

Komuniciranje baštine kroz virtualne izložbe: Primjer izložbi u području glagoljaštva

Znaor, Lara

Undergraduate thesis / Završni rad

2024

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:162:170990>

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

Download date / Datum preuzimanja: **2025-01-04**



Sveučilište u Zadru
Universitas Studiorum
Jadertina | 1396 | 2002 |

Repository / Repozitorij:

[University of Zadar Institutional Repository](#)



Sveučilište u Zadru

Odjel za informacijske znanosti

Sveučilišni prijediplomski studij

Informacijske znanosti



Zadar, 2024.

Sveučilište u Zadru
Odjel za informacijske znanosti
Sveučilišni prijediplomski studij
Informacijske znanosti

Komuniciranje baštine kroz virtualne izložbe:
Primjer izložbi u području glagoljaštva

Završni rad

Student/ica:

Lara Znaor

Mentor/ica:

izv.prof. dr. sc. Marijana Tomić

Zadar, 2024.



Izjava o akademskoj čestitosti

Ja, **Lara Znaor**, ovime izjavljujem da je moj **završni** rad pod naslovom **Komuniciranje baštine kroz virtualne izložbe: Primjer izložbi u području glagoljaštva** 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, 9. listopada 2024.

Sažetak

Cilj rada je istražiti posebnosti i značajke virtualnih izložbi i način na koji virtualne izložbe služe kao novi način komuniciranja digitalizirane kulturne baštine. Također, cilj ovog istraživanja je istražiti i odrediti kriterije za odabir građe za virtualnu izložbu, te odabir primjerenih alata za njihovu izvedbu. Teorijski dio rada se temelji na definiranju virtualne izložbe, njihovoj izradi te kriterijima koji se primjenjuju za odabir građe koja će se virtualnom izložbom prikazati korisnicima. Virtualne izložbe način su na koji se digitalna baština može očuvati i prezentirati, odnosno komunicirati korisniku, te one predstavljaju važan oblik zaštite i komuniciranja građe u svim baštinskim ustanovama jer one omogućuje dostupnost sadržaja, najčešće upućuju korisnika i na kataloge ustanove u kojima je moguće pretraživanje i puni pristup tako prikazanoj građi. U današnje vrijeme, virtualne izložbe mogu omogućiti i kretanje unutar sadržaja aatako prikazane građe, stvaranje trodimenzionalnog doživljaja, omogućuju interaktivnost te upoznavanje s kontekstom i interpretativnim tekstovima. U istraživačkom djelu rada istraženo je na koji način virtualne izložbe služe kao novi način komuniciranja digitalizirane kulturne baštine. Metoda koja je korištena unutar ovog rada je kvalitativna metoda koja se temelji na komparativnom pristupu, odnosno usporedbi dviju virtualnih izložbi u području glagoljaštva i pisane baštine.

Ključne riječi:

virtualna izložba, glagoljaštvo, pisana baština

Sadržaj

Uvod.....	1
Virtualne izložbe.....	1
Faze izrade virtualne izložbe	3
Virtualne knjižnične izložbe	5
Virtualne izložbe u području glagoljaštva	7
Istraživanje	8
Istraživačka pitanja	9
Virtualna izložba Kaljski glagolski rukopisi.....	10
Europeana virtualna izložba Kako je nastajala Europa.....	11
Analiza i usporedba virtualnih izložbi	13
Alati za virtualne izložbe	13
Zaključak.....	15
Literatura.....	16

Uvod

Tehnološki razvoj doveo je do brojnih mogućnosti koje baštinske ustanove (arhivi, knjižnice, muzeji – dalje u tekstu AKM) mogu ponuditi korisnicima kako bi im se omogućila nova vrsta komuniciranja sa svojim korisnicima, odnosno online komuniciranje podataka o građi koju ustanove čuvaju. Digitalizacija knjižnične građe te njihova prezentacija u sklopu digitalnih zbirki omogućuje pretraživanje i pristup pisanoj baštini pohranjenoj u AKM ustanovama korisnicima iz bilo kojeg dijela svijeta te njezino približavanje korisnicima i javnosti neovisno o vremenskim i prostornim granicama. Jedan od načina na koji se digitalizirana kulturna baština može inovativnije i potpunije predstaviti javnosti i korisnicima baštinskih ustanova je stvaranjem virtualnih izložbi. Virtualne izložbe su tematske i ciljane, usmjerene na dio fonda ustanove i na ciljanu publiku, te na taj način omogućuju ustanovama da pozornost javnosti usmjere na osobito vrijedan dio fondova, da ga posebno interpretira i prikaže na načine koji su javnosti prihvatljiviji, informativniji i time korisniji. U ovom će se radu teorijski obraditi značajke virtualnih izložbi i njihova korist u komuniciranju pisane baštine. U istraživačkom dijelu rada usporedit će se virtualne izložbe na temu pisane baštine, pri čemu je jedna od izložbi na temu glagoljaštva, kako bi se istražile mogućnosti izrade takvih ciljanih, tematski zaokruženih virtualnih izložbi na temu glagoljaštva, te njihove značajke i oblici.

Virtualne izložbe

Kulturna baština obuhvaća sve materijalne i nematerijalne resurse koji predstavljaju kulturno bogastvo i nasljeđe jedne zajednice ili društva. To uključuje arhitektonske spomenike, umjetnička djela, arheološka nalazišta, književna djela, tradicijske običaje, jezik, gastronomiju, folklor i mnoge druge aspekte kulture. Kulturna baština predstavlja temelj identiteta i kontinuiteta jednog naroda ili društva te je važna za razumijevanje prošlosti, sadašnjosti i budućnosti. Prema UNESCO-u kulturna baština je ostavština koju su nam ostavile prethodne generacije, koja postoji u sadašnjosti i koju ćemo prenijeti na buduće generacije. Kulturna baština se dijeli na materijalnu i nematerijalnu kulturnu baštinu. Materijalna kulturna baština obuhvaća fizičke artefakte kao što su građevine, umjetnička djela, artefakti, arheološka nalazišta itd, dok nematerijalna kulturna baština obuhvaća običaje, tradiciju, jezik, pjesme, priče, rituale, zanate i druge aspekte koji se prenose usmenom predajom i praktičnim

