

Google Arts and Culture u kontekstu podučavanja Likovne umjetnosti

Sulcer, Denis

Master's thesis / Diplomski rad

2019

Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj: **University of Zagreb, University of Zagreb, Faculty of Humanities and Social Sciences / Sveučilište u Zagrebu, Filozofski fakultet**

Permanent link / Trajna poveznica: <https://urn.nsk.hr/urn:nbn:hr:131:151255>

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

Download date / Datum preuzimanja: **2024-07-26**



Sveučilište u Zagrebu
Filozofski fakultet
University of Zagreb
Faculty of Humanities
and Social Sciences

Repository / Repozitorij:

[ODRAZ - open repository of the University of Zagreb
Faculty of Humanities and Social Sciences](#)



SVEUČILIŠTE U ZAGREBU

FILOZOFSKI FAKULTET

Odsjek za povijest umjetnosti

Diplomski rad

*GOOGLE ARTS AND CULTURE U KONTEKSTU
PODUČAVANJA LIKOVNE UMJETNOSTI*

Denis Sulcer

Mentorica: dr. sc. Jasmina Nestić, docentica

ZAGREB, 2019.

Ja, Denis Sulcer, diplomant na Nastavničkom smjeru diplomskoga studija povijesti umjetnosti na Odsjeku za povijest umjetnosti Filozofskog fakulteta Sveučilišta u Zagrebu, izjavljujem da je diplomski rad pod nazivom *Google Arts and Culture u kontekstu podučavanja Likovne umjetnosti* rezultat mog istraživanja i u potpunosti samostalno napisan. Također, izjavljujem da niti jedan dio diplomskoga rada nije izravno preuzet iz nenavedene literature ili napisan na nedozvoljen način, te da se tekst u potpunosti temelji na literaturi kako je navedeno u bilješkama, uz poštivanje etičkih standarda u citiranju i korištenju izvora.

U Zagrebu, 27. rujna 2019.

Temeljna dokumentacijska kartica

Sveučilište u Zagrebu
Filozofski fakultet
Odsjek za povijest umjetnosti
Diplomski studij

Diplomski rad

GOOGLE ARTS AND CULTURE U KONTEKSTU PODUČAVANJA LIKOVNE UMJETNOSTI

GOOGLE ARTS AND CULTURE IN THE CONTEXT OF VISUAL ARTS CLASS

Denis Sulcer

SAŽETAK

Multinacionalna korporacija *Google LLC*, sa sjedištem u Sjedinjenim Američkim Državama, početkom 2012. godine pokrenula je platformu *Google Art Project* koja u međuvremenu nosi naziv *Google Arts and Culture*. Muzejskim i galerijskim institucijama diljem svijeta omogućena je promidžba zbirke na jedinstvenoj platformi, a pomoću različitih tehnologija koje su korištene tijekom formiranja sadržaja stvoreno je novo kulturno-umjetničko iskustvo u virtualnom okruženju, ujedno premošćujući geografska ograničenja. Ovaj diplomski rad propituje mogućnost implementacije tematizirane Googleove inicijative u kontekstu nastavnog predmeta Likovna umjetnost, pritom se referirajući na stručnjake iz područja povijesti i teorije umjetnosti te muzeologije. Razmatrajući potrebne resurse za uspješnu integraciju platforme u nastavni kontekst, analizira se i mogući negativni potencijal virtualne umjetničke zbilje, pritom propitujući koncept reproduciranog sadržaja u odnosu na auratičnost originalnog umjetničkog djela. Uvođenjem koncepta aure (W. Benjamin) u temu ovog diplomskog rada razmatra se mogućnost senzibiliziranja učenika za kulturno-umjetničke fenomene posredstvom reprodukcija, prvenstveno iz razloga jer je riječ o integralnom svojstvu umjetničkog artefakta. U tom kontekstu tematizira se i prostorna komponenta muzejske institucije, pritom suprotstavljajući tradicionalne prostorne koncepte onima postmodernima, pod kojima je moguće razumjeti i virtualni prostor.

Ključne riječi: *Likovna umjetnost, Google Arts and Culture, Google Art Project, Internet, nove tehnologije, reprodukcije, obrazovanje*

Rad je pohranjen u: knjižnici Filozofskog fakulteta Sveučilišta u Zagrebu.

Rad sadrži: 43 stranice, 7 reprodukcija. Izvornik je na hrvatskom jeziku.

Mentor: dr. sc. Jasmina Nestić, docentica

Ocjenjivači: dr. sc. Frano Dulibić, redoviti profesor, dr. sc. Josipa Alviž, docentica, dr. sc. Jasmina Nestić, docentica

Datum prijave rada: 20. veljače 2017.

Datum predaje rada: 12. srpnja 2019.

Datum obrane rada: 27. rujna 2019.

Ocjena: odličan (5)

Sadržaj

1. Uvod	1
2. O Google-u u kontekstu razmatrane teme	4
3. O konceptu muzeja u suvremenom dobu	7
4. O <i>Google Arts and Culture</i>	16
4. 1. Povijest platforme.....	16
4. 2. O korištenoj tehnologiji i tehničkim preduvjetima.....	17
4. 3. Korisničko sučelje	20
5. Dihotomija original-reprodukcija u kontekstu nastave Likovne umjetnosti	28
6. O mogućim posljedicama digitalizacije sadržaja	32
7. Zaključak.....	38
8. Popis literature.....	41
9. Popis i izvori reprodukcija	42
10. Summary	42

1. Uvod

U ovome radu razmotrit će se mogućnosti primjene suvremenih tehnologija unutar okvira nastave predmeta Likovna umjetnost na razini srednjoškolskoga obrazovanja, s posebnom usredotočenošću na internetsku platformu *Google Arts and Culture* koja je prije nosila naziv *Google Art Project*. Naime, kako je platforma kroz niz godina postojanja počela obuhvaćati teme ne samo umjetničke prirode, već i one iz sfere kulture u širem smislu, inkorporirajući tematske jedinice kako iz materijalne tako i iz nematerijalne baštine, promjena imena može se smatrati u potpunosti prikladnom. Platforma *Google Arts and Culture* jedna je od mnogobrojnih usluga koje američka multinacionalna korporacija Google LLC nudi u okviru svog poslovanja, no spomenuta usluga karakteristična je po tomu što dokumentira i korisnicima prikazuje fenomene iz sfere umjetnosti i kulture, koristeći pritom dosege suvremenih tehnologija kako bi korisničko iskustvo bilo na optimalnoj razini. Kako tehnologija vrši velik utjecaj na različita područja ljudskoga života, tom fenomenu valja pristupiti kritički, pokušavajući uzeti u obzir sve potencijalne učinke na suvremenu zbilju, kako pozitivne tako i negativne.

Zbivanja i napredak u svijetu tehnologije, prvenstveno ona u zadnjem desetljeću, pratim s velikim interesom, posebice iz razloga što sam kao korisnik različitih uređaja i usluga postao dijelom tih procesa. K tomu valja nadodati da sam stečenim znanjima tijekom studija te procese mogao sagledati iz nekog drugog stajališta, dobivši mogućnost razmotriti zbivanja i promjene na polju tehnologije u okvirima struke povijesti umjetnosti. Kao pripadnik naraštaja koji je od malih nogu bio neposredno izložen turbulentnim zbivanjima u svijetu tehnologije, učinilo mi se korisnim poslužiti se dosadašnjim iskustvima kako bih se osvrnuo na te procese iz perspektive struke. Uzimajući u obzir paradigme same povijesti umjetnosti, ali i posluživši se, između ostalog, postulatima muzeološke teorije i prakse, u radu će se raspraviti o pozitivnim i negativnim aspektima uporabe platforme *Google Arts and Culture* u okvirima nastave likovne umjetnosti. Pritom će poseban naglasak biti stavljen na različite čimbenike koji uvjetuju implementiranje ove platforme u kontekst nastave, kao što su to, primjerice, tehnički resursi. Osim što će biti riječi o čimbenicima koji uvjetuju korištenje novih tehnologija unutar nastave, u središtu rasprave bit će riječi o nizu teorijskih misli o muzeju u suvremeno doba ili o konceptu reprodukcije originalnoga sadržaja. Pritom će se interpretacije temeljiti na publikacijama odgovarajućih autoriteta u ovom području istraživanja te će se njihova promišljanja razmotriti kako u okvirima razmatrane platforme, tako i u kontekstu nastavne prakse. Teoretskim promišljanjima koja propituju već spomenuti koncept reprodukcija bit će posvećena posebna

pozornost. Naime, posredstvom tehnologija svakodnevnica je prožeta konzumiranjem reproduciranog sadržaja, bilo da se radi o foto ili video materijalu koji je putem raznih medija stavljen korisnicima na raspolaganje, ili pak o namjernom konzumiranju reproduciranog likovnog sadržaja od strane učenika, studenata, stručnjaka ili pak ljubitelja likovnih umjetnosti. Kada je riječ o reprodukcijama činjenica je da se radi o najčešćem obliku proučavanja likovne građe, pri čemu valja naglasiti da u ovom kontekstu nije bitno je li reproducirani sadržaj konzumiran digitalnim putem ili putem tiskanih medija, potrebno je promisliti u kojoj mjeri spomenuti tip sadržaja može nadomjestiti ono što pruža izvornik, odnosno samo umjetničko djelo, koje često uslijed raznih okolnosti u željenom trenutku nije dostupno. U tom kontekstu osvrnut ću se na misli filozofa i teoretičara Waltera Benjamina (Berlin, 1892. – Portbou, 1940.), smatrajući da rasprava o toj temi bez referiranja na njegov važan rad pod naslovom *Umjetničko djelo u razdoblju tehničke reprodukcije* (1968.)¹ ne bi bila potpuna.

S obzirom na činjenicu da je današnja svakodnevnica obilježena tehnologijama pomoću kojih je korisnicima moguće pružiti iskustvo u trodimenzionalnom, pa čak i u četverodimenzionalnom okruženju, učinilo se poticajnim razmotriti potencijal novih tehnologija u nastavnom procesu. Tomu valja nadodati da bi se implementiranjem različitih tehnologija u nastavu predmeta Likovna umjetnost uvelike može unaprijediti njezina kvaliteta, što i jest uvijek prisutna težnja nastavnog procesa. Upotreba novih tehnologija mogla bi stvoriti poticajno ozračje kako za nastavnike tako i za učenike, a za pretpostaviti je da, shodno tomu, pozitivni rezultati ne bi izostali.

U vrijeme kada je tehnološki doseg na razini svakodnevice predstavljao tek dokolicu, njegov napredak bilo je moguće pratiti iz perspektive gotovo u potpunosti pasivnog promatrača. Međutim, proteklih desetljeća, u razdoblju ubrzanih inovacija na tom području, različita tehnološka pomagala predstavljaju važnu sastavnicu u svakodnevici pojedinca. S obzirom na rečeno, valja zaključiti da se posljedice tih promjena manifestiraju i u kontekstu znanosti i obrazovanja. U ovom diplomskom radu tematizirat će se spomenuti fenomeni u kontekstu nastavničke prakse te će pritom biti predloženi novi modeli koji bi se mogli koristiti u okvirima nastave predmeta Likovna umjetnost. Pritom će biti raspravljeno o ulogama tehnoloških fenomena u već spomenutom kontekstu suvremenog društva i o mogućim posljedicama po

¹ Usp. Walter Benjamin, *Umjetničko djelo u razdoblju tehničke reprodukcije* u: "Život umjetnosti 6" (1968.), izvorno objavljeno na francuskom jeziku pod naslovom *L'œuvre d'art à l'époque de sa reproduction mécanisée* u: "Zeitschrift für Sozialforschung" (1936.)

tretiranje znanja i nasljeđa u digitalnom dobu, pri čemu će se usporediti paradigme tradicionalnog i suvremenog odnosa prema određenim fenomenima kulturne i znanstvene zbilje.

S obzirom na činjenicu da se putem korisničkog sučelja platforme *Google Arts and Culture* korisnicima diljem svijeta pruža mogućnost promatranja reprodukcija umjetničkih djela u virtualnom okruženju, potrebno je osvrnuti se na pitanje licenciranja tako reproduciranih sadržaja. Valja napomenuti kako u kontekstu ovog rada prilikom osvrtnja na koncept autorskih prava neće biti tematizirana sama formalno-pravna komponenta u okviru usluge, već će se u središtu pozornosti nalaziti moguće posljedice po institucije. Naime, nameće se pitanje u kojoj mjeri muzeji i galerije mogu utjecati na distribuciju sadržaja za kojeg nose prava te koje su posljedice za poslovanje institucije ukoliko u okviru različitih internetskih platformi besplatno stavlja sadržaj na uvid široj javnosti. S obzirom na rečeno, javlja se problem hoće li se spomenuti procesi odraziti pozitivno na poslovanje, odnosno radi li se samo o promidžbi institucije čime se otvara mogućnost njezine veće posjećenosti ili će pak isto rezultirati padom prijeko potrebnih prihoda.

U kontekstu ovog rada tehnologija se tretira kao činjenica suvremene kulture, znanosti i obrazovanja kojoj valja pristupiti s velikim oprezom ujedno poštujući postulate struke.

2. O Google-u u kontekstu razmatrane teme

Prije no što se započne razrada teme diplomskog rada o platformi *Google Arts and Culture* i njegovoj primjeni u kontekstu nastave predmeta Likovna umjetnost, potrebno je osvrnuti se na *Google* kao tvrtku, ali i njezine inicijative i usluge u diskursu današnje kulturne i umjetničke zbilje.

Google LLC jest multinacionalna tvrtka sa sjedištem u saveznoj državi Kaliforniji u Sjedinjenim Američkim Državama koja je osnovana 1998. godine.² Vođeni mišlju unapređenja iskustva pretraživanja Interneta, osnivači današnje tvrtke Larry Page i Sergey Brin osmislili su sustav pomoću kojeg bi se web-stranice mogle pretraživati o njihovoj međuovisnosti – internet preglednik i pretraživač poslije imenovan *Google*.³ Tvrtka je poslovanje započela u skromnim uvjetima. Naime, nakon uspješnog istraživačkog projekta u okviru doktorskog studija na Sveučilištu Stanford, nakon čega su odlučili pokrenuti posao, osnivački dvojac poslovanje je započeo u garaži tadašnje prijateljice Susan Wojcicki.⁴ Isprva zamišljen kao web tražilica, američka tvrtka *Google* je sferu svoga poslovanja ubrzo proširila nudeći niz drugih usluga u web okruženju, kao što su primjerice pružatelj usluge razmjene elektroničke pošte *Gmail* ili društvena mreža *YouTube*, koja omogućava pregledavanje i postavljanje video zapisa.

Tvrtka *Google LLC* već gotovo dva desetljeća ima velik utjecaj na virtualnu svakodnevnicu. Čitavim nizom usluga *Google* se proširio na mnoga područja ljudske djelatnosti, no valja napomenuti kako su, dakako, sve usluge objedinjene tehnologijom kao zajedničkim nazivnikom. Pošto bi samo za deskriptivnu analizu pojedinih njegovih usluga bio u najmanju ruku potreban rad ovog opsega, unutar ovog diplomskog rada one neće biti detaljnije tematizirane.

