

# Digitalni kulturni sadržaji Muzeja Valpovštine: perspektive razvoja

---

Ivezić, Klara

Undergraduate thesis / Završni rad

2024

Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj: **Josip Juraj Strossmayer University of Osijek, Academy of Arts and Culture in Osijek / Sveučilište Josipa Jurja Strossmayera u Osijeku, Akademija za umjetnost i kulturu u Osijeku**

Permanent link / Trajna poveznica: <https://urn.nsk.hr/urn:nbn:hr:251:329707>

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

Download date / Datum preuzimanja: **2025-02-22**



Repository / Repozitorij:

[Repository of the Academy of Arts and Culture in Osijek](#)



SVEUČILIŠTE JOSIPA JURJA STROSSMAYERA U OSIJEKU  
AKADEMIJA ZA UMJETNOST I KULTURU  
ODSJEK ZA KULTURU, MEDIJE I MENADŽMENT  
SVEUČILIŠNI PRIJEDIPLOMSKI STUDIJ KULTURA, MEDIJI I  
MENADŽMENT

KLARA IVEZIĆ

**DIGITALNI KULTURNI SADRŽAJI MUZEJA  
VALPOVŠTINE: PERSPEKTIVE RAZVOJA**

ZAVRŠNI RAD

MENTOR: doc. dr. sc. Hrvoje Mesić

SUMENTOR: Alta Pavin Banović, naslovni predavač

Osijek, 2024.

# Sadržaj

1. UVOD .....	1
2. KREATIVNA INDUSTRIJA.....	2
2.1. <i>Sektori</i> .....	3
3. DIGITALNI KULTURNI SADRŽAJI.....	9
3.1. <i>Trendovi i izazovi</i> .....	10
3.2. <i>Značaj digitalnih kulturnih sadržaja u suvremenom društvu</i> .....	12
3.3. <i>Primjeri</i> .....	12
4. MUZEJI .....	14
4.1. <i>Povijest nastanka i razvoj muzeja</i> .....	14
4.2. <i>Pojava muzeja u Republici Hrvatskoj</i> .....	15
4.3. <i>Vrste i karakteristike muzeja</i> .....	17
4.4. <i>Muzeji danas</i> .....	18
5. MUZEJ VALPOVŠTINE.....	21
5.1. <i>Grad Valpovo</i> .....	21
5.2. <i>O Muzeju Valpovštine</i> .....	24
5.3. <i>Zbirke Muzeja Valpovštine</i> .....	26
5.4. <i>Digitalni kulturni sadržaji Muzeja Valpovštine – sadašnjost ili budućnost?</i> .....	26
5.5. <i>Unaprjeđenje i digitalizacija etnografske zbirke – perspektive razvoja</i> .....	27
6. ZAKLJUČAK.....	31
7. LITERATURA .....	32
8. PRILOZI.....	36

## 1. UVOD

U ovome radu tema su istraživanja digitalni kulturni sadržaji u muzejima, s naglaskom na Muzej Valpovštine. Ciljevi su rada istražiti perspektivu razvoja kreativne industrije i pri tome prikazati sektore na tome prostoru, detektirati digitalne kulturne sadržaje te trendove i izazove s kojima se muzeji suočavaju, prikazati značaj digitalnih kulturnih sadržaja u suvremenom društvu te, koristeći se primjerima, pružiti dublji uvid u samu temu. Također, cilj je istražiti muzeje i pri tome prikazati njihov povijesni razvoj te nastanak, kao i pojavu muzeja u Republici Hrvatskoj. Uz nastanak muzeja važno je spomenuti i vrste i karakteristike muzeja kojima je cilj educirati posjetitelje o znanstvenim principima, povijesti tehnologije i inovacijama koje su upravo oblikovale današnji svijet. Osim toga, važno je naglasiti kako su se muzeji značajno promijenili i prilagodili današnjim trendovima. U proteklim desetljećima bili su prvenstveno mjesta čuvanja predmeta, a danas su i u službi edukacije. Naglasak ovoga rada stavljen je na Muzej Valpovštine. Navest će se sve zbirke muzeja, ali će se posebno spomenuti jedna, a to je etnografska zbirka. Cilj je ovoga rada, također, istražiti i navesti ideje kako digitalizirati zbirku koja trenutačno „mirno spava“ u depoima. Digitalizacija muzejske građe postaje sve značajnija i za muzeje i za posjetitelje. Iako postoje i prednosti i mane, muzeji se moraju prilagoditi svim izazovima koje donose ova moderna vremena.

## 2. KREATIVNA INDUSTRIJA

Kreativna industrija potiče gospodarski razvoj, ali uzrokuje i društvene te kulturne transformacije. Autorice Mijoč i ostale navode kako se „kreativna industrija promatra kao generator razvoja gospodarstva“ (Mijoč et al., 2021: 31). Njezine prednosti leže u kombinaciji umjetnosti, tehnologije i poslovanja s novim vrijednosnim prijedlozima koji se temelje na originalnim pristupima i inovacijama paralelno odgovarajući na potrebe trenutačnoga tržišta. Ta industrija ponovno naglašava zašto je važno spojiti različite razine znanja i vještina kako bi se stvorile nove ideje, misli, ali i kako bi se omogućio napredak. Jedna od glavnih prednosti kreativne industrije njezina je prilagodljivost. Sektori kreativne industrije uvijek predvode tehnološke revolucije i usvajaju nove poslovne modele kad god dođe do promjena u društvu, tehnoloških napredaka ili ekonomskih promjena (bile one pozitivne ili negativne). Dodatno, pojava digitalne ekonomije dramatično je promijenila tu prije spomenutu industriju prisiljavajući je na transformiranje u područjima poput medija, oglašavanja, pa čak i obrazovanja, omogućujući bolju povezanost ljudi kroz različite komunikacijske kanale. Osim toga, kreativna industrija može doprinijeti održivom razvoju. Sektori te industrije također potiču zelene tehnologije koje smanjuju ekološki otisak dok potiču recikliranje ili eko-dizajn, među ostalim ekološki prihvatljivim praksama, uz ekonomski napredak. Razvoj kreativne industrije u Republici Hrvatskoj posljednjih godina dobiva sve veću važnost, ponajprije zahvaljujući napretku digitalnih tehnologija koje su omogućile brzu transformaciju i prilagodbu tržišnim potrebama. Iako kreativna industrija globalno već ima značajnu ulogu u poticanju ekonomskog rasta, „u Hrvatskoj još uvijek nije institucionalizirana“ (Mijoč et al., 2021: 31). Ta industrija, koja se temelji na proizvodnji zaštićenoj autorskim pravima i projektima usmjerenima na stvaranje materijalnih i nematerijalnih proizvoda, postaje sve važniji generator gospodarskoga razvoja.

Jedan od glavnih izazova s kojima se suočava hrvatska kreativna industrija nedovoljna je jasnoća u definiranju pojmova i sektora unutar same industrije. U stručnoj i znanstvenoj literaturi često se rabe različiti izrazi poput kulturna industrija, kulturne i kreativne industrije ili jednostavno kreativna industrija. Međutim, za potrebe analize i razvoja, postaje očito koliko je važno imati jedinstven naziv za tu industriju, koja obuhvaća različite sektore. Prema istraživanju Horvat, Mijoč i Zrnić (2018), kako navode Mijoč i ostale (2021), „predlaže se upotreba termina „kreativna industrija“ u hrvatskom kontekstu, čime se naglašava njezina širina i značaj.“ S obzirom na nedovoljno razvijenu institucionalnu infrastrukturu, Vlada Republike Hrvatske prepoznala je potencijal te industrije i uvrstila je kreativnu industriju u

Nacionalnu razvojnu strategiju do 2030. godine (NN, 13/2021).<sup>1</sup> Strategija ističe i kulturu i kreativnu industriju kao jedan od prioriteta javne politike, s posebnim naglaskom na ulaganje u njezin razvoj. Gradovi, kao ključni nositelji lokalnoga razvoja, imaju potencijal postati središta kreativne industrije, što bi moglo imati značajan pozitivan učinak na šire gospodarstvo. Razvoj kreativne industrije u Republici Hrvatskoj posljednjih godina dobiva sve veću važnost, ponajprije zahvaljujući napretku digitalnih tehnologija koje su omogućile brzu transformaciju i prilagodbu tržišnim potrebama. Iako kreativna industrija globalno već ima značajnu ulogu u poticanju ekonomskoga rasta, u Republici Hrvatskoj još nije u potpunosti institucionalizirana. Upravo zato moramo poduzeti sve što je u našoj moći kako bismo pokazali pravu vrijednost kreativne industrije te koliko je ona važna u našim životima.

### *2.1. Sektori*

„Istraživački rezultati Instituta Andizet donose organizacijski model kojim kreativna industrija obuhvaća 12 sektora – arhitektura, audiovizualna umjetnost, baština, dizajn, glazba, izvedbene umjetnosti, knjiga i nakladništvo, mediji, oglašavanje i tržišne komunikacije, primijenjene umjetnosti, računalne igre, novi mediji te vizualne umjetnosti“ (Mijoč et al., 2021: 31). U nastavku će se ukratko opisati svaki od sektora, s naglaskom na sektor baštine.

Prema Mijoč i ostalima, „arhitektura je umjetnost organiziranja i konstruiranja prostora čijim se djelovanjem ostvaruju složeni odnosi unutarnjih i vanjskih, odnosno bližih i udaljenih prostornih rješenja“ (Mijoč et. al., 2021: 51). Svaki arhitektonski projekt nosi pečat svojega tvorca izražavajući jedinstveni stil i pristup koji je odraz kreativne vizije. Autentičnost i inovativnost u arhitekturi ključni su za stvaranje djela koja ne samo da zadovoljavaju funkcionalne potrebe, nego također i pridonose kulturnom nasljeđu. Arhitektura na taj način postaje neodvojivi dio povijesti i identiteta naroda služeći kao svjedočanstvo vremenu i vrijednostima koje su oblikovale društvo. Arhitektura postaje most između prošlosti i budućnosti stvarajući prostore koji nisu samo funkcionalni, nego kulturno i povijesno značajni.

Audiovizualna umjetnost, prema autoricama Mijoč i ostalima, uključuje „pokretne slike popraćene zvukom ili bez njega“ (Mijoč et al., 2021: 65), predstavlja ključnu poveznicu

---

<sup>1</sup> Nacionalna razvojna strategija Republike Hrvatske do 2030. godine. (NN 13/2021) URL: [https://narodne-novine.nn.hr/clanci/sluzbeni/2021\\_02\\_13\\_230.html](https://narodne-novine.nn.hr/clanci/sluzbeni/2021_02_13_230.html) [pristup: 7. 8. 2024.]

između različitih sektora unutar kreativne industrije, koji uključuju književnost, fotografiju, izvedbene i glazbene umjetnosti, arhitekturu, dizajn i još mnoge druge. Zbog svoje sposobnosti za snažan prijenos poruke i emocije, audiovizualna umjetnost primjenjuje se u različitim područjima kao što su oglašavanje, obrazovanje i mediji. Pojavom pametnih uređaja i društvenih mreža, audiovizualna umjetnost dobiva novu dimenziju i postaje nezaobilazan alat u širenju informacija i utjecaju na javnost. U današnjem digitalnom dobu, audiovizualna umjetnost igra sve značajniju ulogu u svakodnevnom životu služeći kao most između tradicionalnih oblika umjetnosti i suvremenih tehnoloških trendova. Ona je neizostavni dio moderne kreativne industrije koja stalno evoluirala.