iskustvom. Informacijske, odnosno baštinske ustanove imaju ključnu ulogu u očuvanju i promicanju kulturne baštine te igraju važnu ulogu u održavanju identiteta i kontinuiteta kulturnog naslijeđa. One su odgovorne za pohranu, čuvanje, zaštitu i davanje na korištenje kulturne baštine, a korisnicima osiguravaju pristup građi uz određena ograničenja koja se odnose većinom na zaštitu građe, osobito one najstarije i najvrjednije građe u fondovima baštinskih ustanova. Riječ je o građi koja se najčešće dijeli na rukopisnu i ručno tiskanu građu do 1850. godine, koju nazivamo starom i rijetkom građom, te koja čini kulturno dobro. Kao kulturno dobro, ta je građa pod posebnim mjerama zaštite te je u fizičkom obliku manje dostupna korisnicima, odnosno njezin je pristup ograničen na korištenje u čitaonicama, u određeno vrijeme i u određenim mikroklimatskim i drugim zaštitnim elementima. Digitalizacijom se omogućuje bolji pristup toj vrsti građe, njezina bolja vidljivost korisnicima koji ju u tom obliku mogu koristiti bez dodirivanja izvornika čime se izvornici štite od oštećenja, osobito mehaničkih. Informacijske tehnologije na taj način utječu na sve aspekte poslovanja AKM ustanova, ali osobito utječu na načine na koje te ustanove svoju građu komuniciraju javnosti. Digitalizacija knjižnične građe te njihova prezentacija u sklopu digitalnih zbirki omogućuje pretraživanje i pristup pisanoj baštini pohranjenoj u AKM ustanovama korisnicima iz bilo kojeg dijela svijeta te njezino približavanje korisnicima i javnosti neovisno o vremenskim i prostornim granicama

Prve virtualne izložbe su se razvile početkom 90-ih godina 20. stoljeća. Virtualna je izložba digitalni proizvod koji obično nastaje iz digitalne zbirke pomnim odabirom digitalnih objekata koje povezuje neka ideja, tema, koncept, neka relacijska shema koja odgovara na pitanje: zašto se svi ti objekti trebaju naći na istoj izložbi? Virtualna izložba je oblik komuniciranja digitalnih sadržaja javnosti, pri čemu ti sadržaji mogu biti digitalni ili digitalizirani. Prema definiciji, kulturna baština predstavlja ukupnost tvorbi ili pojava u materijalnom i duhovnom životu svakog naroda i čovječanstva (Šojat-Bikić, 2010.: 99.). Virtualna izložba proizvodi i prenosi znanje, a riječ je o prezentaciji digitalnoga izložbenoga gradiva u virtualnom prostoru, odnosno u mrežnom okruženju. Nadalje, virtualne izložbe ustanovama omogućuju prikaz sadržaja, prikaz dodatnih sadržaja unutar sadržaja digitaliziranih inačica i reprodukcija, stvaranje trodimenzionalnog doživljaja pomoću kojega korisnik potpunije i plastičnije vidi i razumije sadržaj te ga može uz pomoć prethodnih znanja i ekspertiza jasnije i pravilnije interpretirati, a uz interaktivnost takav oblik prezentacije baštine omogućuje detaljno pregledavanje građe na načine koji ne bi bio moguć bez uporabe informacijskih tehnologija, npr. povećavanjem, zumiranjem, uputnicama na mjesta na kojima je građa ili njezin kontekst potpunije opisan,

svraćanjem pozornosti na dodatne sadržaje, itd. Spoj vizualnih i tekstualnih informacija koje su nastale digitalizacijom te ih mogu koristiti svi korisnici weba su virtualne izložbe. Razvoj tehnologije doveo je do brojnih mogućnosti koje AKM ustanove mogu ponuditi korisnicima. Novi načini koji će omogućiti novu vrstu komuniciranja sa svojim korisnicima, odnosno online komuniciranje. Postavljanjem zbirke online i osiguravanjem njihova pretraživanja iz bilo kojeg dijela svijeta, baštinske ustanove kulturnu baštinu mogu približiti svima bez obzira na prostorne i vremenske granice. Za razliku od fizičkog odlaska u galerije, muzeje virtualnu izložbu moguće je pregledati iz udaljenih lokacija.

Prilikom odabira softvera i drugih programskih rješenja u kojima će se izrađivati virtualna izložba, potrebno je obratiti pozornost na način na koji se građa pridružuju metapodaci te na način na koji se građa može pregledavati. Programi koji omogućuju trodimenzionalni doživljaj omogućuju korisnicima potpuni doživljaj sadržaja i prostora.

Prilikom izrade virtualne izložbe moguće je koristiti razne formate kao što su (slika, video, zvučni zapisi) kako bi se sadržaj što više približio i postao zanimljiviji korisnicima. Glavne prednosti virtualnih izložbi su to su da nisu vremenski ni prostorno ograničene, a troškovi njihove izradbe su značajno niži u odnosu na troškove fizičkih izložbi. Izložbi se može pristupiti s bilo koje lokacije i u bilo koje vrijeme, a korisniku je potreban tek pristup internetskoj vezi. Učinci koji su važni prilikom izrade izložbe su: estetski učinci, emotivni, edukativni te zabavni (Šojat- Bikić, 2010. 99). Virtualne izložbe su izvrstan medij za širenje informacija i znanja o institucijskoj, lokalnoj, regionalnoj, nacionalnoj i svjetskoj kulturnoj povijesti i baštini. Sadržaj virtualnih izložbi može poslužiti i u obrazovanju, i to na svim obrazovnim razinama. Svrha virtualnih izložbi je da prikazuju smislene cjeline digitalizirane građe, da ih prikažu na korisniku zanimljiv i prihvatljiv način, pruže kontekst i interpretaciju građe koju prikazuju te ponude dodatne izvore informiranja i plastični prikaz građe koju predmetiziraju.

Faze izrade virtualne izložbe

Faze izrade virtualne izložbe jesu: prikupljanje informacija, kreiranje konceptnih mapa, izgradnja arhitekture virtualne izložbe, objava i predstavljanje. Prednosti komuniciranja digitalne baštine putem virtualnih izložbi jesu dostupnost širokoj publici, prostorna i vremenska neograničenost (Šojat-Bikić, 2013).