Tvrtka je nazvana prema pogrešno napisanoj riječi „gugol”, koja označava broj deset na stotu.⁵ S vremenom je naziv tvrtke pronašao put u razgovorni jezik – ovom prilikom valja napomenuti kako je tvrtka od njezinog osnivanja 1998. godine također izvršila utjecaj na svakodnevni govor, što se suvremenom engleskom jeziku manifestiralo pojavom novotvorenice "to google".⁶ Spomenuti glagol vrlo brzo se uvriježio u svakodnevnome govoru, što dokazuje činjenica da je neologizam pronašao put u hrvatski jezik u inačici "guglati" odnosno "googlati", a podrazumijeva pretraživanje Interneta.

² Usp. *Wikipedia* [jedinica *Google*], <https://en.wikipedia.org/wiki/Google> (pregledano 25. studenog 2017.)

³ Usp. Isto.

⁴ Usp. *Wikipedia* [jedinica *History of Google*], https://en.wikipedia.org/wiki/History_of_Google (pregledano 25. studenog 2017.)

⁵ Usp. *Wikipedia* [jedinica *Googol*], <https://en.wikipedia.org/wiki/Googol> (pregledano 25. studenog 2017.)

⁶ Usp. Garret Lynch, *Google and Art; A commercial / cultural new media art economy?*, 2005., na mrežnoj stranici: <http://www.asquare.org/work/google-and-art/google-and-art.pdf> (pregledano 20. veljače 2019.)

Tvrtka *Google* osim što se bavi, kao što je spomenuto, pružanjem usluga u web okruženju, ona je s vremenom proširila područje poslovanja i na razvoj hardware-a, pri čemu je potrebno spomenuti njihovu vlastitu liniju pametnih telefona ili pak prijenosna računala *Chromebook* koja nude korisničko sučelje na osnovi spomenutih web usluga tvrtke.⁷ Na osnovu rečenoga moguće je zaključiti kako se *Google* kao tvrtka specijalizirala na pružanja usluga u web okruženju te se intenzivno bavi razvojem sustava u sklopu mobilnih uređaja kao što su pametni telefoni i prijenosna računala. Različitim aplikacijama, odnosno programima koji su namijenjeni obavljanju specifičnih radnji, krajnji korisnik ima mogućnost prilagoditi uređaj prema vlastitim potrebama. Među aplikacijama koje se putem Googleove trgovine mogu instalirati na uređaj ubraja se i *Google Arts and Culture*, a prilagođena je mobilnim uređajima čime se, pored korištenja usluge pomoću pretraživača na osobnim računalima, omogućava korištenje usluge u pokretu. Zadnje rečeno je u kontekstu primjene usluge unutar nastavnog procesa od odlučujuće važnosti, a o tome bit će riječi u daljnjim poglavljima.

Vođena idejom pretraživanja Interneta kojoj je prvotni cilj bio postati sveobuhvatnom platformom koja sumira međumrežnu zbilju u realnome vremenu, tvrtka se u međuvremenu bitno odmakla od prvotne zamisli, udaljivši se od namjere pukog sabiranja informacija.⁸ Multinacionalna korporacija *Google* se već odavno uspjela lišiti stereotipa o isključivo tehnološkom divu: zbog širenja poslovnih odluka na mnoga područja, korporacija ima utjecaj na mnoge sfere virtualne današnjice te zadnjih nekoliko godina u velikoj mjeri utječe i na suvremenu kulturnu zbilju.⁹ Garret Lynch, umjetnik, kustos i teoretičar umjetnosti, smatra kako je objedinjavanje i usustavljanje informacija fenomen koji je svojstven zapadnoj civilizaciji.¹⁰ Na spomenute okolnosti ukazuje Lynch u svome radu *Google and Art; A commercial / cultural new media art economy?* (2005.) te navodi kako *Google* svojom sveprisutnošću uvelike utječe na diskurs popularne kulture i znanosti.¹¹

Google kao korporacija ubrzo je u suvremenoj umjetničkoj zbilji pronašla mjesto svojevrsnog mecene, pri čemu valja napomenuti kako se ne radi isključivo o patronatu u vidu financijske podrške ili one materijalnim dobrima, već u tome što umjetnicima i ostalim sudionicima u suvremenoj umjetničkoj praksi nudi platformu koja im pruža mogućnost djelovanja u skladu s načelima suvremenog društva, ali i trgovine.¹² To se ponajprije manifestira

⁷ Usp. *Wikipedia* [jedinica *Google*], <https://en.wikipedia.org/wiki/Google> (pregledano 25. studenog 2017.)

⁸ Usp. Garret Lynch, *Google and Art; A commercial / cultural new media art economy?*, 2005.

⁹ Usp. Isto.

¹⁰ Usp. Isto.

¹¹ Usp. Isto.

¹² Usp. Isto.

u okviru platforme *Google Arts and Culture*, u kojoj tvrtka u suradnji s umjetnicima i različitim institucijama, između ostaloga, nudi i mogućnost promicanja i prezentiranja raznih sadržaja iz područja umjetnosti i kulture općenito. S obzirom na rečeno, inicijativama spomenute tvrtke upućene su mnoge kritike kojima se propituju motivi takvoga poslovanja. Shodno tomu moguće je postaviti čitav niz pitanja vezanih uz fluktuaciju umjetničkih fenomena u suvremenome društvu, među kojima se, dakako, ponajviše ističe ono o u kojoj mjeri jest multinacionalnoj tvrtki u privatnom vlasništvu, koju po definiciji prvenstveno karakterizira izrazita usmjerenost ka profitu, dopustivo posredovanje u konzumaciji umjetničkih i kulturnih fenomena.¹³ Ukoliko se u obzir uzmu načela suvremene poslovne prakse, u žarište razmatranja spomenutih koncepata moguće je uvrstiti nekoliko kritičkih misli. Lynch u svom kontekstu postavlja pitanje dolazili li zbog neminovnog cenzuriranja i filtriranja nepreglednog mnoštva informacija radi sprječavanja sukoba interesa u poslovanju tvrtke do negativnih utjecaja na prezentirani sadržaj, a time i na društvenu zbilju, pri čemu autor ponajprije ističe problem sužavanja percepcije korisnika kroz prizmu ekonomskog svjetonazora internetskog giganta.¹⁴ Upravo spomenuta imenica "korisnik" upotrijebljena je s posebnom pažnjom. Naime, u informacijskom dobu koje karakterizira sveprisutnost novih medija u različitim područjima, kako svakodnevice tako i znanosti i umjetnosti, potrebno je skrenuti pozornost na činjenicu da je posredstvom tih okolnosti došlo do promjene u terminologiji u kontekstu diskursa suvremene umjetničke prakse, što se manifestira na način da je tradicionalni promatrač u međuvremenu postao korisnikom, prije svega zato što sadržaj ustupa treća strana, pod kojom se u ovome slučaju podrazumijeva tvrtka *Google*.¹⁵

¹³ Usp. Isto.

¹⁴ Usp. Isto.

¹⁵ Usp. Isto.

3. O konceptu muzeja u suvremenom dobu

U ovom poglavlju pažnja će biti usmjerena na tradicionalne i virtualne muzeje te na njihove razlike u diskursu digitalnih medija. Naime, zbog korjenitih promjena u percepciji kulturnih fenomena, što se prije svega odražava u promjenama posredstvom sveopće digitalizacije, muzejskim institucijama kao imperativ nalaže se promjena u komunikaciji s korisnicima.¹⁶ Bitno je naglasiti kako određena promjena može imati kako pozitivan tako i negativan učinak u konkretnoj situaciji. S jedne strane muzejima se digitalizacijom omogućava kontakt s puno širom publikom, dok je s druge strane dominacija u sferi raspolaganja kulturnim i umjetničkim nasljeđem u opasnosti od pada kredibiliteta, a tomu shodno i sve manjeg autoriteta pojedinih institucija na kulturno-umjetničkom području.¹⁷

Muzej kao institucija u tradicionalnom pogledu temelji se na katalogiziranju, zaštiti i izlaganju artefakata s kulturnim i umjetničkim značajem, istovremeno se nalazeći u javnom prostoru, imajući u svakom trenutku kontrolu nad zbirkom, odnosno zbirnama.¹⁸ Institucije autorska prava na svoje zbirke u digitalnom okruženju mogu štiti vodenim žigovima, onemogućavanjem opcije spremanja reprodukcije unutar internetskog preglednika ili pak objavljivanjem reprodukcija u niskim rezolucijama.¹⁹ Međutim, tehnologija koja je omogućila reproduciranje djela uvelike je napredovala, posebice u 21. stoljeću, no pritom valja napomenuti da vrijednost originalnoga djela nikako nije umanjena.²⁰ Digitaliziranje umjetničkih zbirki zadnjih je godina uzela maha: s pojavom različitih platformi koje nude široj publici pristup sadržaju, tendencija ka digitaliziranju baštine u porastu je.²¹ Usprkos tomu što je sadržaj koji je objavljen na mrežnim stranicama pojedine muzejske institucije istovjetan onomu koji se nalazi u samome postavu, valja napomenuti kako digitalizirani sadržaj korisniku pruža određenu vrstu novoga iskustva, pružajući korisne informacije o predmetu promatranja iz provjerenih izvora, pri čemu fizička udaljenost korisnika i predmeta promatranja ujedno više nije od presudnog značaja kako bi se uživao sadržaj.²² Također, upotrebom tehnologije koja omogućava promatranje djela u

¹⁶ Usp. Enrico Bertacchini i Federico Morando, *The Future of Museums in the Digital Age: New Models for Access to and Use of Digital Collections* u *International Journal of Arts Management*, Vol. 15, No. 2, Special Issue: *Digital Revolution in Arts and Cultural Organizations* (zima 2013.), str. 60

¹⁷ Usp. Isto.

¹⁸ Usp. Isto, str. 61

¹⁹ Usp. Isto, str. 65

²⁰ Usp. Isto, str. 61

²¹ Uz *Google Arts and Culture*, u ovom kontekstu valja spomenuti primjerice i *Project Gutenberg*, projekt u okviru kojega se digitaliziraju knjige i tiskovine.

²² Usp. Paul Marty, *Museum Websites and Museum Visitors: Before and After the Museum Visit* (2007.) u Enrico Bertacchini i Federico Morando, *The Future of Museums in the Digital Age* (2013.), str. 64

vrlo visokim rezolucijama ili pak virtualnim šetnjama muzejskim prostorom upotpunjava se korisničko iskustvo, čime se otvara niz alternativnih mogućnosti promatranja i proučavanja likovne građe.²³ Međutim, valja napomenuti kako je sadržaj koji se postavlja na web-stranice dostupan besplatno, no s druge strane postavlja se pitanje financijskoj isplativosti digitaliziranja sadržaja: u tom kontekstu potrebno je upozoriti na činjenicu da institucije mogu imati materijalnu korist od potencijalnog rasta broja posjetitelja i mogućih dobrovoljnih priloga uslijed digitaliziranja sadržaja.²⁴

U kontekstu reproduciranja sadržaja, pri čemu se ovom prilikom ponajprije misli na reprodukcije umjetničkih djela, važno je na trenutak se osvrnuti na nekoliko misli formalno-pravne prirode. Licence koje su u vlasništvu fizičkih ili pravnih osoba podrazumijevaju ekskluzivni nadzor i kontrolu nad protokom digitaliziranog sadržaja na temelju, prije svega, važećih pravnih mehanizama, bez obzira na to radi li se o djelu koje se nalazi pod domenom javnog dobra.²⁵ Spomenuta vrsta licenciranja intelektualnog vlasništva svoje uzore pronalazi u tradicionalnim metodama zaštite sadržaja koje je moguće susresti u tiskanom izdavaštvu.²⁶ Međutim, sadržaj zaštićen ovom vrstom licence ipak je moguće koristiti besplatno ili uz određene novčane naknade, pri čemu treba istaknuti da je ovim načinom licenciranja sadržaja istraživačima i znanstvenicima znatno olakšan djelatni proces, prvenstveno zbog financijske i vremenske uštede.²⁷

U nastavku valja spomenuti važnost otvorenih licenci u suvremenom kibernetičkom okruženju. Naime, stručnjaci za intelektualno vlasništvo Enrico Bertacchini i Federico Morando smatraju kako tradicionalni sustav licenciranja, usprkos svim prednostima, nije u potpunosti primjeren današnjici, prvenstveno ističući brzinu protoka informacija koja bi bila znatno skromnija ukoliko bi se za svaku reprodukciju morala tražiti neka vrsta dozvole.²⁸ Stavljanjem materijala na raspolaganje sustavom otvorenog licenciranja pospješuje se protok informacija čime se, posredstvom brojnih korisnika i njihovim umrežavanjem, brže i kvalitetnije stvara konkretni sadržaj.²⁹ Međutim, potrebno je istaknuti kako je materijal često slabije kvalitete kako

²³ Usp. Dennis Tsichritzis i Simon Gibbs, *Virtual Museums and Virtual Realities* (1991.) u: Enrico Bertacchini i Federico Morando, *The Future of Museums in the Digital Age* (2013.), str. 64

²⁴ Usp. Enrico Bertacchini i Federico Morando, *The Future of Museums in the Digital Age: New Models for Access to and Use of Digital Collections u International Journal of Arts Management, Vol. 15, No. 2, Special Issue: Digital Revolution in Arts and Cultural Organizations* (zima 2013.), str. 65-66

²⁵ Usp. Isto, str. 65

²⁶ Usp. Isto.

²⁷ Usp. Isto.

²⁸ Usp. Isto, str. 65.-66

²⁹ Usp. Isto, str. 66

bi se zaštitio originalni sadržaj institucija te kako promet sadržajem ne bi negativno utjecao na matični način financiranja ustanove.³⁰

Zbog spomenutih problema pri upravljanju ekskluzivnim sadržajem u digitalnom okruženju muzejske institucije često se nalaze između dvaju, kako za poslovanje tako i za njihov stručni kredibilitet, odlučujućih načela – s jedne strane bi slobodnim stavljanjem zaštićenog sadržaja javnosti na raspolaganje institucije mogle profitirati rastom broja interesenata, dok se s druge strane nalaze u opasnosti od gubitka ekskluzivnosti i kontrole nad fluktuacijom materijala u digitalnom okruženju.³¹ Kako bi se načela dovela u uzajamnu vezu, Enrico Bertacchini i Federico Morando predlažu promjenu poslovne politike institucija, što, između ostalog, podrazumijeva pronalazak načina monetariziranja digitalnih zbirki, marketingom, proširenjem ciljanje publike i poboljšanjem iskustva, čime se može postići pogodna atmosfera za razvoj koja bi se zasnivala na bliskoj suradnji virtualnog i realnog.³²

U tom kontekstu Bertacchini i Morando naglašavaju važnost suradnje muzejskih i galerijskih institucija s vodećim tvrtkama na polju tehnologije i informatike: „Nadalje, partnerstva i sporazumi o suradnji s vodećim pružateljima digitalnih informacija kao što su Google i agencije za fotografske zbirke mogu pružiti mogućnosti za povećanje vrijednosti digitalnih zbirki i jačanje uloge muzeja kao pružatelja autoritativnih sadržaja putem inovativnih kanala za distribuciju sadržaja u digitalnom okruženju.”³³

Usprkos važnim prednostima koje nudi takav oblik suradnje, Bertacchini i Morando upozoravaju na moguće negativne posljedice po institucije, koje se mogu, ukoliko bi ugovori o licenciranju sadržavali nedostatke, manifestirati u obliku gubitka dominantnog položaja u sferi upravljanja sadržajem, prepuštajući tu ulogu pružateljima internetskih usluga.³⁴ Naime, pružatelji usluga zbog njihove superiorne tehnološke infrastrukture svakako mogu predstavljati prijetnju institucijama, poglavito na području distribucije digitalnog sadržaja.³⁵

Muzej kao kulturno-znanstvena institucija jest fenomen koji je ponajprije svojstven modernoj zapadnoj civilizaciji.³⁶ Prije svega se pritom misli na javnosti dostupne muzejske zbirke koje, pored ostalih institucija, laicima i stručnjacima pružaju mogućnost pasivnog ili

³⁰ Usp. Isto.