Kulturna baština nije samo zbirka predmeta i kulturnih praksi iz prošlosti, nego je i ključni element koji oblikuje naš kulturni identitet i pripadnost zajednici. Prema definiciji Ministarstva kulture Republike Hrvatske, „kulturna baština zajedničko je bogatstvo čovječanstva, a njezina zaštita jedan je od ključnih čimbenika za prepoznavanje i definiranje kulturnog identiteta“ (Mijoč et al., 2021: 78). Ona obuhvaća sve aspekte ljudskoga stvaralaštva i tradicije; od monumentalnih građevina, umjetničkih djela i povijesnih dokumenata do jezika, običaja, glazbe i plesova. Sve te komponente zajedno čine kulturni identitet nacije i zajednice stvarajući poveznice između prošlosti, sadašnjosti i budućnosti. Mesić objašnjava: „Najčešće se misli na određeno materijalno i nematerijalno naslijeđe koje identificira pojedinu zajednicu, kulturu ili pak naciju. Isto tako, kulturna baština može biti pokretna ili nepokretna te kao takva predstavlja zajedničko bogatstvo čovječanstva u svojoj raznolikosti i posebnosti“ (Mesić, 2019: 66). U Republici Hrvatskoj, očuvanje i zaštita kulturne baštine organizirano je u Ministarstvu kulture, koje koordinira aktivnosti unutar sektora baštine, često označenoga kao AKM sektor (arhivi, knjižnice i muzeji). Te institucije imaju ključnu ulogu u očuvanju, istraživanju i prezentiranju kulturnoga naslijeđa. Arhivi čuvaju povijesne dokumente, knjižnice pružaju pristup književnim i znanstvenim radovima, a muzeji izlažu umjetničke i povijesne predmete. Kombinacija tih institucija omogućuje sveobuhvatan pristup očuvanju i interpretaciji kulturne baštine. Kao što je prije spomenuto, kulturna baština ne obuhvaća samo materijalne artefakte poput zgrada i spomenika, nego i nematerijalne aspekte kao što su jezik, običaji, glazba i napjevi, ples i folklor. Očuvanje tih nematerijalnih aspekata zahtijeva posebnu pozornost jer oni često predstavljaju temeljne elemente kulturnoga identiteta. Na primjer, tradicionalni običaji i plesovi ne samo da odražavaju kulturnu povijest, nego i omogućuju njihovim izvođačima nastavak povezivanja prošlosti i sadašnjosti. Povezivanje različitih aspekata kulturne baštine suradnjom institucija i

stručnjaka ključno je za uspješno očuvanje. Na primjer, projekti koji istražuju povijest velikaških obitelji poput obitelji Prandau-Normann ističu kako interdisciplinarni pristup omogućuje dublje razumijevanje i očuvanje kulturnoga nasljeđa. Kada govorimo o oblicima baštine, Mesić ističe: „Stupnjevitost vezanosti baštine uz lokalitet može imati različite razine: svjetsku, nacionalnu, lokalnu, osobnu“ (Mesić, 2019: 68). Digitalizacija kulturne baštine na dobar način prikazana je projektom „Topoteka“. Ta suvremena platforma omogućuje arhiviranje povijesti i dokumentiranje sadašnjosti bez vremenskih i prostornih ograničenja. Kao primjer možemo uzeti *online* „Topoteku Osijek – Tvrđa“. O njoj Mesić piše: „...projekta koji je iniciran 2017. godine u suradnji s ICARUS-om Hrvatska, kako bi se osječka povijest i kultura prostora sačuvala i postala dostupna javnosti. Ova virtualna zbirka nastala je interakcijom s lokalnim ustanovama, udrugama, zajednicom i autoricom monografije o osječkoj Tvrđi, s namjerom populariziranja, zaštite i javnog predstavljanja njezina istraživanja Nutarnjeg grada“ (Mesić, 2018: 14). Digitalne tehnologije omogućuju da kulturna baština bude dostupna publici širom svijeta, što proširuje mogućnosti istraživanja. Također, digitalizacija pomaže u očuvanju materijala od fizičkoga propadanja omogućujući im dugotrajan opstanak i pristup budućim generacijama. Međutim, s rastućom „prisutnošću“ digitalnih tehnologija, dolazi i potreba za prilagodbom te inovacijama u sektoru baštine. Iako su tradicionalne metode očuvanja i istraživanja i dalje važne, digitalne platforme donose nove mogućnosti. Institucije kao što su muzeji, knjižnice i arhivi (AKM) igraju ključnu ulogu u obrazovanju i angažiranju javnosti organizirajući izložbe, radionice i edukativne programe koji potiču interes za kulturnu baštinu. Kulturna baština nije samo sjećanje na prošlost; ona je aktivan dio našega svakodnevnog života. „Zaštita baštine danas je strateško pitanje razvoja društva te njezina identiteta“ (Mesić, 2019: 69). Njezino očuvanje zahtijeva zajednički trud svih dionika, uključujući institucije, stručnjake i širu javnost te zaljubljenike u baštinu. Spomenuta nastojanja osiguravaju da kulturna baština bude ne samo svjedočanstvo prošlih vremena, nego i izvor inspiracije te povezanosti za buduće generacije.

„Glazba je umjetnost tonova organizirana u vremenu, a izražena pjevanjem ili sviranjem“ (Mijoč et al., 2021: 103). Svojom sposobnošću da probudi emocije i potakne na razmišljanje, glazba djeluje kao most između ljudi povezujući različite generacije i zajednice zajedničkim iskustvom zvuka. Na raznim događajima (pa čak i onima koji nisu nužno povezani s glazbom), glazba je predstavljena kroz raznovrsne događaje koji su pokazali njezinu moć oplemenjivanja i osnaživanja ljudskoga duha. Kroz povijesne šetnje vođene muzikolozima, sudionici su imali priliku uroniti u bogatu tradiciju klasične glazbe dok su



izvedbe orkestra pružale trenutke opuštanja. Glazba nije samo estetski doživljaj; ona je alat za osobni rast i kreativnost. Glazba bezvremenski ostaje stalna snaga koja nas podsjeća na univerzalne vrijednosti, a pruža nam utočište i inspiraciju. Glazba je stoga neodvojivi dio našega kulturnog nasljeđa i temelj za stvaranje novih umjetničkih i društvenih vrijednosti.

Mediji igraju ključnu ulogu u javnome informiranju i oblikovanju društvenih narativa obuhvaćajući različite oblike komunikacije. Prema Mijoč i ostalima, „u medije se ubrajaju novine, radijski i televizijski programi te elektroničke publikacije“ (Mijoč et al., 2021: 141). Na primjer, na jednoj od Kreativnih riznica<sup>2</sup>, sektor medija bio je predstavljen pomoću triju važnih događaja koji su naglasili najnovije trendove i inovacije u tome području. Jedan od tih događaja usredotočio se na snimanje radijskoga programa pružajući uvid u procese i tehnike koje omogućuju stvaranje kvalitetnih audio sadržaja. Radijska industrija i dalje igra ključnu ulogu u informiranju i zabavi, a napredak u tehnologiji omogućava stvaranje dinamičnijih i interaktivnijih programa. S obzirom na brzi razvoj tehnologije i promjene u načinu na koji se ljudi služe informacijama, medijski sektor mora stalno prilagođavati svoje strategije i alate. To uključuje usvajanje novih tehnologija, prilagodbu na digitalne platforme i inovacije u načinima komuniciranja s publikom. Na taj način, mediji i informiraju i aktivno oblikuju način na koji razumijemo te reagiramo na događaje i trendove u svijetu.

„Dizajn je primijenjena umjetnost oblikovanja uporabnih predmeta...“ (Mijoč et al., 2021: 91). On obuhvaća nekoliko specijaliziranih područja. Modni dizajn utječe na način na koji izrađujemo i nosimo odjeću stvarajući stilove koji odražavaju kulturne i osobne identitete. Grafički dizajn oblikuje vizualne komunikacije, od logotipa i plakata do digitalnih sučelja, i igra ključnu ulogu u načinu na koji percipiramo informacije. Dizajn postaje most između inovacija i praktične primjene omogućujući ljudima bolje razumijevanje i korištenje proizvoda i usluga u svojem svakodnevnom životu.

Izvedbene ili scenske umjetnosti obuhvaćaju izrađivanje i izvođenje umjetničkih djela koja se koriste pokretima ljudskoga tijela kao osnovnim načinom komunikacije s publikom. „U sektor izvedbenih umjetnosti ubrajaju se kazalište, balet i ples“ (Mijoč et al., 2021: 114), a temelji se na sposobnosti umjetnika da pomoću fizičkoga izraza prenose ideje i emocije gledateljima. Kazalište nudi dinamične interpretacije dramskih tekstova, balet usavršava

---

<sup>2</sup> Kreativna riznica – *Popularizacijski je simpozij znanstvenika i praktičara okupljenih oko milenijske uloge kreativne industrije* (<https://kreativna-riznica.com/>) [pristup: 1. 8. 2024.]

precizne i graciozne pokrete, kojima se uvijek i iznova divimo uz klasičnu glazbu, a ples istražuje razne stilove i forme koje nadopunjuju ritam i melodiju.

Knjiga, kao oblik medija, predstavlja zbirku uvezanih listova koji mogu sadržavati različite vrste sadržaja, od pisanih i likovnih do digitalnih. Proces čitanja knjige omogućuje istraživanje i razmišljanje o njezinu sadržaju, a različiti načini čitanja; očima, prstima, sluhom ili pomoću digitalnih uređaja, nude raznolike načine interakcije s tekstem. Knjige nisu samo fizički objekti, nego i ključni elementi u kulturnome i obrazovnome životu društva. Sektor knjiga i nakladništva igra presudnu ulogu u očuvanju i obogaćivanju kulture. Mijoč i ostale smatraju kako nakladnici, kao posrednici između autora i čitatelja, ne prate samo tehnološka dostignuća i prilagođavaju se promjenama u čitateljskim navikama, nego i aktivno doprinose obrazovanju i kulturnom razvoju društva (Mijoč et al., 2021: 128).

Prema Mijoč i ostalima, oglašavanje je ključni element tržišne komunikacije te igra vitalnu ulogu u oblikovanju učinkovitih tržišta i unaprjeđenju odnosa među kupcima, poduzećima i društvom u cjelini. Ono ne samo da informira potrošače o proizvodima i uslugama, nego i oblikuje percepciju brendova te potiče inovacije u načinu na koji se poruke predstavljaju i prenose. Oglašavanje doprinosi komercijalnom uspjehu, a obogaćuje i kulturni i kreativni sektor omogućujući bolju povezanost te komunikaciju među različitim dionicima (Mijoč et al., 2021: 154).

Primijenjene umjetnosti predstavljaju jedinstveno stapanje funkcionalnosti i estetskoga izraza oblikujući predmete koji su istovremeno uporabni i umjetnički vrijedni. Taj sektor obuhvaća različite materijale poput stakla, keramike i metala, a u današnjem kontekstu primijenjene umjetnosti ističu se radom pojedinaca koji uspješno spajaju tradicijske zanate s inovativnim autorskim idejama. Primijenjene umjetnosti jesu, prema Mijoč i ostalima, u osnovi nastavak obrtničkoga majstorstva koje je postojalo prije industrijske revolucije i masovne proizvodnje, a zadržalo je ručni rad i personalizaciju. Njima se njeguju jedinstveni oblici i dizajni bilo da se radi o uporabnim predmetima poput oružja, odjeće ili posuđa, ili o sofisticiranijim umjetničkim kreacijama (Mijoč et al., 2021: 167).

Novi mediji donijeli su značajnu transformaciju u načinu na koji proizvodimo, pohranjujemo i distribuiramo audio i audiovizualne sadržaje. Ono što Mijoč i ostale u svojem radu navode jest to kako središnja uloga u tome procesu pripada tehnologijama poput računala, pametnih telefona, televizora, tableta i drugih uređaja povezanih s internetom.

Spomenuti mediji uključuju internet, mrežne stranice, multimediju, videoigre povezane s internetom, prijenos sadržaja na mobilnim uređajima i virtualnu realnost. Te tehnologije omogućuju ne samo pristup, nego i interakciju sa sadržajem na načine koji prije nisu bili mogući (Mijoč et al., 2021: 178).

Nadalje, autorice Mijoč i ostale navode kako vizualna umjetnost obuhvaća raznolike oblike stvaralaštva poput slikarstva, kiparstva, grafike, fotografije i novih medija. Ta umjetnost prvenstveno se doživljava pomoću vizualnoga osjeta, ali razvojem tehnologije i pojavom novih medija, njezino značenje i pristupi značajno su se proširili. Sinergija između tradicionalnih i modernih medija u vizualnoj umjetnosti pokazuje kako se ta oblast neprekidno razvija integrirajući nove tehnologije i pristupe kako bi obogatila naše razumijevanje i iskustvo umjetnosti (Mijoč et al., 2021: 190).

Uspoređivanjem dvanaest sektora kreativne industrije, vidimo kako svaki od njih doprinosi cjelokupnom kreativnom ekosustavu na svoj način dok se istovremeno međusobno nadopunjuju i obogaćuju. Sektor knjige i nakladništva usredotočen je na stvaranje i distribuciju pisanih sadržaja pružajući temelj za očuvanje kulture i obrazovanje, a mediji proširuju taj utjecaj pomoću vijesti i zabave koristeći se širokim spektrom kanala, uključujući internet i društvene mreže. Oglašavanje se razlikuje po svojoj funkciji, usmjerenoj na promociju proizvoda i usluga, a koristi se svim kreativnijim strategijama za privlačenje pozornosti potrošača. Taj sektor razvija se usporedno s razvojem gospodarstva, ali i tehnologije, što omogućuje preciznije ciljanje i učinkovitije kampanje. S druge strane, dizajn obuhvaća estetiku i funkcionalnost pomoću različitih formi stvarajući predmete i prostore koji su vizualno privlačni i funkcionalni. Primijenjene umjetnosti, s naglaskom na ručnu izradu i jedinstvene predmete, spajaju tradicionalne zanate s modernim potrebama, a izvedbene umjetnosti poput kazališta istražuju fizičko izražavanje i performanse, uključujući živu umjetničku interakciju s publikom. Vizualna umjetnost proširuje svoje granice pomoću novih medija i tehnologija te omogućuje inovativne pristupe izražavanju. Računalne igre i novi mediji predstavljaju najnoviju fazu u evoluciji zabave i interakcije koristeći se tehnologijom za stvaranje interaktivnih iskustava kao što su virtualna realnost i videoigre. Glazba, s druge pak strane, odražava kulturne i emotivne aspekte, a tehnologija omogućuje lakši pristup i distribuciju glazbenih sadržaja. „Kulturne industrije počivaju na stvaralačkom činu“ (Šola, 2014: 28). Kulturna baština, koja uključuje očuvanje povijesnih i kulturnih vrijednosti, sve češće koristi se digitalizacijom za bolju zaštitu i veći pristup podacima.

