

Filozofski fakultet
Sveučilišta u Zagrebu
Odsjek za informacijske i komunikacijske znanosti
Katedra za muzeologiju i upravljanje baštinom

**Naracija na izložbi – različita uporaba,
perspektive i primjeri**

Diplomski rad

Mentor: dr. sc. Žarka Vujić, red. prof.

Student: Jelena Pavlović

Broj indeksa: 226 533

Zagreb 2014.

Sadržaj

0. Uvod	2
1. Pripovijedanje ili naracija kao osnovni načini komunikacije - pojmovno određenje naracije	3
2. Muzejska izložba kao osnovni oblik komunikacije muzeja	6
3. Narativno oblikovanje izložbe – razvijanje izložbene priče	11
4. Naracija i prateći komunikacijski oblici na izložbi- usmeno pripovijedanje i narativno vođenje	14
5. Načini participacije posjetitelja u naraciji	18
6. Studijski primjer naracije - stalni postav muzeja Varšavskog ustanka kao primjer kronološko-linearne naracije	25
7. Stalni postav muzeja Fryderyka Chopina kao primjer linearne i mrežne naracije	34
8. Zaključak	42
9. Literatura	43

0. Uvod

Muzejska izložba oblik je muzejske komunikacije te je kao stvaralački čin specifičan informacijski sustav. Izložbom se uspostavljaju neprekidni komunikacijski procesi između posjetitelja izložbe i onog što predstavlja izložbu kao informacijski sustav (prema Maroević 1993: 200).

Postoje različite prednosti komuniciranja izložbom. Na izložbi posjetitelj susreće izložke, može se kretati u stvarnome prostoru, koristiti sva svoja osjetila i imati određeni emotivni odgovor (prema Vujić 2010).

U ovom diplomskom radu pokušat ću opisati na koji se način oblikuje te koristi pripovijedanje u procesu komunikacije izložbom u muzejima. Istražit ću pripovjedne metode koje se upotrebljavaju u ostvarivanju muzejske priče i pristupe koji utječu da posjetitelji dožive posjet muzeju kao narativno te interaktivno iskustvo.

Motivacija i poticaj za odabir teme ovog diplomskoga rada nastali su prilikom slušanja kolegija Muzejske izložbe, u okviru diplomskog studija muzeologije i upravljanja baštinom. Na preddiplomskom studiju slovačkog i poljskog jezika i književnosti na Filozofskom fakultetu u Zagrebu odslušala sam kulturno-književne kolegije. U studijskom putovanju u okviru europske stipendije odslušala sam kulturno-lingvističke kolegije, posjetila muzeje te pogledala stalni postav izložbi koji su dio studijskog primjera u ovome diplomskom radu.

U istraživanju teme poslužila je muzeološka literatura te osnovna literatura iz teorije književnosti kao teoretska osnova koja se primjenjuje u muzejskom okolišu ili okolišu muzejske izložbe. Pri pisanju rada korišteni su znanstveni radovi te predavanja stranih i domaćih autora.

1. Pripovijedanje ili naracija kao osnovni načini komunikacije - pojmovno određenje naracije

Komuniciranje uključuje pojam dijeljenja, povezivanja i participacije. Sam termin komuniciranja označava priopćiti ili učiniti općim, osigurati da se postane dionikom nečega (prema Maroević 1993: 199). Pojam pričanja ili pripovijedanja označava informiranje, izlaganje određenih mišljenja, stavova ili dojmova o nekom događaju. Kako se često odnosi na usmenu izmjenu informacija, pričanje u jeziku povezano je s pojmom živog razgovora i trenutnog informiranja. Priča se u živome govoru može odnositi i na određenu obavijest koja nije nužno istinita.

Termin naracije prema Hrvatskome jezičnome portalu opisuje se kao književni termin koji označava (1.) čin pripovijedanja, priču, pričanje; (2.) iznošenje događaja kronološkim redom poput priče koja se kazuje u pjesmi ili uvodnog dijela u drami. Pridjev narativan sinonim je pridjevu pripovjedan i pripovjedački, te se pridodaje pojmu kada se opisuje da je nešto u obliku priče ili izlaganja. Prema engleskom rječniku Oxford, riječ *narrative* obuhvaća niz pojmova koji se odnose na priču, određenu usmenu ili pismenu količinu događaja, dio književnog djela koji nije dijaloški oblikovan te praksu ili umjetnost pripovijedanja.

Pričanje označava informiranje iznošenjem događaja određenim redom, koji može biti kronološki. U književnosti se takav red naziva fabulom, koja se odnosi na niz događaja povezanih na uzročno-posljedični način, čiji je raspored ili vremenski slijed sličan onome iz svakodnevice. Pripovjedna struktura prema tome može se sagledati kao svaki niz znakova u kojemu se razaznaje određen slijed, promjena i struktura priče. U svakodnevnici pripovjedna se struktura razaznaje u običnom govoru, filmu ili stripu (prema Solar 2005: 289).

Pripovijedanje se kao postupak nizanja motiva ostvaruje neposrednim prikazivanjem ili prepričavanjem, te je povezano s određenim vremenom i događajima. U narativnim djelima dinamički motivi pokreću radnju što označava da su to djela u kojima se stanje na završetku bitno promijenilo prema stanju na početku. Priča kao zatvorena struktura između početka i kraja djela govori o nečemu što se dogodilo u nekom vremenu, tijekom kojeg su se zbile određene promjene. Kao struktura može biti ispričana različitim sredstvima i na različite načine. Pripovijedanjem, opisom ili

izravnim iznošenjem misli i osjećaja, oblikuje se određen lik kao nositelj određenih prepoznatljivih fizičkih i psihičkih osobina (prema Solar 2005: 54).

Fabula je osnovna shema naracije, logika radnji i sinteza likova i vremenski tok događanja. Fabula ne mora biti povezani niz sekvenci ljudskih radnji i može se odnositi na nežive predmete ili na određene ideje. Siže se za razliku od fabule odnosi na način na koji je priča ispričana, prema određenim vremenskim razmještanjima, skokovima unaprijed i unatrag (anticipacijom i vraćanjem radnje unatrag ili tzv. flash-backovima), digresijama, opisima ili umetnutim razmišljanjima. Pripovijedanje se može sagledavati i kao opis radnji, u kojemu svaka radnja ima određenog vršitelja radnje, njegovu intenciju, mogući svijet ili stanje, određenu promjenu koja ima svoj uzrok i namjenu, duševno stanje, emocije i okolnosti (prema Biti 1992: 201).

Pripovjedna perspektiva pokazuje način na koji su informacije uređene prema izboru određenog gledišta. Prema tome se pripovijedanje najčešće odvija u žarištu jednoga lika i u analizi pripovjednog žarišta razlikuje se pripovjedač koji je prisutan ili koji je odsutan kao lik u radnji. Kada je pripovjedač prisutan kao lik, može se pojavljivati kao junak koji priča svoju priču ili kao svjedok koji priča junakovu priču. U slučaju da pripovjedač nije lik u radnji, tada se javlja analitički i sveznajući autor koji priča određenu priču (prema Biti 1992: 96).

Kako pripovijedanje i priča uključuju komuniciranje i određenu društvenu interakciju, naracija se općenito može sagledati i kao način dijeljenja sociokulturne informacije. Ljudi prenose svoju kulturu različitim oblicima pripovijedanja i pripovijedanje služi kako bi se prenijela određena ponašanja, kodovi, pretpostavke, očekivanja, emocije, ili obrasci društvenih ponašanja. S individualne strane, ljudi pripovijedaju o svojim osobnim iskustvima i proživljenim događanjima i njima pridodaju određeno značenje i važnost. Jednako tako uspješno mentalno organiziraju informacije ako su im predane u obliku priče. Pripovijedanje se sagledava važnim dijelom u procesu učenja. Djeca u dobi od tri godine pamte dnevna iskustva kao scenarij ili priču, točnije kao organizirani prikaz događaja u slijedu i opći opis onoga što i kada se zbiva u danoj situaciji. Priče postaju dijelom trajne memorije i koriste se kako bi se predvidjelo što će se dogoditi u budućnosti u sličnim okolnostima. S povećanjem dobi te ponavljanjima određenih vrsta iskustava, dječji scenariji sve su složeniji i postaju osnovom za izgrađivanje strukturiranog znanja (prema Falk i Dierking 2000: 49).

Pripovijedanje se može promatrati kao poseban oblik spoznajnog prikaza stvarnosti i način razumijevanja stvarnosti. Prirodnost same forme pripovijedanja kao sredstva iskazivanja misli i doživljaja ne proizlazi iz prirode samog procesa komuniciranja, već je rezultat narativnog razumijevanja svijeta. Stvarnost ljudi shvaćaju u obliku priče i prema tome ljudski um interpretira događaje kao određene izdvojene priče. Ljudi sagledavaju događaje i situacije koje ih okružuju kao priču, podrazumijevajući sebe i druge kao likove koji toj priči pripadaju. Sama interpretacija stvarnosti od strane pojedinca nije kaotičan i nepredvidljiv proces, već se sagledava u okvirima kulture kojoj dani pojedinac pripada. Stoga se narativna interpretacija odražava u raznim formama iskaza, u kulturnim djelima, religiji, mitovima, legendama, basnama, beletristici, operi, filmu, televizijskim serijalima te reportažama iz svakodnevice.

Iako pojedinci imaju svoj karakterističan način interpretacije svijeta koji se razlikuje od drugih, ipak u okviru jedne kulture postoji definirana nepromjenjivost i određen red u načinu interpretacije svijeta od strane pojedinca dane kulture. Pritom jednaki podaci o određenom slijedu događaja imaju drugačije značenje za predstavnike različitih kultura koji ih shvaćaju i pamte kao drugačije priče (prema Trzebiński 2002).

Iz mentalne se slike stvarnost može prikazati pripovjednim modelom, koji je zapravo dramaturški model određenog područja ljudskog života, primjerice obiteljskog, prijateljskog, poslovnog ili političkog života. U pripovjednome se modelu oblikuju junaci iz određenog područja života, njihove vrijednosti, njihova pozitivna i negativna stanja, niz karakterističnih namjera i planova ostvarivanja. Pritom se javljaju određene komplikacije koje čekaju junaka, te se javljaju okolnosti i mogućnosti savladavanja poteškoća i naposljetku ostvarivanja tih namjera. Narativno iskustvo označava da osoba različite informacije koje prima, radi li se o događajima, vlastitim ponašanjima ili emotivnim stanjima, doživljava kao određene dijelove ili epizode otvorene priče.

Osobe u procesu spoznavanja iz neposrednih događaja konstruiraju priču tako što informacije koje primaju uređuju u određene kategorije, kao što su primjerice lik, namjera, mogućnost ostvarenja dane namjere, prepreka, vrijeme i mjesto zbivanja. Kada se neki događaj razumije kao priču, tada pripovijedanje koje je sačuvano u sjećanju postaje mentalni prikaz događaja iz prošlosti i njegov se sadržaj može rekonstruirati. U međuvremenu, primaju se nove informacije koje utječu na pripovijedanje i stoga se određene informacije koriste kao središnje za priču, dok se druge ostavljaju u pozadini.

Doživljaj određene situacije ili događaja kao priče zapravo je razumijevanje te situacije na osoban i neposredan način s udjelom emocija i osjetila.

Činjenice koje su primljene u obliku priče najlakše se predočuju, čine se više stvarne te se lakše u njih vjeruje. Razlog je tomu što se priče lakše i neposrednije nego drugi načini shvaćanja vežu uz naša iskustva. Proces oblikovanja priče vremenski traje i nalikuje procesu čitanja knjige, jer se čitanju uvijek možemo vratiti u različitom vremenu, aktualizirati cjelokupan sadržaj i posljednje događaje koji se vežu uz fragmente koje ćemo pročitati tek kasnije (prema Trzebiński 2002).

2. Muzejska izložba kao osnovni oblik komunikacije muzeja

Izložba u muzeju oblik je muzejskog komuniciranja izlaganjem i interpretacijom muzejskih predmeta i povezuje se s funkcijom komunikacije (prema Maroević 1993: 201). Izložba kao javno izlaganje umjetničkih djela te dokumenata i predmeta, veže se uz određenu temu (Gob, Drouguet 2007: 101). Posjetitelje u posjetu muzejskoj izložbi zanima određena tema ili ideja, odnosno sve što izložbu čini prepoznatljivom.

Izložba je u svojoj osnovi prostor unutar kojeg se posjetitelji mogu slobodno kretati i napredovati, zaustavljati se tamo gdje žele. Za razliku od filma čije su slike pokretne, izložba je relativno statična i potiče na ponovni posjet jer je često idući doživljaj selektivniji i dublji nego prvi. Kao prezentacija, izložba može biti ostvarena u muzeju, galeriji, može biti i način komunikacije koji se odvija u obrazovnoj ustanovi škole (prema Gregurović 2003).

Naracijom se prikazuje priča za određenu publiku putem određenoga medija. U izložbi kao mediju odvija se komunikacijski proces oblikovanja poruke putem predmeta i pomagala, susreta posjetitelja s izložbom te prihvatanja informacija i reakcije na sadržaj poruke te naposljetku stvaranja vlastite poruke i emotivnog odgovora (prema Vujić 2010). Izložba je u najširem smislu sredstvo komunikacije te tvori jedan diskurs. Njezino je temeljno komunikacijsko obilježje da primatelju - posjetitelju daje naputke kako bi istovremeno prepoznao da je riječ o izložbi, prepoznao izložke, ostvario određen odnos prema njima u vidu gledanja, zabave i razumijevanja, te prepoznao podatke

priložene uz izložene predmete. Dani predmeti mogu biti djela, autentični predmeti, reprodukcije, makete, tekstovi, fotografije, crteži ili pokretne slike kao videa ili filmovi. Predmeti su elementi i osnovne jedinice jezika izložbe i razlikuju se verbalni elementi (tekstovi) te neverbalni vizualni, auditivni, olfaktorni, taktilni te gustativni elementi. Oni sami po sebi nemaju značenje, već dobivaju smisao tek raspoređivanjem i uzajamnim spajanjem (prema Gob, Drouguet 2007: 103).