³¹ Usp. Isto, str. 68

³² Usp. Isto.

³³ Isto, str. 69

³⁴ Usp. Isto.

³⁵ Usp. Isto, str. 69-70.

³⁶ Usp. Susana Smith Bautista, *Museums in the digital age : changing meanings of place, community, and culture*, Lanham, Maryland: AltaMira, (2014.), str. 1

aktivnog participiranja u umjetničkoj zbilji.³⁷ Počevši od doba kolonijalizma, zbirke umjetničkih artefakata davale su kolonijalnim silama prestižni status, ovisno o vrijednosti umjetničkih djela koje su bile u njihovu posjedu.³⁸ Zbirke su obuhvaćale djela iz različitih, često egzotičnih kultura, a da bi se njihov status mogao održati bilo je potrebno zbirku izložiti javnosti, poprimajući istovremeno kako propagandni tako i edukativni karakter.³⁹ Međutim, institucije toga doba posredstvom zbirke također su nalagale moralne i tradicijske imperativne, poprimajući autoritativnu ulogu u specifičnom društveno-političkom kontekstu.⁴⁰ Muzeji devetnaestog stoljeća, prvenstveno muzeji europskog kulturnog kruga, u početku su ekskluzivno služili društvenoj eliti.⁴¹ Usprkos bogatim i kvalitetnim zbirka, umjetnička djela nisu nužno podrazumijevala samo umjetnost kao takvu već se radilo o reprezentativnim statusnim simbolima, omogućavajući najvišim slojevima etabliranje u specifičnom društvenom kontekstu.⁴² Muzejske zbirke kasnije otvaraju vrata i nižim društvenim slojevima, istovremeno strahujući da bi time mogao biti narušen prestiž izložbenog prostora i eksponata.⁴³ Smith Bautista smatra da je otvaranjem muzejskog prostora široj javnosti došlo do paradigmatičkih promjena, pri čemu se javlja opasnost od „kulturnog konzumerizma”, referencirajući se pritom na Jürgena Habermasa.⁴⁴ Tim eksponiranjem u širu javnost, muzeji, pored nužnog edukativnog, poprimaju i dokolični karakter, što otvara mogućnost grananja muzeja u različitim smjerovima, ovisno o ciljnoj publici.⁴⁵ Sredinom dvadesetog stoljeća muzeologija se etablirala kao znanstvena disciplina, vršeći izravan utjecaj na dotadašnju muzejsku praksu, eksponirajući kulturne institucije široj javnosti.⁴⁶ Posljedica tih zbivanja bio je rastući trend konkurentnosti među muzejima, pri čemu se od institucija zahtijevalo uravnoteženje obrazovnog i popularnog aspekta djelovanja, a potonji bi se znao manifestirati u organizaciji zbivanja koja nisu predmetom muzeološkog interesa.⁴⁷

Kao temeljni postulat muzeološke prakse potrebno je istaknuti da muzej kao koncept u diskursu zapadne civilizacije i kulture počiva na načelu interakcije između artefakta s estetskim

³⁷ Usp. Isto.

³⁸ Usp. Isto.

³⁹ Usp. Isto.

⁴⁰ Usp. Isto.

⁴¹ Usp. Isto, str. 25

⁴² Usp. Isto.

⁴³ Usp. Isto.

⁴⁴ Usp. Isto.

⁴⁵ Usp. Isto, str. 25-26

⁴⁶ Usp. Isto, str. 2

⁴⁷ Usp. Isto, str. 2

značajem i promatrača.⁴⁸ Međutim, u kontekstu suvremene muzeologije potrebno je skrenuti pozornost na razlike između tradicionalnog i postmodernog muzeja, na što upozorava Francesca Polacci u svome radu *The Google Art Project: Democratisation of art or ideology of transparency?* (2015.) referirajući se na misli teoretičarke umjetnosti Rosalind Krauss. Naime, tradicionalni muzej karakterizira pedagoški odnos prema promatraču, pod čime je potrebno uzeti u obzir didaktičku komponentu muzejskoga iskustva kao takvog, dok onaj postmoderni pretpostavlja određeno predznanje i promatraču pruža mogućnost autonomnog pristupa eksponatima, pri čemu valja napomenuti da se takvi različiti pristupi često manifestiraju i u samoj arhitekturi muzejske institucije.⁴⁹ Međutim, potrebno je napomenuti kako su suvremeni teoretičari mišljenja kako *Google Arts and Culture* ne može podlijegati takvoj klasifikaciji, prvenstveno zbog upotrijebljenih tehnologija, ali i formata platforme.⁵⁰

Pri osvrtnju na paradigmatičke promjene u kojima se muzeološka praksa nalazila u drugoj polovini prošlog stoljeća, važno je u ovu razradu uključiti i konstruktivističke teorije učenja, posebno ističući utjecaj psihologa Jeana Piageta (Neuchâtel, 1896. – Ženeva, 1980.) kao predstavnika spomenutih principa.⁵¹ Konstruktivističke teorije zagovaraju aktivno sudjelovanje posjetitelja unutar muzejskog prostora, stvaranjem povoljnih uvjeta za rekonstruiranje muzeološke zbilje koja bi se manifestirala u pogodnostima interaktivnog kulturnog diskursa.⁵² Po uzoru na Piageta, George Hein je tridesetak godina nakon uspostavljanja konstruktivističkih teorija u obrazovanju uveo slične principe u muzeološku praksu, oslanjajući se na svoje teoretske prethodnike.⁵³ Bitno je napomenuti kako su se Heinove teorije razvile iz teorija pedagoga Johna Deweya, koji je zastupao stajalište kako je u procesu učenja najefikasniji aspekt aktivnog participiranja.⁵⁴ Autorica Susana Smith Bautista upozorava na pedagoške postulate muzejske prakse Georgea Heina: naime, Hein je smatrao da je iskustvo prilikom posjeta muzejske institucije uvelike uvjetovano sekundarnim čimbenicima kao što su osobni afiniteti ili prijašnja znanja i iskustva, te se pod tim okolnostima formira znanje koje se stiče u muzeju.⁵⁵

Smith Bautista nadalje upozorava na vrlo važnu misao autorice Eilean Hooper-Greenhill koja u duhu konstruktivizma smatra da nove spoznaje nužno moraju biti vezane uz određeni

⁴⁸ Usp. Francesca Polacci, *The Google Art Project: Democratisation of art or ideology of transparency?* u: "La revue des Musées de la civilisation 2" (2015.), str. 73

⁴⁹ Usp. Isto, str. 74

⁵⁰ Usp. Isto.

⁵¹ Usp. Susana Smith Bautista, *Museums in the digital age : changing meanings of place, community, and culture*, Lanham, Maryland: AltaMira (2014.), str. 2

⁵² Usp. Isto.

⁵³ Usp. Isto.

⁵⁴ Usp. Isto.

⁵⁵ Usp. Isto, str. 3

kontekst, pri čemu razlikuje tri kategorije: osobno, sociokulturalno i fizičko učenje, potonje dodatno objašnjavajući kako se pritom misli da uvažavanje zakonitosti i ograničenja samog prostora.⁵⁶ Takav koncept posjetiteljima nudi mogućnost kvalitetnog i osobnog muzejskog iskustva.⁵⁷

Kako muzejske institucije pripadaju sferi javnih foruma koje pak podrazumijevaju kako socijalni tako i edukativni aspekt iskustvenog učenja, muzeji i galerije bile su primorane posjetitelje podijeliti u ciljne skupine, diferencirajući publiku prema različitim kategorijama.⁵⁸ Zasigurno je u muzeološkom diskursu ta misao od ključne važnosti kada su posrijedi stručna vodstva u institucijama: naime, stručno osoblje prilikom grupnih posjeta diferencira ciljnu publiku i prilagođava izlaganje predmetu interesa, ovisno o tome radi li se o posjetiteljima osnovnoškolske ili srednjoškolske dobi, studentima ili pak stranim turistima.

Pri tematiziranju muzeja u okvirima digitalne stvarnosti važno je osvrnuti se na kategoriju muzejskog prostora kao koncepta koja se u proteklim stoljećima, a pogotovo u novije doba, bitno promijenila. Naime, zbog novih tehnologija i medija te sveprisutne globalizacije, prostor muzeja se po definiciji odavno udaljio od prosto fizičkog koncepta, koji je geografski i arhitektonski uvjetovan.⁵⁹ Smith Bautista kao primjere redefiniranja prostora navodi intermedijalnu kulturu i nove komunikacijske tehnologije koje brojnim korisnicima omogućavaju istovremene zajedničke razgovore iz različitih dijelova svijeta, čime se izravno negira prostor kao isključivo geografska komponenta.⁶⁰ Takve promjene u suvremenoj društvenoj zbilji izravno se manifestiraju na svim razinama svakodnevice, od čega ne može biti izostavljen kulturno-umjetnički diskurs.⁶¹ Kao što je spomenuto, digitalizacijom muzejskih zbirki - kao što su to učinile institucije poput Nacionalne galerije u Londonu ili pak pariškog Louvrea - i stvaranjem virtualnih muzeja korisnicima je omogućeno promatranje umjetničkih djela koja su zbog lokacijske udaljenosti ili pak financijskih mogućnosti mnogima teško dostupna. Međutim, u tom kontekstu se postavlja pitanje je li na takav način moguće cjelovito doživjeti djelo. Smith Bautista smatra kako potpuno muzejsko iskustvo nije nužno uvjetovano samim arhitektonskim ograničenjima muzejske institucije kao takve: promatranjem umjetničkog djela korisnik odnosno posjetitelj bez obzira na medij različite informacije pohranjuje na osnovi prethodno stečenih osobnih iskustava, pri čemu je opasnost od kompromitacije iskustva zbog nedostatka prostornog doživljaja muzejske

⁵⁶ Usp. Isto.

⁵⁷ Usp. Isto.

⁵⁸ Usp. Isto, str. 8.-9.

⁵⁹ Usp. Isto, str. 9

⁶⁰ Usp. Isto.

⁶¹ Usp. Isto.

institucije relativno niska.⁶² Također valja naglasiti činjenicu da je muzejskim institucijama današnjice moguće posredstvom telekomunikacijskih kanala ili pak tehnologija korištenim u samom izložbenom prostoru pomnije se informirati o određenom umjetničkom djelu, pri čemu je potrebno napomenuti kako takav način informiranja o artefaktu ne mora nužno prethoditi odlasku u muzejski prostor.⁶³ S druge pak strane valja napomenuti kako takav način informiranja može unaprijediti iskustvo promatranja djela, bez obzira radilo se to o informativnom pozivu prije ili nakon posjeta instituciji ili pak korištenjem audio vodiča pri samom posjetu.⁶⁴

Usprkos brojnim kritikama da se poimanje društva zbog ubrzanog tehnološkog napretka promijenilo, implicirajući negativne društvene posljedice sa sociološkog stajališta, potrebno je napomenuti kako digitalne platforme poput *Google Arts and Culture* ili slične inicijative zagovaraju pravo na individualizam, istovremeno stvarajući zajednice u virtualnom okruženju koje nipošto ne isključuju tradicionalno poimanje kulturnog dijaloga.⁶⁵ Urednici i suradnici platforme potonjeg su zasigurno svjesni, prvenstveno iz razloga što je web-stranica *Google Arts and Culture* stvorena kao promidžbena platforma kulturnih institucija diljem svijeta, a sadržaj i profili institucija pozivaju na posjet samoj instituciji. Korisnici imaju mogućnost stvaranja vlastitih zbirki, a dijeljenje istih među korisnicima omogućeno je putem društvenih mreža. U tom kontekstu valja napomenuti kako Internet kao suvremeni medij s tendencijom ka globalizaciji karakterizira uspješno premošćivanje geografskih ograničenja, stvarajući mogućnost umrežavanja korisnika sličnih interesa bez obzira na fizičku udaljenost.⁶⁶

Pri tematiziranju zajednica koje sudjeluju u kreiranju i konzumaciji sadržaja distribuiranog digitalnim putem, važno je istaknuti nastavnike i učenike.⁶⁷ Profesionalci u nastavi imaju mogućnost upotrebom digitalnih tehnologija i digitaliziranih muzejskih zbirki bitno utjecati na kvalitetu nastavne jedinice, prije svega zato što se time otvara širok spektar mogućnosti koje se mogu inkorporirati u nastavni sadržaj.⁶⁸ Alternativni sadržaj relevantan za nastavu, kao što su internetske stranice pojedinih muzeja, različiti relevantni materijali koje muzejske institucije besplatno nude za preuzimanje ili virtualne šetnje muzejskim prostorom samo su neke od mogućnosti obogaćivanja nastave.⁶⁹ Pritom je interesantno ukazati na svezu između likovnih umjetnosti i novih tehnologija: Susana Smith Bautista smatra da je implementiranje novih

⁶² Usp. Isto, str. 10

⁶³ Usp. Isto, str. 11.

⁶⁴ Usp. Isto.

⁶⁵ Usp. Isto, str. 14.

⁶⁶ Usp. Isto, str. 16.

⁶⁷ Usp. Isto, str. 15

⁶⁸ Usp. Isto.

⁶⁹ Usp. Isto.

tehnologija u muzeološku praksu bio spor i dugotrajan proces koji nije bitno napredovao sve do pojave novih umjetničkih praksi tijekom dvadesetog stoljeća, pri čemu se otvorio čitav niz mogućnosti u sferi poboljšanja iskustva stečenog unutar okvira muzejske institucije.⁷⁰

Pod okriljem demokratizacije umjetnosti, platforma *Google Arts and Culture*, pod kojom tvrtka podrazumijeva približavanje velike zbirke reprezentativnih djela iz svjetske umjetnosti širokoj publici, stvara virtualni muzejski prostor koji može biti namijenjen kako prosječnom posjetitelju, pod kojima se najčešće podrazumijevaju entuzijasti i laici, tako i stručnjacima.⁷¹ Naime, tehnologije korištene u realizaciji toga projekta omogućavaju korištenje usluge na različitim razinama, ovisno o osobnim afinitetima, ali i korisnikovom predznanju o promatranj materiji.⁷² *Google Arts and Culture* kao uslugu u kontekstu suvremene međumrežne zbilje valja pokušati tumačiti u skladu s postulatima diskursa kojemu platforma teži. S obzirom da je predmet ovog rada platforma koja svojom pojavom u najvećoj mogućoj mjeri pokušava simulirati muzejsko iskustvo u tradicionalnom smislu, valja se osvrnuti, između ostalog, i na koncept muzeja kao takav.