### 3. DIGITALNI KULTURNI SADRŽAJI

Digitalni kulturni sadržaji predstavljaju jednu od ključnih komponenti suvremenoga društva koja se sve više oslanja na digitalne tehnologije za stvaranje, distribuciju i konzumaciju kulturnih proizvoda. Ta transformacija kulturnoga sadržaja iz odgovarajućega u digitalni oblik donosi niz prednosti, ali i izazova koji preoblikuju razumijevanje kulture, njezina očuvanja i udjela u kulturnim aktivnostima. Kada sažmemo nekoliko definicija, možemo zaključiti da se digitalni kulturni sadržaji mogu definirati kao svaki oblik kulturnoga izraza koji je stvoren, distribuiran ili konzumiran pomoću digitalnih tehnologija. Navedena definicija obuhvaća širok spektar sadržaja, a uključuje digitalnu umjetnost, e-knjige, glazbu, filmove, videoigre, potencijalne izložbe i arhive kulturne baštine. Glavna karakteristika toga sadržaja njegova je digitalna priroda koja omogućava lakšu pohranu i dijeljenje, često uz manje troškove u usporedbi s tradicionalnim analognim medijima. Autor Mesić, referirajući se na djelo autora Mesića, Sablić Tomić (2021: 7–56), navodi: „Razvojem informacijsko-komunikacijske tehnologije i promicanjem koncepata knjižnice bez zidova i učiniti stvari (baštinu) vidljivima aktualiziraju se digitalizacija i virtualizacija kao spona između instrumentalizacije interesa suvremenoga korisnika i zahtjeva za znanjem“ (Mesić, 2022: 51).

Jedna od najvažnijih karakteristika digitalnih kulturnih sadržaja jest dostupnost. Digitalizacija kulturnih sadržaja omogućila je nevjerojatnu razinu pristupačnosti, te je time ljudima iz cijeloga svijeta stvorila mogućnost konzumacije kulturnih proizvoda koji su prije bili dostupni samo manjem krugu ljudi. Na primjer, digitalizirani muzejski eksponati sada su dostupni *online* i omogućuju globalnoj publici da ih pregleda bez obzira na to gdje se nalazili i u kojemu trenutku. To širenje kulturnoga sadržaja preko granica i kultura potiče globalnu razmjenu ideja i promiče kulturnu raznolikost. Međutim, definicija digitalnih kulturnih sadržaja ne odnosi se samo na transformaciju postojećih kulturnih oblika u digitalni format, nego i na stvaranje potpuno novih oblika kulture koji su značajni za digitalnu sferu. Uz pristupačnost i inovativnost, digitalni kulturni sadržaji također igraju glavnu ulogu u očuvanju kulturne baštine. Digitalizacija omogućuje dugoročno očuvanje muzejske građe, čak i kada su fizički originali ugroženi propadanjem ili uništenjem. Na primjer, knjižnice i muzeji diljem svijeta digitaliziraju svoje zbirke kako bi ih zaštitili od „zuba vremena“ i tako budućim generacijama omogućuju pristup kulturnom nasljeđu.

Unatoč svim prednostima, digitalni kulturni sadržaji nose i određene izazove. Jedan od glavnih problema pitanje je autentičnosti i pouzdanosti. U digitalnome svijetu sadržaj se može

vrlo lako kopirati, mijenjati i dijeliti, što dovodi do pitanja kako razlikovati originalni rad od kopije. Spomenuti problem posebno je izražen u kontekstu digitalne umjetnosti i fotografije, gdje autorska prava često postaju nejasna i teško provediva. Također, digitalni kulturni sadržaji često ovise o tehnologiji koja se brzo mijenja, a što može dovesti do problema s očuvanjem i dostupnošću u budućnosti. Format u kojemu je sadržaj pohranjen danas možda neće biti podržan za nekoliko desetljeća, pa to zahtijeva stalno ažuriranje te prilagodbu arhiva i digitalnih sustava. Taj problem postaje još složeniji u kontekstu opširnih zbirki, gdje prelazak na novi format može biti vrlo skup i tehnički zahtijevan. Iako digitalni sadržaj može biti dostupan svima s internetskom vezom, činjenica je kako mnogi ljudi diljem svijeta nemaju pristup potrebnoj tehnologiji ili vještinama za konzumaciju takvoga sadržaja. To je svojevrsna digitalna prepreka koja može dodatno produbiti nejednakosti u društvu. O toj problematici pisao je i Sparks (2013), kako je navedeno u radu Vrkić Dimić: „Danas se sintagma „digitalna podjela“ odnosi na širok raspon socijalnih razlika u pristupu i načinima te mogućnostima uporabe računala i interneta“ (Vrkić Dimić, 2014: 420).

### *3.1. Trendovi i izazovi*

U doba digitalne revolucije kulturni sadržaj doživljava značajne promjene. Digitalizacija je omogućila stvaranje, raspodjelu i konzumaciju kulturnih proizvoda na načine koji su prije bili nezamislivi. Iako taj proces donosi brojne prednosti, on također otvara vrata izazovima koji oblikuju budućnost kulture i društva. Analiza trendova i izazova vezanih za digitalni kulturni sadržaj ključna je za razumijevanje smjera u kojemu se krećemo. O prednostima i manama digitalizacije pisao je i Janeš u djelu „Digitalizacija građe u knjižnicama s osvrtom na digitalizaciju hemeroteke u Gradskoj knjižnici „Franjo Marković“ Križevci.“ Zahvaljujući alatima i platformama dostupnima putem interneta, gotovo svatko može postati autor ili kreator. Blogovi, *YouTube* kanali i ostale društvene mreže omogućuju stvaranje i dijeljenje kulturnih sadržaja bez potrebe za posrednicima koji bi prvotno analizirali njihov sadržaj. Ta dostupnost također postavlja pitanje kvalitete i važnosti sadržaja. Tom praksom otežava se korisnicima da pronađu visokokvalitetne i pouzdane izvore informacija. Uz to, algoritmi koji upravljaju platformama često više vole profitabilni sadržaj, što može potisnuti dublje, kulturno značajne sadržaje. Još jedan važan trend jest razvoj novih oblika kulturnoga izraza specifičnih za digitalnu sferu. Videoigre, virtualna stvarnost i proširena stvarnost predstavljaju nove medije kroz koje se kultura može predstavljati i doživjeti. Ti

oblici sadržaja omogućuju korisnicima iskustva koja, ovisno o njihovim preferencijama, nadmašuju tradicionalne medije poput knjiga i filmova. Na primjer, virtualne izložbe omogućuju posjetiteljima istraživanje muzeja i galerija iz udobnosti svojih domova u udobnoj odjeći, a videoigre omogućuju igračima „zaron“ u neke nove svjetove (Janeš, 2003: 100). Na suvremene trendove u digitalizaciji osvrnule su se i autorice Lemić i Kuzman Šlogar (2019) u svojem stručnom radu. No, ti novi oblici kulturnoga sadržaja također donose izazove. Jedan je od glavnih problema pristupačnost tih tehnologija koja je i dalje ograničena zbog visokih troškova opreme i tehnologije potrebne za njihovo korištenje.

Jedan od sve aktualnijih trendova jest i digitalizacija kulturne baštine; tema koja je ključna za ovaj rad. Knjižnice, muzeji i arhivi diljem svijeta ubrzano digitaliziraju svoje zbirke kako bi ih očuvali i učinili dostupnima široj publici. Digitalizacija također olakšava istraživanje i obrazovanje jer omogućuje dostupnost čak i učenicima i studentima te pristup resursima, bez potrebe za fizičkom prisutnošću. Međutim, kod digitalizacije kulturne baštine ipak postoje problemi. Očuvanje digitalnih zapisa zahtijeva trajnu brigu, a razlog tomu jest brzo zastarjevanje digitalnih formata, a digitalni mediji podložni su tehničkim kvarovima. Osim toga, postoji pitanje financiranja jer digitalizacija i održavanje digitalnih zbirki zahtijevaju značajna sredstva, a to može biti izazov za institucije s ograničenim resursima, što je čest slučaj u Republici Hrvatskoj s obzirom na često ograničena sredstva. Upravo su se autori Crnković i sur. (2017: 181) dotaknuli te teme, kako je navedeno u radu Lemić i Kuzman Šlogar: „... dok sama digitalna infrastruktura u Hrvatskoj još uvijek čeka snažniji investicijski ciklus“ (Lemić; Kuzman Šlogar, 2019: 176). Povezanost između globalizacije i digitalnoga kulturnog sadržaja također donosi svojevrsnu podvojenost. S jedne strane, globalna dostupnost digitalnih sadržaja potiče kulturnu razmjenu i razumijevanje među različitim narodima i kulturama. S druge pak strane, postoji opasnost od kulturnoga „ujednačavanja“, gdje dominantni kulturni proizvodi potiskuju lokalne i manje poznate kulture, o čemu će biti riječi u nekoliko poglavlja poslije, upravo na jednome primjeru. Taj proces može dovesti do gubitka kulturne raznolikosti i bogatstva koje karakterizira sve nas ljude bez obzira na to tko smo, što smo i odakle smo. Kako tehnologija nastavlja napredovati, važno je pronaći ravnotežu između iskorištavanja prednosti digitalizacije i suočavanja s izazovima koje ona donosi. Sve je to važno kako bismo osigurali da digitalni kulturni sadržaji služe kao alat za očuvanje i promicanje kulture, a ne kao izvor nekih novih problema.

### 3.2. Značaj digitalnih kulturnih sadržaja u suvremenom društvu

Digitalizacija transformira kulturne proizvode i usluge čineći ih dostupnim široj publici. Ta transformacija otvara nove mogućnosti, ali i izazove/probleme, posebno u kontekstu očuvanja autentičnosti i kvalitete kulturnih sadržaja. Digitalizacija omogućava kulturnim institucijama kao što su muzeji, galerije, arhivi i knjižnice prenošenje neprocjenjivih bogatstava u digitalni prostor, čime se kulturni sadržaji otvaraju prije spomenutoj globalnoj publici. Na taj način kulturna baština postaje dostupna svima unatoč geografskoj, ekonomskoj ili fizičkoj barijeri. Taj pristup značajno doprinosi demokratičnosti kulture omogućavajući veću komplementarnost i sudjelovanje u kulturnome životu. Digitalni kulturni sadržaji ne samo da olakšavaju pristup kulturi, nego i potiču nove oblike kreativnosti i inovacije. Digitalne tehnologije omogućavaju stvaranje novih formi umjetnosti kao što su „virtualne ture, *online* izložbe i interaktivni sadržaj“ (Musić-Mašić, 2023: 10). Ti novi formati ujedno mijenjaju i način na koji publika doživljava i sudjeluje u kulturnim događajima.

### 3.3. Primjeri

#### **Digitalne zbirke i arhivi**

Mnoge institucije poput muzeja, knjižnica i arhiva digitaliziraju svoje zbirke i na taj način omogućuju *online* pristup umjetničkim djelima, povijesnim dokumentima, fotografijama, ali i drugim kulturnim materijalima. O primjeru arhiva i digitalizacije pisao je Ađulović, pod nazivom „Arhivi i digitalizacija – od mikrofilma do digitalnog arhiva“ (Ađulović, 2019: 1–3).

#### **E-knjige i digitalne publikacije**

Knjige, časopisi, i drugi tekstualni materijali dostupni su u digitalnim formatima, što olakšava njihovu raspodjelu i pristup široj publici. Digitalne publikacije vrlo su sadržajna i nepresušna tema o kojoj je pisala Sente (2015).