Izložba je sustav koji je nastao raspoređivanjem predmeta u prostoru s namjerom da budu dostupni posjetiteljima svih društvenih kategorija. Predmeti se ne izlažu samo radi razgledavanja, već je osnovna namjera izložbe stvoriti mehanizme koji posjetitelju omogućuju razumijevanje predmeta (Davallon 1999 prema Gob, Drouguet 2007: 102). Prema stajalištu jednih, posjetitelji u izloženim predmetima pronalaze značenja koristeći osobno znanje iz kulture, osobno sjećanje ili inteligenciju. Drugo stajalište govori kako sami predmeti nemaju značenja, već im autor izložbe i sama izložba pridaju određena značenja i tada se govori da muzej pripovijeda priču (prema Gob, Drouguet 2007: 105).

Na izložbi se prezentiraju muzejski predmeti koji uz pomoć muzeografskih pomagala stvaraju određenu poruku. Izložba omogućuje da se posjetitelj u određenom trenutku sadašnjosti susretne s onim značenjima predmeta koja u sadašnjem vremenu dobivaju neku drukčiju konotaciju, po čemu izložba i jest informacijsko-dokumentacijski sustav (prema Maroević 1993: 203). Izložba se može sagledavati i kao kreativni čin i umjetničko djelo u kome se prostor ili ambijent izložbe, predmeti i znanje o njima združuju u neponovljiv sustav (prema Maroević 1993: 219).

Izložba u muzeju je elementarni oblik prezentativne muzejske komunikacije (Maroević 1993: 201), te se razlikuju četiri osnovna tipa izlaganja. Stalni postav najsloženiji je komunikacijski oblik muzejske prezentacije i za njegovo oblikovanje potrebno je poznavanje zbirnog fonda te definiranje konkretnog izložbenog prostora. Stalni se postav određuje prema logici razvijanja određene tematske ili druge priče namijenjene posjetiteljima (prema Maroević 1993: 224) i odraz je funkcioniranja muzeja kao institucije koja skuplja, čuva i izlaže predmete (prema Maroević 1993: 233). Povremena izložba muzejska je izložba koja upotrebljava materijal zbirnog fonda muzeja tematiziranjem određenih problema i vremenski je i prostorno ograničenija od stalnog postava. Pratlja je stalnome postavu jer ga podržava u tematici i produbljuje njegovo značenje i smisao (prema Maroević 1993: 234). Pokretna izložba kao tip izlaganja minimalno koristi izvorne predmete već kopije, reprodukcije i modele. Kao

animacijska i didaktična izložba organizira se izvan muzejskog prostora te služi kako bi potakla posjetitelje na dolazak u muzej. Velika tematska izložba oblik je izlaganja selektivne tematike. Koncipirana je kao povremena muzejska izložba unutar i van muzejskog prostora, te ima karakter stalnog postava u odnosu na temu kojom se bavi. Može biti dio muzejske prezentativne komunikacije, jednako tako i društvene prezentacije kulturne baštine koja se koristi muzejskim materijalom (prema Maroević 1993: 236).

Izložbe se mogu razlikovati i prema kriteriju stila. Stil se odnosi na dramaturgiju prostora, odnosno na sredstva oblikovanja koji se koriste na izložbi (prema P. van Mensch 2003: 7), stvarajući opću atmosferu izložbe. Tako u estetskim izložbama, estetski kriterij dominira u prezentiranju i rasporedu eksponata na izložbi. Estetska izložba kao kreativan umjetnički čin dominira kada su posrijedi izložbe umjetničkih djela (prema Maroević 1993: 239). Na izložbama takvog tipa, posjetitelji prije svega uočavaju ljepotu predmeta, te se stoga teži da prateći materijal bude sveden na minimum kako ne bi odvlačio pažnju posjetitelja (prema Vujić 2010). Prema kriteriju stila razlikuju se i evokativne izložbe koje se služe izložbenim prostorom kao kazališnom scenom. One evociraju određenu stvarnost i za cilj imaju rekonstruirati ljudski život u određenome vremenu, određeno razdoblje, stil vremena ili ambijent, i na taj način djeluju na doživljaj posjetitelja, jer se muzejski materijal ne doživljava kao niz pojedinačnih predmeta, već kao formulirani izraz koji djeluje na ljudska osjetila (prema Maroević 1993: 239). Evokativne ili kontemplativne izložbe te estetske ili afektivne izložbe za svrhu imaju pobuditi osjećaje posjetitelja, pa se nazivaju emotivnim ili osjećajnim izložbama. Didaktičke ili edukativne izložbe kao treći tip izložbi temeljenih na stilu, prenose znanje koristeći se modelom učenja putem informacija ili ideje. Poradi izložbenog cilja moraju povezati predmete s tekstom i interpretativnim pomagalicama (prema Vujić 2010), što znači da ravnopravno koriste muzejski materijal i muzeografska pomagala.

Osim strategije i stila izlaganja, izložbe se razlikuju i prema tehnici izlaganja. Statične izložbe stabilne su, nepromjenjive i često koriste autentične predmete. Dinamičke izložbe su promjenjive i uključuju participaciju posjetitelja. One mogu biti automatski dinamičke izložbe koji teku poput filma bez aktivnog sudjelovanja posjetitelja, operativno dinamičke izložbe koje svojom voljom aktiviraju posjetitelji ili

interaktivno dinamičke izložbe u kojim posjetitelji u dijalogu s izložbom kreiraju vlastito viđenje izložbe (prema Maroević 1993: 240).

Struktura označava unutrašnji raspored sastavnih dijelova neke cjeline, skup kojemu su dijelovi povezani odnosima ovisnosti, te organizaciju, način na koji je jedna cjelina složena od elemenata ili pojedinosti koje pritom ne gube svoju prepoznatljivost. Izložba daje na uvid predmete, dokumente te stvari iz stvarnog života koje nisu samo postavljeni jedni do drugih već su raspoređeni u organiziranu strukturiranu cjelinu. Posjetitelji upravo kroz strukturu i načine raspoređivanja stvari u prostoru uočavaju poruku izložbe. Uobičajeni načini strukturiranja izložbe mogu se odnositi na različita tematska polja. Tako se primjerice prema vremenskome slijedu stvara kronološko strukturiranje, koje se javlja u povijesnim, arheološkim muzejima, te muzejima likovne umjetnosti. Prema prostornoj podjeli stvara se geografsko strukturiranje u muzejima slikarstva ili u muzejima koji predstavljaju svoje dokumente na mjestima otkrića kao što je to slučaj talijanskih arheoloških muzeja (prema Gob, Drouguet 2007: 107).

Tipologije izložaba definiraju se i prema strategiji izlaganja, koja označava organizaciju materijala na izložbi. Materijal izložen prema klasifikaciji utemeljenoj na znanstvenoj instrumentalnoj racionalnosti javlja se u oblikovanju taksonomijskih izložbi (prema Peter van Mensch 2003: 7). Primjer su tome stalni postavi prirodoslovnih muzeja koji slijede klasifikaciju prema redoslijedu, radovima i vrstama, ili arheološki muzeji koji klasificiraju prema kulturama, materijalima i tehnikama (prema Gob, Drouguet 2007: 108).

Za razliku od linearnih taksonomijskih izložbi, prema strategiji izlaganja oblikuju se izložbe koje su tematske naravi i u kojima se iznosi određena ideja. Primjer tome su situacijske izložbe. Situacijski pristup sadrži velik stupanj konkretnosti kojim se u oblikovanju izložbe stvara privid određene realnosti koja se ostvaruje na različite načine. U prirodoslovnim muzejima koriste se diorame, dok se u povijesnim muzejima stvaraju sobe ili prostori određenog razdoblja.

Druga vrsta izložbi tematske naravi, narativne su izložbe u kojima je temelji organizacijski pristup pripovijedanje nalik onome iz knjiga. Izbor primarnog i sekundarnog muzejskog materijala slijedi logiku pripovijetke i služi razumijevanju izložbe. Tematski narativan pristup podrazumijeva pripovijedanje određene priče i predmeti su manje važni jer se posjetitelja navodi na stvaranje veza i pomaže mu se slijediti određenu tezu (prema P. van Mensch 2003; Vujić 2010). Pripovijedanje može

teći linearno, sekvencionalno ili mozaično (prema Maroević 1993: 237). Osobine stila izložbe mogu se povezati sa izlozbama temeljenima prema strategiji i tehnici izlaganja. Taksonomijske i tematske izložbe koriste didaktički, estetski ili evokacijski stil. Tematske izložbe dinamičke su naravi, dok su taksonomijske izložbe pretežito statične (prema Maroević: 1993: 240).

U analizi muzejske izložbe, riječ naracija može se stoga odnositi na uređenje predmeta i njima pripadajućih informacija u određen slijed i odnosi se na način na koji je sadržaj izložbe konceptualno povezan (Peponis 2003 prema Wolff, Mulholland, Collins 2012). U linearnim izlozbama, posjetitelji prate određeni slijed izložbe, koji se može promatrati kao oblik pripovijedanja, jer se predmeti koji su u određenom nizu povezuju stvarajući izložbenu cjelinu koja u sebi sadrži nit vodilju (prema Gob, Drouguet 2007: 110). Kao što u priči postoji određen slijed, tako i posjetitelj u posjeti muzeju može doživjeti taj slijed u realnome prostoru. Linearno nizanje scena, slično onome u filmu ili knjizi, omogućuje posjetitelju "osjetiti" slijed i pratiti određenu izložbu. Često je posjetitelj vođen u definiranom slijedu na način da mu se pažnja zadržava sustavom označivanja (prema Wacığa 2009). Pritom takvo linearno načelo navodi posjetitelja na postupno otkrivanje prostora i predmeta, prema redoslijedu različitih izložbenih cjelina. Prednost linearnom slijedu daje se i u muzejima u kojima je kronologija način strukturiranja izložbe. Takav slijed odgovara posjetiteljima jer omogućuje jednostavno i lako kretanje, međutim strogo linearno razgledavanje izložbe ograničava slobodu kretanja (prema Gob, Drouguet 2007: 110). Povezani predmeti u linearnome nizu mogu nadalje biti vizualno odvojeni prostornim razmacima i njihova se povezanost ističe komunikacijskim znakovima ili legendama koje potiču posjetitelje pristupiti određenim izdvojenim predmetima koji su dijelom linearne naracije (prema Wolff, Mulholland, Collins 2012).

Druga je vrsta primjene tematske strategije mrežni način predstavljanja, koji je karakterističan za interaktivne muzeje i muzeje tehnike. U takvome pristupu, muzejski je posjetitelj pripovjedač, koji samostalno odabire što će i u kojem slijedu pogledati, što će naučiti i kakvo će iskustvo doživjeti. U mrežnoj se naraciji različiti dijelovi ekspozicije međusobno tematski povezuju i odnose jedni na druge (prema Wacığa 2009). Takvo pripovijedanje uključuje mnogo različitih vrsta izlaganja koje nude velik broj informacija. Na osnovi toga principa posjetitelj odabire vlastiti put (prema Mensch 2003: 7).

Na izložbama u znanstvenim muzejima mnogi predmeti ili grupe predmeta mogu stajati izdvojeno i moguće im je pristupiti sa svih strana. Pritom posjetitelji sami stvaraju naraciju, te stvaraju poveznice među sadržajima izdvojenih izložaka. Posjetitelji se slobodno kreću i pristupaju različitim tematskim izlošcima te primaju i samostalno oblikuju informacije i ideje u logični niz (prema Peponis, Dalton, Wineman, 2003).

3. Narativno oblikovanje izložbe – razvijanje izložbene priče

Naracija koju predlaže kustos i koju nalazimo u muzejskoj izložbi temelji se na jednakim principima kao i druge vrste naracije, koje nalazimo u knjigama ili filmovima. Stoga se u takvoj izložbenoj priči mogu razaznati slični pripovjedni postupci i tematizirani pristup. Stvaranje scenarija za određenu izložbu proces je koji se odvija u tri etape, to su zapis teme s fabulom i zapletom, skica scenarija, te pisanje scenarija po scenama. U konkretizaciji se finalno odabiru predmeti, definira prostor i oblikuju izložbene cjeline te muzeografska pomagala.

Svaki predmet baštine govori priču o tome zašto je značajan, što pokazuje, odakle potječe i kako je povezan s drugim predmetima u izložbi ili drugdje. U muzejskoj izložbi, predmeti baštine i njima pripadajuće informacije prikazane su posjetitelju kako bi se ispriopovijedala priča o njima. Jednaka priča može se prikazati na različite načine, ovisno o tehnikama stvaranja višestrukih narativnih struktura koje proizlaze iz jedne glavne priče ili odabirom različitih organizacijskih principa za događaje i fabulu. Takve autorske intervencije mogu imati dramaturški efekt na samu priču. U određenoj naraciji u kojoj ne postoji određeni fabularni zaplet, i događaji nisu oblikovani u strukturu, može se pretpostaviti kako se radi o kronološkome nizanju događaja. Dramaturški učinak fabule može se oblikovati uvođenjem konflikta, pojačavanja nemira ili uvođenjem raspleta. Posjetitelj se može više involvirati u priču ako se određena interpretacija događaja prikaže zapletom te se ako se intervenira u priču na način da se promijeni redoslijed elemenata zapleta ili posjetitelj dozna rasplet priče

prije nego što je priča prikazana. Jednako tako posjetitelj se može više angažirati ako u pripovijedanju postoji nelinearnost u vremenskim periodima.

