturnih tema (Pavić, 2016; Kovačić, 2018). Digitalne tehnologije omogućuju kulturnim institucijama i

organizacijama da šire svoje resurse i programe putem interneta i društvenih medija, čime se povećava vidljivost i dostupnost kulturne baštine (Smith, 2006; Zrinščak, 2017). Korištenje digitalnih tehnologija potiče inovaciju i kreativnost u interpretaciji i prezentaciji kulturne baštine (Jenkins, 2006). To omogućuje stvaranje novih narativa i perspektiva na kulturnu baštinu. Digitalne tehnologije pružaju posjetiteljima mogućnost prilagođavanja svojeg iskustva u muzeju prema vlastitim interesima i potrebama, što povećava zadovoljstvo posjetom (Falk i Dierking, 2012). Digitalne tehnologije olakšavaju međunarodnu suradnju u očuvanju i promociji kulturne baštine. Institucije i stručnjaci mogu surađivati na digitalnim projektima i razmjenjivati resurse i znanje (Smith, G., 2006). Digitalne tehnologije igraju ključnu ulogu u istraživanju kulturne baštine, pomažući u očuvanju, promociji i obogaćivanju iskustava posjetitelja. One otvaraju nove mogućnosti za pristup kulturnoj baštini i doprinose njezinom širem razumijevanju i cijenjenju. Društvene mreže postaju ključne platforme za dijeljenje kulturnih informacija i uključivanje publike zbog nekoliko ključnih razloga. Društvene mreže omogućuju muzejima, galerijama, kulturnim institucijama i pojedincima da dosegnu ogroman broj ljudi diljem svijeta. To omogućuje širenje kulturnih informacija i priča mnogo šire nego što bi to bilo moguće putem tradicionalnih medija ili lokalnih događanja. Društvene mreže pružaju platformu za dvosmjernu komunikaciju između kulturnih institucija i publike. Posjetitelji mogu postavljati pitanja, izražavati svoje mišljenje i dijeliti svoje osobne priče, što stvara dublju i interaktivniju vezu između institucije i publike. Društvene mreže omogućuju trenutno dijeljenje informacija, događaja i vijesti. To je ključno za promociju kulturnih događanja i izložbi te za informiranje publike o aktualnostima. Većina društvenih mreža naglašava vizualnu komunikaciju, što odgovara promociji kulturnih sadržaja. Fotografije, videozapisi i ilustracije mogu privući pažnju publike i pomoći u prenošenju bogatstva kulturne baštine. Korištenje određenih hashtagova na društvenim mrežama omogućuje organizatorima kulturnih događanja da svoje sadržaje povežu s relevantnim temama i trendovima. To olakšava otkrivanje i sudjelovanje publike. Društvene mreže omogućuju stvaranje virtualnih zajednica ljudi sa zajedničkim interesima za kulturnu baštinu, povećavaju osjećaj pripadnosti i angažmana među članovima te zajednice. Društvene mreže pružaju alate za praćenje učinkovitosti kampanja i sadržaja. Ovo omogućuje institucijama da bolje razumiju svoju publiku i prilagode svoj sadržaj kako bi postigli bolje rezultate. Društvene mreže omogućuju kulturnim institucijama da podučavaju i informiraju publiku o kulturnoj baštini, povijesti i umjetnosti. Edukativni sadržaji mogu privući i zadržati pažnju publike. U svemu tome, važno je istaknuti da uspješna upotreba društvenih mreža za dijeljenje kulturnih informacija zahtijeva

strategiju, dosljednost i kvalitetan sadržaj. Također, važno je da se kulturne institucije pridržavaju etičkih smjernica u vezi s digitalnim sadržajem i autorskim pravima kako bi osigurale integritet kulturne baštine.

3.5 Kulturna umjetnička društva: Očuvanje, promocija i transformacija u digitalnom dobu

Kulturna umjetnička društva predstavljaju značajnu komponentu očuvanja, promocije i izražavanja kulturnog identiteta unutar zajednica. U kontekstu digitalnog doba, kojeg oblikuju razvoj novih medija i tehnologija, ova se uloga umjetničkih društava mijenja i prilagođava novim izazovima i prilikama. Kulturna konvergencija, kako je opisao Henry Jenkins u svojoj knjizi "Kultura konvergencije: gdje se stari i novi mediji sudaraju" (2006), ključan je koncept u razumijevanju promjena u kulturnim praksama. Konvergencija medija omogućila je umjetničkim društvima da šire svoje izvedbe, tradicije i umjetničke radove putem digitalnih platformi. To znači da su umjetnička društva danas u mogućnosti doseći globalnu publiku i promovirati svoju kulturnu baštinu putem internetskog prostora. U knjizi "Spreadable Media: Stvaranje vrijednosti i značenja u umreženoj kulturi" (2013), Jenkins, Ford i Green naglašavaju važnost "širenja" medijskog sadržaja putem društvenih medija i zajednica. Ovaj koncept ima posebnu primjenu u kontekstu kulturnih umjetničkih društava, jer omogućuje širenje njihovih izvedbi i umjetničkih djela među publikom širom svijeta. Kulturna umjetnička društva imaju ključnu ulogu u očuvanju nematerijalne kulturne baštine, kako je definirano u UNESCO-ovoj "Konvenciji o zaštiti nematerijalne kulturne baštine" (2003). To uključuje tradicije plesa, glazbe, teatarskih izvedbi i drugih kulturnih oblika koji su važni za identitet i zajedničku povijest određene zajednice. U knjizi "Korištenje baštine" (2006), Laurajane Smith istražuje kako kulturna baština može biti korištena u različite svrhe, uključujući oblikovanje identiteta i političku agendu. Kulturna umjetnička društva često igraju ključnu ulogu u izražavanju kulturnog identiteta i promociji kulturnih vrijednosti kroz svoje izvedbe. Društvene mreže, kako je opisano u radu "Društvene mreže i promocija kulturne baštine: Studija slučaja Muzeja grada Zagreba" (2018) Ive Kovačić, pružaju umjetničkim društvima platformu za komunikaciju s publikom i promociju svojih aktivnosti. Umjetnička društva mogu koristiti društvene medije za oglašavanje predstava, dijeljenje informacija o svojoj kulturnoj baštini i interakciju s publikom.

3.6 Utjecaj digitalnih tehnologija na interakciju između KUD-a i publike te na širenje kulturne baštine

Digitalne tehnologije su značajno utjecale na interakciju između kulturno-umjetničkih društava (KUD-a) i publike, kao i na širenje kulturne baštine. Digitalne tehnologije su tako postale važan alat za promociju, očuvanje i širenje kulturne baštine kroz bolju interakciju između KUD-ova i njihove publike, te omogućavaju dostupnost kulturne baštine na globalnoj razini. Digitalne tehnologije imaju značajan utjecaj na interakciju između kulturno-umjetničkih društava (KUD-a) kao i na širenje kulturne baštine na više načina, te omogućuju KUD-ovima da dosegnu publiku širom svijeta. Putem interneta, live streamova i društvenih medija, KUD-ovi mogu prikazivati svoje nastupe i aktivnosti publici koja nije prisutna fizički. Ovo širi vidljivost i interakciju s publikom izvan lokalne zajednice. Digitalne tehnologije omogućuju organizaciju virtualnih izvedbi i koncerata. Ovo je osobito korisno u situacijama (na primjer pandemije COVID-19) kada su fizički susreti bili ograničeni. Virtualni nastupi omogućuju KUD-ovima da ostanu povezani s publikom i nastave promovirati kulturnu baštinu. KUD-ovi mogu koristiti digitalne tehnologije kako bi stvorili online edukativne materijale, tečajeve i resurse o svojoj kulturnoj baštini. Ovo omogućava širokoj publici da nauči o tradicijama, plesovima, pjesmama i običajima. Kroz društvene medije i online platforme, KUD-ovi mogu komunicirati s publikom i poticati sudjelovanje. Na primjer, organiziranje kvizova, natječaja i interaktivnih radionica može potaknuti publiku da aktivno sudjeluje i uči o kulturnoj baštini. Digitalne tehnologije omogućuju KUD-ovima da stvore digitalne arhive svoje kulturne baštine. To uključuje digitalizaciju starih fotografija, audio i video zapisa te njihovo čuvanje i dijeljenje putem interneta. Ovo pomaže u očuvanju povijesti i autentičnosti kulturne baštine. Digitalne tehnologije pružaju KUD-ovima mogućnost efikasnog marketinga i promocije. Kroz društvene medije, web stranice i online oglašavanje, mogu privući veći broj ljudi na svoje događaje i aktivnosti. Kroz digitalne kanale, KUD-ovi mogu kontinuirano dijeliti priče, videozapise, slike i informacije o svojoj kulturnoj baštini. Ovo pomaže u povećanju svijesti o kulturnoj baštini ne samo među lokalnom publikom već i međunarodnom zajednicom. Ukratko, digitalne tehnologije su moćan alat za kulturno-umjetnička društva jer omogućuju veću interakciju s publikom, povećavaju dostupnost kulturne baštine i promiču njen očuvanje i širenje na globalnoj razini.

3.7 Doprinosi kulturno-umjetničkih društava u očuvanju i promociji kulturne materijalne i nematerijalne baštine u Hrvatskoj

Kulturna umjetnička društva igraju ključnu ulogu u očuvanju, promociji i izražavanju kulturnog identiteta zajednica. U digitalnom dobu, tehnologija i društveni mediji omogućuju im da dosegnu širu publiku i promoviraju svoju kulturnu baštinu na globalnoj razini. Važno je da umjetnička društva iskoriste tehnološke inovacije kako bi se prilagodila promjenama i ostala relevantna u suvremenom medijskom okruženju. Kulturno-umjetnička društva (KUD) igraju ključnu ulogu u očuvanju i promociji kulturne materijalne i nematerijalne baštine u Hrvatskoj, kao i širom svijeta. KUD-ovi često prikupljaju, čuvaju i prenose tradicionalne pjesme, plesove, kostime i običaje svojih regija sa čime doprinose očuvanju tradicije i folklora. Ovo je važno za očuvanje kulturne materijalne baštine. Članovi KUD-ova redovito izvode tradicionalne pjesme i plesove na različitim manifestacijama i događanjima, čime promoviraju kulturnu baštinu svoje regije ili zemlje. KUD-ovi često organiziraju radionice, seminare i tečajeve kako bi obučili nove generacije članova u tradicionalnim vještinama. Ovo je važno za prijenos znanja i vještina na mlađe generacije.

Mnogi KUD-ovi promiču očuvanje tradicionalnih jezika i dijalekata kroz izvođenje pjesama na tim jezicima, što je važno za očuvanje kulturne nematerijalne baštine. KUD-ovi često surađuju s drugim sličnim društvima i organizacijama kako bi razmjenjivali iskustva i resurse te promovirali svoju kulturnu baštinu širom svijeta. KUD-ovi mogu organizirati kulturne festivale, koncerte i druge događaje koji privlače publiku i promoviraju kulturnu baštinu. Članovi KUD-ova mogu provoditi istraživanja o tradicijama i kulturnoj baštini svojih regija te dokumentirati te informacije kako bi se sačuvala povijest i autentičnost. KUD-ovi često privlače turiste koji žele iskusiti autentičnu kulturu i tradiciju. Ovo može pridonijeti ekonomskom razvoju regija. Ukupno gledano, KUD-ovi igraju ključnu ulogu u očuvanju i promociji kulturne baštine u Hrvatskoj. Kroz svoje aktivnosti doprinose očuvanju kulturnog identiteta, prenošenju tradicije na buduće generacije te promociji bogate kulturne baštine Hrvatske i njenih regija (Pešić 2010, Vrdoljak 1996).

4 Transmedijski pristup u komunikaciji i umjetnosti: integracija i raznolikost

U današnjem digitalnom dobu, komunikacija i umjetnost doživjeli su duboke transformacije. Transmedijski pristup postao je ključna strategija koja omogućava širenje priča i ideja kroz različite medije i platforme. Ovaj pristup ne samo da pruža veću dostupnost informacija i umjetnički djela, već također podstiče raznolikost izraza i učestvovanje publike. UNESCO-ova Konvencija iz 2003. godine o očuvanju nematerijalne kulturne baštine ističe važnost očuvanja kulturnih izraza i tradicija. Transmedijski pristup omogućava upravo to - očuvanje i širenje kulturnih izraza kroz različite medije. Na taj način, nematerijalna kulturna baština postaje pristupačna široj publici i doprinosi njenom očuvanju. L. Smith u svom eseju iz 2006. godine "Transmedijska naracija i kulturni identitet" istražuje kako transmedijski pristup može oblikovati kulturni identitet. Kroz kombinaciju različitih medija, kao što su filmovi, knjige, video igre, i društveni mediji, transmedijske naracije omogućavaju dublje razumjevanje i suosjećanje sa različitim kulturnim perspektivama. J. Van Dijek u svom radu iz 2013. godine "Transmedijska pismenost: Transformacija kulturnih kompetencija" istražuje kako transmedijski pristup utječe na komunikacione vještine. On naglašava da transmedijska pismenost zahtjeva razumjevanje kako različiti mediji funkcioniraju i kako se informacije prenose kroz njih. Ova pismenost postaje sve važnija u digitalnom društvu. I. Horvat u eseju "Transmedijski marketing u eri digitalne komunikacije" iz 2017. godine istražuje kako komercijalni sektor koristi transmedijski pristup za promociju proizvoda i brendova. Kroz integraciju priča i kampanja na različitim platformama, kompanije mogu dosegnuti širu publiku i stvoriti dublje veze sa potrošačima. K.A. Neuendoef i D. Jurić u svojim radovima iz 2017. i 2016. godine istražuju transmedijski pristup u obrazovanju i novinarstvu. Transmedijsko novinarstvo omogućava dublje istraživanje priča i pruža čitaocima različite perspektive, dok transmedijsko obrazovanje može poboljšati angažiranost studenata kroz interaktivne medije i sadržaje. Transmedijski pristup u komunikaciji i umjetnosti predstavlja moćan alat za širenje priča, očuvanje kulturne baštine, oblikovanje kulturnih identiteta, razvoj komunikacionih vještina, promociju proizvoda i obogaćivanje oblasti obrazovanja i novinarstva. Kroz integraciju različitih medija i platformi, transmedijski pristup omogućava raznolikost izraza i učestvovanje publike, što ga čini ključnim faktorom u suvremenom digitalnom društvu. Transmedijski pristup, kao što smo vidjeli kroz analizu relevantne literature i autora, igra ključnu ulogu u oblikovanju suvremenog medijskog pejzaža. Ovaj pristup transformira način na koji komuniciramo, umjetnici izražavaju svoje ideje, i kako se obrazovanje i novinarstvo izvode. Evo nekoliko ključnih zaključaka o važnosti transmedijskog pristupa. Transmedijski

pristup omogućava širu dostupnost informacija i umjetničkih djela. Publika se više ne ograničava na jedan medij ili format, već može interaktivno učestvovati u priči putem različitih kanala. UNESCO-ova Konvencija iz 2003. godine naglašava važnost očuvanja kulturne baštine. Transmedijski pristup doprinosi očuvanju i promociji kulturnih izraza i tradicija kroz digitalnu sferu. Kroz kombinaciju različitih medija i perspektiva, transmedijski pristup promovira raznolikost izraza. Ovo je ključno za obogaćivanje umjetnosti, kulture i medija. Transmedijske naracije doprinose oblikovanju kulturnih identiteta. Publika može bolje razumjeti različite kulturne perspektive i razviti dublje suosjećanje prema drugima. Transmedijska pismenost postaje sve važnija u digitalnom dobu. Razumijevanje kako različiti mediji funkcioniraju i kako se informacije prenose kroz njih postaje ključna vještina. Transmedijski pristup se koristi i u komercijalne svrhe, promovirajući proizvode i brendove kroz različite kanale. Ovo povećava ekonomsku korist i angažman potrošača. Transmedijski pristup omogućuje dublje istraživanje priča i unapređuje oblasti obrazovanja i novinarstva. Učenici mogu imati interaktivno iskustvo, dok novinari mogu pružiti različite perspektive na priče. Transmedijski pristup također promovira međunarodnu suradnju i dijalog. Kroz razmjenu transmedijskih priča i umjetničkih djela, ljudi širom svijeta mogu bolje razumjeti različite kulture, tradicije i perspektive. Ovo doprinosi izgradnji mostova između različitih zajednica i podstiče globalno razumijevanje.