#### **Digitalna umjetnost**

Digitalnu umjetnost čine umjetnička djela stvorena pomoću digitalnih alata, poput računalne grafike, animacija i interaktivnih instalacija. Digitalna umjetnost često se koristi tehnologijom na način koji omogućuje nove oblike izražavanja, a o vrstama digitalne umjetnosti pisala je

Vukalović u svojem diplomskom radu pod nazivom „Digitalna umjetnost 21. stoljeća na tržištu“ (Vukalović, 2023: 2).

### **Virtualne i proširene stvarnosti (VR i AR)**

Ti oblici sadržaja koriste se tehnologijom koje omogućuju stvaranje interaktivnih iskustava, često u kontekstu kulturnih i umjetničkih prikaza (Copymate, 2024).

### **Videoigre**

Mnoge videoigre uključuju elemente kulturne baštine, mitologije, povijesti i umjetnosti, a same po sebi predstavljaju oblik digitalne kulturne produkcije (Rojko, 2023: 14).

### **Digitalne izložbe i muzeji**

Mnogi muzeji i galerije kreiraju digitalne izložbe koje korisnicima omogućuju virtualne posjete. O digitalnoj muzejskoj baštini i virtualnim izložbama pisao je Muzejski dokumentacijski centar (n. d.).



## 4. MUZEJI

Muzeji su institucije koje služe očuvanju, istraživanju i izlaganju predmeta od kulturnoga, umjetničkoga, povijesnoga, znanstvenoga ili društvenoga značaja. Prema Hrvatskoj enciklopediji, mrežno izdanje, današnji muzej definiraju kao „ustanovu ili zgradu u kojoj se čuvaju, proučavaju i po određenom sustavu (kronološki ili tematski) izlažu zbirke starina i umjetnina, prirodnoznanstvenih, tehničkih i sl. predmeta“ (Leksikografski zavod Miroslav Krleža, 2013). Oni su prostori u kojima se prikupljaju i čuvaju artefakti, dokumenti, umjetnička djela i drugi materijali koji imaju trajnu vrijednost za obrazovanje i inspiraciju posjetitelja. Muzeji omogućuju javnosti pristup znanju i povijesti izložbama, interaktivnim sadržajima i obrazovnim programima. U današnje vrijeme muzeji istovremeno čuvaju prošlost i aktivno se bave tumačenjem te predstavljanjem različitih kultura i ideja, često se koristeći suvremenim tehnologijama kako bi sadržaj učinili dostupnijim i privlačnijim široj publici. „Jednom riječju – nema ograničenja dokle jedan muzejski radnik sa svojim idejama može i treba dospjeti“ (Gilbert, 2005: 10).

### *4.1. Povijest nastanka i razvoj muzeja*

Povijest muzeja duboko je ukorijenjena u ljudskoj težnji za očuvanjem i prezentiranjem kulturnih, povijesnih i znanstvenih dostignuća. U svojim najranijim oblicima, muzeji su bili prostori privilegiranih pojedinaca, često kraljeva, plemića ili religijskih institucija, koji su sakupljali i čuvali predmete od posebnoga značaja. Te zbirke, često s naglaskom na simboličkoj ili religijskoj vrijednosti, bile su znak moći i prestiža, a pristup tim riznicama bio je strogo ograničen na uski krug ljudi; o tome govori i autorica Čavajda (2014: 3). Međutim, s razvojem prosvjetiteljstva u 17. i 18. stoljeću dolazi do promjena u načinu na koji društvo percipira znanje i obrazovanje. Prosvjetiteljski duh potiče otvaranje privatnih zbirki za javnost, čime muzeji počinju igrati važnu ulogu u obrazovanju i širenju znanja. U tome razdoblju muzeji postaju javne institucije dostupne širem krugu ljudi, što označava početak njihove transformacije u centre obrazovanja i istraživanja. Industrijska revolucija i formiranje modernih nacionalnih država tijekom 19. stoljeća dodatno oblikuju ulogu muzeja. Ti prostori postaju ključni u oblikovanju nacionalnoga identiteta izlaganjem povijesnih i kulturnih postignuća te postaju simboli nacionalnoga ponosa. Također, dolazi do pojave specijaliziranih muzeja koji odgovaraju potrebama industrijskoga razvoja, kao što su muzeji posvećeni znanosti, industrijskim obrtima ili tehničkim dostignućima. Nadalje, 19. stoljeće

također donosi širenje muzejskih tema i pojavu novih tipova muzeja (Čavajda, 2014: 8). Primjerice, arheološki muzeji postaju važan dio kulturnoga života, kao i muzeji posvećeni prirodnim znanostima, etnografiji i srednjovjekovnoj umjetnosti. Istovremeno, navodi Čavajda, razvijaju se muzeji na otvorenome, koji su omogućili prezentaciju povijesne arhitekture i načina života u njihovu izvornom kontekstu. Prvi takav muzej otvoren je u Stockholmu 1873. (Čavajda, 2014: 9). Ulaskom u 20. stoljeće, muzeji prolaze kroz značajne promjene. Prema Čavajdi, pojavom novih tehnologija i medija muzeji se prilagođavaju kako bi ostali relevantni u zaista brzo mijenjajućem svijetu. Dolazi do razvoja novih oblika prezentacije, poput upotrebe fotografije, kao i novih pristupa u komunikaciji te interakciji s publikom. Muzeji više nisu samo mjesta za pohranu i izlaganje predmeta, nego postaju interdisciplinarni centri za obrazovanje, istraživanje i interpretaciju koji igraju aktivnu ulogu u oblikovanju kulturne i znanstvene svijesti (Čavajda, 2014: 9). Posebno važan trend 20. stoljeća pojava je muzeja socijalne povijesti koji se usredotočuju na svakodnevni život običnih ljudi, često kroz prizmu specifičnih zajednica ili društvenih grupa. Također, raznolike teme poput lova, ribarstva, igara, lutaka i prehrane počinju dobivati vlastite muzeje, čime se odražava širenje interesa društva za različite aspekte ljudske kulture i povijesti. „Zanimljivo je da su nacionalni muzeji prvi tip muzeja koji je bio prihvaćen izvan Europe“ (Šola, 2014: 79). Prema Čavajdi, muzeji s vremenom postaju sve važniji u obrazovanju i širenju znanja u suvremenome društvu različitim oblicima angažmana s publikom, što uključuje organizaciju predavanja, stručnih obilazaka, izdavanje publikacija i prodaju suvenira. Krajem 20. stoljeća muzeji se sve više integriraju u društvo postajući ključni sudionici u procesu oblikovanja kulturnoga identiteta te prihvaćaju svoju ulogu pouzdanih izvora informacija i tumača kulturne baštine (Čavajda, 2014: 10).

#### *4.2. Pojava muzeja u Republici Hrvatskoj*

Muzeji su danas neizostavni dio kulturnoga i obrazovnoga života mnogih zemalja, a Republika Hrvatska, iako relativno mala država, ima posebno bogatu povijest muzejske djelatnosti koja seže stoljećima prije. Razvoj muzeja u Republici Hrvatskoj ne odražava samo kulturne, nego i društvene te političke promjene koje su oblikovale zemlju tijekom različitih povijesnih razdoblja. U Hrvatskoj se muzeji razvijaju od srednjega vijeka kada su se zbirke počele formirati unutar plemićkih dvoraca, crkvenih zajednica i samostana. Te rane zbirke, iako nisu bile muzeji u modernome smislu, predstavljale su preteče današnjih institucija. Prve

zbirke često su bile privatne i služile su za osobnu edukaciju ili za prikazivanje moći i bogatstva svojih vlasnika. S razvojem humanizma i renesanse u Europi, ideje o sakupljanju i očuvanju kulturnih dobara počele su se širiti, što je utjecalo na osnivanje prvih pravih muzeja u Hrvatskoj. Kako saznajemo prema Glasniku Društva knjižničara Slavonije i Baranje, zanimljivo je da se pojam „muzej“ u Hrvatskoj prvi put pojavljuje u 17. stoljeću i to u latinskome obliku „musaeum“ (Glasnik, 2013: 140) U to vrijeme, muzeji su još bili shvaćeni prvenstveno kao mjesta za učenje i istraživanje, često povezani s crkvenim institucijama.

Razvoj muzeja u Hrvatskoj bio je usko povezan s europskim trendovima, ali je često bio i specifičan zbog lokalnih, povijesnih i društvenih uvjeta. Na primjer, tijekom 18. i 19. stoljeća, kada su se u Europi počeli osnivati nacionalni muzeji, i u Hrvatskoj su počele nicati institucije koje su imale cilj očuvati i promicati nacionalnu kulturu i identitet. U tome razdoblju dolazi do jačanja svijesti o važnosti očuvanja kulturne baštine, što se odražava u kasnijem osnivanju prvih javnih muzeja. U 19. stoljeću, s jačanjem hrvatskoga narodnog preporoda, dolazi do značajnoga porasta interesa za osnivanjem muzeja kao institucija koje bi služile očuvanju nacionalnoga identiteta i kulturnoga nasljeđa. Primjer je osnivanje Muzeja Slavonije u Osijeku davne 1877., koji je jedan od najstarijih muzeja u Republici Hrvatskoj (Enciklopedija.hr. n. d.). Tijekom toga razdoblja muzeji su često bili povezani s nacionalnim i kulturnim preporodom služeći kao čuvari povijesne baštine i identiteta hrvatskoga naroda.

U 20. stoljeću, s razvojem muzeologije kao znanosti, dolazi do profesionalizacije muzejske djelatnosti u Hrvatskoj. Osnivaju se mnogi muzeji diljem zemlje, od velikih nacionalnih institucija do manjih lokalnih muzeja kao što je Muzej Valpovštine. Ti muzeji ne samo da prikupljaju i izlažu predmete od povijesne i kulturne važnosti, nego postaju i važni centri za istraživanje i edukaciju. Zanimljivo je spomenuti kako su se u novije vrijeme hrvatski muzeji počeli koristiti suvremenim tehnologijama za digitalizaciju svojih zbirki i povećanje dostupnosti svojih sadržaja široj javnosti. Digitalizacija muzeja omogućava lakši pristup zbirkama, ali i njihovo očuvanje za buduće generacije. To je posebno važno u suvremenom društvu gdje se očekuje da muzeji ne budu samo mjesta čuvanja artefakata, nego i dinamične institucije koje aktivno sudjeluju u obrazovanju i kulturnome životu zajednice. Šola je to i napomenuo: „Novi muzeji bit će sve više koncipirani kao centri za baštinu i lokalni razvoj“ (Šola, 1991: 306). Tijekom povijesti, muzeji u Hrvatskoj prolazili su kroz razne faze razvoja, o kojima je pisala Čavajda (2014: 12–15); od prikupljanja privatnih zbirki do osnivanja nacionalnih muzeja te od tradicionalnih izložbenih prostora do modernih

interaktivnih institucija koje se koriste digitalnim tehnologijama. Svaka faza razvoja muzeja odražava širu kulturnu i društvenu dinamiku vremena te pokazuje kako su muzeji postali neizostavni dio kulturnoga identiteta Hrvatske. Kada već spominjemo muzeje tijekom povijesti u Republici Hrvatskoj, važno je napomenuti kako su ratovi uvelike utjecali na rad muzeja, pa tako i na muzejske predmete; posebice na one predmete koji su nestali ili stradali u tome teškom razdoblju.

#### *4.3. Vrste i karakteristike muzeja*

Muzeji su institucije koje igraju ključnu ulogu u očuvanju, interpretaciji i prezentaciji kulturne i prirodne baštine. Ovisno o vrsti zbirke koju posjeduju, svrsi kojoj služe te metodama rada, muzeji se mogu podijeliti u različite kategorije. Jedna od osnovnih podjela muzeja jest podjela na temelju predmeta koje čuvaju i izlažu. O podjeli muzeja pisala je autorica Perić (2011: 5–6) u svojem radu „Muzejske izložbe“. Umjetnički muzeji specijaliziraju se za zbirke umjetničkih djela uključujući slike, skulpture, fotografije i druge oblike likovnih umjetnosti. Ti muzeji često nude uvid u različite umjetničke pokrete, stilove i tehnike te predstavljaju radove velikih umjetnika iz prošlosti i sadašnjosti. Među najpoznatijima jesu muzeji poput Muzeja moderne umjetnosti u New Yorku i *Louvre* u Parizu. Povijesni muzeji usredotočuju se na očuvanje i prikazivanje predmeta i dokumenata koji imaju povijesnu vrijednost. Ti muzeji često prikazuju specifična razdoblja, događaje ili kulture te pružaju uvid u povijest određenoga područja ili naroda. Primjeri uključuju nacionalne povijesne muzeje koji prikazuju povijest određene zemlje ili regije te specijalizirane povijesne muzeje koji se usredotočuju na određene događaje poput Drugoga svjetskog rata. Prirodoslovni muzeji bave se očuvanjem i izlaganjem zbirke koje se odnose na prirodni svijet, a uključuju minerale, fosile, životinje, biljke i druge prirodne artefakte. Prema autorici Vidanec, „prirodoslovni se muzeji smatraju i potkategorijom znanstvenih muzeja“ (Vidanec, 2011: 3). Spomenuti muzeji igraju važnu ulogu u obrazovanju javnosti o prirodnoj povijesti i ekologiji te često uključuju interaktivne izložbe koje pomažu posjetiteljima razumjeti prirodne procese i evoluciju. Odličan je primjer Prirodoslovni muzej u Londonu. Etnografski muzeji posvećeni su očuvanju i prezentaciji kulturne baštine različitih etničkih skupina. Prema Enciklopediji.hr (n. d.), oni prikazuju artefakte, odjeću, oruđa i druge predmete koji se rabe u svakodnevnom životu različitih kultura. Ti muzeji omogućuju posjetiteljima stjecanje uvida u tradicije, običaje i način života ljudi iz različitih dijelova

svijeta, često s naglaskom na očuvanju i promociji kulturne raznolikosti. Valja spomenuti i folklor kao jedan od ključnih segmenata etnografskih muzeja. Znanstveni i tehnički muzeji specijalizirani su za prikazivanje dostignuća u znanosti i tehnologiji. Navedeni muzeji često sadrže zbirke koje uključuju znanstvene instrumente, strojeve, vozila i druge tehničke eksponate. Njima je cilj educirati posjetitelje o znanstvenim principima, povijesti tehnologije i inovacijama koje su oblikovale suvremeni svijet, a primjer je Tehnički muzej Nikola Tesla (Enciklopedija.hr. n. d.).