Važno je napomenuti kako je s pojavom Interneta došlo do važne promjene u promatranju umjetničkih djela – sa sveprisutnošću digitalizacije u svakodnevici i iz toga proizašlom transformacijom umjetnička djela, prema mišljenju Francesce Polacci, semiotičarke sa Sveučilišta u Sieni, ona postaju dokumentima.⁷³ *Google Arts and Culture* u okviru digitalizacije umjetničko djelo udaljava od njegovog izvornog konteksta, što može imati negativne posljedice po „ritualnu funkciju”⁷⁴ umjetničkog artefakta, odnosno njegovu jedinstvenost i auratičnost u određenom prostornom kontekstu.⁷⁵

Google Arts and Culture pojedinom korisniku usluge nudi mogućnost stvaranja vlastite zbirke. Međutim, kako platforma pritom ne zahtijeva nikakvo predznanje korisnika, postoji opasnost od zalaženja u sferu igre i trivijaliteta.⁷⁶

Francesca Polacci platformu kritizira predbacujući joj da stvara iluziju o kreiranju vlastite zbirke umjetničkih djela, ponajprije zbog neminovne distance između djela i korisnika, tehnoloških ograničenja platforme, ali i stvaranja pogrešne predstave o kulturi kao konceptu:

⁷⁰ Usp. Isto, str. 27

⁷¹ Usp. Francesca Polacci, *The Google Art Project: Democratisation of art or ideology of transparency?*, u: *La revue des Musées de la civilisation 2* (2015.), str. 74

⁷² Usp. Isto.

⁷³ Usp. Isto, str. 80

⁷⁴ Isto.

⁷⁵ Usp. Isto.

⁷⁶ Usp. Isto.

"[...] možemo reći da, kao imaginarni muzej, GAP nije subjektivna kreacija posjetitelja (u tome što mu daje alate za izgradnju vlastitog muzeja), nego sinteza imaginarnih muzeja koji se prezentiraju., "imaginarni muzej imaginarnih muzeja". [...] Ako svaki muzej predstavlja stajalište o kulturnoj imaginaciji koju utjelovljuje, digitalizacija umjetničkih djela i njihova reprodukcija u GAP-u podrazumijeva daljnju distancu, stereotipiziranje koncepta kulture kao takvog. Kao što smo vidjeli, posjetitelj ne može izgraditi vlastiti muzej jer je svaki izbor ograničen i predodređen platformom. To pojednostavnjivanje dovodi do udaljavanja, drugog stupnja diskursa o konceptu kulture. "⁷⁷

S obzirom na navedena tumačenja Francesce Polacci može se zaključiti da muzejske institucije po svojoj biti „stvaraju iluziju potpunog pristupa umjetničkim djelima”⁷⁸, dok *Google Arts and Culture* služeći se tehnologijama koje su inkorporirane u samu platformu, stvara iluziju spomenute iluzije zbog toga što pokušava imitirati neposredno muzejsko iskustvo.⁷⁹

⁷⁷ Isto, str. 81, slobodan prijevod D. Sulcer

⁷⁸ Isto.

⁷⁹ Usp. Isto.

4. O *Google Arts and Culture*

4. 1. Povijest platforme

Google Arts and Culture jest usluga namijenjena promatranju i proučavanju digitalno reproduciranih sadržaja iz područja umjetnosti i kulture. Radi se o platformi koju je osnovala tvrtka *Google LLC* i koja je postala javno dostupna početkom veljače 2011. godine, tada pod nazivom *Google Art Project*.⁸⁰ U suradnji sa sedamnaest muzejskih i galerijskih institucija diljem svijeta, među kojima su primjerice Metropolitan Museum of Art (New York) ili Galleria degli Uffizi (Firenca), muzejske zbirke postale su dostupne internetskoj javnosti, a njihova djela promatranju i proučavanju u vrlo visokoj razlučivosti.⁸¹ Malo više od godinu dana nakon pokretanja platforme, točnije u travnju 2012. godine, *Google* je sklopio ugovore s više od 150 muzeja i galerija iz nekoliko desetaka država, čime je omogućeno promatranje više tisuća umjetničkih djela u virtualnom okruženju.⁸²

U okviru programa u kojemu se zahtijevalo da zaposlenici dvadeset posto svog radnog vremena utroše u projekte prema vlastitom području interesa, platforma *Google Arts and Culture* ispostavila se kao vrlo uspješan projekt koji je u kratko vrijeme u sebe uspio uključiti mnogo renomiranih institucija,⁸³ među koje se ubraja i zagrebački Muzej za umjetnost i obrt. Međutim, usprkos tomu što je platforma dostupna na osamnaest različitih svjetskih jezika, potrebno je primijetiti kako hrvatski još uvijek nije među njima, zbog čega će se korisnici iz Hrvatske morati poslužiti znanjima ostalih jezika.⁸⁴ S obzirom na tu činjenicu valja zaključiti kako bi upotreba usluge pri nastavi likovne umjetnosti mogla biti otežana. Međutim, moguće je dodati da bi se u kontekstu interdisciplinarnе nastave koja se u suvremenom obrazovanju nalaže kao svojevrsan imperativ pojedina nastavna jedinica mogla dovesti u vezu s nekim od stranih jezika koji se unutar škole podučavaju. Na taj način bi se dio pojedinih nastavnih jedinica mogao odvijati na odabranom stranom jeziku, čime bi učenici izravno mogli primijeniti znanje stečeno na nastavi stranog jezika i time bi se izravno njegovala interdisciplinarna komponenta nastave.

⁸⁰ Usp. *Wikipedia* [jedinica *Google Art Project*], https://en.wikipedia.org/wiki/Google_Art_Project (pregledano 25. studenog 2017.)

⁸¹ Usp. Isto.

⁸² Usp. Isto

⁸³ Usp. The Next Web, <https://thenextweb.com/google/2012/04/03/googles-art-project-grows-larger-with-151-museums-online-across-40-countries/> (pregledano 25. studenog 2017.)

⁸⁴ Usp. *Wikipedia* [jedinica *Google Art Project*], (pregledano 25. studenog 2017.)

4. 2. O korištenoj tehnologiji i tehničkim preduvjetima

Jedna od ključnih prednosti platforme *Google Arts and Culture* po kojoj se ona izdvaja od drugih konkurentnih jest implementiranje *Google Street View* tehnologije u samu platformu. Radi se o tehnologiji koja već čitavo desetljeće, odnosno od 2007. godine, unutar usluga kao što su *Google Maps* ili *Google Earth* nudi mogućnost virtualnog kretanja ulicama u gradovima, mjestima i naseljima diljem svijeta.⁸⁵ Isprva konstruirana unutar istraživačkog projekta na Sveučilištu Stanford 2001. godine, šest godina kasnije ova tehnologija ulazi u masovnu upotrebu u okviru navedenih usluga koje nudi tvrtka Google.⁸⁶ Za snimanje sadržaja koristili su se posebni fotoaparati pričvršćeni za različite tipove vozila i obilaskom lokacija simultano se snimao željeni sadržaj, pri čemu je od izrazite važnosti geografska točnost pojedinih fotografija te je iz tog razloga u proces snimanja bila implementirana tehnologija lociranja pomoću GPS-a.⁸⁷

Prilagodбом *Street View* tehnologije Google je korisnicima usluge *Google Arts and Culture* omogućio virtualne šetnje muzejskim prostorom, pri čemu je snimljeni sadržaj s visokom lokacijskom točnošću smješten unutar snimljenog muzejskog prostora.⁸⁸ Tvrtka je prilikom izrade sadržaja razvila tehnologiju sličnu onoj koja je korištena prilikom snimanja vanjskog svijeta, no u ovom kontekstu razvila je specijalizirane alate za korištenje u unutarnjim uvjetima.⁸⁹ Iako u kontekstu ovog rada nije potrebno ulaziti u pojedinosti koje se tiču same tehnologije, potrebno je istaknuti nekoliko specifičnosti na osnovu kojih se može ukazati na kompleksnost same platforme. Primjerice, pri snimanju muzejskog prostora korištene su specijalizirane kamere koje su u mogućnosti snimati pod kutom od 360 stupnjeva.⁹⁰ Oslanjajući se na načela *Street View* tehnologije, radna skupina koja je radila na projektiranju platforme uvrstila ih je u kontekst snimanja unutarnjeg prostora u trodimenzionalnom okruženju.⁹¹

Potrebno je spomenuti da se prilikom virtualnih šetnji postavom muzeja i pregledavanja njegova sadržaja korisnik može detaljnije informirati o djelu za koje se u tom trenutku više zanima. Edukativni aspekt korištenja usluge virtualne šetnje omogućen je implementiranjem drugih platformi koje su u vlasništvu tvrtke, pri čemu je potrebno posebno istaknuti mogućnost

⁸⁵ Usp. *Wikipedia* [jedinica *Google Street View*], https://en.wikipedia.org/wiki/Google_Street_View (pregledano 25. studenog 2017.)

⁸⁶ Usp. Isto.

⁸⁷ Usp. Isto.

⁸⁸ Usp. *Wikipedia* [jedinica *Google Art Project*], https://en.wikipedia.org/wiki/Google_Art_Project (pregledano 25. studenog 2017.)

⁸⁹ Usp. Isto.

⁹⁰ Usp. Isto.

⁹¹ Usp. Isto.

pregledavanja edukativnog video sadržaja na usluzi *YouTube* ili pak korištenje materijala na platformi *Google Znalac (Google Scholar)*, pretraživaču akademskih članaka, čime se uvelike može upotpuniti obrazovna komponenta u okviru korištenja usluge.⁹²

Korisnici prilikom virtualnih šetnji mogu promatrati reprodukcije željenog sadržaja, pri čemu je potrebno naglasiti kako se radi o reprodukcijama visoke kvalitete koje omogućavaju promatranje najsitnijih detalja umjetničkih djela.⁹³ U suradnji sa stručnjacima unutar samih muzejskih institucija, umjetnička djela su fotografirana u optimalnim uvjetima, uzimajući u obzir zakonitosti osvjetljenja, ali i specifičnosti svakoga od njih. Međutim, unatoč tehničkoj superiornosti, radna skupina morala je zaključiti kako pojedina djela zbog tehničke specifičnosti nije moguće optimalno prenijeti u digitalni format.⁹⁴ Na primjeru djela *Ambasadori* (1533., ulje na drvu, 207 x 209,5 cm, Nacionalna galerija u Londonu) Hansa Holbeina Mlađeg (Augsburg, 1497. - London, 1543.) moguće je uočiti kako je efekt motiva lubanje jednostavnije uočiti u muzejskom prostoru u kojemu je promatraču olakšano kretanje. Naime, motiv lubanje na dvodimenzionalnim reprodukcijama izobličen je, dok neposrednim promatranjem djela u galerijskom prostoru spomenuti motiv poprima oblik koji je umjetnik zamislio.⁹⁵

Primjenom tehnologije virtualne stvarnosti moguće je dovesti iskustvo simulirane posjete muzejskoj instituciji na još viši stupanj. Međutim, za ostvarivanje takvoga iskustva nužna je upotreba posebnih uređaja. Ukoliko bi nabava takvih uređaja unutar obrazovnog sustava bila moguća, nastava likovne umjetnosti u mnogome bi profitirala, ponajprije zbog činjenice što bi se nastavne jedinice mogle odvijati u simuliranom prostoru koji je najbližiji onome u kojemu se pojedino djelo nalazi. Dakako, nužno je naglasiti da se i dalje radi samo o simulaciji muzejskog iskustva, no čini se pozitivnim raspolagati alternativnim načinima kojima bi se mogli nadomjestiti objektivni nedostaci konvencionalne nastave unutar učionica. Međutim, ovom prilikom nužno je istaknuti da je važan preduvjet za korištenje spomenutih tehnologija u okvirima nastave opremanje učionica specifičnom opremom. Naime, kao što je već spomenuto, važan je preduvjet opremanje učionica specifičnom opremom. Međutim, ideja o svojevrsnom „laboratoriju” za nastavu likovne umjetnosti zasigurno je nešto što bi mnogim nastavnicima olakšalo posao, dok bi učenicima pružilo još interesantniju svakodnevicu u okvirima nastave.

Za implementiranje platforme *Google Arts and Culture* u nastavu iz predmeta Likovna umjetnost nisu potrebni pretjerano zahtjevni tehnički resursi, što se može pokazati poticajnim.

⁹² Usp. Isto.

⁹³ Usp. Isto.

⁹⁴ Usp. Isto.

⁹⁵ Usp. Isto.

Naime, za služenje uslugom u kontekstu predavanja nastavniku je potrebno svega jedno računalo s instaliranim preglednikom Interneta, što se čini standardom u većini učionica. Valja pretpostaviti da bi korištenje usluge bilo optimalno unutar sučelja preglednika Google Chrome, koji je također razvijan od strane iste kompanije. Kao prednost korištenja spomenutog web preglednika jest optimalizacija za nekoliko vodećih računalnih operativnih sustava, kao što su to Microsoft Windows, MacOS ili pak neke od GNU/Linux distribucija. Zadnje spomenuti operativni sustav valja posebno istaknuti, ponajprije zbog činjenice da su brojne distribucije koje se u tom kontekstu nude korisnicima stavljene na raspolaganje bez uvjeta kupovanja licenci, čime se potrebni financijski izdaci mogu dodatno sniziti.

Nadalje, jedan od preduvjeta za korištenje platforme *Google Arts and Culture* jest otvaranje besplatnog korisničkog računa, čime se omogućava služenje uslugom u potpunosti. Potrebno je istaknuti činjenicu da niti u ovom slučaju nisu potrebna izdvajanje dodatna financijska sredstva. Međutim, to se prije svega odnosi na privatno korištenje uslugom. S obzirom na činjenicu da bi se korištenjem usluge u kontekstu nastave moglo zakoračiti u sferu javnog prikazivanja sadržaja zaštićenog autorskim pravima, valjalo bi vidjeti na koji način bi se u suradnji s američkom tvrtkom mogle regulirati licence.⁹⁶

Jedan od važnih tehničkih preduvjeta za korištenje usluge u okvirima nastave jest raspolaganje uređajima koji bi sadržaj mogli projicirati na platno. Za pretpostaviti je da je veći dio učionica već opremljen takvom tehnologijom na osnovu čega se može zaključiti da dodatni financijski troškovi nisu neophodni.