Faza 1. Prikupljanje informacija:

Tijekom prikupljanja informacija potrebno je istražiti koje su sve informacije dostupne i relevantne za korisnika, pretraživanje raznih izvora prikupljaju se potrebni materijali. Nakon pregleda svih materijala, potrebno je odabrati one koji će biti uključeni u izložbu. Na taj način postavljaju se kriteriji i određuje se tema izložbe te ciljana skupina korisnika. Definiranjem teme virtualne izložbe treba odrediti i ciljeve te istraživačko pitanje.

Faza 2. Izrada konceptualne mape:

Nakon prikupljanja potrebnih informacija te određivanja cilja i istraživačkog pitanja, slijedi izrada konceptualne mape ili idejnog nacrt. Ovaj nacrt omogućuje pregled izgleda virtualne izložbe prije same izrade. Također uključuje izradu organizacijske sheme, koja se može podijeliti na predmetnu, sistematičnu, tematsku, shemu prema vrsti materijala ili višedimenzionalnu shemu. Odabirom organizacijske sheme odlučuje se hoće li izložba biti strukturirana prema temi ili vrsti materijala te hoće li se fokusirati na prikaz predmeta ili na njihovo pripovijedanje. Nacrt pomaže u organiziranju informacija i određivanju načina njihove prezentacije.

Faza 3. Arhitektura virtualne izložbe:

Nakon izrade nacrt, sljedeći korak je izrada arhitekture virtualne izložbe. Prvo je potrebno odabrati alat koji će se koristiti za izradu izložbe, uzimajući u obzir željeni izgled virtualne izložbe. Tijekom izrade arhitekture, nacrt same izložbe ima ključnu ulogu jer olakšava organizaciju informacija i samu izradu virtualne izložbe. Izgradnjom arhitekture određuje se točan raspored informacija, način njihove prezentacije te interaktivnost izložbe. Kako bi sadržaj izložbe bio potpun, potrebno je obraditi i digitalizirati informacije. Odabirom relevantnih informacija određujemo što je važno za korisnika. Ako informacije nisu već digitalizirane, potrebno ih je skenirati ili fotografirati kako bi se stvorio njihov digitalni oblik. Digitalizacija olakšava pronalazak informacija i štiti građu. Nakon digitalizacije, potrebno je izraditi kataložni zapis. Kataložni zapis detaljno opisuje građu pomoću metapodataka, pružajući osnovne informacije poput autora, naslova i broja stranica, te dodatne informacije o sadržaju i podlozi građe. Obrada građe digitalizacijom i katalogizacijom olakšava izradu virtualne izložbe, jer digitalizirana građa s kataložkim zapisom omogućuje lakše pronalaženje potrebnih informacija tijekom izrade izložbe.

Faza 4. Objava i predstavljanje:

Nakon što je arhitektura virtualne izložbe izgrađena, potrebno ju je objaviti i predstaviti. Prilikom objave virtualne izložbe važno je obratiti pažnju na način interpretacije informacija. Postoji šest načela za pravilnu interpretaciju informacija:

1. **Poštovanje osobnosti i doživljaja posjetitelja**
2. **Informacija nije interpretacija:** Interpretacija je više od same informacije.
3. **Interpretacija je umijeće:** Obuhvaća niz različitih vještina.
4. **Cilj interpretacije nije poduka:** Cilj je izazvati razmišljanje i emocije.
5. **Cjelovitost:** Interpretacija mora prezentirati cjelovitu sliku.
6. **Razlika u interpretaciji za djecu i odrasle:** Pristupi interpretaciji moraju biti prilagođeni različitim uzrastima. (Šojat, Bikić)

Pri izradi virtualne izložbe, osobito je važno obratiti pozornost na učinke koji se virtualnom izložbom žele postići, a odnose se na estetske učinke, emotivne, edukativne te zabavne. Izložba će biti učinkovita samo ako se prilikom njezine izrade uključe svi navedeni učinci.

Virtualne knjižnične izložbe

U današnje vrijeme tehnologija je toliko napredovala da je postala neizostavan dio svačije svakodnevice. Razvoj digitalizacije, koja je rezultat razvoja tehnologija općenito, utječe na poslovanje svih ustanova, pa tako i knjižnice. Prikazivanje digitalnih sadržaja u baštinskim ustanovama na inovativne načine, kao što su virtualne izložbe, u današnje vrijeme često zamjenjuju druge načine prikaza kulturne baštine, kao što su prikazi kroz tisak, analognu fotografiju, film, itd.

Razvoj virtualnih izložbi počinje 90-ih godina 20. st. Sredinom 1990-ih dolazi do prave erupcije oblika prikazan digitalne baštine u čemu prednjače AKM ustanove (Šojat-Bikić, 2010.). Važan oblik pri tome predstavljanje virtualne izložbe čije su glavne prednosti niži troškovi, prostorno vremenska neograničenost, i veća posjećenost i pristupačnost te multimedijalnost. Virtualne izložbe omogućuju i obraćanje različitim skupinama korisnika, tako da ciljani sadržaj postaje dostupan široj društvenoj zajednici, i to i na temelju odabira građe koji će se na izložbi prikazati, i na temelju ciljanih oblika predstavljanja građe. Nadalje, virtualne izložbe kreativnim načinom prezentiranja informacija potiču na cjeloživotno učenje pojedinca (Šojat-Bikić, 2010.). Također osobitost virtualnih izložbi je i sažetost, sve potrebne informacije su na jednom mjestu, pa to korisniku ujedno može i skratiti vrijeme potrage za određenim informacijama.

Svaka izložba predstavlja javni događaj u kojem se prikazuje krajnji rezultat koji je posljedica kreativnosti, uloženog truda, rada, te naposljetku i znanja samog autora izložbe (Tica, 2022.).