Osim navedenih osnovnih kategorija, muzeji se mogu klasificirati i prema načinu prezentacije zbirki i vrsti aktivnosti koje nude. Primjerice, muzeji s interaktivnim sadržajem usredotočuju se na uključivanje posjetitelja interaktivnim izložbama i aktivnostima, često se koristeći modernom tehnologijom za stvaranje dinamičnih i edukativnih iskustava. Virtualne zbirke muzeja pojavile su se s razvojem digitalnih tehnologija, a one omogućuju posjetiteljima istraživanje putem interneta, čime se kultura i znanje približavaju široj publici bez geografskih ograničenja. Šojat-Bikić (2010: n. p.), kako je navedeno kod Težak, objašnjava da su i virtualne izložbe i zbirke rezultat procesa digitalizacije. Raznolikost muzeja ne odražava samo bogatstvo baštine koju oni čuvaju, nego i njihovu prilagodbu suvremenim potrebama društva pružajući različite načine za očuvanje, prezentaciju i edukaciju o našoj prošlosti, sadašnjosti i budućnosti. Upravo je to važno u svakome životu pojedinca, ali i životu zajednice (Težak, 2023: 26).

#### *4.4. Muzeji danas*

Muzeji su se u proteklim desetljećima značajno promijenili i prilagodili suvremenim trendovima, tehnologijama i društvenim potrebama. Dok su nekada bili prvenstveno mjesta čuvanja i prikazivanja zbirki, današnji muzeji postali su dinamične institucije koje nude puno više; od edukativnih programa do interaktivnih izložbi, čak i digitalnih sadržaja koji omogućuju pristup njihovim zbirkama globalnoj publici. U suvremenom društvu, muzeji su postali središta kulture i obrazovanja. Oni nisu samo prostori u kojima se čuvaju vrijedni artefakti, nego i mjesta koja potiču istraživanje, kreativnost i interakciju. Tehnološki napredak omogućio je muzejima digitalizaciju zbirki te pristup virtualnim izložbama, što je iznimno važno u doba globalizacije i digitalne transformacije. Virtualni muzeji, kao i *online* baze podataka, postali su važan alat u očuvanju i širenju kulturne baštine čineći je dostupnom široj

publici. Interaktivne izložbe danas su standard u mnogim muzejima. Razne tehnologije omogućuju posjetiteljima istraživanje izloženih predmeta na različite načine koji su daleko iznad tradicionalnoga promatranja izloženih predmeta iza stakla. Na primjer, posjetitelji mogu upotrebljavati VR naočale kako bi „prošetali“ drevnim gradovima ili AR aplikacije da bi vidjeli kako su eksponati izgledali u prošlosti. Edukacija je postala jedno od središnjih obilježja muzeja danas. Mnogi muzeji nude širok raspon obrazovnih programa za sve dobne skupine, što uključuje radionice, predavanja, seminare, tečajeve i specijalizirane programe za djecu i mlade (Perić, 2011: 9). Muzeji sve više surađuju s obrazovnim institucijama kako bi integrirali muzejske resurse u obrazovni proces i omogućili učenicima i studentima ostvarenje neposrednoga kontakta s povijesnim i kulturnim materijalima pomoću interaktivnih sadržaja. Autorica Franjetić (2023, n. p.) to objašnjava na način: „Muzej u obrazovanju treba isticati mnogobrojne mogućnosti za aktivno učenje, stjecanje novoga i širenje staroga iskustva te komunikaciju s posjetiteljima.“ Upravo je to važno i za muzeje i za mlade kako bi ih se potaknulo na sudjelovanje u muzejskim sadržajima.

Hrvatski muzeji također su prošli kroz značajan razvoj u posljednjim desetljećima prateći globalne trendove u muzejskoj praksi. Osobito se ističe digitalizacija zbirki koja je omogućila veći pristup i očuvanje nacionalne baštine. Mnogi muzeji u Republici Hrvatskoj sada nude virtualne ture i digitalne kataloge svojih zbirki, čime se otvaraju prema međunarodnoj publici i olakšavaju istraživanje za domaće korisnike. Muzeji poput Muzeja suvremene umjetnosti u Zagrebu, koji se ponosi bogatim programom koji ne uključuje samo izložbe, nego i multimediju, filmske projekcije i umjetničke radionice, pokazuju kako se muzeji u Republici Hrvatskoj polako transformiraju. Muzej suvremene umjetnosti također rabi digitalne platforme za proširenje dohvata svojih programa, što uključuje digitalne izložbe i *online* pristup arhivima. Još je jedan primjer, a to je Etnografski muzej u Zagrebu koji se sve više usredotočuje na očuvanje nematerijalne kulturne baštine modernim medijima i participativnim projektima. Taj muzej izlaže predmete tradicionalne kulture, ali i aktivno uključuje zajednicu u očuvanje te promociju tradicijskih znanja i vještina radionicama i suradnjom s lokalnim zajednicama. Hrvatski muzeji sve se više okreću i inkluzivnosti prilagođavajući svoje izložbe i programe osobama s invaliditetom. „Svojim djelovanjem može poticati formiranje svijesti društva o značenju i važnosti društvenog uključivanja“ (Rajaković, 2021: 8). To uključuje prilagodbu prostora, izradu taktilnih vodiča i pristupačnih informacija te organizaciju posebnih programa za osobe s različitim vrstama invaliditeta. Primjer je

navedenoga Tehnički muzej Nikola Tesla u Zagrebu koji je uveo prilagodbe za slijepu i slabovidnu posjetitelje omogućivši im istraživanje tehničkih izložbi dodirima i zvukom.

Zanimljivo i izazovno bilo je razdoblje pandemije bolesti COVID-19; muzeji su morali brzo prilagoditi svoje operacije novim uvjetima, što je dodatno ubrzalo proces digitalizacije i razvoja *online* sadržaja. Mnogi muzeji u Republici Hrvatskoj razvili su *online* izložbe i virtualne ture kako bi održali kontakt s publikom, što se pokazalo kao učinkovito i za očuvanje interesa i za privlačenje novih posjetitelja iz cijeloga svijeta. O radu muzejskoga sektora tijekom pandemije pišu Domšić, Franić i Perić: „Muzejski sektor u cijelom svijetu vrlo je brzo reagirao na pandemijsku krizu razvijanjem internetskog sadržaja pomoću kojeg će ostati u kontaktu s publikom. To je podrazumijevalo kreativno sagledavanje muzejskih mogućnosti, razvijanje tehnoloških znanja i iskustava u kreiranju novih sadržaja ili prilagodbi postojećih i njihovo plasiranje preko interneta“ (Domšić; Franić; Perić, 2022: 440). Muzeji danas, uključujući i one u Republici Hrvatskoj, suočavaju se s izazovima i prilikama koje donosi digitalno doba. Prilagođavanje tehnologijama, usmjerenost na edukaciju i inkluzivnost te razvijanje novih načina interakcije s publikom postali su ključni elementi moderne muzejske prakse. Te promjene omogućuju muzejima da ostanu relevantni i privlačni širokoj publici te da nastave svoju ključnu ulogu u očuvanju i promociji kulturne baštine u suvremenom društvu. „Muzeji su dužni pratiti promjene u suvremenom svijetu, te se suočavaju s promjenom muzejske publike...“ (Čavajda, 2014: 18). Sudeći prema navedenim rečenicama, možemo zaključiti kako su muzeji jednostavno primorani okrenuti se modernim i suvremenim metodama.

## 5. MUZEJ VALPOVŠTINE

U ovome će se poglavlju govoriti o kreativnim gradovima, Valpovu, njegovu povijesnom razvitku, ali i o Valpovštini. Posebno je važno osvrnuti se na Muzej Valpovštine; jedno od najvažnijih kulturnih središta Valpova.

Kada govorimo o kulturnoj baštini, istovremeno govorimo i o nositelju identiteta nekoga grada. „Svaki grad, kao cjeloviti fenomen kulturne baštine, razvija se kao uvjetovana struktura. Takva struktura karakteristika je povijesnoga grada koji treba promatrati kao neprekinuti proces koji se i danas odvija te je sastavnicom današnje strukture. Gradovi pamte, odjek su povijesnih zbivanja“ (Mesić, 2019: 64). „Današnja istraživanja pokazuju da čak 95 % kreativne industrije zapravo nastaje u gradovima“ (Mesić, 2019: 76), što je uistinu velik postotak. Prema Mesiću, „kreativni gradovi oni su gradovi koji potiču razvoj umjetnosti, razvoj kulturnih i kreativnih industrija te samim time nude mogućnosti za zapošljavanje kreativaca i kreativne klase“ (Mesić, 2019: 73). Baštinske institucije nalaze se unutar kulturne i kreativne industrije, a upravo su one zaslužne za razvoj kreativnoga grada. „Kreativnost grada povezana je s načinom upravljanja, planiranja, ekonomijom, socijalnom uključenosti, kulturom i lokalnim identitetom, pružajući stratešku osnovu takvu okruženju“ (Mesić, 2019: 76). Inicijativa Kreativnih gradova u Hrvatskoj osnovana je tek 2018.

### 5.1. Grad Valpovo

Grad Valpovo pitoreskni je slavonski gradić smješten uz često opjevanu rijeku Karašicu. Nalazi se tridesetak kilometara od grada Osijeka. Današnje Valpovo nastalo je iz srednjovjekovnoga utvrđenog grada *Walpo*, a prvi spomen Valpova seže još u 1332. Itekako zanimljivo razdoblje toga grada jest vrijeme turske vlasti. Davne 1543. Turci su nakon dva mjeseca borbe zauzeli Valpovo, a tamo su ostali sve do 1687. (Čuržik, 1994: 18). Tadašnja oslobođena područja u Slavoniji došla su u ruke bečkoga dvora. Poslije je valpovački posjed pripao barunu imena Petar Antun Hilleprand von Prandau i njegovoj obitelji. Posljednji spomen grofovske obitelji u Valpovu govori kako je obitelj nestala 1955. odlaskom grofice Julijane u Austriju gdje je i umrla 1959. „Bivši posjed je bio nacionaliziran“ (Čuržik, 1994: 43).

„Valpovo je administrativno središte grada i njegovih prigradskih naselja, ali i upravno, sudsko, gospodarsko, školsko i kulturno središte šire regije koja se naziva Valpovštinom“ (Grad Valpovo, n. d.) Grad ima sedam prigradskih naselja: Harkanovci,



Ivanovci, Zelčin, Marjančaci, Ladimirevci, Nard i Šag. Prema podacima s posljednjega popisa stanovništva iz 2021., Valpovo ima 6341 stanovnika, a s prije spomenutim prigradskim naseljima Valpovo ima 9783 stanovnika.