U proteklim odlomcima rečeno odnosi se prije svega na korištenje usluge u kontekstu frontalne nastave, no nužno je osvrnuti se i na interaktivni potencijal usluge kao takve. O mogućnostima koje se po tom pitanju nude u okvirima platforme *Google Arts and Culture* već je bilo riječi. Međutim, potrebno je razmotriti tehničke resurse kojima bi se mogao iskoristiti sav potencijal platforme. Kako bi se nastava mogla odvijati u skladu s načelima interaktivnosti, nužno je učenicima omogućiti korištenje tabletnim računalima i pametnim telefonima u okvirima nastavnog procesa. Ukoliko bi nabavljanje spomenutih uređaja bilo moguće, nastava bi se uvelike mogla unaprijediti. Činjenica da je korištenje uslugom moguće putem besplatne aplikacije na Android operativnim sustavima, nužno je naglasiti kako se ostvarenje implementacije platforme u nastavni proces čini dostižnijim. Naime, kako se radi o jednom od najpopularnijih operativnih sustava u sferi mobilnih tehnologija, za pretpostaviti je da se na

⁹⁶ S obzirom na to da se radi o obrazovanju, za pretpostaviti je da ne bi bilo suviše poteškoća, no uslijed specifičnih okolnosti valjalo bi dodatno istražiti spomenute mogućnosti, zbog čega trenutno nije moguće s potpunom odgovornošću zagovarati korištenje platforme u nastavnom procesu.

tržištu može pronaći čitav niz uređaja koji bi svojim specifikacijama odgovarali upotrebi u kontekstu nastave. Tomu ide u prilog da aplikacija kao takva ne zahtijeva najnovije uređaje: naime, prema podacima u opisu, aplikaciju je moguće pokrenuti i na nekoliko godina starim verzijama operativnog sustava Android,⁹⁷ što bi u velikoj mjeri olakšalo raspolaganje ograničenih financijskih sredstava. Međutim, uslijed neprestanog razvijanja platforme, a time i odgovarajuće joj aplikacije, postoji izvjesna mogućnost da bi stariji uređaji u skorijoj budućnosti u kontekstu služenja spomenutom platformom mogli postati neupotrebljivi. Naime, kako bi se unaprijedilo korisničko iskustvo, a i da bi se išlo u korak s razvojem tehnologije, tvrtke vlastite programe prilagođavaju u skladu s okolnostima na tržištu. Iz rečenoga se može zaključiti kako su razvojni programeri u određenom trenutku primorani prestati pružati uslugu uređajima za koje se, na osnovi statistika o korištenju, smatra da pripadaju zanemarivom uzorku.

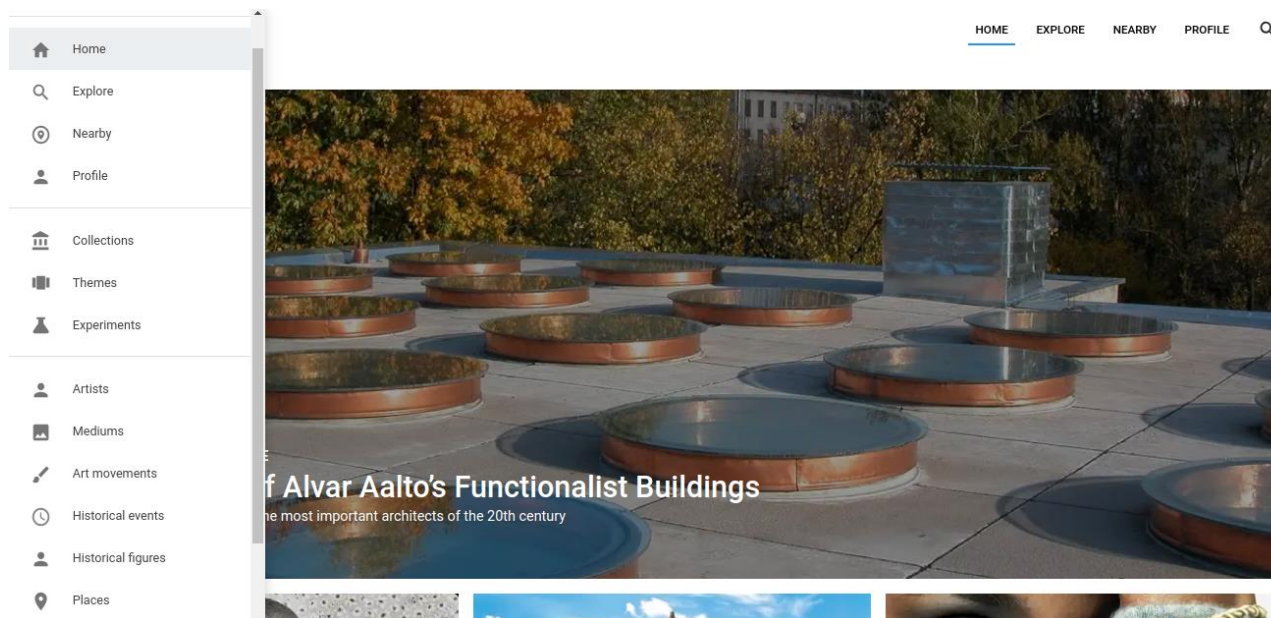
S druge strane, potrebno je kratko osvrnuti se na već spomenutu VR tehnologiju. Kao što je rečeno, upotreba takve tehnologije iziskuje dodatne resurse što se može smatrati kamenom spoticanja ukoliko se razmatra njezina implementacija u nastavu. Međutim, usprkos svim već istaknutim prednostima, nažalost je potrebno pretpostaviti da je korištenje takvih uređaja u okvirima nastave vrlo malo moguće. Naime, kako eventualno korištenje VR tehnologije nužno pretpostavlja upotrebu pametnih telefona prilagođenima reproduciranju sadržaja u virtualnom okruženju, potreba za resursima time se udvostručava. K tomu je potrebno napomenuti kako u kontekstu upotrebe VR tehnologije stariji uređaji nisu od koristi: naime, kako se radi o relativno novoj tehnologiji, potrebni su uređaji s novijim verzijama operativnih sustava što istima dodatno podiže cijenu.

4. 3. Korisničko sučelje

U ovom dijelu rada bit će predstavljeno korisničko sučelje *Googleove* platforme te će posebna pažnja biti usmjerena na različite aspekte koji mogu biti implementirani u nastavni proces.

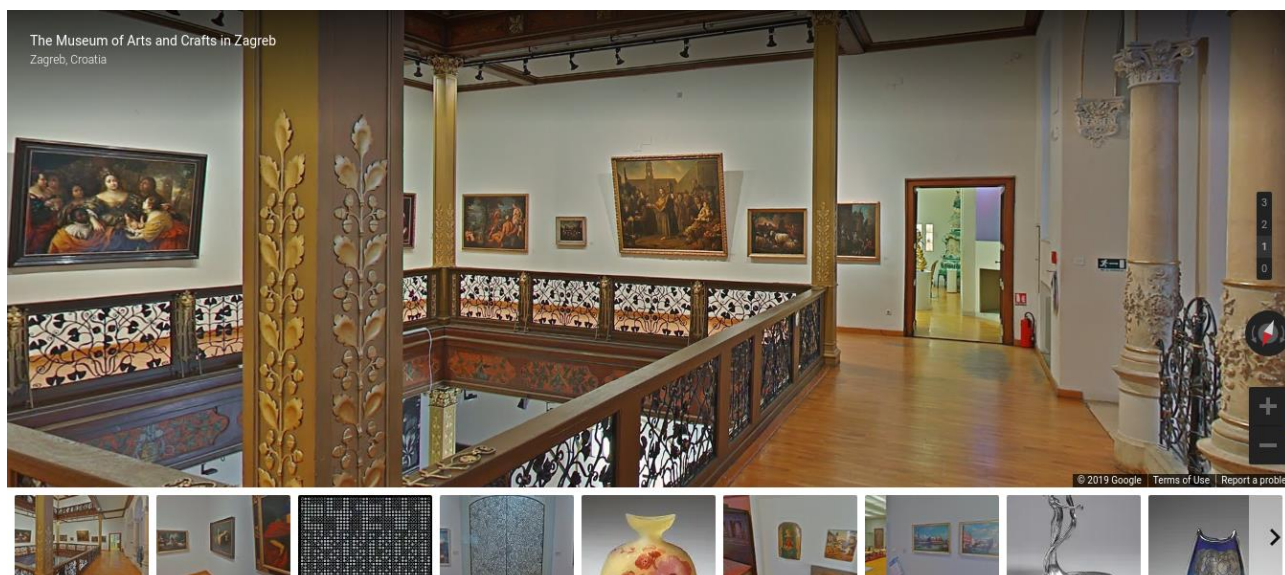
Korištenjem padajućeg izbornika, koji se nalazi u lijevom gornjem kutu početne stranice platforme, korisnik ima mogućnost pretraživati sadržaj na različite načine (slika 1).

⁹⁷ Usp. *Google Trgovina Play* [jedinica *Google Arts and Culture*], <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.google.android.apps.cultural&hl=hr> (pregledano 25. studenog 2017.)



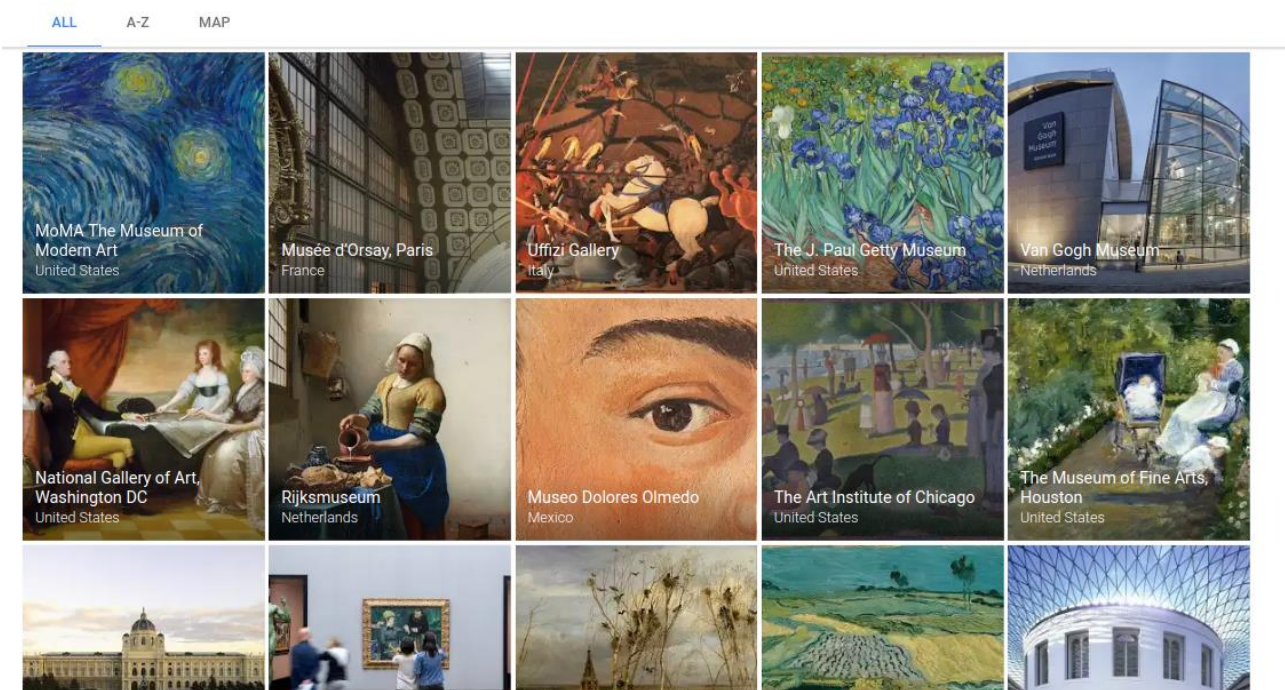
Slika 1: Naslovna stranica platforme *Google Arts and Culture* i padajući izbornik

Primjerice, ukoliko se odabere opcija *Nearby*, Google posjetitelju stranice pomoću usluga lokacije daje pregled muzejskih i galerijskih institucija koje se nalaze u njegovoj blizini. U ovom kontekstu važno je ukazati na pojedinosti koje ova opcija nudi. Naime, prilikom odabira zagrebačkog Muzeja za umjetnost i obrt, korisnik se susreće s naslovnom stranicom kojom je institucija predstavljena u okviru platforme. Na naslovnoj stranici nalaze se korisne informacije o instituciji, kao što su primjerice kraći tekstovi o povijesti institucije i o njezinim zbirkama, ili pak informacije o radnom vremenu, ukoliko se korisnik odluči posjetiti muzejsku instituciju. Činjenica da je istaknuto radno vrijeme može se smatrati vrlo važnim detaljem: naime, platforma na taj način izravno sugerira posjet instituciji, pri čemu se uvelike umanjuje mogućnost isključivo virtualnog muzejskog iskustva. Nadalje je važno upozoriti na uporabu *Street View* tehnologije koja omogućava virtualne šetnje muzejskim prostorom (slika 2). Korisnik može, odmah na naslovnoj stranici, iskusiti muzejski odnosno galerijski prostor u virtualnom okruženju. Prilikom virtualne šetnje na zaslonu se ujedno nalazi pretpregled niza reprodukcija, odnosno fotografija eksponata koje se nalaze u instituciji.



Slika 2: Virtualna šetnja zagrebačkim Muzejem za umjetnost i obrt, *Google Arts and Culture*

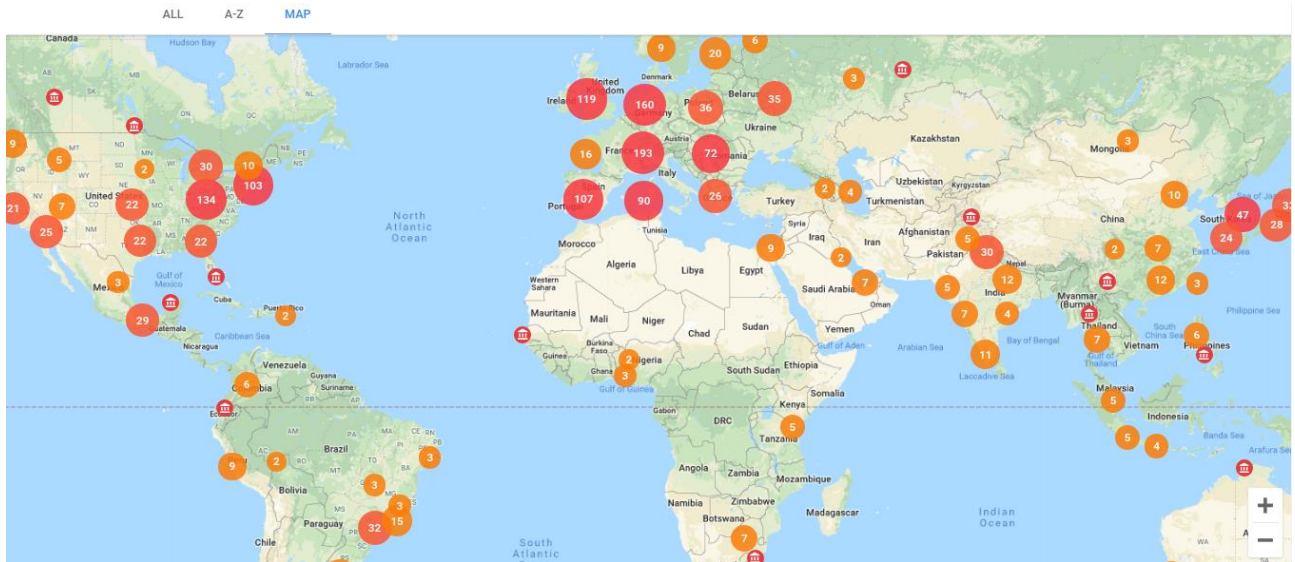
Klikom na opciju *Collections*, korisnik pristupa zbirkama koje su pružene u okviru platforme (slika 3).