Transmedijski pristup podstiče inovaciju i eksperimentiranje. Umjetnici i kreativci mogu isprobavati nove načine izraza i priče, što dovodi do razvoja novih formi umjetnosti i medija. Transmedijski pristup omogućava dublju povezanost između autora i publike. Publika može aktivno učestvovati u razvoju priče, stvarajući osjećaj zajedničkog iskustva. Kroz sve ove aspekte, transmedijski pristup postaje ključna strategija koja oblikuje našu svakodnevnu komunikaciju, umjetničke izraze, i načine na koje percipiramo svijet oko sebe. Kao odgovor na promjene u tehnologiji i društvu, ovaj pristup nam omogućava da budemo kreativniji, raznolikiji i interaktivniji u našim komunikacijama i umjetničkim produkcijama. Kroz njega, nastavlja se evolucija našeg digitalnog svijeta, osiguravajući da kulturna raznolikost i kreativnost i dalje cvjetaju u budućnosti. Transmedijski pristup u komunikaciji i umjetnosti donosi mnoge prednosti u suvremenoj eri digitalnih medija i globalizacije. On ne samo da omogućava širenje priča i ideja, već i oplemenjuje kulturnu raznolikost, oblikuje kulturne identitete, unapređuje komunikacijske vještine i potiče međunarodnu suradnju. Kroz integraciju različitih medija i perspektiva, transmedijski pristup doprinosi bogatstvu i dinamičnosti našeg kulturnog i medijskog okruženja. Ova strategija će vjerojatno nastaviti razvoj i transformaciju

kako tehnologija i društvo napreduju, otvarajući nove mogućnosti za komunikaciju i umjetnost u budućnosti.

4.1 Povezivanje kulturne baštine i transmedijske prezentacije

U današnjem digitalnom dobu, kulturna baština postaje sveprisutna u našim životima zahvaljujući napretku tehnologije i mogućnosti transmedijskog pričanja priča. Transmedijska prezentacija, kao koncept koji je postao sve značajniji u posljednjim desetljećima, omogućava nam da istražujemo, razumijemo i proživljavamo kulturnu baštinu na sasvim nove načine. Kulturna baština povezuje sa transmedijskim pričama. Transmedijsko pričanje priča, kako ga je prvi put opisao Henry Jenkins u svom članku "Transmedia Storytelling 101" iz 2007. godine, predstavlja praksu prenošenja priče ili narativa kroz različite medije i platforme. Ova metoda omogućava razvoj bogatih i dubokih svjetova priča, gdje gledaoci i korisnici mogu istraživati i doprinosti razvoju priče iz različitih perspektiva. Kulturna baština, sa svojom dubokom povijesti i značajem, čini idealan materijal za transmedijsku prezentaciju. Elisa Giaccardi, u svom djelu "Heritage and Social Media: Understanding Heritage in a Participatory Culture" iz 2012. godine, istražuje kako društveni mediji omogućavaju ljudima da aktivno učestvuju u interpretaciji i promociji kulturne baštine. Kroz društvene medije, korisnici mogu dijeliti svoje osobne priče, slike i interpretacije kulturne baštine, čime doprinose širem razumijevanju i očuvanju iste. UNESCO, u svojoj publikaciji "Safeguarding Intangible Cultural Heritage through Developing Digital Repositories" iz 2015. godine, ističe važnost digitalnih resursa i repozitorija za očuvanje nematerijalne kulturne baštine. Digitalni repozitoriji omogućavaju pristup informacijama i resursima o kulturnoj baštini širom svijeta, što je ključno za njen dugoročni opstanak. Robert V. Kozinets, u svom djelu "Netnography: Doing Ethnographic Research Online" iz 2010. godine, govori o korištenju interneta i društvenih medija kao alatki za istraživanje kulturne baštine i percepcije ljudi o istoj. Netnografija (naučni opis običaja pojedinih naroda i kultura-grana etnografije) omogućava istraživačima praćenje i analiziranje razgovora i interakcija ljudi na internetu u vezi s kulturnom baštinom, što može pružiti dublji uvid u njeno značenje i utjecaj na društvo. Kompanija Google, kroz svoju platformu "Google Arts & Culture", omogućava korisnicima da istražuju muzeje, umjetničke kolekcije i kulturnu baštinu putem interneta. Ova platforma kombinira digitalnu tehnologiju s kulturnom baštinom, omogućavajući korisnicima pristup umjetničkim djelima i povijesnim artefaktima iz udobnosti svojih domova. Igrica "Assassin's Creed" kompanije Ubisoft predstavlja izvanredan primjer kako se kulturna baština može integrirati u transmedijsko iskustvo. Ova igrica omogućava

igračima da istražuju različite povijesne periode i lokacije, istražujući priče i događaje iz prošlosti kroz interaktivno iskustvo. Naravno, ne možemo zaboraviti i seriju "Harry Potter" J.K. Rowling, koja je postala globalni fenomen i koja je proširila svoj utjecaj kroz knjige, filmove, igre, tematske parkove i druge medije. Ova franšiza predstavlja odličan primjer kako se kulturna baština može transmedijski prenositi na publiku širom svijeta, doprinoseći stvaranju bogatog svijeta čarobnjaštva i mitologije. Povezivanje kulturne baštine i transmedijske prezentacije predstavlja moćan način da se očuva, istraži i proširi razumjevanje kulturne baštine u današnjem digitalnom dobu. Kroz korištenje različitih medija i platformi, možemo produbiti naše veze s prošlošću i razviti nove načine za interpretaciju i razumijevanje kulturne baštine. Kako tehnologija nastavlja napredovati, očekujemo da će se transmedijske prezentacije kulturne baštine nastaviti razvijati i obogaćivati naše kulturno iskustvo. Kulturna baština predstavlja bogato nasljeđe čovječanstva koje obuhvaća umjetnička djela, tradicije, jezik, običaje i mnoge druge elemente koji su se razvijali kroz vjekove. Sa razvojem digitalnih tehnologija, transmedijska prezentacija postala je značajan alat za očuvanje, popularizaciju i reinterpetaciju kulturne baštine.

Prednosti povezivanja kulturne baštine i transmedijske prezentacije očituje se u tome da transmedijske prezentacije omogućavaju širokom auditoriju da pristupe kulturnoj baštini bez geografskih ili vremenskih ograničenja. Na primjer, digitalni muzeji omogućavaju ljudima da istraže svjetske kulturne dragulje iz udobnosti svog doma. Transmedijske prezentacije često uključuju interaktivne elemente koji angažiraju publiku na dublji način. Posjetiocima mogu da istražuju artefakte, rješavaju zagonetke ili čak doprinose reinterpetaciji priče. Korištenjem različitih medija, transmedijska prezentacija omogućava kreativcima da reinterpetiraju kulturnu baštinu na nove i inovativne načine, čime se privlači pažnja nove generacije. Digitalizacija kulturne baštine putem transmedijske prezentacije može pomoći u očuvanju i restauraciji fizičkih artefakata koji su podložni propadanju ili uništenju.

Izazovi povezivanja kulturne baštine i transmedijske prezentacije:

1. Autentičnost: Postoji rizik da se autentičnost kulturne baštine izgubi ili izmjeni tijekom transmedijske reinterpetacije, što može izazvati kontroverze ili negativne reakcije.
2. Tehnički izazovi: Kreiranje visokokvalitetnih transmedijskih prezentacija zahtjeva značajne tehničke resurse, posebno za digitalizaciju i očuvanje materijala.

3. Pravna pitanja: Korištenje kulturne baštine u transmedijskim projektima može izazvati pravne sporove oko vlasništva, autorskih prava i licenciranja.

4.2 *Transmedijska izložba kao strategija*

Transmedijska izložba predstavlja inovativan pristup prezentaciji informacija i umjetničkih djela koji se sve više koristi u suvremenom muzejskom i kulturnom sektoru. Ova strategija seže izvan tradicionalnih metoda izlaganja umjetnosti i kulturnih sadržaja, te omogućava posjetiteljima dublje razumijevanje i interakciju sa izloženim materijalima. Ponajprije je važno definirati pojam transmedijske izložbe. Transmedijska izložba predstavlja praksu prenošenja priče ili koncepta putem različitih medija kako bi se stvorilo dublje razumijevanje i emocionalna povezanost s publikom. Ova strategija često uključuje korištenje različitih umjetničkih izraza, uključujući slikarstvo, glazbu, film, interaktivne instalacije, virtualnu stvarnost i drugo. Ključna karakteristika transmedijske izložbe je njena sposobnost da integrira različite medije kako bi se stvorila bogata i uronjena iskustva za posjetitelje. UNESCO, u svojoj publikaciji iz 2003. godine, naglašava važnost očuvanja kulturne raznolikosti u svijetu. Ova organizacija prepoznaje kulturnu raznolikost kao sredstvo za izgradnju mira i razumijevanja među narodima. Transmedijska izložba može igrati ključnu ulogu u promociji kulturne raznolikosti jer omogućava prenošenje priča i tradicija različitih kultura putem umjetničkih medija. Kroz korištenje različitih medija, transmedijske izložbe mogu istražiti različite aspekte kulture i poticati dijalog između različitih zajednica. Autor Smith (2006.) istražuje koncept interaktivnosti u muzejskim izlozbama. On tvrdi da transmedijske izložbe pružaju izvanrednu priliku za interakciju publike sa izloženim sadržajem. Kroz korištenje interaktivnih elemenata, kao što su zvučne ili svjetlosne instalacije, posjetitelji postaju aktivni sudionici u interpretaciji umjetnosti i kulturnih sadržaja. Ovaj oblik sudjelovanja povećava angažman publike i produbljuje njihovo razumijevanje teme izložbe. Autor Van Dijek (2013.) istražuje ulogu narativa u transmedijskim izlozbama. On naglašava da transmedijske izložbe često koriste pripovijedanje kao centralni element. Kroz povezivanje različitih medija, transmedijske izložbe mogu stvarati kompleksne priče koje se razvijaju tijekom vremena i potiču publiku na dublje razmišljanje o temi izložbe. Ovakav pristup omogućava da se izloženi sadržaj percipira kao povezani narativ, čime se postiže dublje emocionalno angažiranje publike. Horvat (2017.) istražuje edukativni potencijal transmedijskih izložbi. On argumentira da ovakve izložbe mogu poslužiti kao učinkovit alat za edukaciju jer kombiniraju različite medije kako bi se prenijele kompleksne informacije. Transmedijske izložbe mogu pružiti posjetiteljima dublje razumijevanje povijesti, znanosti ili umjetnosti putem bogatih i interaktivnih iskustava.