Narativni model kojeg stvara kustos zapravo označava koherentno uređen niz događaja kojima se pridružuju baštinski predmeti. Iz toga se modela mogu stvarati nove izložbene priče ovisno o publici kojoj je priča namijenjena. Jednako tako, narativni se model može primijeniti na stvarne i virtualne izložbe, ili na prateće komunikacijske oblike kao što su katalog, audio-vodiči ili organizirana narativna muzejska vodstva. Jedan od načina intervencije ili osnovnog oblikovanja izložbene priče koju daje kustos, može se ostvariti pomoću softvera web sučelja kao što je *Storyspace*, on-line projekt pomoću kojeg se iz osnovne izložbene priče koju daje kustos mogu stvarati nove višestruke naracije.

Svaki se narativni model kao struktura može podijeliti na manje elemente. Prema projektu *Storyspace*, u procesu stvaranja narativnog modela za virtualne ili muzejske izložbe sastavljaju se i međusobno uvrštavaju četiri odvojene razine.

(1.) Razina određene priče. U stvaranju ukupne priče koriste se informacije koje se odnose na izdvojene baštinske predmete, te one informacije koje se odnose na grupe baštinskih predmeta i događaje koji ih međusobno povezuju u određenu priču. Osnovni elementi razine određene priče su događaji, kojima se pridružuju dodatne kategorije kao što su fasete ili reference, te vizualizacije u konkretizaciji izložbene priče.

(2.) Razina radnje. Druga razina oblikovanja je razina radnje u kojoj se opisuju odnosi između pojedinih događaja pomoću kojih se priča pokreće prema naprijed.

(3.) Razina narativne prezentacije. U trećoj se razini događaji i ukupna fabula uređuju prema određenom redu pojavljivanja koji će se ostvariti u narativnoj prezentaciji.

(4.) Prezentacija baštinskih predmeta i njima pridruženih informacija. U konkretizaciji određene izložbene priče u stvarnome se prostoru koriste predmeti. Virtualni prostor prema *Storyspace*-u dodatno omogućuje da se u narativnoj prezentaciji od strane kustosa odabiru i oni predmeti koji možda nisu materijalno dostupni za konkretnu izložbu, ali su jednako tako važni za ukupnu priču.

Muzejska se priča sastoji od niza događaja, koji dolaze iz dva izvora. Prvi izvor proizlazi iz priča predmeta baštine. To su priče koje opisuju kada je i gdje stvoren predmet, okolnosti pod kojima je nastao, što se s njime događalo tijekom vremena. Drugi izvor su događaji koji se ne odnose na jedan predmet, već na skup ili podskup

izloženih predmeta koji pružaju dodatan kontekst (prema Wolf, Mulholland, Collins 2012). Iz takvih se informacija oblikuje pripovijedanje koje se može izmjenjivati ovisno o potrebama posjetitelja. Prema tome, jednak događaj može pripadati različitim višestrukim pričama.

(1.1) Kako bi se primijenila određena perspektiva radi stvaranja nove priče prema potrebama posjetitelja, kao osnova uzima se određen događaj i pridružuje mu se nova faseta. Fasete su obrasci s definiranim kategorijama i one se odnose na definirano vrijeme, početno i završno vrijeme ako se radi o određenom periodu, lokaciju ili definiranu temu koja ima svoj subjekt. Događaji su prema fasetama povezani u ukupnu strukturu priče kao manje tematske kategorije.

(2.1) Razina fabule pokazuje odnose između događaja ili grupe događaja koji stvaraju određen tip zapleta. Takva relacija može pokazivati da je jedan događaj nastao pod pozitivnim utjecajem drugog događaja koji mu je prethodio ili je nastao kao reakcija na događaj koji mu je prethodio. Tip radnje može pokazivati i neutralnu relaciju među događajima.

(3.1) Nakon stvaranja relacija među događajima, u prezentaciji predmeta na vremenskoj liniji, svaki se prikazan predmet povezuje s pridruženom informacijom iz oblikovane priče o predmetima baštine.

U stvaranju nove naracije iz narativnoga modela, uzima se određena polazišna kategorija. Jedna od naracija može se razvijati odabirom specifične fasete ili grupe faseta prema kojima se dalje oblikuju događaji prema važnosti koju imaju za tu fasetu. Primjer je tome kronološko pripovijedanje u kojemu su događaji nizani prema kategoriji vremena. Drugi tip naracije za polazište može koristiti više radnji s određenim tipom utjecaja, što znači da se događaji organiziraju prema utjecajima koje su imali jedni na druge. Kako bi se smanjila dramaturška napetost, u opisu radnje sve su posljedice međusobnog utjecaja događaja odmah prikazane kao i rasplet radnje, prije no što se krene u opisivanje sljedeće radnje uređene prema istom tipu utjecaja. U povećanju dramaturške napetosti, posljedice nisu prikazane odmah, već se izlažu događaji jedne radnje, zatim događaji druge radnje, a potom ishodi tih radnji. Određena se dramaturška napetost može ostvariti i tako da se najprije prikaže jedan tip radnje u kojoj su događaji uređeni prema neutralnoj relaciji, a potom tip radnje u kojoj su događaji prikazani prema određenom utjecaju.

Naracija se može oblikovati i korištenjem određene radnje a potom određene fasete. Primjerice, u biografskoj izložbi, moguće je prikazati glavnu radnju koja uključuje međusobno povezane događaje vezane uz rad i djelovanje umjetnika, a unutar toga opisuju se različiti vremenski periodi u njihovim karijerama ili promjena njihova mjesta boravka. Velike tematske izložbe kao oblici velikih naracija u umjetničkim muzejima unutar širokih vremenskih perioda opisuju razvoj umjetnosti u određenoj zemlji, a unutar svakoga perioda mogu se oblikovati naracije prema tematskim fasetama koje uključuju određenog autora ili određenu vrstu umjetnosti. Takve manje naracije mogu omogućiti posjetiteljima bolje povezivanje s velikom naracijom i osobno povezivanje s predmetima na izložbi (prema Wolff, Mulholland, Collins 2012).

4. Naracija i prateći komunikacijski oblici na izložbi- usmeno pripovijedanje i narativno vođenje

Posjetiteljima je moguće uz narativni pristup muzejskoj izložbi, susresti se i s pratećim komunikacijskim oblicima izložbe. Oblikovana usmena, licem u lice vođena i komentirana vodstva, jedan su od najčešćih načina komuniciranja u muzejima uz samu komunikacijsku dimenziju koju nudi izložba. Razvoj novih komunikacijskih oblika i sadržaja u muzeju ostvaruje se zahvaljujući istraživanjima i literaturi u domeni muzejske edukacije te korištenjem moderne tehnologije kao što su audio-vodiči, robot-vodiči, audiovizualni i video programi. Ipak, vodstva "licem u lice" često su nezamjenjiva (prema Vemi 2007).

Vodstva u muzejima istovremeno poprimaju oblik naracije jer se radi o usmenim izvođenjima pripremljenih scenarija. Muzejski pedagog tijekom stručnog vodstva djeluje kao izvođač, filmski i kazališni redatelj, govori i kreće se u prostoru te usmjerava posjetitelje kako se gibati i stajati u odnosu na prostor i predmete, definira mjesta zaustavljanja, upućuje na detalje te predlaže posjetiteljima određen kut gledanja. Ujedno stvara vizualni i zvučni dojam za svoju publiku, potiče njihovu maštu, prenosi priče i informacije te odgovara na pitanja i daje komentare. Stručno vodstvo i rad muzejskih pedagoga uključuje kreativnost i mogućnost stvaranja višestrukih naracija.

Prema tome u kreiranju i izvođenju značajnih i maštovitih događanja moguće je izbjeći opasnost od standardizacije, reprodukcije, stereotipa, tradicionalnog edukacijskog programa, ponavljanja te dosade.

Usmeno vođeni posjet ima definiranu temu, određen tematski cilj koji se veže uz izložbenu tematiku ali i općenitiju svrhu kao što je upoznavanje s galerijom ili upoznavanje s specifičnim tipovima pristupa umjetnosti te artefaktima. Kako je planiran skladu s definiranim prostorom, može se sagledati kao oblik predavanja u hodu. Jednako tako može poprimiti oblik uvodnog predavanja uz Power Point prezentaciju u dvorani, koju slijedi samostalno razgledavanje po galerijama.

Usmeno se pripovijedanje kao narativno nastojanje može sagledati kao proces koji se sastoji od oblikovanja određene priče za posjetitelje i usmene realizacije danog scenarija. Proces oblikovanja scenarija sadrži nekoliko značajki.

(1.) Priprema određene priče oblikovanjem scenarija koji prethodi prezentaciji uključuje razumijevanje izložbenog materijala i dokumentacije. Scenarij se temelji na odgovarajućoj dokumentaciji koja pokriva definiranu temu uzimajući u obzir mjesto (prostor) gdje se ono održava.

(2.) Naracija se oblikuje ovisno o definiranoj publici, njenoj životnoj dobi te predmetu posjeta, te je stoga muzejski pedagog upućen u značajke publike prema kojoj se scenarij prilagođava. U stvaranju scenarija važnu ulogu ima jezik, te je korištenje rječnika i terminologije prilagođeno publici.

(3.) Usmeno pripovijedanje kao definirana narativna struktura ne sadržava izdvojene komentare slučajno izdvojenih predmeta, već sadrži određen uvod, glavni dio i kraj u okviru odabrane teme.

(4.) U oblikovanju scenarija pristupa se muzejskom materijalu. Predložen scenarij proizlazi iz same teme izložbe i informacija o izlošcima. Višestruko vodstvo korištenjem istog materijala može ostvariti različiti tematski, estetski, povijesni ili narativni pristup. U stvaranju scenarija jednako tako može poslužiti edukacijski popratni materijal u obliku mapa, slika rekonstrukcije, tlocrta muzeja ili nalazišta, koji u prezentaciji može poslužiti u razumijevanju teme ili biti dio iznenađenja za publiku.

(5.) Jedna od značajki izvođenja scenarija je vještina u izvođenju od strane muzejskog djelatnika, jer se stručna vodstva najčešće temelje na govoru te na neverbalnoj komunikaciji. Govor uključuje ritam, pravilan izgovor i retoričke tehnike, te je tišina jednako tako dio procesa vođenja, koja se koristi kako bi posjetitelji mogli

samostalno upijati informacije. Ispravno korištenje stanki stvara preduvjet za komunikaciju posjetitelja s artefaktom, dok pretjerana upotreba informacija može biti iscrpljujuća za posjetitelja. U usmenom pripovijedanju koristi se bogat i slikovit rječnik te precizna terminologija koja odgovara temi, koju muzejski pedagog pojednostavljuje ovisno o potrebama publike.

(6.) U izvođenju potrebne su odgovarajuće tehnike upravljanja informacijama. Muzejski pedagog ili vodič istovremeno upravlja različitim vrstama informacija. Osim što predstavlja i govori o određenoj temi, zadržava pažnju svojih posjetitelja te je svjestan pojave muzejskog umora. Upravljanje ljudima važan je faktor u muzejima jer uključuje način na koji vodič mora voditi svoju publiku kroz muzej, od galerije do galerije te od izložbe do druge izložbe. Loše upravljanje može rezultirati gubljenjem članova publike, što dalje uzrokuje nezadovoljstvo te djeluje na ukupno planirano vrijeme posjete. Najvažniji faktor u usmenom komuniciranju odnos je s posjetiteljima, jer je muzejski pedagog izvođač koji animira posjetitelje i djeluje na njihove dojmove. U tome služe komunikacijske interpretativne tehnike kao što su promjene u perspektivi, narativna struktura, postavljanje pitanja te davanje odgovora. Neverbalna komunikacija kao što je kontakt očima jedan je od najvažnijih načina na koji se ostvaruje dobra interakcija s publikom.

(7.) Na prezentaciju utječu i vanjske okolnosti, te prilikom pripreme određenog obilaska, muzejski djelatnik uzima u obzir moguće poteškoće. Određene teme mogu biti teške za izvođenje, politički osjetljive u određenom periodu ili za određenu publiku. Među publikom mogu se nalaziti pojedinci s posebnim potrebama (prema Vemi 2007).

U drugi prateći komunikacijski oblik izložbe može se ubrojiti narativno vođenje, kao poseban pristup koji je inspiriran filmskim scenarijima i kojega se može susresti u virtualnome prostoru u kompjuterskim igricama ili simulacijama. Narativno se vođenje može primijeniti na izložbe koje se ne odnose na virtualnu realnost, jer se elementi narativnoga vođenja mogu upotrijebiti u oblikovanju scenarija za izložbe ostvarene u realnome prostoru. Narativno vođenje čine dvije razine pripovijedanja. Prva je razina pripovijedanja vezana uz scenarij i perspektivu autora i sadržaje koje želi pokazati, dok se druga odnosi na prikaz fabule prema perspektivi posjetitelja i njegovim kognitivnim i osjetilnim sposobnostima (prema Wacięga 2009).

Primjer eksperimentalne izložbe u kojoj je primijenjeno narativno vođenje bila je izložba *Imaging the Tools of Science* koja je otvorena u Muzeju znanosti i tehnologije

u Chicagu u rujnu 1993. godine. Kao edukacijska izložba namijenjena djeci, oblikovana je kako bi mogla podučiti na koji se način može primjenjivati virtualna realnost u različitim društvenim djelatnostima. Naracijom su posjetitelji otkrivali kako se vizualna tehnologija koristi u društvenim aktivnostima policijske zaštite i znanostima kao što je medicina. U istraživanju su posjetitelji mogli stati ispred infracrvene kamere i doznati o termografskoj metodi prikazivanja toplih i hladnih područja na ljudskom tijelu ili su mogli, primjerice, dijagnosticirati te virtualno liječiti pacijente koristeći vizualnu tehnologiju.

U oblikovanju izložbe postavljeno je pitanje na koji način oblikovati okružje kako bi posjetitelj iskusio onu naraciju koju je autor zamislio, odnosno na koji način se može koristiti naracija, kako bi ona vodila posjetitelje tijekom istraživanja izložbe. U realizaciji izložbe bilo je stoga potrebno uspostaviti ravnotežu između interakcije ili osobnog istraživanja posjetitelja te sposobnosti samog vođenja posjetitelja od strane autora, pri čemu su posjetitelji trebali doživjeti posjet izložbi kao narativno iskustvo. Narativno vođenje može se sagledati kao sustav koji omogućuje da se posjetitelju ispriča određena priča koja sadrži određene narativne elemente i koja je oblik interaktivnog pripovijedanja. Kvalitativne karakteristike narativnog vođenja koje se mogu primijeniti na izložbi su sljedeće.