Slika 3: Pregled institucija uključenih u platformu *Google Arts and Culture*

Zbirke je moguće pregledavati na tri načina: prva mogućnost je opći popis zbirke, druga je pregled prema abecednom redoslijedu i treća je pregled pomoću interaktivne karte svijeta na

kojoj su bijelim brojkama u krugovima označene institucije koje su uključene u platformu (slika 4). Gustoća institucija na određenoj geografskoj površini prikazana je pomoću intenziteta boje i veličine kruga u kojemu se nalazi brojčana oznaka. Među zbirke koje je moguće pronaći pomoću ovog načina pregledavanja ubrajaju se, primjerice, Muzej moderne umjetnosti (*The Museum of Modern Art, MoMA*) u New Yorku ili Stara nacionalna galerija (*Alte Nationalgalerie*) u Berlinu.

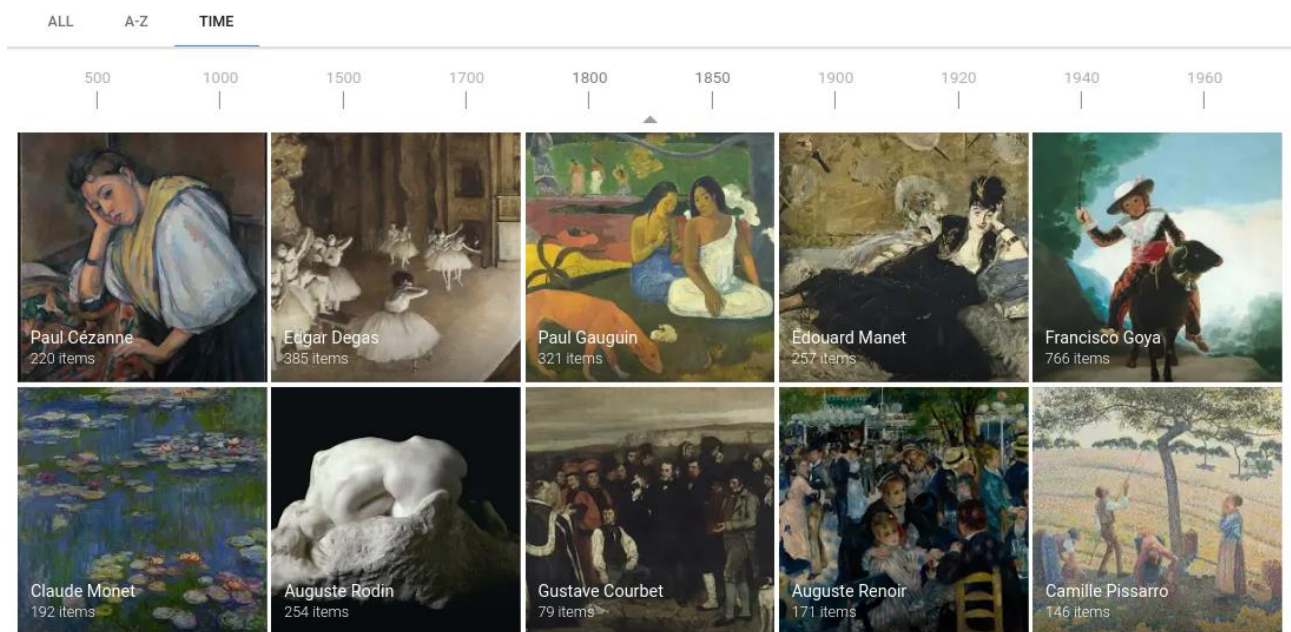


Slika 4: Interaktivna karta svijeta s označenim institucijama, Google Arts and Culture

Kategorija *Themes* predstavlja niz tematskih jedinica, kako iz područja likovnih umjetnosti tako i iz područja popularne kulture. Spomenute tematske jedinice obuhvaćaju članke autora-suradnika o specifičnim fenomenima iz kulturno-umjetničke zbilje.

Ukoliko korisnik odluči pregledati kategoriju *Experiments*, moguće je susresti niz različitih eksperimentalnih značajki kao rezultat doprinosa umjetnika i programera. Međutim, potrebno je napomenuti kako neki eksperimenti nisu podjednako optimizirani za sve uređaje te pokretanje značajki ili pak korisničko iskustvo tijekom korištenja istih može uvelike ovisiti o raspoloživim resursima ili ograničenjima pojedinog uređaja.

Reprodukcije umjetničkih djela moguće je pregledavati i prema autoru, pri čemu je važno napomenuti kako se, uz opći ili abecedni pregled, nudi mogućnost pregledavanja sadržaja pomoću vremenske lente (slika 5).



Slika 5: Vremenska lentra, *Google Arts and Culture*

Prilikom pregledavanja virtualnih zbirki unutar platforme, bilo da se radi o postavima pojedinih muzejskih institucija ili pak o kolekcijama koje su objedinjene prema određenim zajedničkim nazivnicima – kao što to može biti autor djela, stilsko razdoblje ili pak slikarska tehnika – ponuđen je kratak tekst kojim se korisniku, bilo da se radi o učeniku, stručnjaku ili entuzijastu, ukazuje na specifičnosti pojedinih reproduciranih primjera.



The Starry Night

Vincent van Gogh 1889



Van Gogh's night sky is a field of roiling energy. Below the exploding stars, the village is a place of quiet order. Connecting earth and sky is the flame-like cypress, a tree traditionally associated with graveyards and mourning. But death was not ominous for van Gogh. "Looking at the stars always makes me dream," he said. "Why, I ask myself, shouldn't the shining dots of the sky be as accessible as the black dots on the map of France? Just as we take the train to get to Tarascon or Rouen, we take death to reach a star."

The artist wrote of his experience to his brother Theo: "This morning I saw the country from my window a long time before sunrise, with nothing but the morning star, which looked very big." This morning star, or Venus, may

be the large white star just left of center in The Starry Night. The hamlet, on the other hand, is invented, and the church spire evokes van Gogh's native land, the Netherlands. The painting, like its daytime companion, The Olive Trees, is rooted in imagination and memory. Leaving behind the Impressionist doctrine of truth to nature in favor of restless feeling and intense color, as in this highly charged picture, van Gogh made his work a touchstone for all subsequent Expressionist painting.

The Museum of Modern Art, MoMA Highlights, New York: The Museum of Modern Art, revised 2004, originally published 1999, p. 35

Find out more about The Starry Night at: mo.ma/starrynight

MoMA

MoMA The Museum of Modern Art
New York, Sjedinjene Američke Države

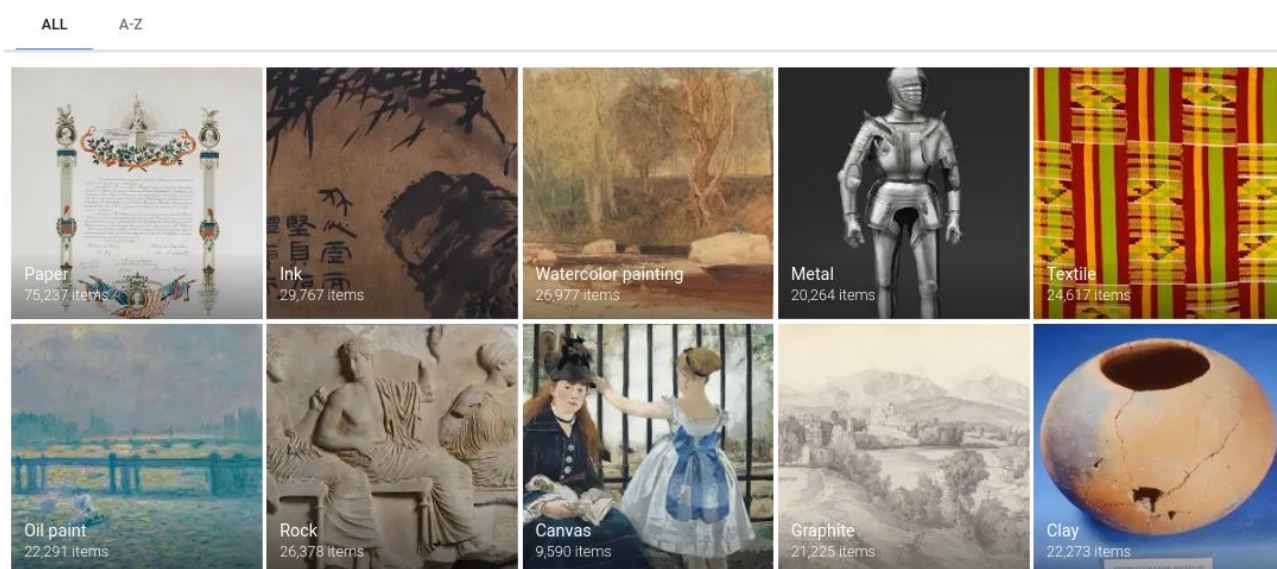
**Slika 6. Van Gogh, *Zvezdana noć*, 1889.,
ulje na platnu, 921 x 737 mm, MoMA New York, *Google Arts and Culture***

Primjerice, ukoliko se korisnik odluči pretraživati stvaralaštvo Vincenta Van Gogha (Zundert, 1853. – Auvers-sur-Oise, 1890.), vremenska lenta omogućava sažetu kronološku vizualizaciju stvaralaštva umjetnika. Odabirom određenog djela umjetnika, kao što je to *Zvezdana noć* (*La nuit étoilée*, 1889.), korisnik se susreće s reprodukcijom djela u visokoj rezoluciji (slika 6), uz koju je priložen kraći tekst o djelu. Autori tekstova većinom su stručnjaci iz područja umjetnosti i kulture, no također je moguće pronaći tekstove i kraće sažetke sa Internetskih stranica kao što je *Wikipedia*.

Vrlo je važno napomenuti kako se ispod reprodukcije djela nalaze i važni detalji o djelu, kao što su naslovi djela na engleskom jeziku i u izvorniku, datacija i tehnika izrade djela, dimenzije originala, mjesto nastanka, podaci o zbirci u kojoj se djelo trenutno nalazi te korisni linkovi koji upućuju na dodatne informacije o djelu na vanjskim mrežnim stranicama. Ovisno o odabranom

djelu, nudi se mogućnost pregledavanja video materijala vezanoga uz djelo, autora ili stilskog razdoblja u koje se djelo svrstava, dok je pri dnu stranice moguće pregledavati preporučena umjetnička djela te pretraživati zbirke prema ključnim riječima.

Važno je napomenuti kako je moguće pregledavati umjetnička djela i prema mediju, odnosno tehnici izrade, što se čini iznimno zanimljivim ukoliko bi se platforma koristila u okvirima nastavnog procesa (slika 7). Naime, odabirom tehnike kao što je primjerice ulje na platnu, korisnik se susreće s kratkom definicijom tehnike i nizom reprodukcija koje je moguće pregledavati prema popularnosti pretraživanja, pomoću vremenske lente ili pak prema paleti korištenih boja.



Slika 7: Pregled umjetničkih djela prema tehnikama i materijalima/medijima, *Google Arts and Culture*

Sadržaj je moguće pregledavati i prema značajnim povijesnim događajima ili ličnostima. Pritom korisnik ima mogućnost pregledavanja reprodukcija umjetničkih djela koja su obilježile određeno vremensko razdoblje te je moguće pregledavati umjetnička djela unutar stilskih razdoblja i umjetničkih pravaca, što u nastavnom procesu može biti korišteno u svrhu vizualizacije umjetničke zbilje.

Kako bi se pomnije ilustrirala mogućnost upotrebe novih tehnologija u suvremenoj nastavnoj praksi, potrebno je ukratko promotriti i različite promjene kojemu je Internet kao takav bio podvrgnut kroz vrijeme. Pritom je od odlučujuće važnosti osvrnuti se na njegovu ulogu u kontekstu suvremene svakodnevice čime bi se mogao definirati njegov potencijal u okvirima nastave likovne umjetnosti.

Jedan od ključnih pojmova pri tematiziranju tehnologija u suvremenom međumrežnom okruženju jest korisnički generirani sadržaj, koji podrazumijeva aktivno sudjelovanje korisnika unutar okvira internetske zbilje, za razliku od pasivnog konzumiranja sadržaja bez mogućnosti intervencije. Jenny Kid, stručnjakinja za digitalne medije sa Sveučilišta u Cardiffu u svom radu pod naslovom *Museums in the New Mediascape: Transmedia, Participation, Ethics* (2014.) upozorava na činjenicu kako su i kulturne institucije podvrgnute promjenama koje su se dogodile u uslijed većih tehnoloških mogućnosti i korištenja Internetom zadnjih godina.⁹⁸

Interaktivna, odnosno društvena komponenta u kontekstu platforme *Google Arts and Culture* od odlučujuće je važnosti. Naime, prilikom pregledavanja sadržaja korisnici imaju mogućnost stvarati vlastite zbirke djela, bez obzira na njihovu međuovisnost. Usprkos tomu što u sadržaj kao takav nisu u mogućnosti intervenirati, stvaranjem zbirki shodno vlastitim interesima uvelike upotpunjava iskustvo unutar okvira korištenja usluge. Korisnici mogu slobodno upravljati sadržajem uz uvjet da se pridržavaju pravila o korištenju usluge koje se u kontekstu platforme, ali i svih drugih servisa koje nudi američka tvrtka *Google* nalažu kao imperativ.⁹⁹

Prilikom pregledavanja reprodukcija korisnici imaju priliku pridružiti neko djelo svojim favoritima te putem tih koraka također stvarati i vlastitu virtualnu zbirku umjetničkih djela. Zbirci kao takvoj može se pridružiti kraći opis u tekstualnom formatu, do svega osam stotina znakova. Platforma *Google Arts and Culture* zbog ograničenja poput spomenutoga nije kadra zamijeniti konvencionalna nastavna pomagala kao što su to udžbenici. Međutim, ukoliko se usluga stavi u perspektivu dopunskoga alata, ono svakako može biti od izuzetne koristi. Nadalje, treba istaknuti mogućnost dijeljenja sadržaja među korisnicima: naime, pri izradi zbirke korisnik može odlučiti želi li je ponuditi na uvid i drugim korisnicima, pri čemu je važno napomenuti da se i pojedina djela mogu dijeliti putem društvenih mreža ili elektroničke pošte.

⁹⁸ Usp. Jenny Kidd, *Museums in the new mediascape: transmedia, participation, ethics*, Surrey: Ashgate (2014.) str. 57-58.

⁹⁹ Usp. *Google - uvjeti korištenja*, <https://www.google.com/policies/terms/> (pregledano 25. studenog 2017.)