Važne znamenitosti, prema mrežnoj stranici Grada Valpova (n. d.), jesu: dvorac Prandau-Normann, u sklopu kojega se nalaze i srednjovjekovna obrambena kula te kapelica svetoga Trojstva; župna crkva posvećena Bezgrešnom začeću Blažene Djevice Marije; zavjetna kapelica svetoga Roka (na, Valpovčanima poznatom, „zelenom brijegu“); kapelica Gospe Lurdske; Muzej Valpovštine smješten u valpovačkome dvorcu; Pučka škola; Centar kulture „Matija Petar Katančić“ te od starijih objekata Prandauovo kazalište, Pivovara Valpovo, konjušnice ergele Valpovo. Dakako, najpoznatija znamenitost te „srce“ toga grada jest dvorac Prandau-Normann kojega okružuje perivoj, što čini cjelinu koju turisti često posjećuju kao kulturnu i turističku atrakciju. Danas spada među tri najvrjednija dvorca u kontinentalnoj Hrvatskoj, a poseban je i po tome što prikazuje specifičan spoj srednjovjekovne i barokne arhitekture. Važno spomen-obilježje Grada jest i bista, to jest poprsje Matije Petra Katančića koje se nalazi u parku nasuprot dvorcu. Bista je postavljena u studenome davne 1873., a izradio ju je klesar Grünwald iz Pešte.



Slika 1. *Ulica prema Dvorcu u prošlosti*

Izvor: preuzeto s mrežne stranice Grada Valpova (dostupno na: <https://valpovo.hr/o-valpovu/povijest-grada-valpova/>) [pristup: 7. 8. 2024.]



Slika 2. *Perivoj i dvorac Prandau-Normann danas*

Izvor: privatna galerija

Valpovština je pak pojam koji „priča svoju priču.“ Autor zbirke folklornih napjeva Valpovštine „Maramica s granama“, Duško Topić, osvrnuo se i na sam pojam Valpovštine: „Valpovština je smještena u sjeveroistočnom dijelu Hrvatske u županiji Osječko-baranjskoj, na prostoru bivše općine Valpovo. Graniči bivšim općinama Osijek s istoka, Našice s jugozapada, Donji Miholjac sa sjeverozapada i Beli Manastir sa sjevera. Jedan dio sjeverne granice Valpovštine je državna granica s Mađarskom. Prirodna sjeverna granica je uglavnom rijeka Drava i njezina bivša korita, a Valpovštinom još protiču rijeke Karašica, Vučica i Bresnica. Na površini od 376 km četvornih smješteno je 27 naselja s nešto preko 31 000 stanovnika u 11 200 domaćinstava“ (Topić, 1998: 7) (Vidi Sliku 3.). Također saznajemo sljedeće: „Valpovština je ipak u cjelini najautohtoniji (starosjedilački) kraj u Slavoniji po hrvatskom stanovništvu o čemu svjedoči njihov govor, običaji i vjera“ (Čuržik, 1994: 19).



Slika 3. *Mjesta Valpovštine*

Izvor: *Google karta* [pristup: 7. 8. 2024.]

Kulturni život u gradu Valpovu počinje još u vrijeme kada je barunska obitelj Prandau pokretala brojne kulturne događaje: „I danas su vidljivi tragovi kulturno-povijesne baštine valpovačkih baruna na svakom koraku“ (Čuržik, 1994: 29). Povijesni razvoj grada utjecao je i na razvoj kulturnoga života Valpovčana i ostalih žitelja Valpovštine. Današnje Valpovo nudi puno kulturnih sadržaja za jedan mali slavonski grad. Za vrijeme hrvatskoga proljeća 1971., u

dvorištu valpovačkoga dvorca nastao je Ogranak Matice hrvatske u Valpovu. Iako je rad Ogranka bio prekinut na dvadeset godina, od 1996. Ogranak redovito objavljuje „Valpovački godišnjak“ (Čuržik, 1994: 60). To je publikacija koja obuhvaća širok spektar tema i područja; od povijesnih događaja i kulturnih manifestacija pa do obilježavanja nekih obljetnica, sportskih događaja i sl. Cilj te publikacije jest istražiti nešto vezano za lokalnu povijest te sačuvati takva sjećanja. Kao dio kulturnoga života Valpova, tu su još i: HKUD „Valpovo 1905“, Puhački orkestar DVD-a Valpovo te HPD „Matija Petar Katančić“. Iako pripada obrazovanju, također je i dio kulture koju uspješno pronosi poznata Glazbena škola Valpovo i Belišće pri Osnovnoj školi M. P. Katančića koja aktivno djeluje već dvadeset godina. Puno djece prošlo je kroz tu školu koja često surađuje s drugim kulturnim udrugama na području Valpovštine. HKUD „Valpovo 1905“ jedan je od glavnih čimbenika kulturnoga života Valpova. To je kulturna udruga koja danas okuplja oko 150 članova raspoređenih u tri sekcije. Društvo njeguje tradiciju te izvornu narodnu pjesmu i ples. Tijekom jedne godine, društvo odradi oko 35 nastupa diljem Hrvatske, ali i izvan njezinih granica (Valpovo1905.hr, n. d.).

## *5.2. O Muzeju Valpovštine*

U nekim prostorijama dvorca danas se nalazi Muzej Valpovštine koji je osnovan 1956. Kada govorimo o Muzeju Valpovštine, važno je, prema Čuržiku, spomenuti gospodina Antuna Torjanca koji je bio prvi tajnik Društva prijatelja starina. Svojim je zalaganjem, kao i još nekolicina ljudi, nastojao osnovati budući Muzej Valpovštine, ali ga i postaviti kao svojevrsnu znanstvenu ustanovu (Čuržik, 1994: 104). O nastanku Muzeja nešto više napisao je spomenuti autor u knjizi „Valpovština kroz stoljeća“: „... pristupilo se 1954. godine osnivanju Društva prijatelja starina u lovačkoj sobi dvorca s namjerom osnivanja Muzeja Valpovštine. Osnivačka skupština održana je 18. veljače 1955. godine u Općinskoj vijećnici u prisustvu 52 osobe“ (Čuržik, 1994: 59). Također, autor Čuržik navodi: „Prva muzejska zbirka u tri prostorije bila je otvorena 1. svibnja 1956. godine. Zanimanje građana je bilo veliko, što se vidi po knjizi utisaka.“

Tijekom razdoblja neprilika i Domovinskoga rata, Muzej je prestao raditi 1991., ali svoja vrata ponovno je otvorio 2005. (Upitnik: budućnost gradskih muzeja u Hrvatskoj, 2022: 33). Godinu dana poslije započela je stručna inventarizacija muzejskih predmeta te vođenje raznih muzejskih dokumenata. Ponovni početak rada donio je neke nove aktivnosti u rad Muzeja Valpovštine. Muzej danas ima stalni postav, knjižnicu koja je dostupna javnosti te arhivsku građu dostupnu za stručnjake. Svrha Muzeja Valpovštine jest prikupiti što više

predmeta s područja Valpova i Valpovštine. Upravo ti predmeti pričaju najbolje priče; one o povijesti i o žiteljima toga kraja. Kao najveći problem, zaposlenici Muzeja ističu nedostatak prostora i opreme za smještaj do sada prikupljene građe, ali i za onu građu koja će tek do njih stići. Voditelj i kustos jest Stjepan Vidaković, a radno vrijeme za posjetitelje Muzeja jest: ponedjeljak i četvrtak od 16 do 19 sati, a utorak, srijeda i petak od 10 do 12 sati. Muzej djeluje u sastavu Ustanove za kulturne djelatnosti „Ante Evetović Miroљub“ Valpovo.

Vrsta Muzeja jest opći muzej – gradski, a osnivač je Grad Valpovo (Muzejski dokumentacijski centar, n. d.). Navode kako osnivač financira/sufinancira razne muzejske aktivnosti i poslove, to jest dužan je osigurati potrebna sredstva za rad. Budući da su financijska sredstva uvijek potrebna, Muzej Valpovštine prijavljuje se i na razne natječaje. Neki su od njih natječaj za financiranje javnih potreba u kulturi Ministarstva kulture i medija te natječaj Osječko-baranjske županije. Naravno, dio sredstava Muzej posjeduje od vlastitih prihoda (ulaznice, publikacije i sl.). Iako financijska sredstva postoje, potrebe Muzeja uvijek su velike; postavljanje izložbi, organizacija događaja, kupnja vitrina, stalaka, lutki i ostale opreme koja je potrebna za izlaganje, tehnička oprema, digitalizacija i multimedija... Sve su to izdašni troškovi, ali su sve stavke itekako potrebne za uspješan rad Muzeja. Dodatan novac zaista uvijek dobro dođe za neka nova ulaganja. Prolazeći prostorijama i dvorištem dvorca, vrlo lako, i slikovito dočarano, možemo prošetati i kroz vrijeme.



Slika 4. Jedna od prostorija Dvorca u kojoj je izložba Muzeja Valpovštine

Izvor: preuzeto s mrežne stranice Grada Valpova (dostupno na: <https://valpovo.hr/o-valpovu/znamenitosti/muzej-valpovstine/>) [pristup: 7. 8. 2024.]

### 5.3. Zbirke Muzeja Valpovštine

Muzej Valpovštine danas ima 13 zbirki: etnografska, kulturno-povijesna, lovačka, likovna, arheološka, vatrogasna, zanatska, povijesna, geološko-mineraloška, zbirka fotografija, zbirka Drugog svjetskog rata i NOB-a, zbirka građanskog života, zbirka industrijske baštine te zbirka nakita i umjetnina. Zbirke sadrže mnoštvo vrijednih eksponata i predmeta; od fotografija, namještaja i knjiga preko lovačkih trofeja i ostataka stijena pa sve do alata, oruđa, nakita i sl. Muzej je stalnu izložbu postavio tematski (Upitnik: budućnost gradskih muzeja u Hrvatskoj, 2022: 33). Postavljeni su muzejski eksponati iz ostavštine svakodnevnoga života velikaške obitelji (18. i 19. stoljeće), a službeni naziv izložbe jest „Ostavština plemićke obitelji Prandau-Normann“. Iz Muzeja navode kako se tijekom godine samo u posljednjoj izložbenoj prostoriji izmjenjuju izložbe koje nisu usko povezane s ostavštinom vlastelina iz Valpova. Kada govorimo o stalnome postavu, multimedija je zastupljena u obliku samo jednoga zvučnog sadržaja.

Etnografska je zbirka ona na koju je stavljen naglasak u ovome radu. Na mrežnoj stranici Muzejskoga dokumentacijskog centra (n. d.) navode: „Etnografska zbirka sadrži razne uporabne predmete iz seoskih domaćinstava, zatim narodne nošnje i razne alatke. Sve je vezano uz valpovački kraj“ ([https://hvm.mdc.hr/\\_museum\\_2column.aspx?id=201&museum=muzej-valpovstine&code=510:VLP&RedirectUrl=/hr/info/&lang=1](https://hvm.mdc.hr/_museum_2column.aspx?id=201&museum=muzej-valpovstine&code=510:VLP&RedirectUrl=/hr/info/&lang=1), pristup 9. 8. 2024.). Zbirka je prvi put registrirana 1983. u Regionalnome zavodu za zaštitu spomenika kulture u Osijeku, br. 128. Voditelj zbirke jest Stjepan Vidaković. Ako gledamo po broju predmeta, govorimo o najvećoj zbirci Muzeja. Autorica Paušak u djelu „Vodič kroz zbirke Muzeja Valpovštine“ opisuje: „Zbog svoje veličine i specifičnosti jedina je zbirka koja do 2017. još nije preregistrirana, iako je većim dijelom evidentirana. Po staroj registraciji 1983. godine upisana je pod brojem 128“ (Paušak 2017: 135). Taj vodič izišao je povodom 60 godina djelovanja Muzeja Valpovštine. U etnografskoj zbirci postoji ukupno 1262 predmeta. Inventarnih je oznaka 1149.

### 5.4. Digitalni kulturni sadržaji Muzeja Valpovštine – sadašnjost ili budućnost?

Iz Muzeja Valpovštine napominju kako je sva muzejska građa tijekom godina digitalizirana. Digitalizacija se provodi već više od petnaest godina. U Zakonu o muzejima, čl. 8. u stavku 1, navodi se sljedeće: „Muzej je dužan redovito upisivati muzejske predmete u inventarnu knjigu i voditi drugu dokumentaciju o muzejskoj građi i muzejskoj djelatnosti“

(Zakon o muzejima, NN, 61/2018). Kada govorimo o digitalizaciji, važno je spomenuti i čl. 7., t. 10 Zakona o muzejima: „provodi digitalizaciju muzejske građe“ (Zakon o muzejima, NN, 61/2018). U Muzeju Valpovštine digitalizacija građe provodi se u programu *M++*. Program je prilagođen za inventarizaciju muzejske građe, a istovremeno se odvija i katalogizacija. U *M++* programu postoji osnovni obrazac u kojemu se ispunjavaju svi potrebni i važni podatci o određenoj predmetu te podobrasci, ali i još mnoštvo funkcija (*M++* priručnik za rad, 2004: 3–4). Obrada i unos predmeta iziskuju puno vremena, ali to je uistinu potreban proces (koji je, kao što je prije spomenuto, zakonski reguliran). Pri unošenju podataka o predmetu u sam program, predmet automatski postaje kulturno dobro Republike Hrvatske i registrirano dobro unutar te zbirke. Osim *M++* programa, postoji još jedan program, a to je – *Modulor++* (Link2.hr, n. d.). Programi se razlikuju u izgledu sučelja i u nekim detaljima, međutim, iziskuju iste podatke koji se moraju navesti o nekome predmetu. Kategorija i podataka o predmetu puno je, a samo neka od njih jesu: stanje predmeta, dimenzije, tko je donirao, koja je bila upotreba predmeta, ima li oštećenja, nalazište, vrsta materijala i sl. Ipak, nije moguće uvijek unijeti sve informacije za svaki predmet. Na primjer, ako je netko sam donio predmet u muzej, ne možemo ništa napisati u kategoriju nalazište.