(1.) Interaktivne naracije sadržavaju određenu vremensku strukturu i vremenski kontinuitet. Tradicionalno predstavljeni događaji u narativnom su svijetu međusobno u strukturiranom odnosu. Dobar pripovjedač strateški kontrolira vrijeme i prostor prezentacije, čemu treba stremiti i narativno vođenje. Naracija kao vodič, interakciji osigurava da se ostvare određene točke fabule te održi osjećaj ritma i strujanja u prezentaciji.

(2.) U interaktivnom pripovijedanju nema vremenskog prekida, prekida u nizanju događaja, sadržaju ili osobnom istraživanju posjetitelja. Djelovanje posjetitelja ne može prekinuti ili započeti naraciju, već ono protječe unutar oblikovane vremenske strukture.

(3.) Interaktivno pripovijedanje sadrži razinu fabule te razinu prezentacije. Razina fabule upućuje na vremensku strukturu i na određene točke radnje koje su namijenjene posjetiteljima od strane autora. Razina prezentacije upućuje na osobni svijet gledatelja u kojem se zbiva neprekidna interakcija. U spoju tih dviju razina, fabula upravlja događajima, dok istraživanje posjetitelja neprekidno utječe na prezentaciju.

(4.) Kako bi se ostvario cilj određene fabule i time povezano osobno istraživanje posjetitelja sa zamišljenim, u narativnom okružju moguće je primijeniti narativne tehnike kao što je, primjerice, pomak u perspektivi priče posjetitelja. U kinematografiji taj se pomak tradicionalno ostvaruje filmskim prijelazima kojima se manipuliraju prostor i vrijeme.

Na eksperimentalnoj izložbi primijenjene su dane značajke na način da je izložba bila vremenski ograničena. Pretpostavljeno je ukupno vrijeme potrebno da posjetitelj razgleda izložbu i ono je svedeno na tri minute, s definiranim početkom, sredinom te krajem. Time se posjetiteljima osiguralo okruženje u kojem se nisu izgubili ili osjećali frustrirano te je u isto vrijeme dano do znanja kako je njihovo kretanje u muzeju kontrolirano. U razvoju priče i neprekidnoj interakciji posjetitelja korištena je analogija rijeke, primijenjena u definiranju gibanja kroz virtualni prostor (prema Galyean: 1995).

5. Načini participacije posjetitelja u naraciji

Uz naraciju izložbe i prateće oblike komunikacije na izložbi, moguće je promatrati na koji način se posjetitelj može uključiti u njihovo oblikovanje. Razina književne komunikacije kao osnovu uzima tekst, stoga se najčešće govori o tekstualnom komuniciranju i tekstualnoj informaciji koja ima svoju sadržajnu i odnosnu razinu jer pokazuje osobnu dijalošku vezu i osoban stav pošiljatelja. Aktualno komuniciranje javlja se tek kada primalac (čitatelj) reagira na vijest pošiljatelja, pri čemu se dolazi do kognitivnih, afektivnih ili emotivnih promjena ili promjena u ponašanju. Postoji određena namjera autora prema njegovim interesima, a primatelj ima određenu komunikacijsku spremnost s obzirom na njegove konkretne potrebe. Oni jednako tako ovise o kulturnim navikama, povijesno-društvenim uvjetima, obrascima ponašanja, ali i o vlastitim željama i iskustvima (prema Biti 1992: 133). U istraživanju posjetitelja u *Smithsonian Institutions*, otkriveno je kako muzejski posjetitelji posjećuju određenu izložbu s unaprijed određenom razinom zanimanja za temu koju izložba nudi, te sa ranije oblikovanim znanjem i mišljenjem kojeg su izgradili o toj temi, te se takvo

iskustvo može sagledavati kao ulazna narativnost posjetitelja. Ulaznu narativnost grade tri različite komponente prema kojima ona može biti sagledana:

(1.) osnovna mreža koja predstavlja osnovni način na koji osoba konstruira i promišlja svijet

(2.) informacije o sadržaju ili temi, organizirane prema toj mreži

(3.) osobna iskustva, emocije, sjećanja koja potvrđuju i podržavaju taj način razmišljanja (prema Doering 1999: 8).

Ovakav model sugerira kako posjetiteljima odgovara izložbena prezentacija koja je u suglasju s njihovom ulaznom narativnošću te koja potvrđuje i obogaćuje njihov životne poglede, mišljenja te stavove. U susretu sa sadržajem izložbe, posjetitelji se postavljaju unutar ranije oblikovane narativnosti kako bi pojasnili predmete i ideje. Povezano s narativnošću i osobnim kontekstom, izložbeni i muzejski posjetitelji sagledavaju i kategoriziraju iskustva iz vlastite perspektive.

(1.) Društveno iskustvo odnosi se na provođenje vremena s obitelji, prijateljima i drugim posjetiteljima.

(2.) Materijalno iskustvo odnosi se na promatranje rijetkih, neobičnih i vrijednih predmeta, te emotivnu reakciju na estetsku ljepotu predmeta.

(3.) Kognitivno iskustvo odnosi se na obogaćivanje razumijevanja, prikupljanje informacija i znanja te razmišljanja o značenjima onoga što smo vidjeli.

(4.) Introspektivno iskustvo odnosi se na osjećaj duhovne povezanosti, zamišljanja drugih vremena i prostora, na razmišljanja o posjedovanju određenih predmeta, te prisjećanju na prošla iskustva te sjećanja.

Prema željenom iskustvu, mogu se promatrati posjetitelji i vrste muzeja u kojima je određeno iskustvo najpoželjnije.

(1.1) Društveno iskustvo odabiru posjetitelji koji najpoželjnije iskustvo vide u interakciji s drugim posjetiteljima.

(2.1) Materijalno iskustvo kao i društveno iskustvo fokusira se na nečemu što je van posjetitelja, u ovome slučaju posjetitelj je usredotočen na predmete.

(3.1) Kognitivno iskustvo posjetitelja veže se uz kontekstualnu prezentaciju te je posjetitelj zainteresiran za intelektualni i interpretativni aspekt iskustva.

(4.1) Introspektivno iskustvo odabiru posjetitelji koji se okreću prema sebi, prema osobnim iskustvima te osjećajima.

Kao što posjetitelji odabiru određeno željeno iskustvo, jednako tako muzeji odabiru određeno iskustvo kao značajnije od drugoga. Dječji muzeji okrenuti su društvenom iskustvu, znanstveni muzeji naglašavaju kognitivno iskustvo, dok su muzeji živuće povijesti okrenuti prema introspektivnom iskustvu, memoriji te zamišljanju (prema Doering 1999: 11). Kada se radi o sadržaju izložbe, izložbena priča o evoluciji za posjetitelje može biti u prvom redu kognitivno iskustvo, dok se izložbena priča o događajima iz novije povijesti može oblikovati kao introspektivno iskustvo. U oblikovanju izložbe, daje se prednost određenom iskustvu kojega se želi komunicirati i ono se može izmjenjivati ovisno o potrebama posjetitelja (prema Doering 1999: 12).

Osim što se iz perspektive posjetitelja može promatrati na koji način kategoriziraju svoja iskustva u susretu s muzejom i muzejskom izložbom, može se promatrati na koji način posjetitelji aktivno sudjeluju u oblikovanju danog iskustva. Muzejski i izložbeni posjetitelji mogu se povezati s izložbenom pričom na više načina. Pritom se u opisu iskustva posjetitelja koristi krovni termin participacije kao način opisivanja različitih tipova iskustva koje posjetitelji doživljavaju u muzeju. Participacija posjetitelja pokazuje načine uključivanja posjetitelja u dijalog sa izložbom i sa drugim posjetiteljima, točnije, razine fizičkog, intelektualnog, emotivnog i društvenog uključivanja posjetitelja u izložbu. U komunikaciji s izložbom, posjetitelji mogu doživjeti određeno interaktivno iskustvo (prema Adams, Moussouri 2002: 2). Općenito se pod pojmom interakcije podrazumijeva međudjelovanje, odnosno utjecaj osobe ili stvari jedno na drugo te se prema tome razlikuju statične izložbe i dinamične ili participatorne izložbe koje traže sudionništvo. Upravo je jedna od prednosti komuniciranja izložbom mogućnost poticanja korištenja svih osjetila te udruživanje različitih medija u ostvarenju cilja. Osjet vida zahtjeva prostor, dok ostala osjetila podrazumijevaju neposrednost i blizinu. U interaktivnim centrima nema zatvorenih vitrina s natpisima koji brane dodirivanje predmeta, već se naprotiv koriste natpisi kojima se potiče posjetitelje da se nešto dotakne ili pokrene određeni mehanizam kako bi se ostvarilo interaktivno iskustvo. Tematske izložbe koje se baziraju na uporabi osjetila mnogobrojne su, od primjera mirisanja i kušanja u najvećem muzeju čaja na Tajvanu do specijaliziranih muzeja te izložbi. U muzejima se kao prostorima može ostvariti šesti osjet, osjećaj mjesta u kojem sva osjetila igraju svoju ulogu, u kojemu se može osjetiti protok vremena u rukovanju starim predmetima, vratiti se u neko određeno vrijeme pomoću mirisa i zvukova, glazbe koja djeluje tjelesno i emotivno na ljude

(prema Vujić 2010). Kada se radi o osjećaju uronjavanja koji imaju posjetitelji, ono se može opisati kao osjećaj bivanja u vremenu i prostoru u određenom povijesnome vremenu, točnije, posjetitelji imaju osjećaj kako su u vremenu i prostoru kojeg pripovijeda izložba. Osjećaj uronjavanja odnosi se na određen okoliš, pa se može govoriti o iskustvu kojeg imaju posjetitelji u posjetu životinjskome staništu (zoološki parkovi, prirodoslovni muzeji), geološkim staništima kao što su špilje ili rudnici ili u muzejima s programima živuće povijesti te znanstvenim muzejima. Uz osjećaj vremena i prostora, važan aspekt uronjavanja čini prirodnost ili autentičnost okoliša. Jednako tako, posjetitelj doživljava veće iskustvo uronjavanja u okolišu muzejske izložbe ako je potpuno okružen izlošcima te gdje ima mogućnost slobodnog razgledavanja, nego što to omogućuje segmentirani pristup koji nude izlošci kao diorame. Primjer tome mogu biti tematizirane izložbe u znanstvenim muzejima, kao što je razgledavanje izložbenog okoliša koji prikazuje anatomiju ljudskog srca. Iskustvo uronjavanja posjetitelja je pozitivno iskustvo i veže se uz uključivanje osjetila zvuka i dodira u vizualne informacije (prema Bitgood, Ellingsen, Patterson 1990).

Pojam interaktivnosti na izložbi, može se vezati uz tradicionalno muzejsko razgledavanje u kojem voditelj grupe i posjetitelji vode dijalog ili uz iskustvo u kojem se posjetitelj u susretu s izložbom može samostalno gibati, promatrati izložke i dodirivati ih. U opisu interaktivnosti na izložbi u engleskome jeziku koriste se termini kao što je *hands on*, što znači da se izlošci mogu fizički dotaknuti i njima se može manipulirati, te *minds on* čime se označava da izložba pruža posjetitelju kognitivno iskustvo te učenje.

Prema istraživanju mišljenja posjetitelja muzeja u Velikoj Britaniji u usporedbi tradicionalnih i interaktivnih izložbi, s riječju interaktivnost, posjetitelji su povezali niz konotacija kao što je zanimljiv način prikazivanja predmeta, mogućnost samostalnog istraživanja, korištenje osjetila, druženje s drugim posjetiteljima, lakše razumijevanje i učenje, sloboda kretanja izložbenim prostorom, opuštena atmosfera, brzo protjecanje vremena prilikom razgledavanja, duže zadržavanje na izložbi ili trajno pamćenje sadržaja izložbe. Osim što je istraživanje i participacija posjetitelja značajka stalnih postava znanstvenih i dječjih muzeja, interaktivnost se može primijeniti i na umjetničke izložbe. Interaktivni prostori u umjetničkim muzejima mogu se koristiti kako bi pomogli posjetiteljima u razumijevanju i interpretaciji umjetnosti ili su sami prostori dizajnirani kao umjetnička djela u kojima posjetitelji mogu participirati. Posjetitelji

mogu istraživati ideje vezane uz elemente i principe dizajna, poput upotrebe linije ili oblika u kompozicijama ili mogu istraživati načine koje je umjetnik koristio za stvaranje modela izložaka. Primjer je toga interaktivna galerija *Kidspace* u Muzeju suvremene umjetnosti u Massachusettsu (MASS MoCA), namijenjena mlađim posjetiteljima, gdje se oblikuju umjetničke interaktivne izložbe u suradnji s umjetnicima.

Osim interaktivnih prostora izdvojenih od stalnih postava, umjetnički muzeji mogu imati i interaktivne punktove unutar same izložbe, i to je oblik izlaganja nalik onome u znanstvenim i dječjim muzejima. U umjetničkim muzejima prostori mogu sami po sebi biti umjetnička djela, u kojima se od posjetitelja očekuje interakcija. U fizičkoj interakciji s prostorom, u posjetitelja se stvara dojam uronjavanja koji je ostvaren pomoću računala ili posebnih senzora u kombinaciji sa računalno dizajniranim efektima. Primjer je toga interaktivna izložba u Kidspace-u MASS MoCA-e u kojoj je interaktivni video izložak *In Luminous Flux* nastao sudjelovanjem posjetitelja. U gibanju posjetitelja ispred kamere, obrisi pokreta posjetitelja projicirali su se na ekran, stvarajući tako interaktivne slike (prema Adams, Moussouri 2002: 9).