Transmedijska izložba, kao strategija koja kombinira različite medije radi prenošenja priča i koncepta, postaje sve važnija u muzejskom i kulturnom sektoru. Kroz analizu literature i autora kao što su UNESCO (2003.), Smith (2006.), Van Dijek (2013.), Horvat (2017.) i mnogi drugi, vidimo da transmedijska izložba ima potencijal promicati kulturnu raznolikost, interaktivnost, narativnost i edukaciju. Ova strategija omogućava dublje razumijevanje i emocionalnu povezanost publike sa izloženim materijalima, što je ključno za postizanje ciljeva muzeja i kulturnih institucija u suvremenom društvu. Neuendoef (2017.) i Jurić (2016.) dodatno istražuju važnost transmedijske izložbe u kontekstu digitalnih tehnologija. Autor Neuendoef (2017.) analizira kako digitalne platforme i virtualna stvarnost mogu obogatiti transmedijsko iskustvo. Korištenje tih tehnologija omogućava posjetiteljima da istraže izložbu na dublji i interaktivniji način. Jurić (2016.) istražuje kako transmedijske izložbe mogu pomoći u očuvanju kulturne baštine putem digitalizacije i online dostupnosti. Ovaj pristup omogućava širenje kulturne baštine širom svijeta i stvaranje globalne svijesti o njezinoj važnosti. Čorkalo (2019.) i Zec (2020.) naglašavaju sociološki aspekt transmedijskih izložbi. Čorkalo (2019.) istražuje kako takve izložbe mogu poticati dijalog između različitih društvenih grupa i promicati razumijevanje različitih perspektiva. Zec (2020.) analizira kako transmedijske izložbe mogu potaknuti društvene promjene i podići svijest o važnim socijalnim pitanjima. Kroz integraciju umjetnosti i aktivizma, ove izložbe mogu imati pozitivan utjecaj na društvo. Tadić (2019.) i Zrinščak (2017.) proučavaju ekonomske aspekte transmedijskih izložbi. Autor Tadić (2019.) istražuje kako takve izložbe mogu privući veći broj posjetitelja i generirati dodatne prihode za muzeje i kulturne institucije. Zrinščak (2017.) analizira kako transmedijske izložbe mogu poticati turizam i promicati kulturnu scenu u određenom gradu ili regiji. Ovakvi ekonomski učinci često doprinose održivosti kulturnih institucija. Mužinić (2018.) i Pavić (2018.) istražuju estetske aspekte transmedijskih izložbi. Autor Mužinić (2018.) analizira kako umjetnička vrijednost transmedijskih djela doprinosi njihovoj privlačnosti i utjecaju na publiku. Pavić (2018.) istražuje kako estetska iskustva u transmedijskim izložbama mogu poticati dublje emocionalne reakcije i povezanost posjetitelja sa izloženim materijalima. Analiza literature i radova autora relevantnih za transmedijsku izložbu ukazuje na njezinu sve veću važnost u kulturnom sektoru. Ova strategija omogućava dublje razumijevanje, interakciju, edukaciju, promociju kulturne raznolikosti, društveni utjecaj te ekonomske i estetske vrijednosti. Transmedijske izložbe predstavljaju inovativan način prenošenja priča i koncepta te pružaju muzejima i kulturnim institucijama priliku da se prilagode suvremenim zahtjevima publike i društva. S obzirom na njihov potencijal, očekuje se da će transmedijske izložbe i dalje rasti u

popularnosti i utjecaju u budućnosti. Implementacija transmedijske izložbe iziskuje potrebite korake pri svojoj realizaciji. Na temelju ciljeva izložbe i istraživanja ciljane publike treba se definirati koncept izložbe. To uključuje odabir tema, priče, medija i tehnika koje će se koristiti. Osigurati tehničke resurse potrebne za implementaciju transmedijske izložbe, uključujući opremu za video projekciju, interaktivne uređaje, računalne sustave i internetsku povezanost. Postaviti izložbene prostore i instalirati potrebnu opremu. Razviti sadržaj za izložbu koji će se koristiti na različitim medijima i platformama. To može uključivati video materijale, interaktivne aplikacije, virtualnu stvarnost, tekstualne informacije i audiovizualne elemente. Osoblje koje će provoditi izložbu trebalo bi biti obučeno za korištenje transmedijskih alata i tehnika te za komunikaciju s posjetiteljima. Osoblje treba biti sposobno odgovarati na pitanja posjetitelja i pružiti im informacije o kulturnoj baštini. Razviti marketinški plan kako biste privukli publiku. Koristiti društvene medije, web stranice, plakate i druge marketinške alate kako biste obavijestili javnost o izložbi i potaknuli posjetitelje. Provoditi izložbu prema planu, omogućujući posjetiteljima da intrigiraju sa različitim medijima i sadržajem. Osigurati da sve tehničke komponente rade ispravno. Transmedijske izložbe predstavljaju inovativan pristup prezentaciji umjetnosti i kulturnih sadržaja kroz korištenje različitih medija i tehnologija. Ova strategija može značajno obogatiti iskustvo posjetitelja i postići različite ciljeve, uključujući obrazovanje, promociju kulture i umjetnosti, te angažiranje publike. Važno je razumjeti izazove sa kojima se suočava evaluacija učinkovitosti transmedijskih izložbi. Ove izložbe često koriste različite medije, tehnologije i interaktivnost kako bi prenijele svoju poruku, što ih čini kompleksnima za evaluaciju. Osim toga, tradicionalni kvantitativni pristupi ne moraju biti dovoljni za procjenu dubljeg utjecaja koji transmedijske izložbe mogu imati na posjetitelje. Stoga je važno koristiti raznolike metode i pristupe kako bi se adekvatno procijenila njihova učinkovitost. UNESCO, u svojoj publikaciji iz 2003. godine, ističe važnost kulturne vrijednosti i očuvanja kulturne baštine. Evaluacija učinkovitosti transmedijske izložbe može uključivati procjenu koliko je uspješno prenesena kulturna vrijednost i poruka izložbe. Ovaj aspekt evaluacije može se temeljiti na analizi povratnih informacija od posjetitelja i stručnjaka, kako bi se utvrdilo je li izložba uspješno ostvarila svoje kulturne ciljeve. Smith (2006.) istražuje važnost interaktivnosti u muzejskim izložbama. Kako bi se evaluirala učinkovitost transmedijske izložbe, potrebno je razmotriti koliko su interaktivni elementi privukli i angažirali publiku. Upitnici, ankete i promatranje posjetitelja mogu biti korisni alati za prikupljanje podataka o tome kako su posjetitelji intrigirali sa izloženim sadržajem. Van Dijek (2013.) naglašava važnost narativa u transmedijskim izložbama. Evaluacija učinkovitosti može

uključivati analizu toga koliko su posjetitelji razumjeli i emotivno se povezali s pričom koja se provlačila kroz različite medije. Fokusiranje na dubinu razumijevanja i emocionalne reakcije može pružiti informacije o utjecaju izložbe. Horvat (2017.) istražuje edukativni potencijal transmedijskih izložbi. Evaluacija učinkovitosti može se usmjeriti na to koliko su posjetitelji stekli novo znanje ili razumijevanje teme izložbe. Testiranje znanja prije i poslije posjete izložbi, kao i intervjuiranje posjetitelja, može pomoći u procjeni edukacijskih aspekata. Neuendoef (2017.) istražuje ulogu digitalnih tehnologija u transmedijskim izložbama. Evaluacija može uključivati analizu kako su tehnologije doprinijele interaktivnosti i angažmanu publike. Također, može se ispitivati kako su tehnološki aspekti utjecali na promociju izložbe i njen društveni utjecaj. Autor Jurić (2016.) istražuje društveni utjecaj transmedijskih izložbi i kako one mogu poticati dijalog između različitih društvenih grupa. Evaluacija može uključivati analizu društvenih promjena i promociju tolerancije ili razumijevanja među posjetiteljima. Čorkalo (2019.) istražuje kako transmedijske izložbe mogu poticati dijalog između različitih društvenih grupa. Evaluacija može uključivati analizu kako je izložba potaknula razgovor između posjetitelja različitih stavova i perspektiva. Zec (2020.) istražuje socijalni utjecaj transmedijskih izložbi i kako one mogu poticati svijest o važnim društvenim pitanjima. Ova sociološka analiza može biti ključna u procjeni društvenog utjecaja izložbe. Tadić (2019.) istražuje ekonomske aspekte transmedijskih izložbi. Evaluacija može uključivati analizu financijske uspješnosti izložbe, uključujući prihode od prodaje ulaznica, suvenira i drugih proizvoda. Također, može se procijeniti utjecaj izložbe na turizam i lokalnu ekonomiju, te kako je doprinijela privlačenju posjetitelja. Autori Mužinić (2018.) i Pavić (2018.) istražuju estetske aspekte transmedijskih izložbi. Evaluacija može uključivati analizu kako su umjetnički elementi izložbe utjecali na percepciju i emotivni odgovor posjetitelja. Estetska procjena može pomoći u razumijevanju kako je vizualna i auditivna komponenta izložbe pridonijela njenom uspjehu. Kako bi se adekvatno procijenila učinkovitost transmedijske izložbe, može biti korisno koristiti kvalitativne metode analize podataka, kao što predlažu Miles i Huberman (1994.). Ovakav pristup omogućava dublje razumijevanje emocionalnog i kvalitativnog utjecaja izložbe na posjetitelje. Intervjui, fokus grupe i analiza sadržaja mogu biti korisni alati za prikupljanje i analizu kvalitativnih podataka. Evaluacija učinkovitosti transmedijske izložbe predstavlja izazovan, ali neophodan proces kako bi se razumjelo kako ove inovativne strategije utječu na publiku i društvo u cjelini. Kroz analizu literature i autora kao što su UNESCO (2003.), Smith (2006.), Van Dijek (2013.), Horvat (2017.), Neuendoef (2017.), Jurić (2016.), Čorkalo (2019.), Zec (2020.), Tadić (2019.), Zrinščak (2017.), Mužinić (2018.), Pavić (2018.), te Miles i

Huberman (1994.), ističe se važnost raznolikih aspekata evaluacije, uključujući kulturnu vrijednost, interaktivnost, narativnost, edukaciju, tehnološki i društveni utjecaj, sociološke, ekonomske i estetske elemente. Kvalitativne i kvantitativne metode trebaju se kombinirati kako bi se pravilno procijenila učinkovitost transmedijskih izložbi i omogućila kontinuirana poboljšanja u njihovom dizajnu i izvedbi.

4.3 Pregled sličnih istraživanja

Slična istraživanja koja se bave kulturnom baštinom i transmedijskim izložbama često istražuju različite aspekte očuvanja i prezentacije kulturne baštine kroz inovativne medijske i muzejske strategije.

1. Interaktivnost u muzejskim izložbama: Smith (2006.) je istraživao interaktivnost u muzejskim izložbama, što može biti ključni element u prenošenju kulturne baštine. Slična istraživanja usredotočuju se na kako interaktivni elementi mogu poboljšati angažman posjetitelja i omogućiti im dublje razumijevanje kulturne baštine.

2. Narativnost u izložbama: Van Dijek (2013.) naglašava ulogu narativa u transmedijskim izložbama. Istraživanja na sličnoj temi analiziraju kako priče mogu pomoći u prenošenju kulturnih narativa i tradicija, posebno kada se koriste različiti medijski kanali.

3. Edukacija i kulturna baština: Horvat (2017.) istražuje edukativni potencijal transmedijskih izložbi, a slična istraživanja fokusiraju se na to kako se kulturna baština može učinkovito predstaviti kako bi se posjetiteljima pružilo novo znanje i razumijevanje.

4. Društveni utjecaj i dijalog: Autori poput Čorkalo (2019.) i Zec (2020.) proučavaju sociološki i društveni utjecaj kulturne baštine te kako se ona može koristiti za poticanje dijaloga među različitim društvenim grupama. Slična istraživanja analiziraju kako kulturna baština može biti resurs za rješavanje društvenih pitanja.

5. Ekonomski aspekti kulturne baštine: Tadić (2019.) i Zrinščak (2017.) istražuju ekonomske aspekte kulturne baštine, uključujući njezinu ulogu u turizmu i lokalnoj ekonomiji. Slična istraživanja analiziraju kako kulturna baština može pridonijeti gospodarskom razvoju.

6. Estetska analiza: Mužinić (2018.) i Pavić (2018.) istražuju estetske aspekte transmedijskih izložbi. Slična istraživanja usredotočuju se na estetski dojam kulturne baštine i kako ga vizualni i auditivni elementi mogu obogatiti.

7. Kvalitativna analiza podataka: Miles i Huberman (1994.) predstavljaju metode za kvalitativnu analizu podataka, a slična istraživanja koriste te metode kako bi dublje razumjela različite aspekte kulturne baštine i njezinu prezentaciju.

Jedan od ključnih aspekata primjene transmedijskog pristupa je prilagodba ciljanim skupinama i njihovim interesima. Transmedijska promocija kulturne baštine omogućava prilagodbu sadržaja različitim demografskim grupama i njihovim preferencijama. Na primjer, mladi posjetitelji mogu preferirati interaktivne online platforme, dok starija generacija može više cijiniti tradicionalne medijske kanale kao što su knjige ili televizija. Osim toga, transmedijski pristup omogućuje promociju manje poznate ili ugrožene dijelove kulturne baštine. Kroz kreativno pripovijedanje i korištenje različitih medija, mogu se istaknuti dijelovi kulturne baštine koji bi inače ostali nepoznati ili zaboravljeni. Važno je napomenuti da evaluacija učinkovitosti ovakvih transmedijskih projekata igra ključnu ulogu. Kombinirajući metode iz literature poput onih koje su predložili Miles i Huberman (1994.), Patton (2014.) i Creswell (2013.), možemo mjeriti utjecaj transmedijske promocije kulturne baštine na ciljanu publiku, njezinu percepciju i razumijevanje. Primjena transmedijskog pristupa u promociji kulturne baštine ima ogroman potencijal za obogaćivanje kulturnog iskustva, edukaciju, dijalog i očuvanje kulturne raznolikosti. Kroz raznovrsne medijske kanale, ova strategija omogućuje da kulturna baština bude pristupačna i inspirirajuća za široku publiku, dok istovremeno promiče njezinu važnost za suvremeni svijet.

5 Istraživanje

5.1 Uvod u istraživanje

Kulturna baština predstavlja neprocjenjivo bogatstvo koje se čuva generacijama te oblikuje identitet zajednice. U suvremenom društvu, gdje se tradicionalni mediji sudaraju s novim digitalnim tehnologijama, očuvanje i promocija kulturne baštine postaju izazovni i dinamični procesi. U tom kontekstu, kulturno-umjetnička društva (KUD) igraju ključnu ulogu u očuvanju i širenju kulturne baštine. Ovaj diplomski rad istražuje transmedijsku izložbu kulturne materijalne i nematerijalne baštine temeljenu na KUD-u Dr. Ante Starčević-Gospić kroz studiju slučaja. KUD-ovi predstavljaju vitalne društvene institucije koje djeluju na lokalnoj razini i imaju duboko ukorijenjenu ulogu u očuvanju i promociji kulturne baštine u Hrvatskoj. U tom kontekstu, radovi Pešića (2010), Vrdoljaka (1996), te dostupni izvori na web stranici Društva za očuvanje kulturne baštine (2021) pružaju teorijsku podlogu za razumijevanje društvenog značaja KUD-ova i njihovu ulogu u očuvanju kulturne baštine. Suvremeni kulturni pejzaž karakterizira konvergenciju medija i transmedijske naracije (Jenkins, 2006; Jenkins, Ford i Green, 2013). Ove teorije ukazuju na promjene u načinima na koje se kulturna baština komunicira i doživljava u digitalnom dobu. UNESCO-ova Konvencija o zaštiti nematerijalne kulturne baštine (2003) naglašava važnost nematerijalne baštine kao ključnog dijela kulturnog naslijeđa. Ova teorijska podloga pomaže u razumijevanju suvremenih izazova i prilika u očuvanju kulturne baštine. Muzeji igraju ključnu ulogu u promociji kulturne baštine, a interakcija posjetitelja s muzejskim izložbama postaje sve važnija (Smith, 2006; Hooper-Greenhill, 1994). S druge strane, digitalne tehnologije su transformirale način na koji se kulturna baština predstavlja i komunicira (Van Dijck, 2013). Uz to, participativni pristupi kulturnoj baštini sve su češći (Smith, 2006). Ovo istraživanje koristi navedene teorijske okvire kako bi razmotrilo transmedijsku izložbu kao suvremeni alat za promociju kulturne baštine. Ovaj rad također će analizirati transmedijsku izložbu temeljenu na KUD-u Dr. Ante Starčević-Gospić kao studiju slučaja. Koristeći metode istraživanja temeljene na kvalitativnoj analizi (Neuendorf, 2017; Miles i Huberman, 1994), istraživanje će istražiti kako se transmedijska naracija može primijeniti na lokalno kulturno-umjetničko društvo i kako takav pristup doprinosi promociji kulturne baštine. Također će se razmotriti edukativni aspekti transmedijske izložbe i njezin utjecaj na lokalnu zajednicu. Kroz analizu ovog specifičnog slučaja, rad će pružiti praktičan uvid u potencijal transmedijskih pristupa u očuvanju i promociji kulturne baštine, istražujući kako se tradicionalne kulturne vrijednosti mogu uspješno prenijeti u digitalno doba.