Izložba je proizvod nečije mašte, uma, ali i vještine jer je upravo bit izložbe vještina nekog autora da prenese informaciju te omogući doživljaj nekim predmetom slikom ili riječju. Virtualna izložba također je jedna vrsta digitalizirane izložbe jer je u njezinu temelj vješt i pažljiv odabir građe koja će na izložbi biti prikazana, pri čemu se jedinice građe povezane određenom temom, kontekstom, odnosima koji vladaju među njima itd. (Šojat-Bikić, 2010.). Na njima može biti predstavljena digitalizirana raznovrsna baština koju uz digitalne preslike knjiga i rukopisa može činiti i audiovizualna građa, digitalne preslike umjetničkih slika i muzejskih objekata, objekata iz svakidašnjeg života, a ponekad i nesvakidašnji, odnosno neočekivani podaci (Tica, 2017.). Posebnost virtualnih izložbi je ta da su upravo one mediji koji omogućuje da se korisnicima i općoj javnosti prikažu i oni dijelovi fonda koji su zaštićeni te kojima je pristup ograničen zbog mjera zaštite ili kojih drugih razloga. Građa koja se na izložbi treba prikazati treba biti pomno odabrana, na temelju više kriterija, od važnosti građe, aktualnosti teme, do mogućnosti njezine digitalizacije te konteksta. Virtualna izložba najčešće je autorsko djelo, odnosno riječ je o rezultatu procesa koji provodi autor izložbe, koji sadržaj prenosi na način da ga opisuje, kontekstualizira i interpretira te na taj način prikazuje u tu svrhu osmišljen, zanimljivo i kreativno predstavljen sadržaj (Tica, 2022.). Ukoliko su virtualne izložbe zanimljive, kvalitetne i dobro osmišljene one mogu postati važne za promociju kulturnog bogatstva i baštinske građe.

Virtualne knjižnične izložbe, posebno one koje su posvećene baštinskoj građi izvrstan su način i informiranja turista koji žele zadovoljiti svoju znatiželju, a time upravo takve izložbe mogu postati važne za turističko promicanje baštinske građe i kulturnih dobara, odnosno vrijedne u kontekstu obogaćivanja turističke ponude, posebno u kontekstu kulturnog turizma. Osim za radnike u kulturi i turizmu, virtualne knjižnične izložbe su izvor poticanja i informiranja za svu stručnu i znanstvenu javnost, važne su u obrazovanju, izdavačkoj, turističkoj i drugoj djelatnosti (Tica, 2017.). Šojat-Bikić (2010.) ističe da pojam digitalnih zbirki treba jasno odijeliti od pojma virtualne izložbe. Naime, online dostupne slike muzejskih predmeta, popis predmeta, online katalog ili baza podataka nije virtualna izložba. Pripremanje i oblikovanje virtualne izložbe je složen, dugotrajan i zahtijevan proces koji zahtijeva kreativnost, maštu i inovativnost od autora. Temeljna razlika virtualne izložbe i digitalnih zbirki je ta što virtualna izložba mora sadržavati smislenu priču, koja može uključivati slike, tekst, audiovizualne sadržaje, ali ona treba posjedovati određene informacije da korisnik ne bude prepušten sam sebi (Šojat-Bikić, 2010.). U današnjem vremenu zbog rasprostranjenosti pristupa internetu, i zbog količine i dostupnosti različitih informacija, korisnici imaju velika očekivanja, te je bitno

da virtualna izložba bude inovativna, sadržajno smisljena, poučna te zanimljiva korisniku. Kako bi i u hrvatskim knjižnicama bilo sve više kvalitetnih i zanimljivih virtualnih baštinskih izložbi važno je da djelatnici takvih ustanova istraže, prikupe, i prikažu posebnost i ljepotu mnogobrojnih dokumenata koji su pohranjeni u AKM ustanovama.

Virtualne izložbe u području glagoljaštva

Pokazatelj kako su upravo virtualne izložbe jedan od najpogodnijih alata za prikaz nacionalnog blaga, odnosno hrvatske kulturne baštine, jesu virtualne izložbe kojima je cilj prezentacija, promocija i interpretacija vrijedne glagoljske baštine. Pri tome valja istaknuti izložbe izrađene u sklopu Centra za istraživanje glagoljaštva Sveučilišta u Zadru, i to izložbu *Tragovima glagoljaša s Ugljana i Pašmana* koja je nastala u sklopu projekta *Pisana baština* te pilot projekta *Tragovima glagoljaša s Ugljana i Pašmana*, te virtualnu izložbu *Kaljski glagoljski rukopisi* koja je nastala u sklopu istog Centra, u povodu 400. obljetnice najstarijeg glagoljskog rukopisa u mjestu Kali. Naime, župa u Kalima osnovana je godine 1623., otkad se vodi i matica vjenčanih, najstariji tekst s toga područja pisan glagoljicom. Izložba je izrađena u sklopu projekta *Digitalizacija, bibliografska obrada i istraživanje tekstova zadarsko-šibenskog područja iz razdoblja do kraja 19. st. pisanih glagoljicom, bosančicom i latinicom*. Nositelj projekta je Odjel za informacijske znanosti Sveučilišta u Zadru, a suorganizator je Vestigia institut za istraživanje rukopisa Sveučilišta u Grazu, u Austriji. Na virtualnoj izložbi su prikazani glagoljski rukopisi, prvenstveno matične knjige kaljske župe. Nositelji kulturne baštine, kako je navedeno u izložbi, oduvijek su bili svećenici, benediktinci, franjevci i s otočnog i priobalnog područja. Najviše glagoljskih rukopisa s toga područja u današnje vrijeme nalazimo u Državnom arhivu u Zadru te u Nadbiskupskom arhivu u Zadru, no i u drugim ustanovama u Hrvatskoj i izvan nje. U Petrogradu se nalazi najraniji sačuvani dijelovi kaljskog kodeksa. U navedenoj virtualnoj izložbi prikazane su i detaljno opisane:

Glagoljska matica krštenih 1683. – 1825., uglavnom je čitljiva osim par stranica koje su izbljedjele zbog vlage, napisana je kurzivnom glagoljicom, te su njezini pisci kaljski župnici. Glagoljska matica vjenčanih 1623. – 1711. ima 92 stranica, osrednje je očuvana ali je ipak čitljiva.

Glagoljska matica umrlih nastala 1698. do 1753. na nekim mjestima je teško čitljiva zbog vlage i crva, ispisana je kurzivnom glagoljicom te su i njezini autori pisci župnici Kali.

Glagoljska knjiga godova 1680. – 1873., vrlo dobro sačuvana

Glagoljska madrikula Gospe od Luzarija u Kalima 1619. – 1733., restaurirana i uvezena, zanimljivi su podaci koji govore o bratovštinama, župnoj crkvi i seoskim društvenim odnosima.