Prema mišljenju posjetitelja određena je interakcija na izložbi uspješna ako je na izložbi ostvaren višeosjetilni dijalog, ako su stvorene kulturne poveznice, ostvarena mogućnost samostalnog istraživanja i učenja, ako je proživljeno interaktivno iskustvo jedinstveno i posebno, te ako su posjetitelji stvorili vlastita značenja povezujući predmete s vlastitim iskustvom. Višeosjetilni dijalog, istraživanje i otkrivanje povezuje se s upotrebom osjetila posjetitelja. Interaktivno iskustvo u susretu s određenim statičnim medijem može uključivati participaciju kao što je gledanje ili pomicanje, dok dinamički medij potiče participaciju koja može uključivati i pokret. Posjetitelji na interaktivnim izložbama očekuju samostalnost u istraživanju, te u izložbenome prostoru odabiru svoj vlastiti put, razinu angažiranosti te načine učenja u susretu s interaktivnim elementima koji su im fizički dostupni i koji su razumljivi. Interaktivne su izložbe prilagođene sadržajima i značenjima koje žele komunicirati i povezane su s definiranom misijom muzeja. Ako se, primjerice, želi komunicirati određena umjetnost koja je zabavna, posjetitelja se potiče na interakciju koja stimulira pokrete i buku ili se ohrabruje refleksivno i suzdržano ponašanje ako je predmet izložbe ozbiljnije tematike.

Prema mišljenjima posjetitelja, uspješne interaktivne izložbe postavljaju posjetitelje unutar okvira vlastite kulture, zajednice i obitelji, te time omogućuju posjetitelju veće vrednovanje i razumijevanje okoline. Primjer je tome interaktivna

izložba namijenjena djeci u interaktivnoj galeriji *Xperiment!* Muzeja znanosti i industrije u Manchesteru, na kojoj se potiče oblikovanje naracije o muzeju i njegovoj nekadašnjoj funkciji, te se opisuje na koji su način zgrada muzeja i izložci dio povijesti grada. Jednako tako mlađi posjetitelji putem *hands-on* istraživanja uče o znanosti i lokalnoj zajednici, odnosno o utjecaju znanosti i znanstvenika koji su imali središnju ulogu u industrijskom, društvenom i političkom životu grada. Interaktivno iskustvo približava posjetitelje znanosti i tehnološkoj zajednici, te kulturnim alatima i metodama istraživanja te zajednice (prema Adams, Moussouri 2002: 14).

Tehnologija u muzejima može potaknuti posjetitelje da povežu naraciju artefakata i izložbe sa svojim vlastitim znanjem i gledištem. Cilj je svakog okoliša koji koristi naraciju razvoj osobnog razumijevanja zadataka i sadržaja pri učenju. Takav okoliš pomaže posjetiteljima povezati novo znanje s njihovim dotadašnjim znanjem u dijalogu s drugom osobom ili posredno u dijalogu s muzejskim sadržajem. Muzeji koriste tehnologiju kao što su videa ili audio vodiči koji odgovaraju linearnoj naraciji. U posljednja dva desetljeća muzeji uvode kompjuterski bazirane interaktivne izložbe temeljene na komunikaciji putem ekrana. To su linearne izložbe sa slabom interaktivnošću, u kojoj korisnik pritiskom na dugme pokreće određenu, unaprijed definiranu priču. Ističe se nekoliko projekata koji pokazuju kako nove digitalne tehnologije obogaćuju narativno oblikovanje i dijeljenje. Jedan od projekata je *Story Corps*, čija je misija omogućiti Amerikancima snimati, dijeliti i sačuvati priče njihovih života. Dani se podaci čuvaju u *American Folklife Centru* u sklopu Kongresne knjižnice u Washingtonu (prema Walker 2006). Jedan su od najvećih projekata usmene povijesti svoje vrste, sa preko 40 000 snimljenih intervjua. Na internetskim stranicama svaki posjetitelj može pronaći najbližu govornicu u svom gradu te uz pomoć osoblja snimiti svoju priču u obliku 40 minutnog intervjua ili samostalno mobitelom. Snimljene se priče potom dijele putem interneta, ili medija televizije i nacionalnog radija. Internetska stranica projekta sadrži brojne samostalne intervjue te se veže uz radio stanicu. Projekt potiče nacionalni dan slušanja koji se obilježava u studenom te arhivirani podaci u sklopu knjižnice postaju dio američke usmene povijesti.

Drugi primjer je narativni model pod nazivom *Story Sharing*, koji omogućuje on-line korisnicima stvaranje osobnih priča te komentiranje tuđih. Model omogućuje aktivnu participaciju u stvaranju značenja i ujedno omogućuje stvaranje velike riznice baštinskih informacija (prema Miklošević, Zlodi, Babić 2011: 110). Model predlaže

rekonstituciju odnosa između kustosa kao tradicionalnih stvaratelja muzejskih poruka te muzejskih korisnika kao primatelja poruka, te redefinira standardni muzejski komunikacijski proces, u kojemu se pomoću interneta omogućuje osobna upotreba muzejskih zbirki iz on-line baza podataka te predstavljanje osobnih priča. Uloga muzeja postaje tako uključivanje posjetitelja kao suradnika koji može doprinijeti širenju muzejskog znanja te koji može razviti vlastit osjećaj za baštinu te stvoriti vlastite poveznice prema osobnoj i zajedničkoj prošlosti i sadašnjosti (prema Miklošević, Zlodi, Babić 2011: 111).

Story Sharing kao participacijski projekt i narativni model, stvara prostor na internetskoj stranici muzeja (on-line korisničkom sučelju), koji pruža on-line korisniku mogućnost stvaranja njegovog osobnog sadržaja kojeg će moći dijeliti sa cijelom on-line zajednicom. U stvaranju osobne priče korisnik može objaviti na svojoj stranici već postojeći materijal, kojeg može preuzeti u on-line okružju, osobno stvorene materijale, poput teksta, fotografija ili video sadržaja, te objekte iz on-line muzejske kolekcije, poput slika sa pridruženim tekstom. Stvorena priča može biti komentirana i vrednovana od drugih on-line korisnika. Svako korisničko sučelje je rezervirano samo za jednog korisnika, koji može dodavati svoj sadržaj i koristiti muzejske informacije. Osnovna razlikovna karakteristika modela je korištenje muzejske on-line zbirke, gdje se muzejski predmeti mogu koristiti kako bi se povezali sa osobnim pričama korisnika. Tako postaju povezani s nepredvidljivim kontekstom i pronalaze svoje posebno asocijativno mjesto u misaonim mapama korisnika (prema 2011: 115). Ciljani korisnici nisu stručnjaci, već model ohrabruje participaciju koja dovodi u igru osobne utiske, osjećaje i estetska izražavanja uz dodatak činjenične informacije. *Story Sharing* model pokazuje važnost zbirke ne samo u pogledu prezentiranja definiranih značenja od strane kustosa, nego u omogućavanju osjećaja povezanosti i bliskosti s materijalnom kulturom pohranjenom u muzeju, preko stvaranja značenja koja proizlaze iz kontekstualizacije predmeta u živućem sjećanju ljudi (prema 2011: 117).

Polje tema predstavlja središnju točku modela dijeljenja priča, gdje on-line korisnici (muzejski kustosi ili publika), mogu vidjeti sve važne teme koje se odnose ili upućuju na šire polje muzejskog društvenog i kulturnog uključivanja. Uz dodatak kontekstualnog traženja kroz postojeće teme, korisnici mogu predložiti i objavljivati nove priče te stvarati svoje priče s temama prema vlastitome izboru. Osobne priče mogu se stvarati od jednog ili više korisničkih tekstova, fotografija i video sadržaja, te od slika

artefakata iz on-line muzejskog kataloga. Objavljene priče mogu se komentirati i vrednovati od strane cjelokupne on-line zajednice. Muzejski kustosi mogu odabrati najvažnije i najzanimljivije teme. Lista najpopularnijih tema može se automatski stvoriti filtriranjem informacija o posjetima i vrednovanju određenih tema te priča on-line korisnika. Muzej, odnosno kustosi, pretpostavljaju ulogu moderatora, nekoga tko može izabrati temu i moderirati raspravu i različita mišljenja o nekoj temi. Početna tema je samo skup informacija oko kojih ili prema kojima ljudi grade svoje osobne priče (prema Miklošević, Zlodi, Babić 2011: 118).

6. Studijski primjer naracije - stalni postav muzeja Varšavskog ustanka kao primjer kronološko-linearne naracije

Muzej Varšavskog Ustanka primjer je fabularnog povijesnog muzeja gdje je u središtu radnje povijesna priča. Pripovijedanje o prošlosti nastojalo se povezati s modernim pristupom pripovijedanju na način da su kao uzor uzeti primjeri izlaganja u *Holocaust Memorial Museum* u Washingtonu te Muzej Terora u Budimpešti. Glavna tema svih triju muzeja jest pripovijedanje o povijesnim događajima koji uokviruju totalitarni sustav koji je vladao u dvadesetom stoljeću (prema službenim stranicama Muzeja).¹

Stalni postav muzeja preuzima i pripovijeda priču o Varšavskom Ustanku i takav je narativni pristup podređen vremenskim događajima, koji odgovaraju kronološkoj linearnoj naraciji. Stalni je postav namijenjen posjetiteljima svih dobi, ali se naracija

¹ Povijesno gledajući, Varšavski ustanak pripada najvažnijim događajima u poljskoj povijesti dvadesetog stoljeća. U vojnome smislu Ustanak je bio usmjeren protiv njemačkog okupatora koji se pripremao na povlačenje pod pritiskom Crvene Armije. Politički cilj Ustanka bio je samostalno oslobođenje glavnoga grada kako bi se legalne vlasti poljske države koje su djelovale u konspiraciji mogle pojaviti prije nego SSSR uspije nametnuti vlast. Ustanak je trajao tijekom kolovoza i rujna 1944, u kojemu se nekoliko desetaka tisuća ustanika, uz podršku lokalnog stanovništva, borilo protiv izvrsno naoružanih i mnogobrojnih njemačkih jedinica. Crvena je armija zaustavila svoj napad i ostala na istočnoj obali Visle, čekajući njemačku pobjedu. Ustanak je završio vojnim porazom, stradalo je 200 000 Poljaka i Varšava je bila potpuno razorena. S jedne strane ustanak je gledan kao akt izgubljenih nada za nezavisnost, s druge strane kao akt žrtve za domovinu i dokaz da su poljske želje za slobodu neuništive. Iz ustanka kojeg simboliziraju ruševine Varšave te grobovi mladeži, oblikovano je poslanje i nasljeđe za sljedeće naraštaje i ideje, koje je utjecalo na kasnije povijesne događaje (prema Tymowski 1999: 138).

prilagođava i mlađoj publici. U približavanju kompleksne povijesne naracije, korištena je podtema svakodnevnog života građana za vrijeme ustanka. U pristupu likovima i izboru temeljnih faseta, naracija se oblikuje iz perspektive sudionika ustanka prema mjestu zbivanja, koje je grad Varšava, s izdvojenim četvrtima i ulicama. Kronološka je naracija prema određenim tematskim kategorijama uređena na manje naracije. U kronološkome nizanju oblikovano je šezdeset i tri manjih naracija, koje su zapravo kronološki odraz šezdeset i tri dana ustanka. Pripovijedanje se ostvaruje linearnim nizanjem scena i namijenjena izložbena priča prikazuje se na način da se posjetitelj navodi na praćenje kronološke linearnosti. U kronološkoj naraciji, posjetitelji oblikuju svoju vlastitu naraciju u interakciji s izložbenim materijalom, s interpretativnim materijalom te u komunikaciji s prostorom i ostalim posjetiteljima.

Povijesna se priča smješta u prostor Muzeja koji je primjer očuvane industrijske arhitekture Varšave s početka dvadesetog stoljeća te je upisan u registar kulturnih dobara 2001. godine. Muzej je smješten u prostorima nekadašnje elektrane za tramvaje u Varšavi, koja je sagrađena 1905. godine. Cijeli je kompleks okružen zidovima te se sastoji od hale kotlovnice, povezane s prostorijama u kojima su bili druga postrojenja, zgrade namijenjene za administrativne potrebe i stanovanje te portirnice sa izlaznim vratima. Za potrebe adaptacije, uklonjena je većina tehničkih uređaja, kako bi se prostor mogao potpuno iskoristiti u muzealne svrhe. U kotlovnici je sačuvana peć na ugljen s popratnom mehanizacijom. Svi su izvorni uređaji konzervirani i izloženi na način da posjetitelj osjeća kako je dio industrijskog okruženja. Zgrada ciglane sa znakom prikazuje simbol ustanka koji je ujedno i simbolom muzeja (prema Zbiegieni 2005).

Stalni postav prostire se na površini od 3000m² i uključuje prostor prizemlja, mezanina i prvoga kata. Uključuje 500 izložaka, 1200 autentičnih fotografija, 225 biografskih te povijesnih popratnih informacija, te popratni sadržaj kao što su mape, tablice, filmovi i kronike, koji je izložen korištenjem linearne kronološke naracije i tematskim pristupom. Linijsko kronološko nizanje uključuje događaje od početka rujna 1939. godine, okupaciju, akciju Oluju, pripremu i početak ustanka, situaciju koja uključuje međunarodnu tematiku 1944. godine te sudbinu ustanika. Linijska naracija ostvarena je u komunikaciji s izlošcima, te u multimedijalnim i audiovizualnim sadržajima.

Svaka se tematska cjelina može promatrati kao poglavlje knjige. Početno pripovijedanje stavlja posjetitelja u položaj čitatelja ovog povijesnog događaja u

realnome vremenu, jer opisuje retrospektivno događaj od strane nekoliko pripovjedača koji su sudjelovali u Ustanku. Posjetitelj može interaktivno pristupiti tome pripovijedanju, može odlučiti hoće li poslušati sjećanja i razmišljanja sudionika ili će pristupiti izložbenoj priči bez početnog pripovijedanja. U samom prizemlju prostor se može vidjeti kao interaktivno auditivno-vizualni i taktilni doživljaj. Interaktivni punkt koji podržava naraciju, telefonske su kabine u kojima posjetitelji mogu poslušati snimljene intervjuue ustanika koji govore o svojim iskustvima i koji se mogu promatrati kao oblik dijeljenja životnih priča.