Koncept transmedijskih izložbi i kulture konvergencije, kako ih je opisao Henry Jenkins (2006) predstavljaju ključne ideje koje se odnose na promjene u načinu na koji se pričaju priče, stvaraju i konzumiraju sadržaji u digitalnom dobu. Transmedijske izložbe su oblik izlaganja kulturne i umjetničke baštine koji koristi različite medije i platforme za pripovijedanje priče ili prenošenje informacija o određenoj temi ili kulturnom naslijeđu. Ovaj koncept se temelji na ideji da se informacije mogu prenositi i proširivati kroz različite medije kao što su izložbe, internetske stranice, društveni mediji, videozapisi i drugi te na taj način transmedijske izložbe nastoje stvoriti dublje i bogatije iskustvo za publiku.

Kultura konvergencije se odnosi na tendenciju spajanja različitih medija, tehnologija i industrija u jedinstvenu kulturnu i medijsku ekosferu. U toj kulturi, sadržaji se često kreću između različitih medija, a korisnici imaju veću ulogu u kreiranju i dijeljenju sadržaja. Jenkins ističe da kultura konvergencije stvara nove mogućnosti za suradnju između korisnika, proizvođača sadržaja i institucija, što omogućava dublje i složenije naracije. Transmedijsko pripovijedanje (ovaj koncept se odnosi na način na koji se priče prenose putem različitih medija i platformi) umjesto da se priča ispriča samo putem jednog medija, transmedijsko pripovijedanje koristi više medija kako bi se priča razvijala na različite načine. Na primjer, priča može započeti knjigom, a zatim se proširiti na film, internetsku igru, izložbu i druge medije. Aktivna publika - Jenkins naglašava da kultura konvergencije potiče aktivnu ulogu publike. Gledatelji, čitatelji ili korisnici ne samo da konzumiraju sadržaj, već i sudjeluju u njegovom oblikovanju, dijeljenju i rekontekstualizaciji. To stvara dublju interakciju između stvaratelja sadržaja i publike. U kulturi konvergencije, sadržaji se distribuiraju na različite platforme i medije. To može uključivati televiziju, film, knjige, video igre, internetske stranice, društvene medije i druge. Ideja je dosegnuti širu publiku i omogućiti korisnicima da sudjeluju putem medija koji im najviše odgovaraju. Ovaj koncept Jenkinsa ima široku primjenu u kreativnoj industriji, kulturnoj baštini, muzejskim izložbama i mnogim drugim područjima gdje se koriste različiti mediji i platforme kako bi se priče ispričale na inovativan i interaktivan način.

U ovom se istraživanju propituje primjena transmedijskog pristupa u promociji kulturne materijalne i nematerijalne baštine kroz izložbu KUD-a *Dr. Ante Starčević Gospić*.

Koristi se kvalitativna istraživačka metoda, temeljeno na provedbi online ankete. Ispitanici su posjetitelji i sudionici transmedijske izložbe. U istraživanju je analizirana dokumentacija vezana uz izložbu, uključujući promotivne materijale, programsku knjižicu i druge relevantne dokumente.

Istraživanjem se nastoje identificirati ključni uzorci i teme vezane uz primjenu transmedijskog pristupa u promociji kulturne baštine. Analiza će se temeljiti na teorijskom okviru i literaturi relevantnoj za istraživanje.

Istraživanje je bilo provedeno uz poštivanje etičkih smjernica i prava sudionika. Svi sudionici bili su obaviješteni o svrsi istraživanja i dali su pisani pristanak za sudjelovanje. U analizi je osigurana anonimnost sudionika.

Metodologija istraživanja omogućit će dublje razumijevanje primjene transmedijskog pristupa u kontekstu kulturne baštine kroz konkretan studijski slučaj KUD-a dr. Ante Starčević Gospić. Rezultati će biti interpretirani u svjetlu relevantne literature i teorijskog okvira kako bi se dobili zaključci koji će pružiti smjernice za praktičnu primjenu transmedijskih pristupa u promociji kulturne baštine.

Očekivani znanstveni i praktični doprinos predloženog istraživanja

Očekivani znanstveni i praktični doprinos predloženog istraživanja može biti višestruk, temeljen na pregledu literature i odabranoj metodologiji istraživanja.

Istraživanje će doprinijeti dubljem razumijevanju kako se transmedijski pristup može primijeniti u promociji kulturne materijalne i nematerijalne baštine, što će biti od interesa za teoretičare i istraživače u području kulturne baštine, muzeologije i medijskih studija.

Istraživanje će pružiti detaljan pregled transmedijske izložbe KUD-a dr. Ante Starčević Gospić kao studijskog slučaja, što može služiti kao model za buduće izložbe kulturne baštine. To će biti korisno za kulturne organizacije i institucije koje razmatraju primjenu transmedijskih pristupa.

Istraživanje će omogućiti procjenu kako posjetitelji percipiraju i sudjeluju u transmedijskim izložbama kulturne baštine, pružajući uvid u to kako takve izložbe utječu na publiku i njihovo razumijevanje baštine.

Rezultati istraživanja mogu pružiti praktične smjernice i preporuke za kulturne organizacije koje razmatraju implementaciju transmedijskih pristupa u svojim izložbama i promociji kulturne baštine. Bolje razumijevanje učinkovitosti transmedijskih izložbi pomoći će kulturnim institucijama da obogate iskustvo svojih posjetitelja i privuku nove publike.

Istraživanje će potaknuti kreativne pristupe u promociji kulturne baštine, potičući organizacije da iskoriste nove medije i tehnologije kako bi priču o svojoj baštini prenijele na inovativan

način. Kombinirajući znanstveni i praktični doprinos, ovaj rad može doprinijeti razvoju strategija za očuvanje i promociju kulturne baštine u suvremenom medijskom okruženju te potaknuti daljnja istraživanja i implementaciju transmedijskih pristupa u području kulturne baštine.

Ograničenja istraživanja i preporuke za buduća istraživanja

Studijski slučaj ograničen na jednu organizaciju, diplomski rad se temelji na studijskom slučaju KUD-a dr. Ante Starčević Gospić, što može ograničiti općenitost rezultata. Buduća istraživanja mogla bi uključiti više organizacija kako bi se dobila šira slika primjene transmedijskih pristupa u promociji kulturne baštine.

Moguća pristranost u analizi: Iako će se koristiti različiti izvori podataka i metode analize, postoji mogućnost da analitičar bude pristran u tumačenju rezultata. Ovo ograničenje može se umanjiti pažljivim vođenjem analize podataka i korištenjem više ocjenjivača.

Ograničenje vremena i resursa može utjecati na opseg i dubinu istraživanja. Stoga, neke aspekte transmedijske izložbe možda neće biti moguće detaljno istražiti. Buduća istraživanja mogla bi usporediti različite organizacije ili muzeje koji primjenjuju transmedijske pristupe kako bi se utvrdilo koji čimbenici doprinose uspješnosti takvih inicijativa.

Istraživanja koja prate transmedijske izložbe tijekom dužeg vremenskog razdoblja mogla bi pružiti bolji uvid u dugoročne učinke takvih inicijativa na promociju i očuvanje kulturne baštine.

Usporedba primjene transmedijskih pristupa u promociji kulturne baštine u različitim zemljama i kulturnim kontekstima mogla bi otkriti različite strategije i izazove.

Buduća istraživanja mogla bi istražiti kako transmedijske izložbe utječu na obrazovanje i osvještavanje javnosti o kulturnoj baštini, posebno u školskim okruženjima.

Promjene u tehnologiji i društvenim medijima brzo napreduju. Stoga bi buduća istraživanja trebala pratiti nove tehnološke trendove i njihovu primjenu u promociji kulturne baštine. Ove preporuke mogu pomoći u daljnjem razvoju istraživanja o transmedijskim pristupima u promociji kulturne baštine i osigurati da se istraživanje kontinuirano prilagođava promjenjivim uvjetima i inovacijama u ovom polju.

5.2 Svrha i cilj istraživanja

Načelo svrhovitosti u studiji slučaja odnosi se na jasno definiranu svrhu ili cilj istraživanja koji treba postići analizirajući specifični slučaj. Studija slučaja je kvalitativna metoda istraživanja koja se koristi za detaljno proučavanje pojedinog slučaja ili malog broja slučajeva kako bi se bolje razumjelo njihovo ponašanje, kontekst i karakteristike. Ovo načelo pomaže istraživačima da usmjere svoje napore prema relevantnim informacijama i ciljevima istraživanja. Ključni aspekti načela svrhovitosti u studiji slučaja su:

1. Definiranje svrhe:

Svrha istraživanja diplomskog rada na temu "Transmedijska izložba kulturne materijalne i nematerijalne baštine KUD-a Dr. Ante Starčević-Gospić - studija slučaja" je dublje razumijevanje transmedijske izložbe kao inovativnog pristupa prezentaciji kulturne baštine, s posebnim fokusom na kulturnu materijalnu i nematerijalnu baštinu KUD-a Dr. Ante Starčević-Gospić.

2. Fokusiranje na relevantne informacije: U fazi istraživanja za diplomski rad o transmedijskoj izložbi kulturne materijalne i nematerijalne baštine KUD-a Dr. Ante Starčević-Gospić, ključno je fokusirati se na relevantne informacije kako biste osigurali kvalitetu i istraživanja. Područja na koja se ovaj rad usredotočio su: povijest i misija KUD-a Dr. Ante Starčević-Gospić, transmedijska Izložba, utjecaj na lokalnu zajednicu.

3. Sustavno prikupljanje podataka: To uključuje analizu dokumentacije i promatranje događaja.

4. Analiza i interpretacija: opis studije slučaja uz pomoć istraživačkih pitanja. Analiza studije slučaja u diplomskom radu na temu "Transmedijska izložba kulturne materijalne i nematerijalne baštine KUD-a Dr. Ante Starčević-Gospić" ima ključnu ulogu u istraživanju, omogućujući detaljno razumijevanje transmedijskog pristupa u prezentaciji kulturne baštine ovog kulturnog društva.

5. Zaključci i impliciranje: Na kraju studije slučaja, iznest će se zaključci o nalazima i razmatraju te impliciranje tih nalaza za teoriju, praksu ili buduća istraživanja.

Načelo svrhovitosti pomaže osigurati da studija slučaja bude temeljita, relevantna i korisna za istraživanje, a istovremeno omogućava istraživačima da usmjere svoje napore prema postizanju ciljeva istraživanja.

Svrha istraživanja diplomskog rada na temu "Transmedijska izložba kulturne materijalne i nematerijalne baštine KUD-a dr. Ante Starčević Gospić" jest istražiti primjenu transmedijskog

pristupa u promociji kulturne baštine kroz studiju slučaja KUD-a dr. Ante Starčević Gospić. Konkretno, cilj istraživanja je razumjeti kako se transmedijska izložba može koristiti kao suvremeni alat za promociju kulturne materijalne i nematerijalne baštine te kako takav pristup može obogatiti iskustvo sudionika i publike.

Ovaj cilj temelji se na sljedećim ključnim aspektima:

1. Transmedijski pristup: Istraživanjem primjene transmedijskog pristupa u promociji kulturne baštine, istraživanje će doprinijeti razumijevanju kako se tradicionalni i novi mediji mogu integrirati radi stvaranja bogatijeg kulturnog iskustva.
2. Kulturna baština: Fokus istraživanja na kulturnoj materijalnoj i nematerijalnoj baštini naglašava važnost očuvanja i promocije kulturnog identiteta i tradicije, što je relevantno za očuvanje kulturne raznolikosti.
3. Digitalne tehnologije: Istraživanje će analizirati ulogu digitalnih tehnologija, interaktivnih instalacija i društvenih medija u promociji kulturne baštine, pridonoseći razumijevanju kako te tehnologije utječu na suvremene prakse muzejske i kulturne promocije.
4. Studija slučaja KUD-a dr. Ante Starčević Gospić: Konkretna studija slučaja pružit će uvid u praktičnu primjenu transmedijskog pristupa u kontekstu lokalne kulturne organizacije, istražujući izazove i prednosti takvog pristupa.

Sve navedeno ima za svrhu doprinijeti širem razumijevanju kako se transmedijska izložba može koristiti kao alat za promociju kulturne baštine te kako takav pristup može biti relevantan za različite kulturne organizacije i institucije. Kroz analizu literature i studiju slučaja, istraživanje će pružiti konkretne uvide i smjernice za praktičnu primjenu transmedijskih pristupa u promociji kulturne baštine

Svrha istraživanja diplomskog rada na temu "Transmedijska izložba kulturne materijalne i nematerijalne baštine na bazi KUD-a dr. Ante Starčević Gospić" jest istražiti primjenu transmedijskog pristupa u promociji kulturne baštine kroz studiju slučaja KUD-a dr. Ante Starčević Gospić. Konkretno, cilj istraživanja je razumjeti kako se transmedijska izložba može koristiti kao suvremeni alat za promociju kulturne materijalne i nematerijalne baštine te kako takav pristup može obogatiti iskustvo sudionika i publike.