Uz digitalne preslike dokumenata, važan dio izložbe su popratni tekstovi koji donose transliteracije odabranih stranica rukopisa te njihova pojašnjenja i kontekst u kojem su bile pisane i očuvane. Uz to, na izložbi su uz rukopise prikazani i vodeni znakovi koji su prisutni na papiru na kojem su pisani glagoljski rukopisi, njihov opis i interpretacija, te prizori iz mjesta Kali.

Sljedeća izložba izrađena za potrebe Centra za istraživanje glagoljaštva Sveučilišta u Zadru je virtualna izložba *Tragovima glagoljaša s Ugljana i Pašmana*. Izložba je nastala u sklopu projekta Pisana baština. Naime, u sklopu projekta bio je organiziran pilot projekt *Tragovima glagoljaša s Ugljana i Pašmana*. Pilot projekt bio je organiziran na način da su studenti učiteljskog studija i studenti informacijskih znanosti na terenskoj nastavi posjetili značajna glagoljaška područja zadarske okolice. Posjetili su i fotografirali mjesta: Čokovac, Kali, Mali i Veli Lukoran, Sutomišćica, Tkon i Ugljan. Fotografije s terenske nastave kao i glagoljski rukopisi iz navedenih mjesta te interpretacije tako fotografiranih dokumenata uključeni su u virtualnu izložbu koju su izrađivali studenti. Povezivanjem izložbe s lokalnim područjem, pruža se prilika da šira publika upozna i prepozna vrijednost te zajednice. Digitalizirani rukopisi koji su predstavljani na izložbi preuzeti su iz projekta *Pisana baština*, a unutar virtualne izložbe su postavljene poveznice na digitalizirani rukopis kako bi korisnik po potrebi mogao dalje istraživati. Virtualna izložba izrađivala se u dva alata: StoryMap KnightLab i Spacetime Layers.

Istraživanje

Svrha rada je istražiti na koji način virtualne izložbe služe kao novi način komuniciranja digitalizirane kulturne baštine. Cilj ovog istraživanja je određivanje kriterija za odabir građe za virtualnu izložbu, te odabir primjerenog alata za virtualne izložbe. Metoda koja se koristiti unutar ovog rada je kvalitativna metoda. Kvalitativno istraživanje je vrsta znanstvenog pristupa u kojem se korištenjem metoda intervjua, analize teksta ili opažanjem i bilježenjem ponašanja prikupljaju tekstualni ili slikovni podatci i analiziraju iskustva, procesi ili obrasci (Buljan, 2021). Za temu završnog rada odabrala sam virtualne izložbe "Tragovima glagoljaša s Ugljana i Pašmana" te Kaljski glagoljski rukopis iz više razloga. Naime, glagoljaštvo je ključno za razumijevanje hrvatske kulturne i jezične baštine, posebno u kontekstu otoka Ugljana i

Pašmana, gdje je ova tradicija bila izuzetno značajna. Virtualne izložbe omogućuju prezentaciju bogate povijesti na moderan, pristupačan način, čime se šira publika može educirati i povezati s kulturnim nasljeđem. Odabirom virtualne izložbe Kaljskog glagolskog rukopisa htjela sam istaknuti specifične, te jedinstvene doprinose hrvatskoj kulturnoj baštini. Glagoljski rukopisi nisu samo vrijedan povijesni artefakt, već i svjedočanstvo o vitalnoj ulozi koju su glagoljaši imali u očuvanju identiteta i jezika. Upravo je virtualna prezentacija omogućila lakši pristup i bolje razumijevanje ovog kulturnog blaga, kao i promicanje njegove važnosti u suvremenom svijetu.

ISTRAŽIVAČKA PITANJA:

1. Koji su kriteriji za odabir građe za virtualne izložbe u području baštine?
2. Kakav je sadržaj virtualnih izložbi u području baštine i na koji je način predstavljen?