##### *5.5. Unaprjeđenje i digitalizacija etnografske zbirke – perspektive razvoja*

Tijekom razdoblja pandemije bolesti COVID-19, povodom Dana Muzeja 2020., zaposlenici Muzeja osmislili su i izradili virtualnu izložbu Muzeja Valpovštine. Izložba je osmišljena u obliku videozapisa, a postavljena je na mrežnoj stranici Ustanove za kulturne djelatnosti „Ante Evetović Miroљub“ Valpovo. „Valpovački vlastelini Prandau-Normann“ izložbeni je projekt o valpovačkim vlastelinima te o njihovu životu. Projekt je nastao u suradnji Muzeja Valpovštine s baštinskim institucijama grada Osijeka. Službena mrežna stranica projekta (valpovacki-vlastelini.info, 2018.) na odličan način donosi nam sve informacije koje nas mogu zanimati o toj temi (genealogija, lenta vremena i sl.), a posebno je što možemo i pogledati muzejske predmete u digitalnome katalogu. Na mrežnoj stranici Grada Valpova (n. d.) postoji virtualna interaktivna šetnja kojom se može „prošetati“ po Muzeju. Autori Mavrin i Mesić pojašnjavaju da su digitalizacija i virtualizacija kulturne baštine te muzejskih zbirki itekako važan prioritet za kulturne institucije, sve kako bi one zadržale postojeće, ali i privukle nove posjetitelje (Marvin; Mesić, 2021: 85).

Kada se osvrnemo na etnografsku zbirku, možemo zamijetiti kako su svi predmeti koje Muzej posjeduje digitalizirani u vidu upisa u program *M++*. No je li to dovoljno za

jednu zbirku? Za zbirku koja je u tome Muzeju najveća po broju predmeta. To može svatko od nas samostalno procijeniti. Kao što je već spomenuto, ta zbirka nije doživjela svoj postav izložbe. Postavljanje izložbe iziskuje puno pametnoga planiranja, ali i rada i truda. Za početak bi se trebalo vidjeti kojim se sve predmetima može raspolagati. Nakon toga slijedi definiranje teme koja mora imati „ono nešto“ posebno kako bi privukla posjetitelje. Slijedi odabir predmeta/eksponata, a nakon toga i odabir postavljanja izložbe; kronološki ili pak tematski. Sljedeći korak jest priprema te dizajniranje prostora koji bi, koliko mogućnosti dopuštaju, trebao biti u skladu s temom. Korak nakon može biti pisanje opisnih i tekstualnih materijala o postavljenim predmetima. Valpovština se može ponositi količinom i raznolikošću bogatstva tradicije koju ima. Folklor je važna sastavnica na tome području, tako da bi bilo poželjno za Muzej kada bi imao postavljenu etnografsku zbirku. Za postavu narodnih nošnji potrebne su muzejske lutke, ali i dodatne vitrine za pohranu ostatka fundusa. Tu nailazimo na problem jer bi se taj dio morao kupiti, a samo kao napomenu valja navesti da jedna muzejska lutka stoji više od tisuću eura. Ipak, vratimo se u neke idealne uvjete kao da lutke postoje. Potrebno je ostvariti suradnju s nekoliko poznavatelja narodne nošnje i folklora općenito kako bi se izložba pravilno postavila. Izložba je postavljena te je vrijeme za digitalizaciju i neke moderne, interaktivne elemente: „Poboljšanje u području proširene stvarnosti može se smatrati mjenjačem igre za prezentaciju baštine, s uživljavanjem i igranjem koji imaju potencijal pretvaranja neposjetitelja u posjetitelje“ (Mavrin; Mesić; Pavin Banović, 2023: 296). U stručnome radu „Primjena multimedije u muzejima“ navodi se: „Multimedija prezentira posjetitelju muzeja više od formatiranih podataka i tekstualnih obavijesti. Ona obuhvaća interaktivnu multimediju, hipermedije, programe prikaza slika, digitalni video, kompjutorsku grafiku, virtualnu stvarnost te kompjutorski kontrolirane interaktivne ekrane“ (Bujan, 2004: 32–41).

Kraj svakoga predmeta, kao što su npr. alati ili lutke obučene u narodnu nošnju, možemo postaviti QR kod pomoć kojega bismo mogli pročitati detaljan opis svih predmeta uz mogućnost i slušanja opisa putem zvučnih zapisa. Zvučni zapisi mogu biti opisi nošnji, objašnjavanje nekih običaja i prigoda. Također, mogu se dodati zvučni zapisi (npr. aplikaciji Muzeja ili zvučnim „stanicama“) narodnih pjesama i napjeva, ali i priče starijih stanovnika toga područja koje bi bile zanimljive i zbog sadržaja i zbog govora. Iako se Valpovo nalazi svega tridesetak kilometara od Osijeka, na tome području, posebice u selima, neke riječi naglašavaju se malo drukčije, a zanimljivo je kako dio stanovništva i dalje govori šokačkom ekavicom. Postavljanje multimedijskih ekrana pridonijelo bi interakciji između izložbe i

posjetitelja koji bi dublje mogli razumjeti značenje te izložbe. Na ekranima bi se mogli prikazivati i plesovi različitih mjesta Valpovštine. O multimediji u muzejskome okruženju pisala je autorica Šojat-Bikić u djelu „Multimediji u muzejskom okruženju: od interpretativnog pomagala do digitalnoga kulturnog dobra“. U jedan kutak postavio bi se tkalački stan, a kraj njega ekran s videozapisom procesa tkanja. Također, mogu se postaviti digitalni dodirni (*touch*) ekrani na kojima bi posjetitelji sami mogli istražiti, na primjer, neke priče, skrivene tajne, fotografije, ali i istražiti bakinu vrijednu škrinju (*kobilaš*). VR naočale mogle bi nas odvesti u prošlost; šetnja po nekome valpovačkom selu ili pak odlazak na njivu i obrada zemlje na tradicionalan način bez pomoći strojeva samo su neki od primjera. Interaktivna geografska karta može sadržavati opise o svakome mjestu Valpovštine i nekim važnim značajkama te običajima vezanima isključivo za to selo, poput običaja paljenja i preskakanja vatre (*igrišća*) uoči Marinja u Harkanovcima. Jedan kutak može biti kutak za fotografiranje u kojemu će posjetitelji moći, pomoću umjetne inteligencije, „obučiti“ narodnu nošnju te se fotografirati za uspomenu.

Radionice i za male i za velike također su važne. U suradnji sa školama i udrugama, može se potaknuti ljude na posjet muzeju. Uz navedena „moderna“ iskustva, posjetiteljima se mogu pružiti radionice (izrada tradicionalnoga nakita), demonstracije (na primjer, rad na tkalačkome stanu), ali i predavanja o običajima, načinima odijevanja i sl., nešto poput programa za Noć muzeja 2024. (Grad Valpovo, pristup 7. 8. 2024.). Djecu bi se moglo uključiti kroz predavanja (prilagođenima uzrastu) te kroz zanimljive igre (prepoznavanje predmeta i slično). Zamljačanec objašnjava: „Danas je učenje u muzejima postalo važno jer djecu i odrasle upoznaje s muzejskim vrijednostima, prostorom i poslom na vrlo jednostavan i slikovit način. Izložbe su najkarakterističniji oblik interpretiranja baštine, one su simbol javnog djelovanja muzejskih ustanova“ (Zamljačanec, 2021: 205). Nadogradnjom i realizacijom svih tih ideja može se postaviti etnografska izložba na itekako interaktivan te edukativan način; način koji će privući posjetitelje. Zbirka je to koja priča posebnu priču, priču o prošlosti i ljudima Valpovštine. Ta izložba spojila bi i prošlost i sadašnjost. Muzej prema svojim mogućnostima itekako radi na promociji kulturne baštine grada Valpova. Postavljanje nove izložbe bio bi korak više koji bi baš dobrodošao Muzeju Valpovštine. Na taj se način osigurava da bogata povijest i tradicija Valpovštine nikada ne ode u zaborav. „Kako bi se identitet i kultura lokalne zajednice očuvali, potrebno je sustavno raditi na očuvanju i revitalizaciji kulturne baštine...“ (Borić Cveniće, Mesić i Poljak, 2022: 152).



O važnosti digitalizacije građe pišu mnogi autori. Lemić (2019: n. p.), kako je navedeno kod Mesića, piše: „Digitalizacija građe je važna jer digitalno okružje predstavlja značajan prostor i važan medij u razmjeni i stjecanju novih znanja, spoznaja, vrijednosti i iskustva“ (Mesić, 2022: 60). Mesić nadalje objašnjava: „Digitalizacijom se nude nove usluge jer se prebacivanjem u digitalni oblik otvara čitav niz novih mogućnosti – od razmjene podataka između institucija, čime se znatno ubrzava proces digitaliziranog gradiva, preko potraživanja punog teksta i raznih analiza svih gradiva, pa sve – do virtualnog spajanja sadržaja raznih, fizički možda i vrlo udaljenih, izvora i stvaranja virtualnih zbirki ili izložbi“ (Mesić, 2022: 61). Mavrin i Mesić kažu kako se muzeji stalno moraju prilagođavati novim promjenama, ali i razmišljati o razvoju digitalnoga okruženja, a sve to u svrhu napretka rada svakoga muzeja (Mavrin; Mesić, 2021: 89).

## 6. ZAKLJUČAK

Tehnološki napredak donio je transformaciju u svijetu muzeja omogućujući im razvitak u dinamične i interaktivne institucije koje ne samo da čuvaju kulturnu baštinu, nego je i aktivno šire među publikom. Virtualne šetnje po muzejima i *online* baze podataka postali su ključni alati otvarajući vrata muzejskim kolekcijama i resursima za ljude diljem svijeta, a bez obzira na njihovu fizičku lokaciju. Ti digitalni alati nisu samo olakšali pristup znanju, nego su i proširili mogućnosti edukacije, što je muzeje učinilo pristupačnijima nego prije. Osim toga, muzeji su se sve više počeli usredotočavati na suradnju s obrazovnim institucijama i lokalnim zajednicama. Ta suradnja rezultirala je bogatstvom programa koji uključuju i klasične izložbe, ali i niz dodatnih sadržaja poput filmskih projekcija, multimedijalnih projekata i raznovrsnih edukativnih aktivnosti. Na taj način muzeji su se prilagodili suvremenim potrebama publike nudeći sadržaj koji je i informativan i interaktivan. Muzej Valpovštine osnovan je s ciljem očuvanja bogate povijesti i kulturne baštine grada Valpova te njegove okolice. Također, igra ključnu ulogu u očuvanju identiteta lokalne zajednice. Lokacija Muzeja, dvorac Prandau-Normann, pruža posjetiteljima pravi autentičan ambijent. Zbirka je puno, baš kao i ideja, ali financijskih sredstava trebalo bi biti i više. Možda bi veća financijska sredstva osigurala bolje izložbe, što bi, možemo pretpostaviti, rezultiralo većom publikom. Etnografska zbirka Muzeja Valpovštine itekako ima potencijala te zaslužuje „ugledati“ svjetlo dana, posebice pomoću digitalizacije. Muzej Valpovštine daje doprinos kvaliteti života i kulturi toga kraja. Iako je Valpovo mali grad, itekako ima velik potencijal dodatno razviti kulturnu i kreativnu industriju te zavrijediti titulu kreativnoga grada.

„Mene je dakle rodilo poštovano Valpovo,

Star i prijatan grad naše Panonije.

Želim da slavan ostane kroz tisuću godina.“

Matija Petar Katančić (1750. – 1825.)