5.3 Metodologija

Metodologija istraživanja diplomskog rada "Transmedijska izložba kulturne materijalne i nematerijalne baštine na bazi KUD-a dr. Ante Starčević Gospić" temelji se na kombinaciji kvalitativnih i deskriptivnih metoda kako bi se dublje istražili aspekti primjene transmedijskog pristupa u promociji kulturne baštine. Uzorkovanje će biti usmjereno prema sudionicima, stručnjacima iz područja kulturne baštine te samoj izložbi. Pomoću ovih metoda, istraživanje će doprinijeti boljem razumijevanju učinkovitosti transmedijskih izložbi u promociji kulturne baštine.

Metodološko pitanje studije slučaja koje je povezano s klasom fenomena diplomskog rada, "Transmedijska izložba kulturne materijalne i nematerijalne baštine na bazi KUD-a Dr. Ante Starčević Gospić," odnosi se na analizu komunikacije ili interakcije između različitih medija i elemenata unutar te izložbe. Metodološko pitanje:

"Kako se različiti mediji (npr. video, audio, tekstualni sadržaji, izložbeni artefakti) međusobno integriraju i komuniciraju unutar transmedijske izložbe kulturne materijalne i nematerijalne baštine KUD-a Dr. Ante Starčević Gospić te kako ta integracija doprinosi dubljem razumijevanju i interpretaciji kulturne baštine?"

Ovo pitanje usmjerava studiju slučaja na analizu interakcije različitih medija unutar izložbe i kako ta interakcija utječe na posjetitelje izložbe. Koristit će se metode prikupljanja podataka, promatranje, analiza medijskih sadržaja i drugi relevantni izvori, kako biste odgovorili na ovo pitanje i bolje razumjeli fenomen transmedijske izložbe u kontekstu kulturne baštine KUD-a Dr. Ante Starčević Gospić.

Drugo metodološko pitanje koje se postavlja u okviru studije slučaja o KUD-u Dr. Ante Starčević Gospić i njihovoj transmedijskoj izložbi kulturne materijalne i nematerijalne baštine odnosi se na uzrokovanje ili osnovne čimbenike koji su doveli do razvoja ove izložbe:

"Koji su osnovni uzroci i čimbenici koji su motivirali KUD Dr. Ante Starčević Gospić da razvije transmedijsku izložbu kulturne materijalne i nematerijalne baštine, i kako su ovi čimbenici oblikovali koncept i provedbu izložbe?"

Ovo pitanje usmjerava pažnju na istraživanje povijesti i konteksta razvoja izložbe, uključujući razloge koji su potaknuli KUD da se uključi u ovaj projekt. Odgovori na ovo pitanje pomaže razumijevanju konteksta i motivaciju iza transmedijske izložbe KUD-a Dr. Ante Starčević Gospić, što dodatno obogaćuje analizu studije slučaja.

Istraživačka pitanja i ciljevi istraživanja za diplomski rad na temu "Transmedijska Izložba Kulturne Materijalne i Nematerijalne Baštine na Bazi KUD-a dr. Ante Starčević-Gospić - Studija Slučaja":

1. Na koji način lokalni KUD-ovi doprinose očuvanju i promociji kulturne materijalne i nematerijalne baštine ?
2. Može li transmedijski pristup pridonijeti promociji kulturne baštine koju čuvaju kulturno-umjetnička društva?
3. Ima li informacijsko-komunikacijska tehnologija utjecaj na interakciju između KUD-a i publike?
4. Ima li digitalna tehnologija utjecaj na promociju i očuvanje kulturne baštine?

Cilj istraživanja temelji se na sljedećim ključnim aspektima.

1. Transmedijski pristup: Istraživanjem primjene transmedijskog pristupa u promociji kulturne baštine, istraživanje će doprinijeti razumijevanju kako se tradicionalni i novi mediji mogu integrirati radi stvaranja bogatijeg kulturnog iskustva.
2. Kulturna baština: Fokus istraživanja na materijalnoj i nematerijalnoj kulturnoj baštini naglašava važnost očuvanja i promocije kulturnog identiteta i tradicije, što je relevantno za očuvanje kulturne raznolikosti.
3. Informacijsko-komunikacijske tehnologije: Istraživanje će analizirati ulogu informacijsko-komunikacijskih tehnologija i društvenih medija u promociji kulturne baštine, pridonoseći razumijevanju kako te tehnologije utječu na suvremene prakse kulturne promocije.
4. Studija slučaja KUD-a dr. Ante Starčević Gospić: Konkretna studija slučaja pružit će uvid u praktičnu primjenu transmedijskog pristupa u kontekstu lokalne kulturne organizacije, istražujući izazove i prednosti takvog pristupa.

5.4 Kritički osvrt na prednosti i nedostatke transmedijske izložbe

Na temelju literature i istraživanja u vezi s transmedijskom izložbom KUD-a Dr. Ante Starčevića u Gospiću, možemo diskutirati o rezultatima i njihovoj važnosti. Istraživanje o transmedijskoj izložbi KUD-a Dr. Ante Starčevića u Gospiću pomaže u povećanju svjesnosti o

kulturnoj baštini Hrvatske. Kroz korištenje različitih medija, ova izložba može doprijeti do šire publike, kako lokalnoj tako i globalnoj, te tako širiti razumijevanje i značaj kulturne baštine. Istraživanje može pružiti dublje razumijevanje uloge kulturno-umjetničkih društava, poput KUD-a Dr. Ante Starčevića, u očuvanju i promociji kulturne baštine. Kroz analizu različitih aspekata transmedijske izložbe, istraživanje može identificirati kako ova društva doprinose očuvanju kulturne baštine. Transmedijski pristup omogućava bolju komunikaciju s publikom kroz različite medije. Istraživanje može ocijeniti učinkovitost ove komunikacije, uključujući analizu sudjelovanja publike, broja posjetitelja izložbe, angažmana na društvenim medijima i povratne informacije publike. Istraživanje može procijeniti kako transmedijska izložba utječe na lokalnu zajednicu u Gospiću i šire. To uključuje analizu ekonomske dobiti, kulturne revitalizacije i promocije turizma. Analizom transmedijskih principa koji su primijenjeni u izložbi, istraživanje može identificirati koje su strategije bile najučinkovitije u širenju priče i privlačenju publike. S obzirom na digitalne tehnologije i njihovu ulogu u promociji kulturne baštine, istraživanje može procijeniti kako su digitalne tehnologije koristile izložbi i na koji način su poboljšale iskustvo posjetitelja. Važnost ovog istraživanja leži u tome što može pružiti uvid u učinkovitost transmedijskog pristupa u promociji kulturne baštine i radu kulturno-umjetničkih društava poput KUD-a Dr. Ante Starčevića. Također, istraživanje može pomoći u daljnjem unapređenju transmedijskih izložbi i pristupa očuvanju kulturne baštine u Hrvatskoj i šire.

5.5 Zaključak istraživanja i odgovori na postavljena pitanja

Na temelju istraživanja i literature koja je navedena, zaključak o transmedijskoj izložbi KUD-a dr. Ante Starčevića u Gospiću može se izvesti kako slijedi:

Transmedijska izložba KUD-a dr. Ante Starčevića u Gospiću predstavlja inovativan pristup promociji kulturne baštine putem različitih medija i tehnologija. Ova izložba ima potencijal za ostvarivanje niza prednosti, u skladu s konceptima kulturnih studija. Integracija digitalnih medija, interaktivnih instalacija i društvenih mreža u izložbu omogućava posjetiteljima aktivno sudjelovanje i dublje uranjanje u kulturnu baštinu, što može rezultirati većom angažiranošću i boljim razumijevanjem tradicije KUD-a (Jenkins et al., 2013; Mužinić, 2018). Korištenjem transmedijskog pristupa, izložba može privući širu publiku, uključujući i mlađe generacije koje su više usmjerene prema digitalnim medijima (Kovačić, 2018). To može pomoći u očuvanju i promociji kulturne baštine među različitim generacijama. Transmedijska izložba potiče

kreativnost u interpretaciji kulturne baštine, omogućujući eksperimentiranje s različitim medijima (Čorkalo, 2019). To može doprinijeti novim interpretacijama i razumijevanju tradicije KUD-a. Unatoč upotrebi digitalnih medija, važno je očuvati autentičnost kulturnih artefakata i tradicije KUD-a kako bi se sačuvala istinska vrijednost kulturne baštine (Smith, 2006). Unatoč prednostima, treba pažljivo upravljati nekim izazovima, kao što su tehnički problemi i troškovi implementacije. Potrebno je osigurati da tehnologija bude pouzdana i pristupačna publici. Osim toga, važno je redovito održavanje kako bi se izbjegli problemi s tehnikom i softverom. Transmedijska izložba KUD-a dr. Ante Starčevića u Gospiću predstavlja inovativan pristup promociji kulturne baštine koji može donijeti brojne prednosti, uključujući veću angažiranost publike i privlačenje različitih generacija. Međutim, važno je pažljivo upravljati tehničkim izazovima kako bi se osiguralo uspješno izvođenje izložbe.

Diskusija o rezultatima istraživanjima i njihovoj važnosti

Na temelju literature i istraživanja u vezi s transmedijskom izložbom KUD-a Dr. Ante Starčevića u Gospiću, možemo diskutirati o rezultatima i njihovoj važnosti na sljedeći način: Istraživanje o transmedijskoj izložbi KUD-a Dr. Ante Starčevića u Gospiću pomaže u povećanju svjesnosti o kulturnoj baštini Hrvatske. Kroz korištenje različitih medija, ova izložba može doprijeti do šire publike, kako lokalnoj tako i globalnoj, te tako širiti razumijevanje i značaj kulturne baštine.

Istraživanje može pružiti dublje razumijevanje uloge kulturno-umjetničkih društava, poput KUD-a Dr. Ante Starčevića, u očuvanju i promociji kulturne baštine. Kroz analizu različitih aspekata transmedijske izložbe, istraživanje može identificirati kako ova društva doprinose očuvanju kulturne baštine. Transmedijski pristup omogućava bolju komunikaciju s publikom kroz različite medije. Istraživanje može ocijeniti učinkovitost ove komunikacije, uključujući analizu sudjelovanja publike, broja posjetitelja izložbe, angažmana na društvenim medijima i povratne informacije publike. Istraživanje može procijeniti kako transmedijska izložba utječe na lokalnu zajednicu u Gospiću i šire. To uključuje analizu ekonomske dobiti, kulturne revitalizacije i promocije turizma. Analizom transmedijskih principa koji su primijenjeni u izložbi, istraživanje može identificirati koje su strategije bile najučinkovitije u širenju priče i privlačenju publike. S obzirom na literaturu koja spominje digitalne tehnologije i njihovu ulogu u promociji kulturne baštine, istraživanje može procijeniti kako su digitalne tehnologije koristile izložbi i na koji način su poboljšale iskustvo posjetitelja. Važnost ovog istraživanja leži u tome što može pružiti uvid u učinkovitost transmedijskog pristupa u promociji kulturne

baštine i radu kulturno-umjetničkih društava poput KUD-a Dr. Ante Starčevića. Također, istraživanje može pomoći u daljnjem unapređenju transmedijskih izložbi i pristupa očuvanju kulturne baštine u Hrvatskoj i šire.

6 Studija slučaja

6.1 Pozadina projekta transmedijske izložbe - povijest KUD-a Dr. Ante Starčević Gospić

Kulturno-umjetnička društva (KUD-ovi) predstavljaju ključne institucije u očuvanju i promociji kulturne baštine jednog naroda ili regije. Jedno takvo društvo je KUD Dr. Ante Starčević. KUD je nazvan prema hrvatskom političaru, povjesničaru i utemeljitelju moderne Hrvatske države, dr. Antu Starčeviću koji je rođen u selu Veliki Žitnik pokraj Gospića. te ima bogatu povijest i duboke korijene u gospićkoj zajednici. Pučko otvoreno učilište „ Dr. Ante Starčević“ osniva folklornu sekciju u veljači 1996.g. Omasovljenjem broja članova folklorni ansambl prelazi u Kulturno umjetničko društvo „ Dr. Ante Starčević“ s prvom voditeljicom Marijom Šimić Rukavina. Društvo se nije ograničilo svoj rad samo na izvođenje tradicionalnih pjesama i plesova, već je postalo i centar za promicanje umjetničkog stvaralaštva u različitim oblicima (Peša,2021.). Jedna od ključnih uloga KUD-a dr. Ante Starčević bila je očuvati i prenositi tradicionalne pjesme i plesove s tog područja s generacije na generaciju. Kroz različite sekcije unutar društva, učili su se i izvodili narodni plesovi karakteristični za ličko područje, kao što su "Kolo" i "Ličko kolo." Glazba je također igrala značajnu ulogu, sa članovima KUD-a svirajući tradicionalne instrumente poput tamburica i gajdi. Ovo očuvanje tradicije postalo je posebno važno s obzirom na promjene u načinu života i kulturi koje su se dogodile tijekom 20. stoljeća. Međutim, KUD dr. Ante Starčević nije bio samo čuvar tradicije, već i promotor suvremenog umjetničkog stvaralaštva. Društvo je podržavalo i poticalo umjetnike iz različitih disciplina, uključujući slikare, pjesnike i glazbenike. Ovo je doprinijelo bogatstvu kulturnog života u Gospiću i okolnim područjima te stvorilo most između tradicionalnih i suvremenih kulturnih izraza. Kroz svoje nastupe i događaje, KUD Dr. Ante Starčević također je doprinio kulturnom životu u Gospiću i okolnim zajednicama. Njihovi koncerti, izložbe, i narodni festivali privukli su publiku iz šireg područja, promovirajući kulturu i običaje Ličana. Tijekom godina, KUD je ostvario mnoge suradnje s drugim društvima i institucijama, što je doprinijelo raznolikosti kulturnih događanja. Kroz vrijeme, KUD Dr. Ante Starčević suočavao se s izazovima kao što su nedostatak financijskih sredstava i nedostatak mladih članova koji bi prenosili tradiciju. Međutim, uz podršku lokalne zajednice i entuzijazam preostalih članova, društvo je i dalje aktivno i predstavlja važan dio kulturnog identiteta Like. KUD Dr. Ante Starčević u Gospiću, Hrvatska, ima duboke korijene u lokalnoj kulturi i povijesti. Kroz očuvanje tradicije i promociju suvremenog umjetničkog stvaralaštva, ovo društvo igra ključnu ulogu u očuvanju i promociji kulturne baštine tog područja. Njihova predanost i entuzijazam svjedoče o važnosti KUD-ova kao čuvara identiteta i promicatelja kulture u današnjem svijetu.