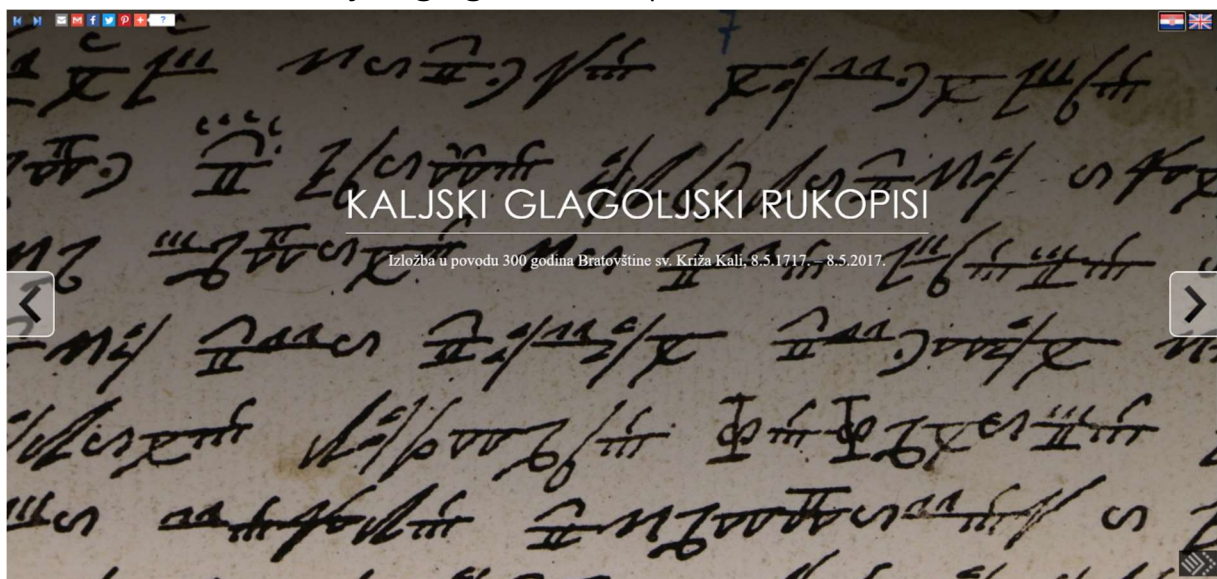
Istraživačka pitanja

1. Koji su kriteriji za odabir građe za virtualne izložbe?

Razvijanjem tehnologije dolazi do potrebe za novim uslugama, virtualne izložbe su rezultat uvođenja tehnologije u poslovanje AKM ustanova. Za izradu virtualne izložbe potrebno je prvo pripremiti građu za digitalizaciju, a zatim digitalizirati materijale i izraditi kataloški zapis. Ključni kriteriji za izradu ovakve izložbe uključuju vrijednost građe, jedinstvenost primjerka te potrebu za njegovom zaštitom. Kriteriji za odabir građe za virtualne izložbe uključuju nekoliko ključnih aspekata kako bi se osigurala relevantnost, kvaliteta i pristupačnost materijala. Građa treba biti usko povezana s temom izložbe. Potrebno je identificirati glavne ciljeve izložbe i osigurati da odabrana građa doprinosi postizanju tih ciljeva. Također građa treba bit visoke kvalitete. Treba izbjegavati oštećene ili loše skenirane materijale ako postoji mogućnost za bolje kopije. Jedan od bitnijih stvari je i provjera autorskih prava, te osiguravanje dozvole za digitalnu reprodukciju i javno prikazivanje. Građa bi trebala pružiti kontekstualni okvir ili dodatne informacije koje obogaćuju razumijevanje izložbe. Odabrati građu koja može povećati interaktivnost izložbe (multimedijalni sadržaji, videozapisi, 3D modeli, itd.). Razmotriti kako materijali mogu potaknuti angažman i interakciju publike. Odabir građe za virtualne izložbe zahtijeva pažljivo planiranje i razmatranje svih navedenih kriterija kako bi se osigurala uspješna i kvalitetna prezentacija. Virtualne baštinske izložbe i virtualne izložbe u širem smislu oba predstavljaju digitalizirane verzije fizičkih izložbi ili sadržaja koji se nalaze na mreži, ali postoje ključne razlike između njih. Virtualne baštinske izložbe za cilj imaju

čuvanje i prikazivanje kulturnih, povijesnih i umjetničkih eksponata te omogućavanje pristupa široj publici. Dok virtualne izložbe za cilj imaju promociju, obrazovanje, zabava ili prodaja. Mogu biti organizirane od strane muzeja, galerija, edukativnih institucija, ali i komercijalnih subjekata. Također se razlikuju u sadržaju kod virtualnih izložba prikazuju se umjetnička djela, znanstveni prikazi, tehničke inovacije, komercijalni proizvodi, fotografske galerije npr. online galerije suvremene umjetnosti, virtualni sajmovi knjiga, digitalne prezentacije novih tehnoloških proizvoda. Kod virtualnih izložbi uključuju se interaktivni elemente kao što su virtualne ture, klikabilni objekti, online chatovi sa kustosima ili umjetnicima, te se koristi raznolika primjena multimedije, uključujući videozapise, animacije, 3D prikaze, virtualnu i proširenu stvarnost. Iako oba tipa izložbi dijele zajedničke tehnološke platforme i mogu koristiti slične alate za digitalizaciju i prezentaciju, razlikuju se po svrsi, vrsti sadržaja i ciljanoj publici. Kod virtualnih izložbi ciljana publika je šira publika uključujući ljubitelje umjetnosti, tehnološke entuzijaste, potencijalne kupce, opću javnost. Virtualne baštinske izložbe imaju specifičan naglasak na očuvanju i edukaciji o kulturnoj baštini, dok virtualne izložbe u širem smislu mogu pokrivati raznovrsne teme i ciljeve, od umjetnosti do komercijalnih prezentacija.

Virtualna izložba Kaljski glagoljski rukopisi



Virtualna izložba Rukopisi zadarsko-šibenskog područja nastaje u sklopu projekta Digitalizacija, bibliografska obrada i istraživanje tekstova zadarsko-šibenskog područja iz razdoblja do kraja 19. st. pisanih glagoljicom, bosančicom i *latinicom* (skraćeni naziv: **Pisana baština**). Odjel za informacijske znanosti Sveučilišta u Zadru je nositelj programa, a suorganizator je Vestigia Institut za istraživanje rukopisa Sveučilišta u Grazu. Također projekt je financiran od strane Ministarstva kulture Republike Hrvatske. Virtualna izložba se sastoji

od: Glagoljska matica krštenih 1683.-1825. se sastoji od 326 stranica, sva je ispisana kurzivnom glagoljicom. Glagoljska matica vjenčanih, 1623. – 1711. ima 92 stranice, pisana je kurzivnom glagoljicom. Glagoljska matica umrlih, 1698. – 1753. ukoričena u kartonu ima 104 stranice i napisana je kurzivnom glagoljicom. Glagoljska knjiga godina 1680. – 1873. vrlo dobro sačuvana, ima 40 listova svaka stranica ima prostora za 4 dana godina. Virtualna izložba se sastoji od Glagoljska knjiga godina 1680. – 1873., f.28r, Glagoljska knjiga godina 1680. – 1873., f. 29r, Glagoljska knjiga godina 1680. – 1873. f. 30r, Transliteracija skupno 39v-40r, Glagoljska madrikula Gospe od Luzarija u Kalima, 1619. – 1733. restaurirana i uvezena, ima 272 stranice, pisana je kurzivnom glagoljicom. Nalaze se vrlo zanimljivi podaci o bratovštinama, o župnoj crkvi i seoskim društvenim odnosima.

Europeana virtualna izložba Kako je nastajala Europa

← → ↻ 🌐 europeana.eu/hr/exhibitions/shaping-europe ☆

☰ europeana POČETNA ZBIRKE PRIČE PODIJELITE SVOJE PODATKE PRIJAVI SE / PRIDRUŽI SE

Kako je nastajala Europa

Priča o izborima za Europski parlament



Objavljeno 11. ožujka 2024.

Virtualna izložba koja govori o nastajanju Europe i prvim europskim izborima koji su održani u lipnju 1979., kad je Europska zajednica imala samo devet članica. Europski parlament, sastavljen od 410 izabраниh zastupnika s petogodišnjim mandatom, postao je prvi međunarodni

parlament izravno izabran na općim izborima. Poglavlja od kojih se virtualna izložba sastoji:

🔍 europeana.eu/hr/exhibitions/shaping-europe

- 01 Put k europskim izborima (1951. – 1979.)
- 02 Prva paneuropska izborna kampanja
- 03 Europski izbori 1979.: demokratska prekretnica
- 04 Europska demokracija na djelu od 1979.
- 05 Isticanje glasova građana: 80-e godine prošlog stoljeća
- 06 Pomicanje europskih granica: 90-e godine prošlog stoljeća
- 07 Širenje Europske unije: novo tisućljeće
- 08 Zajedničko suočavanje s izazovima: 10-e godine novog tisućljeća
- 09 2019.: ovaj put glasam
- 10 Što se dogodilo od izbora 2019.?
- 11 Zajedno za demokraciju: glasajte 2024.!