Slika 6.1. Telefonske kabine
(izvor: Službene stranice Muzeja)

Prema izdvojenom događaju, izložba gradi naraciju koja je namijenjena djeci i smještena je u izdvojenoj dvorani u prizemlju. Naslovljena kao dvorana malog ustanka, prostorija je definirana kao igraonica, izložbeni prostor s replikama igračaka te narativni prostor za kazališne predstave i usmeno pripovijedanje. Mlađi posjetitelji mogu preuzeti određenu povijesnu ulogu ustanika, dječaci kao izviđači poštari te djevojčice kao medicinske sestre.

Linearna kronološka naracija koju slijedi posjetitelj podijeljena je na manje tematske naracije i stoga se u prizemlju posjetitelj susreće s jedanaest podtema koje se vežu na glavnu naraciju. U tome linijskom pristupu posjetitelj je vođen u doznavanju informacija tako što u prostoru prati slijed izlaganja, koji je zapravo situacijski pristup izlaganju, jer se predmeti baštine ili kopije danih predmeta koriste kako bi posjetitelj

imao osjećaj kako je u realnom arhitektonskom i urbanom prostoru ratne Varšave 1944 godine, kojeg simbolizira izlaganje izvornih baštinskih predmeta kao što su sačuvani fragmenti portala varšavskog kraljevskoga dvorca iz devetnaestog stoljeća.

U istraživanju izložbenog prostora u prizemlju posjetitelj se može usredotočiti na nekoliko interaktivnih punktova. Interaktivno središte za posjetitelje, spomenik je koji se arhitektonski proteže uzduž svih četiri razina prostora muzeja. Na zidovima spomenika nalaze se ispisani datumi Ustanka i tragovi razaranja. Kao glavni motiv naracije, spomenik je simbol kolektivne memorije i iskaz poštovanja prema Ustanku i sudionicima. Kao izložbeni primjerak poziva posjetitelje na auditivno i taktilno iskustvo. Spomenik treba dotaknuti i približiti se kako bi se čuli otkucaji srca, autentični zvukovi bitke te poruke i melodije radio-stanice. U istraživanju linearne naracije, posjetitelja se kronološki upoznaje s početkom Drugog svjetskog rata i položajem Poljske. Tematska izložbena cjelina o okupaciji navodi posjetitelje na istraživanje autentičnih izloženih predmeta, tematike na multimedijalnoj mapi i izložbenim zidovima koji su prekriveni kopijama natpisa i proglasa te interaktivnim stereoskopskim prikazima autentičnih fotografija. Izložbenu priču slijede narativne tematske cjeline o ustaničkoj Zemaljskoj armiji, o akciji Oluji te o getu i progonu Židova. Dane tematske cjeline prate kronološku nit i zaokružuju povijesne događaje koji su se zbili prije ustanka.

U daljnjem istraživanju, posjetitelj može pratiti priču koja mu je namijenjena, tako što na zidovima unutar cjelokupnog izložbenog prostora pronalazi šezdeset istrgnutih kartica kalendara koje dan po dan opisuju Ustanak. Kao oblik manje naracije, oni sugeriraju posjetitelju interaktivno iskustvo, jer može samostalno odabrati želi li detaljnije doznati o određenome danu i događaju ili lakše pratiti faktografski slijed događaja i na taj način tematski povezati male naracije s velikom naracijom. Listići iz kalendara pružaju osjećaj praćenja linearnog pripovijedanja posjetiteljima namijenjene priče.



Slika 6.2. Listići iz kalendara
(izvor: Službene stranice Muzeja)

Izložbena tematska cjelina o početku Ustanka veže se uz središnji motiv koji je kriptonom za početak ustanka (*Godzina W*) i posjetitelja se navodi na interaktivne punktove kao što je izložbeni primjer bunkera te vojnih motocikala kojim se pripovijeda priča o pristupu dvadeset i pet tisuća ustanika. Slijedeći povijesnu naraciju, posjetitelji mogu vidjeti žrtve u opisima fotografija, jednako tako u prikazu urbanih zgrada i ulica, te reakcije potpore građana Varšave na oslobođenje grada. Jedna od podtema ustanka tiskarska je i izdavačka djelatnost, te u izdvojenom izložbenom prostoru i situacijskome izlaganju kojim se prikazuje tiskara toga vremena, posjetitelji mogu pristupiti autentičnim baštinskim predmetima kojima pripadaju tiskarski strojevi, aparati za umnožavanje napisanog, pisaći strojevi, te jednako tako značajne tiskovine.

Povijesna se naracija o ustanku nastavlja u izložbenom prostoru mezanina. Prostor je podijeljen na jedanaest podtema, koje uokviruju priču o Ustanku i svakodnevni život u Varšavi. Posjetitelji mogu pratiti naraciju u originalnim izložbenim artefaktima vojne tematike (oružja, odore), u situacijskom prikazu barikada i replici spomenika Varšavske sirene te u opisima izdvojenih ličnosti i kolektiva. Svakodnevni život prikazuje nedostatak osnovnih potreba kao što su hrana i voda, dok usporedno jača religijski i kulturalni život. U izlaganju prikazani su primjerci sakralnih umjetnina te fotografije i ličnosti koje svjedoče održavanje religijskog i kulturnog života. Tematsku cjelinu koja opisuje masovno ubojstvo Varšavljana posjetitelji mogu osobno doživjeti u

dijelu ekspozicije koja je izdvojena platnenim šatorom. Uronjavanje u iskustvo ostvaruje se u interakciji s predmetima kao što su brojni pismeni protokoli ekshumacije trupala ili zvučnokna svjedočanstva. U daljnjem istraživanju posjetitelji mogu pogledati izložbene primjerke oružja, namirnica i predmeta koji se odnose na tematsku cjelinu zračne pomoći koju su primali ustanici od strane saveznika. Posljednje tematske cjeline odnose se na fasete koje opisuju mjesta događanja, kao što su ustanička bolnica, kino te kanal. Interaktivna narativna točka za posjetitelje, muzejsko je kino *Palladium*, kao filmska kronika tog vremena, koja je režirana prema originalnim materijalima. Naraciju cjelokupnog izložbenog prostora mezanina zaokružuje izložbeni primjerak replike kanala, koji je jednako tako interaktivno iskustvo za posjetitelja u kojem može u potpunosti ostvariti osjećaj uronjavanja u atmosferu i djelovanje ustanika. Posjetitelji mogu ući u kanal koji pokazuje kako je gradska kanalizacija u Varšavskome Ustanku bila komunikacijskim sredstvom, jednako tako prikazana su svjedočanstva opasnosti njegova korištenja.

Izložbeni prostor na katu narativno je najopsežniji i sadrži dvadeset izdvojenih tematskih cjelina. Muzejska kavana oblikovana je prema uzoru na tadašnje varšavske kavane koje su bile kulturna središta umjetnika. Tako je ona i izložbeni prostor (izložak) i mjesto za odmor. Posjetitelji nadalje prate naraciju koja tematski opisuje sovjetski utjecaj na poljskim terenima, i u istraživanju izložbenog prostora, koji je specifično dizajniran s naznačenim simbolom, posjetitelji prate naraciju u razgledavanju izvornih primjera oružja i odora. Naracija se nastavlja u priči o svećeničkom djelovanju i mučeništvu, te o pokapanju i egzodusu stanovništva.

Posjetitelji se mogu upoznati s vojnim vozilima te događajem napada na Varšavsko sveučilište. Usporedno se nadalje razvija priča o povijesnim događajima na svjetskoj razini, kao što je Teheranska konferencija, te priča o uništenju grada, kojoj je centralna narativna točka uništenje nebodera Prudential, koji je postao simbolom ratnih razaranja. U izvornim fotografijama, posjetitelji mogu vidjeti lokacije grada i ustanike, način ratovanja i djelovanja.

Tri se tematske cjeline odnose na komunikaciju koja je imala ustanička vojska tijekom ratovanja. Posjetitelji, u izdvojenoj prostoriji, koja je koncipirana kao prostor posvećen komunikaciji, mogu vidjeti izložbeni primjerak replike kratkovalne radijske stanice *Błyskawica*, te druge telefonske uređaje. Tema komunikacije nastavlja se u izdvojenoj prostoriji koja opisuje događaje vezane uz komunikaciju poštom.

Reprezentirana je predmetima kao što su pisma koja su se u vrijeme ustanka prenosila u broju od tri do šest tisuća dnevno. U tome su veliku ulogu imali mladi poštari izviđači, koji su ugrožavajući svoj život dnevno prenosili desetke pisama. Korespondencija je bila cenzurirana i ograničena na svega dvadeset i pet slova po jednome pismu. U priči o komunikaciji, posjetitelji mogu vidjeti i izvorni simbol izviđačke pošte, te fotografije dječaka i djevojčica poštara.

Izložbeni prostor Muzeja oblikuje se kao memorijalno središte, u čijem se narativnom izlaganju koristi situacijski pristup. U memorijalnom središtu, posjetitelj se susreće sa scenama uništenih zidova na kojima se nalaze portreti fotografije stradalih ustanika. Motiv stradavanja i odavanja počasti vidljiv je u prikazima grobnica i nadgrobničkih spomenika s medaljonima i imenima stradalih, jednako tako u predmetima i simbolima iz života ustanika i religijskog života, koje čine izlošci krunica, vijenaca, epitafa, dokumenata o ekshumaciji, ustaničkih kaciga i poveza te predmeta iz zbirke okupacijskih suvenira.

U posljednjoj izdvojenoj prostoriji na katu, posjetitelji prate priču o utjecaju Nijemaca u ratu, i središnja narativna točka predstavljena je izlaganjem dnevnika dječaka, koji govori o ratnim strahotama i prikazani tekst u dnevniku predstavlja memento za buduće generacije.

U daljnjoj naraciji, scenski je prikaz ruševne Varšave i kapitulacije, uništenje osamdeset i tri posto grada i kulturnih dobara, baštinskih ustanova, sakralnih objekata i dvoraca. U prikazu su fotografije koje svjedoče kako su se pokapale žrtve na ulicama te posvećivala mjesta u ruševinama. U prikazu je film kojemu je tema smrt grada i dokumentirano pripovijeda o uništenju. Kapitulacija grada i progon Varšavljana u ratne logore, opisani su u izložbenim predmetima koje su koristili zarobljenici, jednako tako u izdvojenim fotografijama i karakterističnim identifikacijskim logorskim pločicama. Završna tematika odnosi se na sudbine ustanika, njihov progon i ubojstvo te na važnost duhovnog i religioznog života iskazanog u liku pape Ivana Pavla Drugog.

Drugi dio izložbenoga prostora i drugi dio stalnoga postava započinje u izdvojenoj muzejskoj dvorani koja je interaktivni i participativni dio za posjetitelje. Središnja narativna točka u izložbenome prostoru replika je aviona *Liberator*, koji je simbol međunarodne suradnje tijekom rata. Naraciju o savezničkoj pomoći upotpunjuju autentični vojni predmeti kao što su odore, kutije s hranom, dnevnik leta te padobranci. U prostranoj dvorani nalazi se kino u kojemu se prikazuju različiti tematski filmovi.

Primjer je toga prikaz digitalne rekonstrukcije Varšave, kratki dokumentarni film u 3D-u. U izdvojenoj prostoriji nalazi se kapelica gdje se održavaju svete mise. Interaktivni prostor i atrakciju za posjetitelje čini i toranj s pogledom na panoramu Varšave, visok trideset i dva metra, koji se nadovezuje na dvoranu. Na tornju se nalazi simbol Ustanka, koji je glavni motiv cjelokupne priče o Ustanku i vizualni identitet Muzeja. Središnji interaktivni dio za posjetitelje i mjesto za odmor i komunikaciju ovdje u dvorani čini otvorena kino dvorana s panoramskim ekranom.



Slika 6.3. Otvorena kino dvorana
(izvor: Službene stranice Muzeja)

Mogućnost uronjavanja u iskustvo pruža replika kanala koja se nalazi ispod dvorane, gdje se posjetitelji moraju saginjati i pronaći put u tami. Inače, iskustvo višesatnog snalaženja u takvom prostoru i prolaženja kroz tunel, dopunjeno zvukom njemačkih napada, ustanici smatraju jednom od najtežih uspomena iz Ustanka. U podzemnom prostoru nalazi se tematska izložbena cjelina o Nijemcima tijekom rata.

Izvan izložbenog prostora nalazi se memorijalni prostor Parka slobode, u kojem se nalazi Zid sjećanja. U Parku se organiziraju koncerti i kazališne predstave te godišnji susreti s ustanicima. Zid sjećanja centralni je element Parka, dugačak stotinu pedeset i šest metara, na kojemu su ugravirana imena jedanaest tisuća ustanika po abecednom nizu u numeriranim stupcima. Stražnja strana zida uređena je kao prostor vanjske izložbene galerije na kojoj se predstavljaju murali koji dodatno uokviruju temu Ustanka.

U centralnom dijelu zida nalazi se zvono posvećeno generalu Ustanka, dok prostor Parka zauzima nekoliko spomenika posvećenih djelovanju različitih sudionika Ustanka.

Posjetitelji mogu sudjelovati u stvaranju umrežene biografske enciklopedije. Radi se o stvaranju zajedničke baze podataka o životima i djelovanju ustanika, gdje se poziva posjetitelje na dijeljenje informacija te priča vezanih uz mogućeg člana obitelji ili poznanika koji su sudjelovali u Ustanku i s njime u vezi posjeduju dokumente ili predmete koji o tome svjedoče. Na internetskim stranicama dostupan je i spis ustanika, koji kao zanimljivost uključuje i nadimke koje su posjedovali u ratu te funkcije. Radi se o hijerarhiji ljudi na ratnim pozicijama, jednako tako o onima koji su djelovali u medicinskom ili religioznom životu, što znači da enciklopedija uključuje veliki broj građana koji su ratovali, djelovali ili pomagali tijekom Ustanka.