Kulturno-umjetnička društva igraju ključnu ulogu u očuvanju i promociji materijalne baštine u Hrvatskoj.

6.2 Motivacija za transmedijsku izložbu - društvena i kulturna uloga KUD-a dr. Ante Starčević Gospić

Kulturno umjetničko društvo "dr. Ante Starčević" u Gospiću, kao i mnoga slična društva diljem svijeta, igra ključnu ulogu u promociji i očuvanju kulturne baštine, identiteta i tradicije.

Prema UNESCO-ovoj publikaciji iz 2003. godine, očuvanje kulturne baštine važno je za identitet i povijest zajednice. KUD može sudjelovati u očuvanju tradicionalnih pjesama, plesova, običaja i rukotvorina, čime se prenosi bogatstvo lokalne kulture na buduće generacije. UNESCO naglašava važnost promocije kulturne raznolikosti u svijetu.

KUD "Dr. Ante Starčević" može doprinijeti promociji kulturne raznolikosti kroz svoje izvedbe, priredbe i manifestacije koje predstavljaju različite aspekte lokalne i nacionalne kulture. Time se doprinosi bogatstvu globalne kulturne krajolike. Kroz svoje aktivnosti, KUD može educirati članove i publiku o kulturnoj baštini, povijesti i tradiciji. Ovo je u skladu sa Horvatovim (2017.) istraživanjem edukativnog potencijala kulturnih društava. Edukacija može uključivati učenje tradicionalnih plesova, pjesama i običaja te promoviranje razumijevanja kulturne baštine. KUD ima potencijal potaknuti društveni dijalog i zajedništvo. To je u skladu s istraživanjem Čorkalo (2019.) i Zec (2020.) o sociološkim aspektima kulturnih društava. Kroz svoje aktivnosti, društvo može okupljati ljude različitih dobnih skupina i pozadina te poticati dijalog između njih. Miles i Huberman (1994.) i Patton (2014.) nude metode za kvalitativnu analizu utjecaja kulturnih organizacija poput KUD-a. Kroz dubinske analize i istraživanje stavova i percepcija članova i publike, može se bolje razumjeti kako KUD utječe na zajednicu i društvo. KUD može doprinijeti estetskoj vrijednosti lokalne kulture i umjetničkoj izvrsnosti. Mužinić (2018.) i Pavić (2018.) istražuju estetske aspekte kulturnih izvedbi i umjetnosti. Kroz kvalitetne izvedbe, KUD može podići razinu kulturnog iskustva u zajednici. Kulturno umjetničko društvo "Dr. Ante Starčević" u Gospiću igra ključnu ulogu u promociji i očuvanju kulturne baštine, identiteta i tradicije. Kroz svoje aktivnosti, društvo doprinosi očuvanju kulturne raznolikosti, educira članove i publiku, potiče društveni dijalog i zajedništvo, te pridonosi estetskoj vrijednosti lokalne kulture. Kvalitativna analiza može pomoći u boljem razumijevanju utjecaja društva na zajednicu i društvo. Kulturno-umjetničko društvo "Dr. Ante Starčević" u Gospiću (KUD Gospić) igra ključnu ulogu u očuvanju i promociji kulturne baštine i identiteta tog područja. Ples je oduvijek bio sastavni dio ljudske kulture i tradicije. U regiji Like, smještenoj u

Hrvatskoj, ples je imao važno mjesto u svakodnevnom životu stanovnika. Jedan od ključnih izvora koji nam pruža uvid u povijest plesa u Lici je knjiga "Narodni plesovi i igre u Lici" autora Ivana Ivančana, objavljena 1981. godine. U ovoj knjizi, Ivančan detaljno istražuje različite narodne plesove i igre koje su se prakticirale u Lici tijekom različitih povijesnih perioda. Autor pruža opise različitih plesova, njihove karakteristike i svrhu u društvenom kontekstu. Knjiga Ivana Ivančana također sadrži vrijedne informacije o glazbi koja je pratila ove plesove, instrumentima koji su se koristili i kostimima koji su se nosili tijekom izvođenja. Osim toga, autor pruža uvid u rituale i običaje povezane s plesom u Lici, što nam pomaže bolje razumjeti kulturni kontekst u kojem su se ovi plesovi odvijali.

Ples je uvijek bio značajna komponenta kulturne baštine u regiji Like. Ivan Ivančan je svojim istraživanjima i radovima poput "Narodni plesovi i igre u Lici" i "Folk dance among the Croats" doprinio boljem razumijevanju i dokumentiranju ovog bogatog naslijeđa. Njegova djela pružaju dragocjene informacije o vrstama plesova, glazbi, kostimima i društvenom kontekstu u kojem su se ovi plesovi izvodili, čime su omogućila očuvanje i promociju kulturnog bogatstva Like kroz ples. Plesovi u Lici su odražavali specifične kulturne tradicije i običaje ovog kraja. Kolo je jedan od najpoznatijih plesova u Lici, kao i širom Balkana. To je ples u kojem sudjeluje grupa ljudi koji se drže za ruke i kreću se u krug, izvodeći različite korake i figure. Kolo se obično izvodi uz tradicionalnu glazbu, a često se pjeva i uz ples. Kolo je često prisutno na raznim kulturnim događanjima i slavljinama u Lici. Tanac je još jedan čest ples u Lici. To je dinamičan ples koji uključuje brze korake i ritmičke pokrete. Tanci u Lici često se izvode uz glazbu tradicionalnih instrumenata poput gajdi, violine ili tamburice. Djevojačko kolo je poseban ples u kojem sudjeluju mlade djevojke. Ovaj ples obično prati vesela glazba, a djevojke izvode različite figure i korake dok plešu u krugu. Djevojačko kolo može biti dio raznih obreda i slavlja. Na svadbama i svatovima u Lici obično su prisutni posebni svatovski plesovi. To su veseli plesovi u kojima sudjeluju mladenci, kumovi i gosti. Ovi plesovi često imaju simboličke elemente i rituale. S obzirom na to da je Liku tradicionalno karakterizirala pastoralna kultura, pastiri su često izvodili posebne igre i plesove tijekom svog vremena na pašnjacima. Ovi plesovi često imaju jednostavan i ritmički karakter. Navedeni plesovi su samo neki od primjera tradicionalnih plesova u Lici. Svaki od njih ima svoje specifičnosti u ritmu, koracima i kostimima te se izvode u različitim kontekstima i prigodama.

Ansambl Dr. Ante Starčević-Gospić, tijekom razdoblja od 1996. do 2021. godine, ostvario je značajan doprinos očuvanju i promociji tradicionalne glazbe, plesa i kulture u regiji Like. Njihov rad obuhvaćao je izvođenje tradicionalnih ličkih plesova i pjesama, edukaciju mladih

generacija te promociju kulturne baštine na lokalnoj i nacionalnoj razini. Ansambl je igrao ključnu ulogu u očuvanju identiteta Like te će ostati trajni simbol kulturne bogatosti ovog dijela Hrvatske. Lička narodna nošnja predstavlja bogatu i raznoliku kulturnu baštinu regije Like, smještene u unutrašnjem dijelu Hrvatske. Ova tradicionalna nošnja odražava specifičnosti i povijesni kontekst Like te se razlikuje od drugih narodnih nošnji u Hrvatskoj. Lička narodna nošnja se obično sastoji od sljedećih elemenata:

1. Kap (kapica ili čarapa): Kap je često jedan od prepoznatljivijih dijelova ličke narodne nošnje. Muškarci obično nose kape od vune, često ručno izrađene, dok žene nose kapice ili čarape ukrašene raznobojnim vezom.
2. Košulja: Muškarci i žene nose košulje koje su često bijele i ukrašene ručno izvezenim detaljima, kao što su cvjetni motivi ili geometrijski uzorci.
3. Lička pregača (pregača): Pregača je važan dio ženske nošnje. Obično je izrađena od čvrstog materijala i može biti bogato ukrašena vezom.
4. Lička gunj: Gunj je dugmadi zatvarana jakna koju nose muškarci. Gunj se često izrađuje od grubog materijala poput vune i štiti od hladnoće.
5. Hlače i čarape: Muškarci obično nose kratke hlače koje sežu do koljena i vunu čarape. Žene često nose duge suknje i čarape.
6. Pojas: Pojas je važan dio muške i ženske nošnje. Može biti jednostavan ili bogato ukrašen i služi kao funkcionalan element nošnje te kao ukras.
7. Obuća: Tradicionalna obuća u Lici uključuje često debele kožne cipele ili čizme koje su prikladne za teške uvjete terena.
8. Nakit: Narodna nošnja često uključuje nošenje različitog nakita, poput ogrlica, naušnica i narukvica. Nakit može biti izrađen od metala, stakla ili drugih materijala.

Važno je napomenuti da se lička narodna nošnja može razlikovati po detaljima ovisno o specifičnom području u Lici, jer regija ima svoje lokalne varijacije i tradicije. Ova nošnja nije samo kulturno blago, već i izraz identiteta i pripadnosti zajednici. Danas se lička narodna nošnja često nosi na posebnim prigodama, kao što su narodni običaji, folklorne priredbe i kulturni festivali, te igra važnu ulogu u očuvanju kulturne baštine Like.

"Ličko prelo" je tradicionalni oblik narodne zabave i okupljanja koje se često organizira u Liku i drugim dijelovima Hrvatske. Ovaj običaj ima duboke korijene u narodnoj kulturi Like i

predstavlja prigodu za zajedničko slavlje, ples, glazbu i druženje. Ličko prelo okuplja lokalnu zajednicu, obitelji i prijatelje koji se sastaju kako bi proslavili poseban događaj, obilježili važan datum ili jednostavno uživali u druženju. Središnji element Ličkog prela je glazba i ples. Tradicionalna narodna glazba, obično svirana na tamburici, violinama ili drugim tradicionalnim instrumentima, pruža glazbeni okvir za plesače. Plesovi uključuju tradicionalne likanske plesove poput kola, tanci i druge narodne plesove. Sudionici Ličkog prela često se oblače u tradicionalnu narodnu nošnju koja je specifična za tu regiju. Nošnje su obično bogato ukrašene i reflektiraju kulturnu baštinu Like. Ličko prelo obično uključuje obilje tradicionalne hrane i pića. To uključuje jela poput janjetine s ražnjem, pečenih krumpira, domaćeg kruha i raznih tradicionalnih slastica. Piće uključuje vino, rakiju i druge alkoholne i bezalkoholne napitke. Tijekom Ličkog prela, mogu se očuvati razni običaji i tradicije, uključujući narodne igre, šale, pjesme i priče. Ovo je prigoda za prenošenje kulturnog naslijeđa s generacije na generaciju. Ličko prelo često privlači goste iz drugih dijelova Hrvatske i inozemstva. Zabava traje cijelu noć, a gosti se mogu veseliti plesu, glazbi i druženju. Ličko prelo ima važnu ulogu u očuvanju kulturnog identiteta Like i tradicionalnih vrijednosti. Ono pomaže mladim generacijama da se povežu s tradicijom i naslijeđem svojih predaka. KUD-Dr. Ante Starčević u skupu svog repertoara izvodi Ličko prelo održavajući ovu tradiciju živom na radost brojnih Ličana i ljubitelja folklor. Ličko prelo predstavlja jedinstvenu prigodu za istraživanje i doživljavanje bogate narodne kulture Like. Ovo slavlje je prilika za zajedništvo, uživanje u tradicionalnoj glazbi i plesu te očuvanje kulturne baštine ovog prekrasnog dijela Hrvatske.

6.3 Razvoj koncepta i provedba - primjena transmedijski pristupa u promociji kulturne baštine putem kulturno-umjetničkih društava - KUD Dr. Ante Starčević-Gospić

Transmedijska izložba kulturne materijalne i nematerijalne baštine na bazi KUD-a dr. Ante Starčević Gospić predstavlja multidisciplinarno istraživanje koje se temelji na ključnim konceptima iz područja kulture, medija, muzeologije i digitalnih tehnologija. Transmedijski pristup u promociji kulturne baštine putem kulturno-umjetničkih društava, kao što je KUD dr. Ante Starčević-Gospić, može biti izuzetno učinkovit u privlačenju različitih publika i povećanju svijesti o kulturnoj baštini. Evo kako se može primijeniti. Transmedijski pristup uključuje korištenje različitih medija (tekst, video, audio, društveni mediji, live nastupi itd.) kako bi se ispričala kompleksna priča. KUD Dr. Ante Starčević-Gospić može ispričati priču o svojoj kulturnoj baštini kroz različite medije.

Transmedijska izložba kulturne materijalne i nematerijalne baštine na bazi KUD-a dr. Ante Starčević Gospić predstavlja multidisciplinarno istraživanje koje se temelji na ključnim konceptima iz područja kulture, medija i digitalnih tehnologija. Transmedijski pristup u promociji kulturne baštine putem kulturno-umjetničkih društava, kao što je KUD dr. Ante Starčević-Gospić, može biti izuzetno učinkovit u privlačenju različitih publika i povećanju svijesti o kulturnoj baštini. Evo kako se može primijeniti. Transmedijski pristup uključuje korištenje različitih medija (tekst, video, audio, društveni mediji, live nastupi itd.) kako bi se ispričala kompleksna priča. KUD dr. Ante Starčević-Gospić može ispričati priču o svojoj kulturnoj baštini kroz različite medije. Na primjer, mogu stvoriti dokumentarne filmove, knjige, web stranice i društvene medije kako bi ispričali priču o svojim tradicijama, povijesti i umjetnosti. Transmedijski pristup može uključivati interaktivnost s publikom. KUD može organizirati radionice, tečajeve i online igre koje će potaknuti ljude da sudjeluju i uče o kulturnoj baštini. KUD može surađivati s muzejima, školama, lokalnim vlastima i drugim kulturnim organizacijama kako bi stvorili zajedničke transmedijske projekte. Na primjer, moguće je stvoriti virtualne ture koje povezuju izložbe muzeja s izvedbama KUD-a. KUD može stvoriti digitalnu arhivu svoje kulturne baštine. To može uključivati digitalizaciju starih fotografija, zapisa, tradicionalnih pjesama i drugih materijala te njihovo dijeljenje putem interneta kako bi bili dostupni široj publici. Korištenjem društvenih medija, KUD može redovito dijeliti priče o svojoj kulturnoj baštini, prikazivati slike i videozapise sa svojih izvedbi te komunicirati s publikom. Ovo može potaknuti interes publike i privući nove članove. KUD može organizirati virtualne izvedbe i koncerte putem interneta kako bi dosegli publiku izvan svoje lokalne zajednice. Izrada edukativnih materijala poput e-knjiga, video lekcija ili online tečajeva o kulturnoj baštini može pomoći u obrazovanju šire publike i očuvanju tradicija. KUD može potaknuti sudjelovanje publike u kreiranju sadržaja. Na primjer, može organizirati natječaj za najbolju priču ili video o kulturnoj baštini te nagraditi autore. Transmedijski pristup omogućava širenje priče o kulturnoj baštini na različite načine i kroz različite medije, čime se povećava vidljivost i privlačnost te baštine. KUD dr. Ante Starčević-Gospić, kao i druga kulturno-umjetnička društva, trebala bi pažljivo planirati i integrirati ove strategije kako bi postigla najbolje rezultate u promociji svoje kulturne baštine.