Za razliku od virtualne izložbe rukopisa zadarsko šibenskog područja, Europeana virtualna izložba bavi se različitom i širom tematikom kao što je nastanak Europe. Također navedena izložba bavi se prvim europskim izborima koji su održani u lipnju 1979., kad je Europska zajednica imala samo devet članica. Razlika između ove dvije izložbe je ta da virtualna izložba Kaljski glagoljski rukopisi za cilj ima čuvanje i prikazivanje kulturnih, povijesnih tema dok virtualna izložba Kako je nastajala Europa ima za cilj promociju, obrazovanje, zabavu. Također se razlikuju u sadržaju virtualna izložba Kaljski glagoljski rukopisi prikazuju se fotografske galerije npr. online galerije s tekstovima, kod virtualne izložbe Kako je nastajala Europa uključuju se interaktivni elemente kao što su online chatovi, videoi te razne fotografije. Razlikuju se i po ciljanoj publici, te sadržaju.

Analiza i usporedba virtualnih izložbi

Europeana virtualna izložba Kako je nastajala Europa	Kaljski glagolski rukopisi
Cilj:promocija, obrazovanje, zabava	Cilj: ima čuvanje i prikazivanje kulturnih, povijesnih tema
uključuju se interaktivni elemente kao što su online chatovi	prikazuju se fotografske galerije npr. online galerije s tekstovima
Ciljana publika: građani	Ciljana publika: studenti, profesori

Alati za virtualne izložbe

Za uspješnu izradu virtualne izložbe potrebno je odabrati odgovarajući alat koji će se koristiti tijekom procesa izrade. Prilikom izrada virtualne izložbe *Tragovima glagoljaša s Ugljana i Pašmana* alat kojim se koristilo je *StoryMap KnightLab*. Taj alat omogućuje izradu izložbi pomoću karte i označavanja mjesta, čime se stvara interaktivni sadržaj bez potrebe za izradom složenih interaktivnih elemenata. Prilikom kreiranja virtualne izložbe u ovom alatu, za svaki dio priče potrebno je izraditi poseban slajd. Ovi slideovi pojednostavljaju proces izrade, a svaki se povezuje s relevantnim mjestom. Unutar slideova moguće je dodati fotografije, njihove opise, naslove i tekst. Također, mogu se uključiti poveznice za kataloge i druge medije kako bi pripovijedanje bilo što dinamičnije i povezano. Broj slideova nije ograničen, što omogućava kreiranje opsežnih izložbi. Program pruža smjernice za izradu funkcionalne izložbe, preporučujući da izložba bude kratka (do 20 slideova), fokusirana na jednu temu, te da tekst bude povezan i potkrijepljen činjenicama. Prilikom izrade izložbe važno je istaknuti ključne materijale i dijelove, a izložbu učiniti sažetom kako bi se sačuvala pažnja korisnika.. Preporučuje se fokusiranje na jednu lokaciju ili uže područje, što pojednostavljuje izradu virtualne izložbe u programu. Odabirom lokacija u blizini smanjuje se potreba za učitavanjem velikih udaljenosti na mapi, čime izložba postaje kvalitetnija i funkcionalnija. Kako bi izložba u StoryMap bila pristupačna korisnicima, tekst koji se koristi treba pažljivo obraditi. Obrada teksta uključuje osiguranje povezanosti i gramatičke ispravnosti. Povezani paragrafi omogućuju fluidnost izložbe i prenesenih informacija. Također, tekst treba biti usklađen s

rukopisima i fotografijama koje se koriste u izložbi. Prednosti StoryMap aplikacije su te da je dostupana online i besplatana je, interaktivana, prepričava priče pomoću karte i oznaka.

Digitalizacija omogućava pristup i novi način prezentacije, kao i veću dostupnost građe kulturne baštine. Kada je ta građa dostupna, povećava se prepoznatljivost ustanove, sadržaja i usluga, čime se ne samo zadržavaju postojeći korisnici, već se privlače i novi. Virtualne izložbe postale su ključan alat za predstavljanje i komunikaciju digitalizirane kulturne baštine. Korištenje multimedijalnih formata obogaćuje iskustvo posjetitelja. Posjetitelji mogu interaktivno istraživati izložene predmete, dobiti detaljnije informacije jednim klikom ili čak virtualno "hodati" kroz izložbene prostore. **Očuvanje i zaštita kulturne baštine:** Digitalizacija kulturne baštine kroz virtualne izložbe omogućuje očuvanje i dokumentiranje osjetljivih ili ugroženih predmeta. Fizički artefakti, koji mogu biti krhki ili podložni propadanju, mogu se predstaviti putem digitalnih replika, čime se smanjuje potreba za njihovim fizičkim izlaganjem i povećava njihova dugovječnost.

Određivanje kriterija; Prilikom kreiranja virtualne izložbe prvo je potrebno odabrati njenu temu. Nakon što se tema odredi, slijedi selekcija materijala. Materijal koji će biti prikazan u virtualnoj izložbi mora biti digitaliziran i relevantan za odabranu temu. Kriteriji za odabir materijala temelje se na temi izložbe, čime se osigurava da će odabrani sadržaj biti relevantan i značajan. Materijali moraju biti cjeloviti i dostupni za digitalizaciju, jer je digitalizacija nemoguća ako materijalu nije moguće pristupiti. Važno je obratiti pažnju na očuvanost i dostupnost materijala, jer to olakšava proces digitalizacije. Za izradu virtualne izložbe kulturne baštine, potrebno je pripremiti građu za digitalizaciju, digitalizirati je i kreirati kataloški zapis. Kriteriji za odabir građe mogu varirati ovisno o ciljevima i svrsi same izložbe. Temeljni kriteriji za izradu virtualne izložbe su ponajprije vrijednost građe, posjedovanje jednog primjerka te zaštita građe (Bišćan, 2012: 166).