Drugi oblik narativnog dijeljenja je stvaranje otvorene baze podataka koja se odnosi na faktografske podatke i uključuju cijelo razdoblje rata i okupaciju. S time u vezi, na internetskim stranicama posjetiteljima je ponuđeno istraživanje ratne enciklopedije s važnim događajima i njima pridruženim fotografijama. Drugi narativni projekt Muzeja stvaranje je arhiva usmene povijesti Ustanka, koji se odnosi na umrežene intervju ustanika, temeljene na proživljenom i subjektivnom doživljaju. Na internetskim stranicama jednako tako posjetitelji mogu istražiti sve potrebite narativne točke u šezdeset izdvojenih kartica kalendara koji detaljno kronološki dnevno opisuju Ustanak. Neki od ustaničkih listića prikazani su u obliku video prezentacije. Posjetitelje se poziva na stvaranje naracije na način da sudjeluju u širenju vizualnih informacija o muzejskom fondu kojeg čine memorabilije, arhivalije te izdvojene fotografije

U istraživanju tematike, posjetiteljima je na internetu omogućeno faktografsko istraživanje s pridruženim eksponatima. Imaju i mogućnost uronjavanja u iskustvo pri posjetu virtualnom muzeju. Posjetitelji mogu pratiti priču o Ustanku uz pomoć naratora i zvukovnih doživljaja. Tematski oblikovane narativne cjeline, u linearnom nizanju, omogućuju posjetitelju samostalno biranje kojoj će temi pristupiti, koju će preskočiti ili kojoj će se kasnije vratiti, zavisno o osobnim željama i potrebama. Virtualni muzej posjeduje velik stupanj interaktivnosti i pruža mogućnost pristupa informacijama o predmetima i zbirkama kojima pripadaju te dodatnim linearnim naracijama koje su oblikovane u obliku video i audio montaža. U realizaciji izložbene priče, koriste se baštinski i interpretativni predmeti kao nositelji informacija i dokaza o prošlim zbivanjima. Posjet muzeju nije samo osobno iskustvo, ono je i grupno. Uronjavanje u

iskustvo u fabularnom muzeju kao što je Muzej Varšavskog Ustanka, može se ostvariti osim tradicionalnim pristupom praćenja temeljne priče i na način da posjetitelji preuzmu određenu ulogu ili korištenjem osjetila i prostornosti. U Varšavskom muzeju posjetitelj tako može preuzeti ulogu istraživača svakodnevice Ustanka.



Slika 6.4. Virtualna izložba
(izvor: Službene stranice Muzeja)

7. Stalni postav muzeja Fryderyka Chopina kao primjer linearne i mrežne naracije

Muzej Fryderyka Chopina primjer je interaktivnog i biografskog muzeja u kojemu se izložbena priča oblikuje prema narativnim principima koji uključuju linearnu te mrežnu naraciju. Realizacija izložbe ostvaruje se s obzirom na spoznajne mogućnosti posjetitelja koje se zasnivaju na kognitivnim mogućnostima primatelja, te na taktilnim, slušnim te kinestetičkim osjetilima. Istovremeno je moguće pratiti dvije usporedne muzejske priče. Jedna je ona posvećena radu i djelovanju poznatog skladatelja, dok je druga osobno iskustvo i osobni doživljaj glazbe. U ovome muzeju glazba je interaktivan element kojemu je moguće pristupiti na više načina i doživljava se kao sveprisutan

element u prostoru. Posjet Muzeju može se promatrati kao osobno interaktivno iskustvo temeljeno na osobnom doživljaju skladatelja, te na specijalnim efektima kao što su glazba, miris te svjetlo. Ideja kojom se vodio Muzej pri oblikovanju postava individualno je razgledavanje te doživljaj samog umjetnika koji odgovara godinama i preferencijama posjetitelja. Važnost Muzeja temelji se na svojstvu poljskog nacionalnog identiteta, ali i univerzalnosti Chopinove glazbe. Svaki posjetitelj može samostalno odlučiti kojim će oblicima izlaganja pristupiti. Samostalno odabire, proživljava te pamti. U interakciji s izlošcima stvara se osjetilna aktivnost koja nosi samostalno iskustvo (prema službenim stranicama Muzeja).

Interaktivnost se ostvaruje u komunikaciji s izlošcima i izložbenim sadržajem. Na interakciju sa sadržajem posjetitelja se navodi putem instrukcije da dotakne interaktivne izložke i da na taj način ostvari dublji kontakt. Ti izložci su jasni i nude izravan sadržaj, te privlače pozornost i potiču znatiželju posjetitelja. Uz slobodno istraživanje posjetiteljima se nudi interaktivna naracija namijenjena djeci, naracija kao emotivni okoliš s mrežnom naracijom koju oblikuje emotivni posjetitelj, te kao linearna naracija namijenjena posjetiteljima koji istražuju kronološku linearnost povijesnih i biografskih događaja koji su prikazani kao grafički i multimedijски sadržaj (prema službenim stranicama Fryderyk Chopin Instituta).

Posjetitelj može odabrati koju vrstu uloge želi preuzeti želi li krenuti u razgledavanje kao emotivni posjetitelj ili želi istraživati prostor kao istraživač i student, s ciljem da prije svega aktivno uči. Treći put specijaliziran je za djecu.

U komunikaciji s izloženim, posjetitelj ima mogućnost uronjavanja u iskustvo i u tome pomaže korištenje osjetila. Svaka tematska cjelina potiče posjetitelja na korištenje prije svega auditivnih sposobnosti, ali istovremeno potiče da se interakcija ostvari tako da posjetitelj pritom i nauči nešto novo ili da poveže taktilno iskustvo s vizualnim i auditivnim. Prezentacija života skladatelja ostvaruje se i klasičnim izlaganjem, i to tematskim i situacijskim pristupom izlaganju artefakata. Ovo izlaganje popraćeno je virtualnim pripovijedanjem, u kojemu priča sadrži dvije razine. Prati ju kontekst na koji je način Chopin živio i djelovao u prostorima u kojima je obitavao, a druga je usporedna priča o arhitekturi toga vremena, koja se prožima kroz cjelokupni posjet Muzeju. Pomoću kartice posjetitelj pokreće interaktivne multimedijске prikaze, kartica omogućuje izbor jezika i razinu prikaza. Tako se, primjerice, izdvojene naracije koje dotiču izdvojene aspekte Chopinova života mogu iskusiti isključivo vizualno ili

čitanjem podnaslova. Multimedijски prikaz bazira se na pripovijedanju koje se ostvaruje postavljanjem izvornih artefakata s kojima je Chopin bio u doticaju (fotografije, izvorni predmeti) i sekundarne materijalne građe koja pobliže prikazuje određeni period u životu skladatelja.

U praćenju izložbene priče posjetitelj može pratiti naraciju preko tematskih cjelina ili faseta koje uključuju mjesta i događaje. Složenost sadržaja ostvarena je kao sustav različitih tematskih cjelina koje su raspoređene po katovima. Svaki kat ima više tematskih cjelina, a svaka tematska cjelina prati glavnu kronološku liniju priče. Iako postoji glavna kronološka linija, koja se u svakoj tematskoj cjelini može prepoznati i pratiti, priču oblikuju tri dodatne linije pripovijedanja. Linija priče tematskih prostora posvećenim Chopinu, linija koja opisuje priču o mjestima u kojima je Chopin boravio, te linija koja priča o raznim događajima iz skladateljeva života. Na svakome katu posjetitelj se susreće s različito profiliranim informacijama o životu i djelovanju skladatelja, od njegova života koje uključuje varšavsko razdoblje te djelovanje u Parizu. Prema osobnom izboru posjetitelja razina istraživanja dozvoljava da muzejska izložba bude pristupačna različitom profilu posjetitelja, bez obzira na uzrast te poznavanje sadržaja. U takvom pristupu prostor je podijeljen na tri osnovne tematske cjeline koje uključuju osobnost Chopina, te događaje i mjesta. Ove tematske cjeline sadrže podteme koje nose glavne narativne točke.

Na nultome katu smještene su četiri tematske cjeline u kojima se isprepliće skladateljeva autobiografija s mjestima i događajima. Radnja obuhvaća tri tematske cjeline koje se odnose na prostor eksterijera i interijera, Żelazovu Wolu kao mjesto rođenja, grad Varšavu, glazbenu sobu te jednu tematsku cjelinu koja se odnosi na povijesni događaj Studenačkog ustanka 1830. godine. Na istoj se razini nalazi i dječji glazbeni prostor i igraonica. U izložbenom prostoru prvoga kata pripovijedanje se ostvaruje prožimanjem dviju osnovnih tema koje uključuju prostor interijera, Chopinove sobe, te eksterijera, mjesta Nohant. Druga tema uključuje radnju koja se odnosi na Chopinovu osobnost i djelovanje kao učitelja, te privatan život. Na drugom katu Muzeja radnja se nastavlja opisom triju usporednih tema. Jedna opisuje skladateljevu osobnost, druga se odnosi na mjesta u Europi gdje je Chopin boravio, a treća uključuje činjenice o Chopinovoj smrti. Na minus prvoj razini prostor autori prostora Muzeja grade naraciju koja se odnosi na Chopina kao skladatelja. Ta je razina cjeloviti prostor specijaliziran za istraživanje, jer uključuje glazbenu dvoranu i prostorije za slušanje. Tako se

pripovijedanje na svakome katu zaokružuje jednom tematskom cjelinom koja omogućuje prijelaz. Na prvome se katu pripovijedanje o Varšavi, koja je povezana i s lokacijom Muzeja, zaokružuje temom o Studenačkome ustanku, koji čini prijelaz na sljedeću razinu, koja opisuje djelovanje u Francuskoj. Ovo se pripovijedanje zaokružuje izdvojenim pričama o ženama koje su utjecale na Chopinov život. Na drugoj razini pripovijedanje o Chopinu je kompleksno i uključuje mnogo izdvojenih priča, koje su zaokružene naracijom o skladateljevoj smrti.

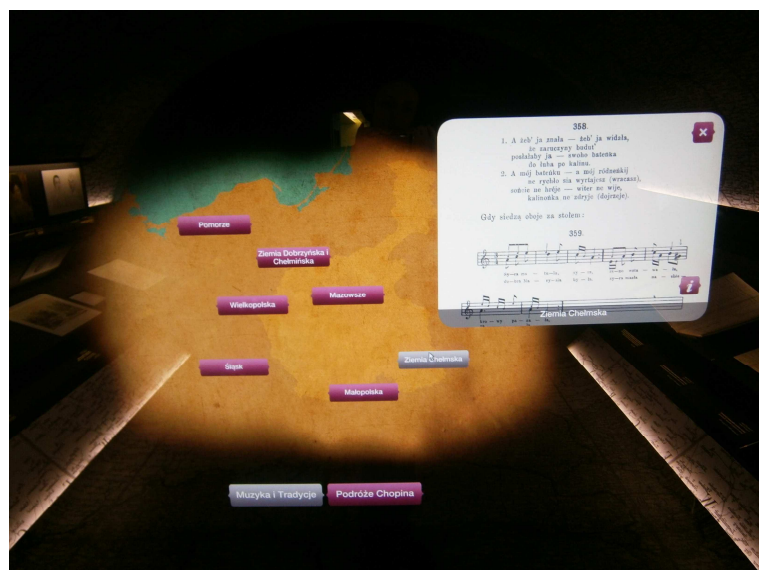
Prva tematska cjelina Żelazowa Wola i Varšava kao scenarij izložbe definiran prema faseti lokacija gdje je skladatelj rođen i boravio ostvarena je u posebno prilagođenom prostoru. Originalni izlošci koji uključuju autentične dokumente i predmete postavljeni su u osvijetljenim staklenim postoljima. Interaktivno projiciranje na zid aktivira se kad posjetitelj dotakne senzor na staklenim postoljima, čime dokumenti iz postolja bivaju projicirani na zid. U sredini sobe nalazi se plan Poljske, što podržava dojam uronjavanja u teritorijalni prostor i interakciju posjetitelja s okolišem izložbe.



Slika 7.1. Ulazna soba s početnom naracijom

Interaktivno pripovijedanje potpomognuto je RFID tehnologijom, koja omogućuje posjetitelju istraživanje popratnog sadržaja te taktilno iskustvo istraživanja interaktivne karte Varšave. Interaktivno se pripovijedanje može povezivati uz nekoliko usporednih priča i ostvarivati pomoću nekoliko vizualnih informacija. Tako se

kronološka priča o skladatelju povezuje s teritorijem Poljske i ono se potom povezuje s informacijama o glazbenoj tradiciji u svakoj od tih regija. Posjetitelj samostalno može doznati više o svakoj melodiji, uključujući i vizualnu i zvučnu informaciju. Tako se istovremeno grade dvije usporedne priče, one kronološke, povezane uz život skladatelja, te one vezane uz glazbenu baštinu Poljske. Interaktivne mape osjetljive na dodir, te kao vrsta multimedijskog interaktivnog prikaza, omogućuju posjetiteljima pristup faktografskim informacijama koje se tiču skladateljeva života. Koristeći interaktivne mape posjetitelji mogu vizualno povezivati povijesni kontekst u kojem je Chopin živio te njegove migracije tijekom života. Pokušaj što izvornijeg prikaza Chopinova života ostvaruje se i prikazom filmova mjesta njegovog rođenja.