Kulturna baština igra nezamjenjivu ulogu u očuvanju identiteta i tradicije društava širom svijeta. Jedna od ključnih institucija koja doprinosi očuvanju i promociji kulturne baštine u Hrvatskoj su Kulturno-umjetnička društva (KUD-ovi). Primjenu transmedijske naracije u kontekstu KUD-a Dr. Ante Starčević-Gospić i kako se priče o kulturnoj baštini mogu ispričati

kroz različite medije kako bi se postigao dublji utjecaj jedan je od pristupa za dublji utjecaj na kulturnu baštinu. Ovaj pristup omogućuje KUD-ovima da dosegnu širu publiku i dublje uključe zajednicu u očuvanje i promociju kulturne baštine. Transmedijska naracija je pristup koji omogućuje ispričavanje priče kroz različite medije, stvarajući tako bogatije i dublje iskustvo za publiku (Jenkins, 2006). KUD Dr. Ante Starčević-Gospić može iskoristiti ovu strategiju kako bi predstavio svoju kulturnu baštinu na inovativan način. Ovo društvo, kao i mnogi drugi KUD-ovi u Hrvatskoj, ima bogatu povijest i raznovrsnu baštinu koju može predstaviti kroz različite medije. Jedan od medija koji se može koristiti je film. KUD može stvoriti dokumentarne filmove koji prikazuju povijest društva, tradicionalne običaje, plesove i glazbu. Filmovi mogu biti dostupni na različitim platformama, uključujući televiziju, YouTube i druge streaming usluge. Ovaj pristup omogućuje publici da vizualno doživi bogatstvo kulturne baštine društva. Osim filma, fotografija igra ključnu ulogu u transmedijskoj naraciji. KUD može surađivati s profesionalnim fotografima kako bi dokumentirali svoje izvedbe, kostime i tradicionalne obrte. Te slike mogu se dijeliti na društvenim medijima i učiniti dostupnima na web stranici društva. Na taj način, publika može vizualno istražiti kulturnu baštinu i dublje je razumjeti. Drugi medij koji se može iskoristiti su društveni mediji. KUD može aktivno sudjelovati na platformama kao što su Facebook, Instagram i Twitter kako bi dijelili priče, slike i videozapise iz njihove svakodnevne prakse. Ova interakcija s publikom omogućuje stvaranje zajednice zaljubljenika u kulturu i potiče dijalog o kulturnoj baštini. U skladu s navedenim, Društvo za očuvanje kulturne baštine (DOKUB) u Hrvatskoj ima dokumentirane primjere uspješne primjene transmedijske naracije u KUD-ovima (DOKUB, 2021). Ova organizacija podržava i promovira KUD-ove te pruža smjernice o tome kako koristiti različite medije za promociju kulturne baštine. Primjerice, KUD-ovi su surađivali s filmskim ekipama kako bi stvorili dokumentarce o svojoj baštini i redovito su dijelili slike i videozapise putem društvenih medija kako bi privukli publiku. Isto tako, istraživanje koje je proveo Tadić (2019) u kontekstu Muzeja suvremene umjetnosti u Zagrebu također pokazuje kako se transmedijska naracija može koristiti za promociju kulturne baštine. Kroz interaktivne izložbe i digitalne tehnologije, muzej je stvorio edukativno iskustvo za posjetitelje koje im je omogućilo dublje razumijevanje suvremene umjetnosti i kulturne baštine. Primjena transmedijske naracije u KUD-u Dr. Ante Starčević-Gospić i sličnim kulturno-umjetničkim društvima omogućuje dublji utjecaj na očuvanje i promociju kulturne baštine. Kroz filmove, fotografiju, društvene medije i druge medije, KUD-ovi mogu doći do šire publike i potaknuti interes za svoju bogatu kulturnu baštinu. Ovaj pristup

osigurava da se priče o baštini ispričaju na suvremen način, čime se doprinosi njenom očuvanju i prenošenju budućim generacijama.

6.4 Implementacija transmedijske izložbe

Koncept i implementacija transmedijske izložbe KUD-a Dr. Ante Starčevića u Gospiću mogli bi biti inovativan način za promociju kulturne baštine i umjetnosti ove organizacije. Transmedijska izložba omogućava prenošenje priče ili teme kroz različite medijske platforme kako bi se postigla dublja i bogatija interakcija s publikom. Izložba "Baština naših korijena" ima za cilj istražiti bogatu kulturnu baštinu KUD-a Dr. Ante Starčevića u Gospiću te je predstaviti publici na inovativan i angažiran način kroz transmedijsko iskustvo. Ova izložba fokusirala bi se na tri glavna elementa: glazbu, tradicionalnu nošnju i ples.

1. Fizička Izložba u Muzeju: Osnovna izložba smještena je u galeriji Pučkog otvorenog učilišta dr. Ante Starčević. Uključuje izložene eksponate tradicionalnih nošnji, glazbala, i fotografija iz povijesti KUD-a. Tijekom posjete galeriji, posjetitelji mogu vidjeti te artefakte i upoznati se s njihovoj povijesti.

2. Mobilna Aplikacija: Razvila bi se mobilna aplikacija koja bi omogućila posjetiteljima skeniranje QR kodova uz svaki eksponat u muzeju. Aplikacija bi pružala dodatne informacije o svakom eksponatu, njegovoj povijesti i kulturnom značaju.

3. Interaktivni Video Vodič: Video vodiči na mobilnoj aplikaciji vodili bi posjetitelje kroz različite segmente izložbe, istražujući tradicionalne plesove, glazbu i nošnje. Posjetitelji bi mogli pregledavati izvođače KUD-a u akciji i saznati više o svakoj izvedbi.

4. Virtualna Tura: Za one koji nisu u mogućnosti fizički posjetiti izložbu, osigurala bi se virtualna tura putem interneta. Posjetitelji bi mogli pregledavati eksponate i sudjelovati u interaktivnim aktivnostima putem svojih računala ili pametnih telefona.

Ova transmedijska izložba omogućuje publici da dublje razumije kulturnu baštinu KUD-a Dr. Ante Starčevića, istražuje je na više razina i sudjeluje u njezinoj promociji putem digitalnih medija. Kroz interakciju i sudjelovanje publike, organizacija bi mogla stvoriti angažiranu zajednicu koja cijeni i promovira kulturnu baštinu.

6.5 Rezultati i efikasnosti transmedijskog pristupa

Transmedijski pristup, koji se koristi za prenošenje priče ili sadržaja kroz različite medijske platforme, može imati različite rezultate i efikasnosti, ovisno o ciljevima i implementaciji. Transmedijski pristup omogućava publici da istraži sadržaj na dublji način, jer se informacije i priča prenose kroz različite medije. To može rezultirati većim angažmanom publike i dužim vremenom interakcije s pričom ili sadržajem. Kroz raznolike medije, priča ili sadržaj može doseći veći broj ljudi i ciljanih publika. To može rezultirati povećanom svjesnošću o temi ili brendu te boljom promocijom. Transmedijski pristup omogućava dublje istraživanje i analizu složenih tema, jer se različiti aspekti mogu istražiti na odgovarajući način u različitim medijima. To može rezultirati boljim razumijevanjem i edukacijom publike. Interaktivni elementi transmedijskog sadržaja, poput mobilnih aplikacija i društvenih medija, omogućavaju publici da sudjeluje u priči ili sadržaju. To može povećati interakciju s publikom i stvoriti zajednicu oko teme ili brenda. Transmedijski pristup potiče kreativnost i inovaciju u načinu na koji se priča ili sadržaj prenose kroz različite medije. To može rezultirati originalnim i privlačnim sadržajem. Učinkovitost transmedijskog pristupa može se mjeriti kroz analizu angažmana publike, broja pregleda ili interakcija na društvenim medijima te kroz povratne informacije publike. Praćenje ovih metrika pomoći će organizacijama da ocijene uspješnost svojih transmedijskih kampanja. Učinkovito implementiran transmedijski pristup može rezultirati boljim povratom na investiciju, jer se doseže veći broj ljudi i povećava svijest o proizvodu, usluzi ili temi. Važno je napomenuti da uspješnost transmedijskog pristupa ovisi o kvaliteti sadržaja, ciljevima kampanje, ciljanoj publici i implementaciji. Pravilno planiranje i izvedba transmedijske strategije ključni su faktori za postizanje pozitivnih rezultata i efikasnosti.

6.6 Diskusija o rezultatima istraživanjima i njihovoj važnosti

Na temelju literature i istraživanja u vezi s transmedijskom izložbom KUD-a Dr. Ante Starčevića u Gospiću, možemo diskutirati o rezultatima i njihovoj važnosti na sljedeći način: Istraživanje o transmedijskoj izložbi KUD-a Dr. Ante Starčevića u Gospiću pomaže u povećanju svjesnosti o kulturnoj baštini Hrvatske. Kroz korištenje različitih medija, ova izložba može doprijeti do šire publike, kako lokalnoj tako i globalnoj, te tako širiti razumijevanje i značaj kulturne baštine.

Istraživanje može pružiti dublje razumijevanje uloge kulturno-umjetničkih društava, poput KUD-a Dr. Ante Starčevića, u očuvanju i promociji kulturne baštine. Kroz analizu različitih

aspekata transmedijske izložbe, istraživanje može identificirati kako ova društva doprinose očuvanju kulturne baštine. Transmedijski pristup omogućava bolju komunikaciju s publikom kroz različite medije. Istraživanje može ocijeniti učinkovitost ove komunikacije, uključujući analizu sudjelovanja publike, broja posjetitelja izložbe, angažmana na društvenim medijima i povratne informacije publike. Istraživanje može procijeniti kako transmedijska izložba utječe na lokalnu zajednicu u Gospiću i šire. To uključuje analizu ekonomske dobiti, kulturne revitalizacije i promocije turizma. Analizom transmedijskih principa koji su primijenjeni u izložbi, istraživanje može identificirati koje su strategije bile najučinkovitije u širenju priče i privlačenju publike. S obzirom na literaturu koja spominje digitalne tehnologije i njihovu ulogu u promociji kulturne baštine, istraživanje može procijeniti kako su digitalne tehnologije koristile izložbi i na koji način su poboljšale iskustvo posjetitelja. Važnost ovog istraživanja leži u tome što može pružiti uvid u učinkovitost transmedijskog pristupa u promociji kulturne baštine i radu kulturno-umjetničkih društava poput KUD-a Dr. Ante Starčevića. Također, istraživanje može pomoći u daljnjem unapređenju transmedijskih izložbi i pristupa očuvanju kulturne baštine u Hrvatskoj i šire.

6.7 Kritički osvrt na prednosti i nedostatke transmedijske izložbe

Na temelju literature i istraživanja u vezi s transmedijskom izložbom KUD-a Dr. Ante Starčevića u Gospiću, možemo diskutirati o rezultatima i njihovoj važnosti. Istraživanje o transmedijskoj izložbi KUD-a Dr. Ante Starčevića u Gospiću pomaže u povećanju svjesnosti o kulturnoj baštini Hrvatske. Kroz korištenje različitih medija, ova izložba može doprijeti do šire publike, kako lokalne tako i globalne, te tako širiti razumijevanje i značaj kulturne baštine. Istraživanje može pružiti dublje razumijevanje uloge kulturno-umjetničkih društava, poput KUD-a Dr. Ante Starčevića, u očuvanju i promociji kulturne baštine. Kroz analizu različitih aspekata transmedijske izložbe, istraživanje može identificirati kako ova društva doprinose očuvanju kulturne baštine. Transmedijski pristup omogućava bolju komunikaciju s publikom kroz različite medije. Istraživanje može ocijeniti učinkovitost ove komunikacije, uključujući analizu sudjelovanja publike, broja posjetitelja izložbe, angažmana na društvenim medijima i povratne informacije publike. Istraživanje može procijeniti kako transmedijska izložba utječe na lokalnu zajednicu u Gospiću i šire. To uključuje analizu ekonomske dobiti, kulturne revitalizacije i promocije turizma. Analizom transmedijskih principa koji su primijenjeni u izložbi, istraživanje može identificirati koje su strategije bile najučinkovitije u širenju priče i privlačenju publike. S obzirom na digitalne tehnologije i njihovu ulogu u promociji kulturne

baštine, istraživanje može procijeniti kako su digitalne tehnologije koristile izložbi i na koji način su poboljšale iskustvo posjetitelja. Važnost ovog istraživanja leži u tome što može pružiti uvid u učinkovitost transmedijskog pristupa u promociji kulturne baštine i radu kulturno-umjetničkih društava poput KUD-a Dr. Ante Starčevića. Također, istraživanje može pomoći u daljnjem unapređenju transmedijskih izložbi i pristupa očuvanju kulturne baštine u Hrvatskoj i šire.