Građa koja je vrijedna, sadržavala ona informacije o zajednici ili sadržavala vrijednu kompoziciju bitna je za kulturnu baštinu te je potrebno omogućiti pristup takvoj građi. Upravo je virtualna izložba i digitalizacija jedan od načina spriječavanja od gubljenja i uništavanja primjerka. Stvaranjem digitalnog oblika građe te omogućavanje dostupnosti pomoću virtualnih izložbi, primjerak ostaje očuvan. Korištenje građe koja je u jednom primjerku jednostavnije je koristiti ako postoji njezin digitalni oblik. Također se građom tada može koristiti veći broj

korisnika, te se samim time ne uništavaju primjerci. Uvez je uništen ako nedostaju stranice ili nema cjelovite stranice. „Jedna od prepreka prilikom digitalizacije baštine, a samim time i stvaranje virtualne izložbe, je pridobivanje, dopuštenja nositelja autorskih prava“ (Horvat, 2012: 19) Zaštićena i digitalizirana građa ne smije bez dopuštenja nositelja prava biti dostupna javnosti na internetu.

Zaključak:

U teorijskom djelu rada navodi se kako je digitalizacija jedan od oblika zaštite. Teorijski dio rada temelji se na definiranju pojma virtualne izložbe, opisivanju postupka izrade, te kriterijima koji će se koristiti za odabir građe. Govori se o virtualnim izložbama pomoću kojih se digitalna baština može očuvati i prezentirati korisniku. Nadalje, navodi se kako su virtualne izložbe važne za sve ustanove jer omogućuju dostupnost sadržaja, pretraživanje kataložnih zapisa, kretanje unutar sadržaja, stvaranje trodimenzionalnog doživljaja, interaktivnost te detaljno pregledavanje građe. Za kraj, bitno je naglasiti da je virtualna izložba oblik pomoću kojeg se digitalna baština može očuvati i prezentirati korisniku. Primjena digitalne kulturne baštine u izgradnji virtualnih izložbi može se primijeniti u obrazovne i turističke svrhe. Smatram da su virtualne izložbe odličan način za prikazivanje digitalne baštine današnjoj generaciji zbog dugotrajnosti, posjetitelji nisu ograničeni vremenom ili prostorom. Također virtualne izložbe pružaju mnoge koristi npr. studenti mogu koristiti resurse za svoje zadatke ili projektni rad. Virtualna izložba pomaže da se digitalan način očuva i prezentira korisniku baština.

Literatura:

1. Tomić, Marijana. 2014. Hrvatskoglagoljski brevijari na razmeđu rukopisne i tiskane tradicije. Zagreb: Ljevak
2. Katić, Tinka. (2003). Digitalizacija stare građe. Vjesnik bibliotekara Hrvatske, 46(3-4), 33-47.
3. Zadravec, Sofija Klarin. "Virtualne izložbe i kreativne industrije." Arhivi, knjižnice, muzeji 18 (2015): 288-321.
4. GlagoLab- Centar za istraživanje glagoljaštva Sveučilišta u Zadru, Pristupljeno: 20. travnja 2023. URL: <https://glagolab.eindigo.net/>
5. Šojat-Bikić, Maja. Modeliranje digitalnih zbirki i digitalnih proizvoda: sadržajno korisnički aspekt komuniciranja kulturne baštine u digitalnom obliku. // Muzeologija 50 (2013)
6. Marin, Anita; Sambolić, Siniša. Virtualne izložbe Nacionalne i sveučilišne knjižnice u Zagrebu. // 18. seminar Arhivi, knjižnice, muzeji: mogućnosti suradnje u okruženju globalne informacijske infrastrukture, Rovinj, 26.-28. studenoga 2014. Zagreb: Hrvatsko muzejsko društvo, 2015. Str. 290-299.
7. Šojat-Bikić, Maja. Virtualne izložbe: Meštrović u Kaštelima i neidentificirani muzejski objekti (NMO) u kiberprostoru. // Informatica museologica 41, 1-4(2010), str. 98-107
8. Horvat, A. Digitalizacija i knjižnice. // Vjesnik bibliotekara Hrvatske 55, 2 (2012), 17-27
9. Seiter. Šverko, D. Nacionalni program digitalizacije arhivske, knjižnične i muzejske građe i projekt „Hrvatska kulturna baština“. // Vjesnik bibliotekara Hrvatske 55, 2 (2012), 1-15.
10. Šojat- Bikić, M. Virtualne izložbe: Meštrović u Kaštelima i neidentificirani muzejski objekti (NMO) u kiberprostoru. // Muzejska teorija i praksa 41, 1-4 (2010), 98-107.
11. Šošić, T. M. Pojam kulturne baštine- međunarodnopravni pogled. // Zbornik radova Pravnog fakulteta u Splitu. Split: Pravni fakultet, 2014, 833-860.
12. Virtualna izložba Europeana Kako je nastajala Europa URL: <https://www.europeana.eu/hr/exhibitions/shaping-europe>
13. Horvat, A. Digitalizacija i knjižnice. // Vjesnik bibliotekara Hrvatske 55, 2 (2012), Str. 19.

14. Buljan, I. Izvještavanje o rezultatima kvalitativnih istraživanja.// Zdrastveni glasnik,2021. str.2.

Communicating heritage through virtual exhibitions: An example of exhibitions in the field of Glagolitic

Summary

The aim of the paper is to investigate the peculiarities and features of virtual exhibitions and the way in which virtual exhibitions serve as a new way of communicating digitalized cultural heritage. Also, the goal of this research is to investigate and determine the criteria for the selection of materials for the virtual exhibition, as well as the selection of appropriate tools for their performance. The theoretical part of the work is based on the definition of the virtual exhibition, its creation and the criteria used to select the material that will be presented to the users through the virtual exhibition. Virtual exhibitions are the way in which digital heritage can be preserved and presented, i.e. communicated to the user, and they represent an important form of protection and communication of material in all heritage institutions because they enable the accessibility of the content, they usually direct the user to the institution's catalogs where it is possible to search and full access to the content displayed in this way. Nowadays, virtual exhibitions can also enable movement within the content of the displayed materials, creating a three-dimensional experience, enabling interactivity and getting to know the context and interpretive texts. In the research part of the work, it was investigated how virtual exhibitions serve as a new way of communicating digitized cultural heritage. The method used in this paper is a qualitative method based on a comparative approach, that is, a comparison of two virtual exhibitions in the field of Glagolitic and written heritage.

Keywords:

virtual exhibition, Glagolitic language, written heritage