5. Dihotomija original-reprodukcija u kontekstu nastave Likovne umjetnosti

U kontekstu primjene platforme *Google Arts and Culture* u nastavi, od ključne je važnosti osvrnuti se na teoriju njemačkog filozofa i začetnika suvremene teorije medija Waltera Benjamina, u kojoj se bavi pitanjem odnosa umjetničkoga djela kao originala i njegove reprodukcije. Walter Benjamin svojim čuvenim tekstom pod naslovom *Umjetničko djelo u razdoblju tehničke reprodukcije (Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit, 1935.)* sredinom tridesetih godina XX. stoljeća postavio je u umjetničko-teorijskom diskursu nove postulate o umjetničkom djelu kao jedinstvenom organizmu kojega različiti specifični čimbenici čine umjetninom kao takvom. Dakako, umjetničko-teorijski diskurs predstavlja temelj povijesno-umjetničke discipline, te je iz tog razloga izuzetno potrebno razmotriti određene paradigme, što je posebno važno u kontekstu podučavanja. Gotovo osamdeset godina otkada je Benjamin ukazao na dihotomiju umjetničkih djela i njihovih reprodukcija, ona predstavlja jedan od ključnih problema pri koncipiranju nastave likovne umjetnosti. Naime, teoretičari su se tijekom izrade *Odluke o donošenju kurikulumu za nastavni predmet Likovne kulture za osnovne škole i Likovne umjetnosti za gimnazije u Republici Hrvatskoj* suočili s temeljnim problemom s kojim se praktičari redovito suočavaju prilikom pripremanja pojedine nastavne jedinice, a to je u kojoj mjeri reproducirano djelo može učenike senzibilizirati za određeni umjetnički ili pak kulturni fenomen. Pitanje je to koje okupira nastavničku praksu, ali između ostalog i naraštaje budućih nastavnika likovne umjetnosti i(li) kulture. Čini se da razvijanju senzibiliteta za ono umjetnički i kulturološki relevantno kod učenika najveću prepreku predstavljaju ograničenja reprodukcije kao takve, a promišljajući o njegovim zakonitostima profesionalci se velikoj mjeri oslanjaju na nasljeđe Waltera Benjamina. Na spomenuta ograničenja ukazano je u samoj *Odluci o donošenju kurikulumu za nastavni predmet Likovne kulture za osnovne škole i Likovne umjetnosti za gimnazije u Republici Hrvatskoj*, pritom naglašavajući jedinstvenost umjetničkog djela u vlastitom okruženju: „Osim specijalizirane učionice, poželjno je okruženje za izvođenje učenja i poučavanja galerija, muzej ili bilo koji autentični prostor čuvanja umjetničkoga djela, javna skulptura, pojedinačni arhitektonski objekt, lokalitet ili urbanistički prostor. Učenik uspostavlja neposredan odnos s djelom, upoznaje se s radom i aktivnostima kulturnih ustanova i društava te postaje aktivni sudionik kulturnoga života svojega naselja/grada.”¹⁰⁰

¹⁰⁰ *Odluka o donošenju kurikulumu za nastavni predmet Likovne kulture za osnovne škole i Likovne umjetnosti za gimnazije u Republici Hrvatskoj*, 2019., Ministarstvo znanosti i obrazovanja, https://narodne-novine.nn.hr/clanci/sluzbeni/2019_01_7_162.html (pregledano 3. srpnja 2019.)

Iz priloženoga je vidljivo da se preferiranim oblikom nastave svakako smatra ona u samom muzejskom prostoru ili na odabranom lokalitetu. Međutim, potrebno je skrenuti pozornost na činjenicu da se u tekstu *Odluke* ne radi o imperativu već isključivo o prijedlogu, uzimajući u obzir različite okolnosti organizacijskog tipa zbog kojih terenski rad u okvirima skromne satnice kojima je predmet Likovna umjetnost zastupljen u kurikulumu često nije moguć. Bez obzira na česte poteškoće s kojima se nastavnici, ali i učenici susreću kada se radi o posjetu galerijama, ovom prilikom potrebno je, pozivajući se na Benjamina, istaknuti prednosti terenskog oblika nastave, pri čemu je potrebno osvrnuti se prije svega na kategoriju aure i auratičnosti umjetničkog djela u njegovom jedinstvenom okruženju.

Kako se nastava likovne umjetnosti zasniva najvećim dijelom na poučavanju kulturnih i umjetničkih fenomena na reproduciranim likovnim primjerima, bilo da se radilo o onima u školskim udžbenicima ili pak na unaprijed pripremljenim prezentacijama, nužno je u kontekst poučavanja, a time i nastave uvesti Benjaminovu kategoriju aure umjetničkog artefakta. U nastavku bit će istaknuto nekoliko temeljnih misli iz spomenutog članka za koje se drži da bi u kontekstu ovog rada bile od značaja. Walter Benjamin mišljenja je da svako umjetničko djelo neminovno pretpostavlja vlastitu jedinstvenost u određenom prostornom i vremenskom kontekstu, pri čemu ističe kategorije „ovdje i sada” konkretnog umjetničkog artefakta.¹⁰¹ Djelo se, dakle, nalazi u neraskidivoj vezi s vlastitim kontekstom, što ga za razliku od reprodukcije čini autentičnim.¹⁰² Da bi se ukazalo na važnost toga pojma u kontekstu likovno-umjetničkog diskursa, nužno je na trenutak napustiti teoriju kao takvu te se posvetiti definiciji pojma autentičnosti na općoj razini. U tom kontekstu bit će upotrijebljene definicije Hrvatskog jezičnog portala koje autentičnost definiraju na sljedeći način: „1. ono što se može potvrditi kao autentično; autenticitet, izvornost, vjerodostojnost, istinitost“ i kao „2. *pov.* osobina i svojstvo povijesnog dokumenta kojem je određeno mjesto i vrijeme nastanka (za razliku od vjerodostojnosti — točnosti podataka koji su u dokumenti izneseni)”.¹⁰³ Kako je na osnovu navedenih definicija moguće primijetiti, pojam autentičnosti i izvan likovnog diskursa nužno pretpostavlja jedinstvenost neke materijalne pojave u određenom kontekstu vezanim uz konkretne vremenske i mjesne kategorije. Autentičnost kao pojam u sebi sadrži nekom predmetu svojstvenu neponovljivost izvan vlastitog konteksta. Walter Benjamin u diskurs teorije umjetnosti, posredstvom pojma autentičnosti, uvodi kategoriju aure umjetničkoga djela, koja se čini da je od presudnog značaja za razumijevanje umjetnosti, ali i stvaranja likovnog senzibiliteta

¹⁰¹ Usp. Walter Benjamin, *Umjetničko djelo u razdoblju tehničke reprodukcije* u: *Život umjetnosti* 6 (1968.), str. 23

¹⁰² Usp. Isto.

¹⁰³ *Hrvatski jezični portal* [jedinica autentičnost], <http://hjp.znanje.hr> (pregledano 25. studenog 2017.)

kod promatrača. Aura se može definirati kao integralno svojstvo originalnog umjetničkog djela, koje nije moguće reproducirati fotografijom ili sličnim tehnikama i medijima.¹⁰⁴

Benjamin smatra da je izum fotografije kao medija kojeg karakterizira mogućnost masovnog reproduciranja bitno utjecao na koncept likovnih umjetnosti.¹⁰⁵ Fotografija je, naime, artefaktima dopustila izlazak iz „konteksta tradicije”, čime je kompromitirana njihova vrijednost u okvirima religija ili kultova.¹⁰⁶ Umjetničko djelo na taj način napušta svoju prvotnu funkciju te svojevrsnom dekontekstualizacijom zalazi izvan sebi svojstvene sfere. Na primjeru grčke skulpture, koja je nekoć imala specifičan status unutar religijskih okvira, Walter Benjamin ilustrira svoju tezu o auratičnosti umjetničkog djela.¹⁰⁷ Walter Benjamin mišljenja je da umjetnički artefakt, bez obzira na promjene konkretnog konteksta kroz vrijeme, kroz čitav vijek vlastitog postojanja zadržava svoju izvornu izražajnu vrijednost koju je nužno prepoznati.¹⁰⁸ Benjamin u ovome kontekstu upozorava na promjenjivu prirodu reproduciranog sadržaja, pritom naglašavajući promjenu okruženja u kojemu se djelo nalazi, čime postoji opasnost od kompromitiranja autentičnosti djela: „Uz to se reprodukcija originala može dovesti u situacije koje nisu dostupne samom originalu. Prije svega to mu omogućuje da pođe u susret potrošaču, bilo kao fotografija bilo kao gramofonska ploča.”¹⁰⁹ Upozoravajući na razlike među pojedinim vrstama likovnih umjetnosti, Walter Benjamin konstatira da je pri promatranju umjetničkog djela potrebno uzeti u obzir zakonitosti njegove izvorne namjene, pri čemu je potrebno u najvećoj mogućoj mjeri poštivati prvotnu misao vodilju kojom je djelo nastalo: „Slikarstvo naprosto nije kadro da bude predmet simultane kolektivne recepcije, kao što je to oduvijek bilo s arhitekturom, kao što je to jednom bilo s epom i kao što je to danas s filmom.”¹¹⁰

Usprkos ovim vrijednim opažanjima o samoj biti umjetničkog djela, valja primijetiti da mogućnost reproduciranja sadržaja, ali i stavljanjem umjetničkog djela u muzejski kontekst predstavlja važan korak u demokratizaciji umjetnosti, čime ona postaje dostupnom puno široj publici.¹¹¹ Naime, usprkos tomu što se prilikom izlaska iz privatnih okvira u javne negira prvotna zamisao umjetničkog djela, valja napomenuti kako umjetnički artefakt ima mogućnost postati

¹⁰⁴ Usp. mrežne stranice Galerije Tate, <https://www.tate.org.uk/art/art-terms/a/aura> (pregledano 20. veljače 2019.)

¹⁰⁵ Usp. Walter Benjamin, *Umjetničko djelo u razdoblju tehničke reprodukcije* u: *Život umjetnosti* 6 (1968.), str. 24

¹⁰⁶ Usp. Isto.

¹⁰⁷ Usp. Isto.

¹⁰⁸ Usp. Isto.

¹⁰⁹ Usp. Isto, str. 23

¹¹⁰ Usp. Isto, str. 27

¹¹¹ Usp. Francesca Polacci, *The Google Art Project: Democratisation of art or ideology of transparency?* u: *La revue des Musées de la civilisation* 2 (2015.), str. 74

važnim čimbenikom kolektivnog kulturnog nasljeđa, što je u kontekstu odgoja i obrazovanja od odlučujuće važnosti.¹¹²

Mnogim alatima koji se koriste u nastavi likovne umjetnosti zajednički jest problem promatranja i analize djela izvan svoga konteksta, a da im se pritom ne reducira njihova izražajnost, na koju Benjamin upozorava u svome tekstu. Naime, kako se nastava likovne umjetnosti pretežito održava unutar školskih učionica, nužno je kompenzirati iskustva koja su jedino moguća prilikom posjete galerijama odnosno muzejskim institucijama. Međutim, valja napomenuti kako ubrzani tehnološki napredak otvara čitav niz novih mogućnosti po pitanju potencijalnog rješavanja problema nedostatne auratičnosti umjetničkih djela. Naime, platforma *Google Arts and Culture*, ali i njoj slične inicijative samih pojedinih muzejskih institucija diljem svijeta implementiranjem modernih tehnologija daju iskustvu promatranja umjetničkog djela u virtualnom okruženju nove dimenzije. *Google* je implementiranjem različitih tehnologija u platformu stvorio iskustvo virtualnih šetnji muzejskim prostorom čime se promatranje reprodukcija umjetničkih djela uvelike približava onome u stvarnome svijetu.

Dakako, svakodnevni tehnološki napredak zasigurno da će s vremenom otvoriti niz novih mogućnosti za unapređenje nastave, no čini se da spomenuta platforma trenutno predstavlja maksimalni potencijal po pitanju simuliranja muzejskog iskustva i proučavanja likovne građe, što zbog jednostavnosti korištenja što zbog financijske isplativosti usluge kao takve.

¹¹² Usp. Isto.

6. O mogućim posljedicama digitalizacije sadržaja

Za informacijsko doba, pri čemu je potrebno pomisliti prije svega na proteklih pedesetak godina, simptomatična jest sveopća digitalizacija informacija koja se manifestira na svim razinama svakodnevice. Bilo da se radi o književnosti ili pak o statističkim podacima prikupljenim različitim istraživanjima, trend za pohranjivanjem informacija u obliku binarnog koda zasigurno je u porastu, o čemu svjedoče različite inicijative koje su nastale posebice zadnjih godina. Spomenuti trendovi manifestiraju se i u okviru likovnih umjetnosti, što je moguće primijetiti na primjeru različitih intermedijalnih umjetničkih projekata koji uvelike rekoncepiraju umjetničku zbilju, pri čemu je potrebno naglasiti platformu *Google Arts and Culture*. Tradicionalni likovni izričaj također je podvrgnut digitalizaciji informacija, a na primjeru inicijativa kao što je *Google Arts and Culture* moguće je promatrati spomenute tendencije suvremenog društva ka digitalizaciji sadržaja što se zasigurno odražava i na odnos prema tradiciji i kulturnom nasljeđu. O ovom kontekstu za sada nije bitno radi li se o pozitivnim ili negativnim posljedicama na umjetničku zbilju i njenu percepciju u okvirima suvremenoga društva, već je od ključne važnosti ukazati na promjene u njenom tretiranju koje je donijelo informacijsko doba.

Pri tematiziranju distribucije znanja i kulturnog nasljeđa u digitalnom dobu potrebno je osvrnuti se na rad Jean-Françoisa Lyotarda (Versailles, 1924. – Paris 1998.), pod naslovom *Postmoderno stanje (Postmodern Condition: A Report on Knowledge, 1984.)*. Francuski filozof u spomenutom tekstu ukazuje na društveno-političku situaciju u europskim državama nakon Drugog svjetskog rata, primijetivši da su se pojedine pripadnice europskog kulturnog kruga razvijale različitim intenzitetom.¹¹³ Različitost stupnjeva razvoja među državama, prema Lyotardovim tumačenjima, najuočljivija je ukoliko se pozornost usmjeri ka znanosti i pojedinim znanstvenim disciplinama.¹¹⁴ Znanost kao kategoriju koja posreduje pri transgeneracijskom transferu materijalnog i nematerijalnog nasljeđa potrebno je izravno dovesti u svezu sa znanjem.¹¹⁵ Lyotard u svom tekstu pritom posebno ističe dva uzročno-posljedična procesa: istraživanje i prenošenje stečenog znanja.¹¹⁶ U tim procesima u suvremeno doba od presudne je važnosti uloga modernih tehnologija koje svojom

¹¹³ Usp. Jean-François Lyotard, *Postmodern Condition: A Report on Knowledge*, University of Minnesota (1984.), str. 3

¹¹⁴ Usp. Isto, str. 3.-4

¹¹⁵ Usp. Isto.

¹¹⁶ Usp. Isto, str. 4

rasprostranjenosti u svakodnevici bitno utječu na percepciju znanja i spoznaja.¹¹⁷ Pod tim argumentima nužno je zaključiti kako su transformacije na znanstvenom području nezaobilazne.¹¹⁸ Potrebno je napomenuti kako se to odražava također i na umjetničku zbilju: naime, suvremene tehnologije koje se spominju u kontekstu ovog rada velikim dijelom su ovisne o Internetu kao fenomenu današnjice. Digitalizacijom zbirki bitno se mijenja koncept umjetnosti kao takve, što se odražava i na nastavne predmete umjetničkog područja. Od nastave se očekuje da ide u korak s vremenom što rezultira implementiranjem modernih tehnologija u nastavu, što se izravno odražava na instrumente, ali i metode podučavanja.