## 7. LITERATURA

1. Ađulović, S. (2019) *Arhivi i digitalizacija – od mikrofilma do digitalnog arhiva*. @rhivi, (5), str. 26–28. URL: <https://hrcak.srce.hr/236310> [pristup: 8. 8. 2024.]
2. Borić Cvenić, M., Mesić, H., Poljak, R. (2022) *Revitalizacija zaboravljene industrijske baštine grada Osijeka kao potencijal razvoja kulturnih i kreativnih industrija*. Informatologia. 55(3-4): str. 232–245
3. Copymate.app. URL: <https://copymate.app/hr/blog/multi/ar-i-vr-prakticna-primjena-prosirene-i-virtualne-stvarnosti-u-marketingu-i-prodaji/> [pristup: 9. 8. 2024.]
4. Čavajda, V. (2014) *Povijesni razvoj muzeja*. Završni rad. Osijek: Sveučilište Josipa Jurja Strossmayera u Osijeku, Filozofski fakultet.
5. Čuržik, V. (1994) *Valpovština kroz stoljeća*. Valpovo: Narodno sveučilište Ivan Meštrović.
6. Domšić, L., Franić, B., i Perić, M. (2021) *Muzeji od doma: digitalne aktivnosti hrvatskih muzeja tijekom pandemije bolesti COVID-19*. Sociologija i prostor, 59(3 (222)), str. 437–452. URL: <https://doi.org/10.5673/sip.59.3.5> [pristup: 6. 8. 2024.]
7. Enciklopedija.hr (mrežno izdanje). URL: <https://www.enciklopedija.hr/clanak/42619> [pristup: 2. 8. 2024.]
8. Enciklopedija.hr (mrežno izdanje). URL: <https://www.enciklopedija.hr/clanak/muzej-slavonije-u-osijeku> [pristup: 3. 8. 2024.]
9. Enciklopedija.hr (mrežno izdanje). URL: <https://www.enciklopedija.hr/clanak/18529> [pristup: 3. 8. 2024.]
10. Enciklopedija.hr (mrežno izdanje). URL: <https://www.enciklopedija.hr/clanak/tehnicki-muzej-nikola-tesla> [pristup: 3. 8. 2024.]
11. Franjetić, M. (2023) *Uloga muzeja u obrazovanju*. Završni rad. Rijeka: Sveučilište u Rijeci, Filozofski fakultet.
12. Gilbert, C. (2005) *Muzej i publika*. Beograd: Clio.
13. Google karte. URL: [https://www.google.com/maps/place/Valpovo/@45.6282105,18.3486304,11.69z/data=!4m6!3m5!1s0x475d225afd3a3df5:0xc32d0b882d490d0e!8m2!3d45.6590169!4d18.4155529!16zL20vMDEzNTBk?authuser=0&entry=ttu&g\\_ep=EgoyMDI0MDkxMC4wIKXMDS0ASAFQAw%3D%3D](https://www.google.com/maps/place/Valpovo/@45.6282105,18.3486304,11.69z/data=!4m6!3m5!1s0x475d225afd3a3df5:0xc32d0b882d490d0e!8m2!3d45.6590169!4d18.4155529!16zL20vMDEzNTBk?authuser=0&entry=ttu&g_ep=EgoyMDI0MDkxMC4wIKXMDS0ASAFQAw%3D%3D) [pristup: 16. 8. 2024.]
14. Grad Valpovo. URL: <https://valpovo.hr/events/19-noc-muzeja-26-1-2024-u-muzeju-valpovstine/> [pristup: 7. 8. 2024.]

15. Grad Valpovo. URL: <https://valpovo.hr/o-valpovu/znamenitosti/muzej-valpovstine/> [pristup: 7. 8. 2024.]
16. Grad Valpovo. URL: <https://valpovo.hr/o-valpovu/> [pristup: 7. 8. 2024.]
17. Grad Valpovo. URL: <https://valpovo.hr/o-valpovu/povijest-grada-valpova/> [pristup: 7. 8. 2024.]
18. Grad Valpovo. URL: <https://valpovo.hr/o-valpovu/virtualna-interaktivna-setnja/> [pristup: 7. 8. 2024.]
19. Grad Valpovo. URL: <https://valpovo.hr/o-valpovu/znamenitosti/> [pristup: 7. 8. 2024.]
20. Janeš, L. (2003) *Digitalizacija građe u knjižnicama s osvrtom na digitalizaciju hemeroteke u Gradskoj knjižnici „Franjo Marković“ Križevci*. Cris, V(1), str. 100–104. URL: <https://hrcak.srce.hr/95063> [pristup: 7. 8. 2024.]
21. Kreativna riznica. URL: <https://kreativna-riznica.com/> [pristup: 6. 8. 2024.]
22. Lemić, V.; Kuzman Šlogar, K. (2019) *Tematski portali Znameniti.hr i EminentPeople.eu – izazovi i perspektive virtualnoga umrežavanja digitalnih repozitorija*. Studia lexicographica, 13(24), str. 173–189. URL: <https://doi.org/10.33604/sl.13.24.6> [pristup: 4. 8. 2024.]
23. Link2.hr. *Modulor++*. URL: <https://www.link2.hr/> [pristup: 13. 8. 2024.]
24. Mavrin, I., Mesić, H., i Pavin Banović, A. (2023) *Gamification and Immersive Experiences in Museums as Audience Development Strategy – The Case of Croatian Museums*, Collegium antropologicum, 47(4), str. 287–296.
25. Mavrin, I. i Mesić, H. (2021) *Towards virtual legacy: managing cultural heritage and museum in COVID-19 crisis - perspectives of Eastern Croatia*. U: Bilić, A., ur. *Šokačka rič 18: Zbornik radova Znanstvenoga skupa SlavonSKI dijalekt s međunarodnim sudjelovanjem*. Vinkovci: Zajednica kulturno-umjetničkih djelatnosti Vukovarsko-srijemske županije, str. 85–106
26. Mesić, H. (2022) *Baština, emocija, identitet*. Zagreb: Naklada Ljevak.
27. Mesić, H. (2019) *Baštinska kultura u pamćenju grada*. Zagreb: Naklada Ljevak.
28. Mesić, H. (2018) *Topoteka Osijek – Tvrđa*. @rhivi, (4), str. 14–14. URL: <https://hrcak.srce.hr/230896> [pristup: 3. 8. 2024.]
29. Mijoč et al. (2021) *Kreativna industrija grada Osijeka*. ur. Jasna Horvat. Osijek: Institut Andizet.
30. Mokriš, S., ur. (2013) *Knjižničarstvo: Glasnik Društva knjižničara Slavonije, Baranje i Srijema*, Vol. 17, No. 1. Osijek: Društvo knjižničara Slavonije, Baranje i Srijema.

31. Musić Mašić, M. (2023) *Transmedijska izložba materijalne i nematerijalne kulturne baštine kao oblik očuvanja kulturne baštine*. Diplomski rad. Zadar: Sveučilište u Zadru.
32. Muzejski dokumentacijski centar. URL: [https://hvm.mdc.hr/museum\\_2column.aspx?id=201&museum=muzej-valpovstine&code=510:VLP&RedirectUrl=/hr/info/&lang=1](https://hvm.mdc.hr/museum_2column.aspx?id=201&museum=muzej-valpovstine&code=510:VLP&RedirectUrl=/hr/info/&lang=1) [pristup: 9. 8. 2024.]
33. Muzejski dokumentacijski centar. URL: <https://hvm.mdc.hr/muzej-valpovstine,510:VLP/hr/zbirke/?zbId=6091> [pristup: 9. 8. 2024.]
34. Muzejski dokumentacijski centar. URL: <https://mdc.hr/hr/muzeji/digitalna-muzejska-bastina/virtualne-izlozbe/> [pristup: 13. 8. 2024.]
35. Muzejski dokumentacijski centar. *M++ (Priručnik za rad)*. URL: <https://mdc.hr/files/pdf/koordinacija-mreze-muzeja/prirucnik5.pdf> [pristup: 13. 8. 2024.]
36. Narodne novine (2021) Nacionalna razvojna strategija Republike Hrvatske do 2030. godine. Zagreb: Narodne novine d.d. (NN 13/2021). Hrvatski sabor. URL: [https://narodne-novine.nn.hr/clanci/sluzbeni/2021\\_02\\_13\\_230.html](https://narodne-novine.nn.hr/clanci/sluzbeni/2021_02_13_230.html) [pristup: 2. 8. 2024.]
37. Narodne novine (2018) *Zakon o muzejima*. Zagreb: Narodne novine d. d. (NN 61/2018). Hrvatski sabor, Urbroj: 71-06-01/1-18-2 od 3. srpnja 2018. URL: [https://narodne-novine.nn.hr/clanci/sluzbeni/2018\\_07\\_61\\_1267.html](https://narodne-novine.nn.hr/clanci/sluzbeni/2018_07_61_1267.html) [pristup: 11. 8. 2024.]
38. Paušak, M. (2017) *Vodič kroz zbirke Muzeja Valpovštine: povodom 60 godina djelovanja Muzeja Valpovštine*. Valpovo: Ustanova za kulturne djelatnosti „Ante Evetović Miroljub“ Valpovo – Muzej Valpovštine.
39. Perić, I. (2011) *Muzejske izložbe*. Završni rad. Osijek: Sveučilište Josipa Jurja Strossmayera u Osijeku, Filozofski fakultet.
40. *Primjena multimedije u muzejima* (2004) *Informatica museologica*, 35(1-2), str. 32–41. URL: <https://hrcak.srce.hr/140350> [pristup: 8. 8. 2024.]
41. Rajaković, M. (2021) *Višestruki invaliditeti u kontekstu muzejske edukacije*. Diplomski rad. Zagreb: Sveučilište u Zagrebu, Filozofski fakultet.
42. Rojko, M. (2023) *Videoigre kao kulturna baština*. *Muzeologija*, (60), str. 14–28.
43. Sente, M. (2015) *Interaktivne digitalne publikacije*. Diplomski rad. Zagreb: Sveučilište u Zagrebu, Grafički fakultet.

44. Šojat-Bikić, M. (2009) *Multimediji u muzejskom okruženju: od interpretativnog pomagala do digitalnoga kulturnog dobra*. U: Glavočić, D., ur. *Zbornik radova s Međunarodnog simpozija (Novo)medijska umjetnost u muzejima: produkcija – čuvanje – prezentacija*. Rijeka: Muzej moderne i suvremene umjetnosti, str. 33–42.
45. Šola, T. (2014) *Javno pamćenje: čuvanje različitosti i mogući projekti*. Zagreb: Zavod za informacijske studije Odsjeka za informacijske znanosti Filozofskog fakulteta Sveučilišta.
46. Šola, T. (1991) *Muzeji i razvoj*. Osječki zbornik, Vol. 21(xx), str. 301–307. Preuzeto s: <https://hrcak.srce.hr/237137> [pristup: 1. 8. 2024.]
47. Težak, M. (2023) *Organiziranje i konkurentnost virtualnih muzeja*. Diplomski rad. Pula: Sveučilište Jurja Dobrile u Puli.
48. Topić, D. (1998) *Maramica s granama: folklorna glazba Valpovštine*. Osijek: Matica Hrvatska Osijek.
49. Upitnik: *budućnost gradskih muzeja u Hrvatskoj* (2022) *Informatica museologica*, (53), str. 18–39. URL: <https://hrcak.srce.hr/303890> [pristup: 8. 8. 2024.]
50. Ustanova za kulturne djelatnosti „Ante Evetović Miroljub“ Valpovo. URL: <https://ustanova.valpovo.hr/2020/05/18/virtualna-izlozba-muzej-za-sve-medunarodni-dan-muzeja/> [pristup: 7. 8. 2024.]
51. Valpovacki-vlastelini.info. URL: <http://valpovacki-vlastelini.info/> [pristup: 12. 8. 2024.]
52. Valpovo1905.hr. URL: <https://valpovo1905.hr/index.php/o-nama/> [pristup: 12. 8. 2024.]
53. Vidanec, S. (2011) *Prirodoslovni muzeji*. Završni rad. Osijek: Sveučilište Josipa Jurja Strossmayera u Osijeku, Filozofski fakultet.
54. Vrkić Dimić, J. (2014) *Problem digitalne podjele*. *Napredak*, 154(4), str. 419–433
55. Vukalović, A. (2023) *Digitalna umjetnost 21. stoljeća na tržištu*. Diplomski rad. Osijek: Sveučilište Josipa Jurja Strossmayera u Osijeku, Akademija za umjetnost i kulturu u Osijeku.
56. Zamljačanec, M. (2021) *Edukacija u »malom« muzeju*. U: Čimin, R., ur. *Podravski zbornik*. (47), str. 205–210.

## **8. PRILOZI**

### Prilog 1

#### *8.1. Popis slika:*

Slika 1. Ulica prema Dvorcu u prošlosti.....	22
Slika 2. Perivoj i dvorac Prandau-Normann danas .....	22
Slika 3. Mjesta Valpovštine.....	23
Slika 4. Jedna od prostorija Dvorca u kojoj je izložba Muzeja Valpovštine .....	25