Slika 7.2. Primjer usporednog pripovijedanja dviju priča

Izložbena tematska cjelina koja predstavlja Chopinovu soba u Varšavi usredotočuje se na posjetiteljevo auditivno sudjelovanje. Izložbeni prostor sadrži manje kružno ograđene prostore (cilindre) napravljene od laganih transparentnih materijala te ukrašene ornamentima kojima se posjetiteljima naglašava atmosfera razdoblja devetnaestog stoljeća. Posjetitelj može pristupiti prostoru, te se u tome trenutku unutar cilindra aktivira svjetlo i glazba, a na interaktivnom ekranu se pojave informacije o skladbama i kontrole glazbenog sadržaja. Na vanjskom zidu izvan cilindra, posjetitelj može pristupiti fotografskoj arhivi, koju može taktilno istraživati, odabirati i povećavati

prema osobnim preferencijama. Jednako tako, interaktivne audio kabine osmišljene su kao jedan od punktova odmora u Muzeju koji istovremeno prate kronološku priču skladateljske biografije. Posjetitelj može sjesti u izoliranu kabinu, te pomoću ekrana osjetljivih na dodir odabrati melodiju.

Prateći naraciju, posjetitelj se susreće s četvrtom tematskom cjelinom izložbe, koja opisuje promjenu u životu umjetnika i informacije koje se odnose na Studenački ustanak iz 1830-te godine. Interaktivni sustav omogućuje zumiranje raznih informacija vezanih uz umjetnikovo djelovanje u Poljskoj te Parizu. Tematska cjelina Pariza nastavlja se u glavnoj sobi prvog kata, gdje je posjetiteljima predstavljena Chopinova soba u Parizu s originalnim namještajem iz tog razdoblja, te autentičnim predmetima izloženima u izdvojenim vitrinama. Naracija se nastavlja u prostoriji koja se odnosi na mjesto Nohant. U situacijskom prikazu, scenarij nastoji približiti posjetiteljima vizualni doživljaj Nohanta, putem izloženih slika u različitim dimenzijama. Posjetitelji imaju mogućnost samostalno pokrenuti niz multimedijских prikaza. Jednako tako, ova je prostorija jedna od interaktivnih narativnih točaka, jer je predstavljeno animirano glazbeno kazalište, koje se pokreće kada posjetitelj pristupi i pomakne jednu od interaktivnih glazbenih ladica, pri čemu se pokreće glazba te prezentacija notnog zapisa. Naracija se nastavlja izdvojenom sobom s temom o skladateljevom odnosu prema ženama. Izdvojena soba sustav je različitih scenarija, koji se temelje na različitim biografijama ženskih ličnosti. Izložbene vitrine prikazuju izdvojene autentične predmete te nude nekoliko usporednih linearnih priča u obliku video i audio prezentacije koje posjetitelji mogu sami odabrati.

Priča o osobnosti i skladateljevim putovanjima nastavlja se u izložbenom prostoru na drugome katu. Posjetitelj može pratiti dva potpuno različita narativna puta. Središnji dio prostorije opisuje završni narativni fokus Chopinova životna puta, kojeg zaokružuje kružni narativni put, koji se odnosi na temu Europe i putovanja. Takva mrežna naracija omogućuje sagledavanje izložbene teme s različitih točaka gledanja, percipirajući pritom prostoriju kao cjelinu. Knjiški model pripovijedanja može se vidjeti u autobiografskim dijelovima pripovijedanja. Priča o skladatelju tematski se grana na nekoliko podtema koje su vizualno naslovljene prema citatima skladatelja u obliku legende, i pritom nalikuju na poglavlja knjige. Interaktivni video sadržaj podržava naslovljenu temu i određeni isječci međusobno se prožimaju i povezuju putem naratora koji pripovijeda svaku izdvojenu tematsku priču. Ovakva interaktivnost omogućuje

personalizaciju muzejskog iskustva svakog posjetitelja i prilagođavanje potrebama svakog posjetitelja, te daje posjetiteljima samostalno pristupanje priči koja nije vremenski definirana. Multimedijски prikazi mogu se prekinuti svaki trenutak, temi se može pristupiti po osobnome odabiru, te se ona ne prekida odabirom samo određene tematske razine kojoj posjetitelj pristupa. Dano se prikazano znanje može samostalno modificirati, tematizirati i posjetitelji definiraju tempo i trajanje posjete.



Slika 7.3. Mrežno pripovijedanje

U prostoru minus prvoga kata nalazi se koncertna dvorana te soba za slušanje glazbe. Ona je dio Muzeja s izdvojenom interaktivnom multimedijom baziranom isključivo na zvuku i vizualnoj informaciji o danoj melodiji, koja se može samostalno izabrati pritiskom na ekran. Kao izdvojena studijska prostorija omogućuje istraživanje glazbene građe, te taktilno i auditivno povezivanje notnog zapisa s melodijom.



Slika 7.4. Interaktivni ekran na dodir u obliku zvučne knjige i notovlja u sobi za slušanje

Izložbena naracija posjetiteljima omogućuje različite načine otvorenog razgledavanja. Nalik projektu *Story Corps*, posjetitelji mogu podijeliti svoju priču, radi li se osobnom iskustvu kojeg su proživjeli u Muzeju ili o osobnoj priči koja ih veže uz skladatelja. Tako se iskustvo pohranjuje te prikazuje u obliku interaktivnog ekrana na kojemu posjetitelji mogu saslušati priče drugih posjetitelja. Tako se stvara zajednička umrežena naracija.



Slika 7.5. Prikazivanje posjetitelja koji su podijelili svoju osobnu priču

8. Zaključak

U ovom diplomskom radu istražen je pojam i uporaba naracije u izložbenoj komunikaciji. Naime, primijenjeno pripovijedanje može se povezati i promatrati u odnosu na izložbenu priču, način uređenja elemenata izložbe, kognitivne sposobnosti posjetitelja i stvaranje vlastitog iskustva u interakciji s izložbenim sadržajem.

Izložbena priča oblikuje se prema narativnim principima poznatim u književnosti. Scenarij se povezuje s izložbenim predmetima te konceptualno uređuje u niz koji je poznat kao linearna i mrežna naracija u izložbenome izlaganju. Sredstva oblikovanja koja se koriste na izložbi te stvaraju opću atmosferu izložbe mogu pojačavati efekt pripovijedanja.

U izložbenom prostoru tematizirani pristup omogućuje posjetiteljima bolje razumijevanje sadržaja, jer određena tematska priča omogućuje veću angažiranost posjetitelja te veću interakciju s izložbenim sadržajem, koja se može sagledavati kao oblik interaktivnog pripovijedanja.

Prateći komunikacijski oblici pripovijedanja, koji uključuju organizirano narativno vođenje i usmeno pripovijedanje, pokazuju na koji način stručno vodstvo može pomoći posjetiteljima u boljem razumijevanju sadržaja izložbe.

U istraženim varšavskim primjerima stalnih postava, izložbena se priča oblikuje prema narativnim načelima koja uključuju linearno kronološki princip, te mrežni pristup. U oba slučaja istražen je način na koji posjetitelji mogu participirati u procesu komuniciranja s izložbenim sadržajem te kako mogu sudjelovati u oblikovanju samog sadržaja i izložbene priče. Takvi narativni procesi mogu se primijeniti i na druge komunikacijske oblike koje može ponuditi muzej kao društvena institucija. Posebno tu mislimo na one virtualne. Varšavski primjeri govore o važnosti i mogućnostima uporabe naracije kao metode reprezentiranja baštine.

9. Literatura

- Adams M.; Moussouri T. "The Interactive Experience: Linking Research and Practice". Conference proceedings: interactive learning in Museums of Art. Victoria and Albert Museum, London. 17-18.5-2002. Victoria and Albert Museum API Documentation. URL: http://media.vam.ac.uk/media/documents/legacy_documents/file_upload/5748_file.pdf (1.2.2014.)
- Bitgood S.; Ellingsen E.; Patterson D. "Towards an objective description of the Visitor Immersion Experience". [u:] Visitor behavior 5 (2) 1990, str. 11-13. URL: http://kora.matrix.msu.edu/files/31/173/1F-AD-F4-8-VSA-a0a2c4-a_5730.pdf (1.2.2014.)
- Doering Z. D. "Strangers, guests or clients? Visitor experiences in museum". Conference: Managing the Arts: Performance, Financing, Service, Weimar, Njemačka. 17-19.3.1999. Smithsonian Digital Repository. URL: http://sipddr.si.edu/dspace/bitstream/10088/17219/1/opanda_99-5-Strangers.pdf (1.2.2014.)
- Eco U. "Pripovjedne strukture u procesu čitanja". [u:] Suvremena teorija pripovijedanja, (ur.) V. Biti, Zagreb: Globus, Biblioteka Theoria universalis 7 (1992), str. 201-209.
- Falk J. H.; Dierking L.D. "The sociocultural context (Role of narrative)". [u:] Learning from Museums: Visitor Experiences and the Making of Meaning, AltaMira Press, 2000, str. 37-53.
- Galyean T.A. "Narrative guidance". AAAI Spring Symposium Series, Symposium on Interactive Story Systems: Plot and Character. Stanford University. 27-29.3. 1995.
- Genette G. "Tipovi fokalizacije i njihova postojanost (Perspektiva)". [u:] Suvremena teorija pripovijedanja, (ur.) V. Biti, Zagreb: Globus, Biblioteka Theoria universalis 7, (1992), str. 96-102.
- Gob A.; Drouguet N. "Izložba: funkcija prezentiranja". [u:] Muzeologija: povijest, razvitak, izazovi današnjice, Zagreb: Izdanja Antibarbarus, 2007, str. 101-158.
- Gregurović G. "Izložba kao način komunikacije u školi" (diplomski rad). Zagreb, Filozofski fakultet, 2003.
- Maroević I. "Izložba". Uvod u muzeologiju. Zagreb: Zavod za informacijske studije, 1993, str. 199-241.
- Miklošević Ž.; Zlodi G.; Babić D. "Story Sharing – model of collective collaboration in online museum environment". The Future of Information Sciences - Information Sciences and e-Society, Zagreb, 09.-11.11.2011.

- URL:<http://infoz.ffzg.hr/INFuture/2011/papers/1-12%20Miklosevic,%20Zlodi,%20Babic,%20Story%20Sharing.pdf> (1.2.2014.)
- Peter van Mensch "Obilježja izložbi". [u:] *Informatica Museologica* 34 (3-4), (ur.) Dražin Trbuljak L. Zagreb: Muzejski dokumentacijski centar, 2003, str. 6-13.
- Peponis J.; Dalton R.; Wineman J.; Dalton N. "Path, theme and narrative in open plan exhibition settings". 4 th International Space Syntax Symposium, London. 17- 19.6. 2003. URL:<http://discovery.ucl.ac.uk/1097/1/PTaN.pdf> (1.2.2014.)
- Trzebiński J. "Narracyjne konstruowanie rzeczywistości". [u:] *Narracja jako sposób rozumienia świata*. Gdańsk: Gdańskie wydawnictwo psychologiczne, 2002, str. 17-38.
- Solar M. "Pripovijedač, priča i lik". [u:] *Teorija književnosti*. Zagreb: Školska knjiga, 2005, str. 54-58.
- Solar M. "Naratologija". [u:] *Teorija književnosti*. Zagreb: Školska knjiga, str. 2005, 289- 292.
- Tymowski M. "Drugi svjetski rat. Poljska pred opasnošću uništenja". [u:] *Kratka povijest Poljske*. Zagreb: Matica hrvatska, 1999, str. 132-141.
- Vemi V. "Staging narratives in the museum: the guided tour and museum education". [u:] *Museology e-journal* 4 (2007), str. 71-80.
URL:<http://museology.ct.aegean.gr/articles/200712511318.pdf> (1.2.2014.)
- Vujić Ž. Predavanja u okviru kolegija "Muzejske izložbe". (PowerPoint prezentacija). Filozofski fakultet, Katedra za muzeologiju i upravljanje baštinom. Zagreb, 2010.
- Vujić Ž. Predavanja u okviru kolegija "Osnove baštinske komunikacije" (PowerPoint prezentacija). Filozofski fakultet, Katedra za muzeologiju i upravljanje baštinom. Zagreb, 2010.
- Waciegą S. "Jakie narracje w muzeum?" URL:<http://muzeoblog.org/2009/11/18/jakie-narracje-w-muzeum/> objavljeno 18. 11.2009. (1.2.2014.)
- Waldmann G. "Komunikacijski sustav teksta". [u:] *Suvremena teorija pripovijedanja*, (ur.) V. Biti. Zagreb: Globus, Biblioteka Theoria universalis 7 (1992), str. 131-158.
- Walker K. "Story structures: Building narrative trails in museums". [u:] *Technology-mediated narrative environments for learning*. Rotterdam: Sense Publishers, 2006, str. 103-114. URL:http://www.lkl.ac.uk/people/kevin/review-book_walker.pdf (1.2.2014.)
- Wolff A.; Mulholland P.; Collins T. "Storyspace: a story-driven approach for creating museum narratives". Knowledge Media Institute. The Open University. Hypertext 2012: 23rd ACM Conference on Hypertext and Social Media. Milwaukee, WI,

SAD. 25-28.6, 2012. URL: <http://people.kmi.open.ac.uk/paulm/hypertext-2012.pdf> (1.2.2014.)

Zbiegieni A. "Adaptacja dawnej elektrowni tramwajowej na muzeum Powstania Warszawskiego".[u]: Wiadomości Konserwatorskie 17, 2005, str. 94-99. URL: https://suw.biblos.pk.edu.pl/resources/i4/i7/i3/i6/r4736/ZbiegieniA_AdaptacjaDawniej.pdf (1.2.2014.)

Slużbene stranice muzeja Fryderyka Chopina. URL: <http://chopin.museum/en> (1.2.2014.)

Slużbene stranice muzeja Varšavskog ustanka. URL:
<http://www.1944.pl/>
<http://www.old.1944.pl/>
<http://1944.wp.pl/index2.php#0>
(1.2.2014.)

Slużbene stranice Instituta Fryderyka Chopina. URL: <http://en.chopin.nifc.pl/institute/> (1.2.2014.)

Slużbene stranice projekta StoryCorps. URL: <http://storycorps.org/> (1.2.2014.)