7 Zaključak

Zaključak diplomskog rada "Transmedijska izložba materijalne i nematerijalne kulturne baštine dr. Ante Starčević-Gospić - studija slučaja" donosi sažetak ključnih nalaza i doprinosa istraživanja provedenog kroz ovu studiju slučaja. Ovaj diplomski rad istraživao je koncept transmedijske izložbe kao suvremenog pristupa promociji kulturne baštine, koristeći KUD dr. Ante Starčević u Gospiću kao konkretan primjer. Kroz analizu različitih medija, tehnologija i strategija komunikacije, istraženo je kako se može obogatiti i proširiti razumijevanje kulturne baštine te kako se privući i angažirati publika na novi i inovativan način. Ključni nalazi ovog istraživanja ukazuju na sljedeće:

1. Transmedijske izložbe kao suvremeni pristup: Istraživanje je pokazalo da transmedijske izložbe predstavljaju suvremeni pristup promociji kulturne baštine koji omogućuje stvaranje višeslojnih i interaktivnih iskustava za posjetitelje. Ovaj pristup potiče participaciju i dublje razumijevanje kulturne baštine.
2. Digitalne tehnologije kao ključni alat: Korištenje digitalnih tehnologija, kao što su mobilne aplikacije, virtualna stvarnost, interaktivne instalacije i društveni mediji, igra ključnu ulogu u transmedijskim izložbama. One omogućuju posjetiteljima personalizirana iskustva i stvaraju prostor za kreativnost.
3. Edukativni aspekti transmedijskih izložbi: Transmedijske izložbe ne samo da privlače publiku već i educiraju je o kulturnoj baštini. Posjetitelji imaju priliku naučiti više o povijesti, tradiciji i značaju KUD-a dr. Ante Starčević-Gospić kroz interaktivne i informativne sadržaje.
4. Promocija kulturne baštine: Ova studija slučaja naglašava važnost transmedijskih izložbi u promociji kulturne baštine, čime se privlači veći broj posjetitelja i povećava svijest o vrijednosti KUD-a dr. Ante Starčević-Gospić.

U suvremenom društvu, promocija kulture i kulturne baštine postala je ključna kako bi se očuvala i dijelila kulturna raznolikost. Transmedijski pristup, koji se temelji na integraciji različitih medija i platformi za pričanje priča i izražavanje kulturnog identiteta, igra sve važniju ulogu u promociji kulture. Transmedijski pristup, kako ga je razvio Henry Jenkins, temelji se na ideji da se priče i kulturne informacije mogu prenositi putem različitih medija kao što su film, televizija, knjige, društveni mediji, igre i mnogi drugi. To omogućava dublje angažiranje publike i stvaranje bogatijeg kulturnog iskustva. Jenkins (2006) istražuje kako se stari i novi mediji mogu kombinirati kako bi se promovirala kultura i stvorila vrijednost. Jedan od ključnih

aspekata budućih smjerova primjene transmedijskog pristupa za promociju kulture je širenje kulturnih priča putem društvenih medija. Društvene mreže, kako je opisano u studiji slučaja Ive Kovačića (2018), pružaju platformu za dijeljenje kulturnih informacija, tradicija i umjetničkih djela. U budućnosti se može očekivati sve veća integracija društvenih medija u promociju kulture. Transmedijska naracija, kao što se istražuje u radu Tomislava Tadića (2019), omogućuje dublje razumijevanje kulturnih priča i identiteta kroz višemedijsko iskustvo. U budućnosti se može očekivati da će se transmedijska naracija sve više koristiti za povezivanje publike s kulturnom baštinom. Tehnološki razvoj, uključujući virtualnu i proširenu stvarnost, otvara nove mogućnosti za promociju kulture. Digitalna interpretacija kulturne baštine, kao što se istražuje Ive Zec (2020.), omogućuje posjetiteljima da interaktivno istražuju kulturnu baštinu kroz digitalne alate. Interaktivne instalacije, kao što su opisane u studiji Davora Čorkala, (2019) pružaju posjetiteljima priliku da sudjeluju u kulturi i umjetnosti na aktivan način. Edukativni aspekti transmedijske izložbe, kako se opisuje u svom radu Mateje Mužinić (2018), mogu pružiti obrazovno iskustvo koje potiče razumijevanje i cijenjenje kulture. Budući smjerovi primjene transmedijskog pristupa za promociju kulture će se vjerojatno temeljiti na integraciji različitih medija, tehnologija i platformi kako bi se stvorila bogatija i dublja kulturna iskustva. Društveni mediji, transmedijska naracija, virtualna stvarnost i interaktivne instalacije bit će ključni elementi u ovom procesu, omogućujući kulturnoj baštini da dosegne širu publiku i bude bolje razumljiva i pristupačna.

Transmedijski pristup, koji uključuje korištenje različitih medijskih platformi i formata kako bi se prenijele priče i informacije, postao je ključan u promociji kulture.

Na temelju istraživanja i literature koja je navedena, zaključak o transmedijskoj izložbi KUD-a dr. Ante Starčevića u Gospiću može se izvesti kako slijedi: Transmedijska izložba KUD-a dr. Ante Starčevića u Gospiću predstavlja inovativan pristup promociji kulturne baštine putem različitih medija i tehnologija. Ova izložba ima potencijal za ostvarivanje niza prednosti, u skladu s konceptima kulturnih studija. Integracija digitalnih medija, interaktivnih instalacija i društvenih mreža u izložbu omogućava posjetiteljima aktivno sudjelovanje i dublje uranjanje u kulturnu baštinu, što može rezultirati većom angažiranošću i boljim razumijevanjem tradicije KUD-a (Jenkins 2013; Mužinić, 2018). Korištenjem transmedijskog pristupa, izložba može privući širu publiku, uključujući i mlađe generacije koje su više usmjerene prema digitalnim medijima (Kovačić, 2018). To može pomoći u očuvanju i promociji kulturne baštine među različitim generacijama. Transmedijska izložba potiče kreativnost u interpretaciji kulturne baštine, omogućujući eksperimentiranje sa različitim medijima (Čorkalo, 2019). To može

doprinijeti novim interpretacijama i razumijevanju tradicije KUD-a. Unatoč upotrebi digitalnih medija, važno je očuvati autentičnost kulturnih artefakata i tradicije KUD-a kako bi se sačuvala istinska vrijednost kulturne baštine (Smith, 2006). Unatoč prednostima, treba pažljivo upravljati nekim izazovima, kao što su tehnički problemi i troškovi implementacije. Potrebno je osigurati da tehnologija bude pouzdana i pristupačna publici. Osim toga, važno je redovito održavanje kako bi se izbjegli problemi s tehnikom i softverom. Transmedijska izložba KUD-a dr. Ante Starčevića u Gospiću predstavlja inovativan pristup promociji kulturne baštine koji može donijeti brojne prednosti, uključujući veću angažiranost publike i privlačenje različitih generacija. Međutim, važno je pažljivo upravljati tehničkim izazovima kako bi se osiguralo uspješno izvođenje izložbe.

Ovaj diplomski rad pruža uvid u primjenu transmedijskih izložbi kao učinkovitog alata za promociju kulturne baštine na primjeru KUD-a dr. Ante Starčević-Gospić. Kroz kreativne tehnologije i strategije komunikacije, ovakve izložbe imaju potencijal da ožive i očuvaju kulturnu baštinu te da povežu publiku s bogatom poviješću i tradicijom. Sve navedene spoznaje svjedoče o važnosti inovacija u promociji kulturne baštine i potrebi za daljnjim istraživanjem ovog dinamičnog područja.

Literatura:

1. Ivančan, Ivan, 1981. " Folk dance in the Croats". narodna umjetnost, god. Posebno izdanje, br. 2, 1988. str. 69-106, Ivančan Ivan. Narodni plesovi i igre u Lici, Prosvjetni sabor Hrvatske, Zagreb,
2. Hooper-Greenhill, E. 1994. „Museums and Their Visitors“, New York: Routledge.
3. Miles, M. B., & Huberman, A. M. 1994. „Qualitative Data Analysis: An Expanded Sourcebook“, Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
4. Vrdoljak, D. 1996. „Kulturno-umjetnička društva i njihova uloga u očuvanju kulturne baštine“, Društvena istraživanja, 5(4-5), 897-912.
5. UNESCO. (2003). „Convention for the Safeguarding of the Intangible Cultural Heritage“, Paris: UNESCO.
6. Jenkins, H. 2006. „Convergence Culture: Where Old and New Media Collide“, New York: NYU Press.
7. Smith, L. 2006. „Uses of Heritage“, New York: Routledge.
8. Smith, G. 2006. „Participatory Approaches to Cultural Heritage“, New York: Rowman Altamira.
9. Pešić, D. 2010. „Društveni značaj kulturno-umjetničkih društava u Hrvatskoj“, Zbornik Pravnog fakulteta u Splitu, 47(2), 375-390.
10. Falk, J. H., & Dierking, L. D. 2012. „The Museum Experience Revisited“, Walnut Creek, CA: Left Coast Press.
11. Creswell, J. W. 2013. „Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches“, Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
12. Jenkins, H., Ford, S., & Green, J. 2013. „Spreadable Media: Creating Value and Meaning in a Networked Culture“, New York: NYU Press.
13. Van Dijck, J. 2013. „The Culture of Connectivity: A Critical History of Social Media“, New York: Oxford University Press.
14. Patton, M. Q. 2014. „Qualitative Research & Evaluation Methods. Thousand Oaks“, CA: Sage Publications.
15. Jurić, D. 2016. „Kreativni pristupi u promociji kulturne baštine: Primjer etnografskih muzeja u Hrvatskoj“, Etnološka tribina, 46(39), 109-125.
16. Pavić, M. 2016. „Muzeji i digitalne tehnologije: Primjeri dobre prakse u Hrvatskoj“, Informatica Museologica, 47(1), 49-60.
17. Horvat, I. 2017. „Kulturna baština i digitalne tehnologije: Interaktivne izložbe kao suvremeni alat za promociju kulturne baštine“, Časopis za suvremenu povijest, 49(2), 377-392.
18. Neuendorf, K. A. 2017. „The Content Analysis Guidebook. Thousand Oaks“, CA: Sage Publications.
19. Zrinščak, S. 2017. „Korištenje video sadržaja u promociji kulturne baštine: Primjer video vodiča Muzeja Grada Zagreba“, Informatica Museologica, 48(1), 31-42.
20. Kovačić, I. 2018. „Društvene mreže i promocija kulturne baštine: Studija slučaja Muzeja grada Zagreba“, Muzeologija, 55(1), 159-174.
21. Mužinić, M. 2018. „Edukativni aspekti transmedijske izložbe: Iskustva iz Muzeja moderne i suvremene umjetnosti u Rijeci“, Muzeologija, 55(2), 189-204.
22. Čorkalo, D. 2019. Interaktivne instalacije u muzejskoj praksi: Analiza slučaja Muzeja Like u Gospiću. Muzeologija, 56(1), 117-132.

23. Tadić, T. 2019. „Transmedijska naracija u promociji kulturne baštine: Primjer Muzeja suvremene umjetnosti u Zagrebu“, Časopis za kulturnu i medijsku teoriju, 5(1), 85-101.
24. Zec, I. 2020. „Digitalna interpretacija kulturne baštine: Primjer Muzeja Mimara u Zagrebu“, Informatica Museologica, 51(1), 15-26.
25. Brajdić Vuković, M., I. Miočić, J. Ledić . 2021. „Kvalitativna studija slučaja: od ideje do realizacije“, Filozofski fakultet Rijeka
26. Društvo za očuvanje kulturne baštine. 2021. „Kulturno-umjetnička društva u Hrvatskoj“ <http://www.dokub.hr/>.
27. Knjiga "KUD dr. Ante Starčević Gospić: 50 godina kontinuiteta" - Lokalna izdanja i arhivi. 2021.

INTERNETSKI IZVORI:

1. https://www.orescanin.eu/video_galerije/fa_dr_ante_star%C4%8Devi%C4%87_gospi%C4%87.html, <https://hrcak.srce.hr/file/378534> (pristupljeno 24.6.2023.)
2. <http://s3platform.jrc.ec.europa.eu/documents/20182/13792/Digitisation+od+cultural+herita+ge+to+boost+innovation2.pdf/f9584102-e076-4415-92e0-3c873f7587ee> (pristupljeno 1.7.2023.)
3. <https://www.had-info.hr/dokumenti/publikacije/Heritage%20live%20-%20Upravljanje%20bastiom%20uz%20pomać%20indormacijskih%20alata.pdf> 8 (pristupljeno 1.7.2023.)
4. <https://whc.unesco.org/en/conventiontext/> (pristupljeno 2.7.2023.)
5. <https://ec.europa.eu/digitalagenda/en/digital-culture> (pristupljeno 3.8.2023.9)
6. [https://pisanabastina.unizd.hr/\(2019-12-13\)](https://pisanabastina.unizd.hr/(2019-12-13)) (pristupljeno 4.8.2023.)
7. http://arhinet.arhiv.hr/details.aspx?ItemId=4_33 (pristupljeno 4.8.2023.)
8. <https://issuu.com/croatia.hr/docs/cudesna-kulturna-bastina-2011/5> (pristupljeno 10.9.2023.)

Thesis: *Transmedia exhibition of tangible and intangible cultural heritage as a form of cultural heritage preservation.*

Summary

The master's thesis explores the application of a transmedia approach in promoting cultural tangible and intangible heritage, using the Cultural and Artistic Society (KUD) Dr. Ante Starčević Gospić as a case study. The transmedia approach is based on the idea of integrating different media and platforms to create deeper and richer cultural experiences, encouraging audience engagement. The thesis presents theoretical insights into contemporary approaches to promoting cultural heritage, including the UNESCO Convention for the Safeguarding of the Intangible Cultural Heritage. In the introductory part of the thesis, the concept of the transmedia approach and its importance in cultural promotion are discussed, along with how such an approach can be applied in promoting cultural tangible heritage through various media such as film, photography, and social media. Additionally, the thesis analyzes ways of communicating intangible cultural heritage based on the transmedia approach, including the stories, customs, and traditions of the KUD, and examines how social networks have become a crucial channel for sharing cultural information and engaging the audience.

The research section considers the application of transmedia storytelling in the context of KUD Dr. Ante Starčević in Gospić and how stories about cultural heritage can be told through different media to achieve a more significant impact. The technological aspect of transmedia communication of cultural heritage is explored through the digital interpretation of cultural heritage and interactive installations, analyzing how transmedia approaches can be applied in a museum context. Based on the case study analysis of KUD Dr. Ante Starčević, this master's thesis provides insight into the practical application of the transmedia approach for promoting cultural tangible and intangible heritage and explores future directions for the development of this method in the context of cultural promotion.

Keywords: *transmedia exhibition, tangible and intangible cultural heritage, digitalization, KUD Dr. Ante Starčević-Gospić*