Oslanjajući se na spomenute teze Jean-Françoisa Lyotarda, u ovom kontekstu nužno je osvrnuti se na moguće negativne posljedice trendova digitalizacije, koje se mogu odraziti i na proces poučavanja i učenja. Kao jednu od mogućih negativnih posljedica spomenutih transformacija Lyotard ističe potencijalno zanemarivanje znanja koje ne bi moglo biti transformirano u digitalni format, pri čemu se kao imperativ nalaže istraživanje u okvirima modernih tehnologija.¹¹⁹ U tom kontekstu Lyotard za suvremeno doba simptomatične procese naziva „hegemonijom računala”, upozoravajući na opasnost takvog pristupa u suvremenom znanstveno-istraživačkom radu.¹²⁰ Lyotard smatra da tehnološki napredak reformira znanstvene discipline, unaprijed uvjetujući sam proces kao takav, strogo diferencirajući tehnološkim okvirima prihvatljivo od neprihvatljivog.¹²¹ Takvim strogim uvjetovanjem se u suvremenoj kulturno-znanstvenoj zbilji stvara svojevrsan paradoks, istraživačkom napretku nudeći prijeko potreban alat, no istovremeno radikalno odbacujući već provjerene i ustaljene metode. Eksperimentiranjem metodama, pri čemu se već u znanstveni diskurs, ali i nastavnu praksu uvodi nova, još neprovjerena metodologija, nameće se pitanje dozvoljenog rizika. Lyotard u ovom kontekstu upozorava na jednu od najvećih opasnosti kojom prethodno rečeno može rezultirati: naime, autor je mišljenja da uslijed digitalizacije, ali i automatiziranja radnog procesa, ljudski faktor odnosno čovjekova sposobnost promišljanja ulazi u sferu suvišnjog, čime se izravno negativno utječe na tradicionalne znanstvene i kulturne postulate.¹²² Iz spomenutih razloga potrebno je iznova upozoriti na neminovne pomake koji tradiciju, koju je ovom kontekstu potrebno shvatiti kao u znanstvenom diskursu provjeren

¹¹⁷ Usp. Jean-Michel Treille, citat u: *La Semaine Media (1979.)* u: Jean-François Lyotard, *Postmodern Condition: A Report on Knowledge*, University of Minnesota (1984.), str. 4

¹¹⁸ Usp. Jean-François Lyotard, *Postmodern Condition: A Report on Knowledge*, University of Minnesota (1984.), str. 4

¹¹⁹ Usp. Isto.

¹²⁰ Usp. Isto.

¹²¹ Usp. Isto.

¹²² Usp. Isto.

sustav vrijednosti, reduciraju na odnos korisnika i potrošača.¹²³ Taj odnos od iznimne je važnosti za razumijevanje sustava: naime, potrošači zasigurno zahtijevaju određeno tržište, što znanost i kulturu pozicionira u konzumeristički diskurs sa ciljem ostvarivanja materijalne dobiti.¹²⁴

U tom kontekstu potrebno je osvrnuti se na već spomenute razlike u tehnološkom razvoju između pojedinih zemalja.¹²⁵ Naime, zasigurno je da se linearni tehnološki razvoj ne može podjednako manifestirati u svim državama, stoga je nužno pretpostaviti da bi se to moglo negativno odraziti na napredak zajednica u razvoju koje ne mogu u dovoljnoj mjeri zadovoljiti tehničke preduvjete koje nalaže društvo.¹²⁶ Lyotard upozorava kako na taj način dolazi do nagle promjene paradigme u diskursu moći, smatrajući da nekadašnje osvajanje teritorija prelazi u borbu za informacijama, a shodno tomu i znanjem.¹²⁷ Međutim, takvo poimanje informacijskog arsenala nužno nalaže podatke i znanje koje bi u tom diskursu bile prihvatljive: znanja bi, prije svega, morala biti relevantna za određeni društveno-politički kontekst, a ona bi ujedno morala zadovoljiti uvjet jednostavnog tumačenja.¹²⁸ Shodno tomu postoji mogućnost pojavljivanja sve većih razlika između razvijenih zemalja i zemalja u razvoju. Usprkos tomu što Lyotard piše koncem sedamdesetih godina prošloga stoljeća, iz čega proizlazi da je sama eksperimentalnost njegovih teorija u suvremenom kontekstu uvelike umanjena, misli francuskog filozofa čine se aktualnima i danas.

Opaske iz prethodnog odlomka mogu se također primijetiti i u školskom sustavu. Ovom prilikom Lyotardove teze treba iz makro razine staviti u kontekst mikro razine, pri čemu se treba osvrnuti na suvremeni obrazovni sustav. Stoga je moguće zaključiti da je za distribuciju informacija, a time i znanja i spoznaja, od presudne važnosti raspolaganje resursima koji omogućavaju reprodukciju sadržaja u kontekstu nastave. Međutim, za ujednačenu distribuciju znanja nužan je preduvjet ravnopravna raspodjela resursa unutar obrazovnog sustava, što podrazumijeva određeni standard tehnološke opremljenosti učionica diljem države. Zasigurno da je standardizacija jedna od glavnih pretpostavki suvremenog obrazovnog sustava, no moguće je primijetiti da se to još uvijek u velikoj mjeri odnosi na samu provjeru znanja, o čemu svjedoči provedba standardiziranih ispita na nacionalnoj razini kao što je to trenutno državna matura. Međutim, sam proces stjecanja znanja, ukoliko se

¹²³ Usp. Isto.

¹²⁴ Usp. Isto.

¹²⁵ Usp. Isto, str. 5

¹²⁶ Usp. Isto.

¹²⁷ Usp. Isto.

¹²⁸ Usp. Isto.

ovom prilikom izuzmu propisani planovi i programi pojedinih nastavnih predmeta, u određenoj mjeri nije moguće smatrati ujednačenim, pri čemu je potrebno istaknuti, primjerice, skromniju tehnološku opremljenost učionica u manjim mjestima. Uspješnu implementaciju novih tehnologija u nastavni proces uvjetuju prijeko potrebni resursi. Usprkos tomu što su za upotrebu pojedinih usluga iz virtualnog okruženja, primjerice platforme *Google Arts and Culture*, potrebni relativno skromni tehnički preduvjeti, nužno je napomenuti kako postoji mogućnost da oni predstavljaju nezanemarivu prepreku u korištenju unutar nastavnog procesa.

Lyotard se u spomenutom tekstu osvrće i na problem privatizacije informacija, napominjući kako se u formiranju novonastalih korporacija kojima je glavni predmet interesa monetariziranje znanja posredstvom istraživanja pojavljuje problem distribucije istoga. Korporacije u navedenom slučaju u potpunosti samostalno raspolažu rezultatima istraživanja te njihova dostupnost javnosti ovisi isključivo o poslovnoj politici konkretne tvrtke.¹²⁹ Naravno, javnost je pod tim okolnostima izložena riziku od manipuliranja informacijama. S druge strane, znanje i istraživački rad na taj način se svodi na puko materijaliziranje znanosti, u prvi plan stavljajući financijski profit, što uvjetuje promjenu paradigme znanstvene prakse društva u postmoderno doba.¹³⁰ Tehnološkim napretkom u suvremenom društvu moguće je ponnije promatrati sve promjene koje uvjetuje trend digitalizacije sadržaja, ponajprije misleći na znanstveni diskurs koji podliježe radikalnim paradigmatiskim promjenama.¹³¹ Moguće je pak prigovoriti kako se po pitanju znanstvenih spoznaja ne radi o sveobuhvatnom civilizacijskom znanju, međutim potrebno je skrenuti pozornost na činjenicu da se radi o reprezentativnom uzorku koji je relevantan za vrednovanje društvenog napretka.¹³²

U ovom kontekstu valja se osvrnuti na nekoliko misli koje se tiču reprodukcija u visokoj razlučivosti. Povjesničar umjetnosti i likovni kritičar James Elkins smatra kako Internet i novi mediji ljudskom oku omogućavaju vidjeti stvari koje ono, zbog sebi svojstvenih ograničenja, ne može zamijetiti.¹³³ Iako se može raditi o općoj postavci suvremenoga čovjeka naspram medija, autor tvrdi da je posredstvom suvremenih tehnologija moguće promatrati različite stvari puno bliže nego što bi to čovjek trebao, prije svega se referirajući na reprodukcije umjetničkih djela u izuzetno visokim rezolucijama koje omogućavaju promatraču da vidi

¹²⁹ Usp. Isto, str. 5.-6.

¹³⁰ Usp. Isto, str. 6

¹³¹ Usp. Isto, str. 7

¹³² Usp. Isto.

¹³³ Usp. James Elkins, *Is Google bringing us too close to art?* (2013.), na mrežnoj stranici: <https://www.dailydot.com/via/elkins-is-google-bringing-us-too-close-to-art/> (pregledano 25. studenog 2017.)

djelo iz potpuno druge, možda pogrešne perspektive, imajući pritom mogućnost vidjeti detalje koje sam umjetnik vjerojatno nije htio da budu predmetom promatranja.¹³⁴ Tehnologija korištena u platformi *Google Arts and Culture* korisniku omogućava da prijeđe granice mogućnosti vlastite percepcije, zbog čega je potreba za promatranjem originalnih djela u svome prostornom kontekstu utoliko veća.¹³⁵

Na primjeru slike Georges-a Seurata (Pariz, 1859. – 1891.) pod naslovom *Nedjeljno poslijepodne na otoku La Grande Jatte* (*Un dimanche après-midi à l'Île de la Grande Jatte*, 1884.), Elkins potkrjepljuje tezu o negativnom potencijalu reprodukcija u vrlo visokoj rezoluciji. Stavljajući fokus na dvije ženske figure u petom planu slike, pretjeranim približavanjem lica sjedeće od spomenutih dviju figura na vidjelo dolazi prikaz njezina lica koji, prema Elkinsu, zasigurno nije trebao biti zamijećen (slika 7).¹³⁶ U ovom slučaju upotrebom tehnologije dolazi do svojevrsnog izobličenja estetike samog umjetničkog djela. Kako bi potkrijepio spomenutu tezu, Elkins tvrdi da je zapadna umjetnička produkcija nakon renesanse prožeta djelima koja su namjerno bivala nedovršena kako bi se pojačala njihova ekspresivnost, a o tomu svjedoče različite tendencije u modernoj umjetnosti.¹³⁷ Međutim, u tom kontekstu otvara se pitanje pomicanja granica „povijesno primjerenog promatranja”¹³⁸ umjetničkih djela koje otvara prostor potencijalnom „kulturalnom poremećaju”¹³⁹ kao posljedici neograničenosti virtualnog prostora i njegovih tehnoloških mogućnosti. Naime, pojavom suvremenih tehnologija i odvajanjem od tradicionalnog promatranja umjetnina u muzejskom prostoru ili, u najmanju ruku, reprodukciji u literaturi, dolazi do promjene u percepciji umjetničke zbilje.¹⁴⁰ Elkins zaključuje: „Ako više nije moguće razlikovati dovršeno od namjerno nedovršenog, procesi i metode također postaju nerazumljivi.”¹⁴¹

¹³⁴ Usp. Isto.

¹³⁵ Usp. Isto.

¹³⁶ Usp. Isto.

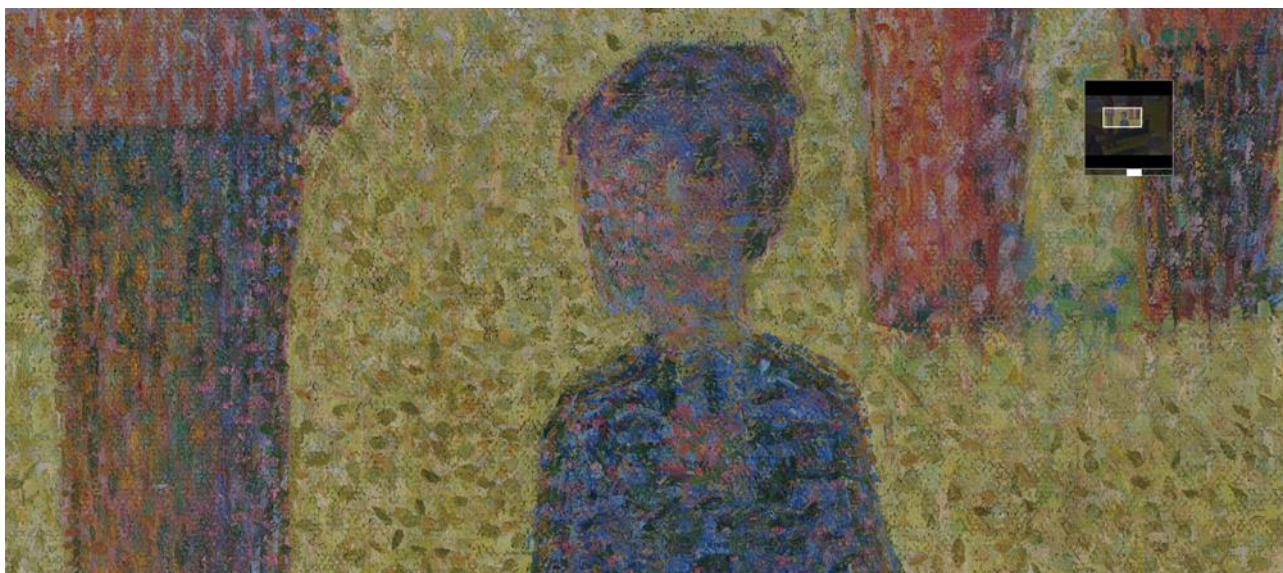
¹³⁷ Usp. Isto.

¹³⁸ Isto.

¹³⁹ Isto.

¹⁴⁰ Usp. Isto.

¹⁴¹ Isto, slobodan prijevod D. Sulcer



**Slika 8. Georges Seurat, *Nedjeljno poslijepodne na otoku La Grande Jatte*, 1884.-1886.,
ulje na platnu, 207.6 x 308 cm, Art Institute of Chicago (detalj), *Google Arts and Culture***

7. Zaključak

Američka multinacionalna tvrtka *Google LLC* od njezinog osnivanja 1998. godine svojim proizvodima, uslugama i aktivnošću uvelike utječe na percepciju digitalne zbilje. Za razliku od samih početaka, tvrtka se do danas uvelike udaljila od prvotne zamisli isključivog pretraživanja Interneta te je zadnjih desetljeća proširila područje poslovanja, pružajući čitav niz usluga u virtualnom okruženju, kako komunikacijskog tako i edukativnog tipa. O utjecaju koji tvrtka putem razvoja različitih programskih usluga izvršila na svakodnevicu, svjedoči neologizam „guglati”, pod kojim se podrazumijeva pretraživanje Interneta pomoću Googleove tražilice.

Usljed promjena posredstvom tehnoloških procesa kojima je suvremeni čovjek izložen, moguće je zaključiti kako je digitalno doba obilježeno paradigmatskim promjenama na brojnim područjima današnjice što se manifestira kako u svakodnevici tako i na razini znanosti, kulture, komunikacije, ali i obrazovanja. U informacijskom dobu, koje prvenstveno karakterizira trend sveopće digitalizacije sadržaja, valja napomenuti kako je tom procesu podvrgnuto i kulturno nasljeđe, pri čemu se postavlja pitanje relevantnosti dragocjenih dosega u znanosti i kulturi koje nije moguće prilagoditi suvremenom digitalnom okruženju.

U suvremenoj internetskoj zbilji moguće je pronaći različite platforme koje se bave pružanjem iskustva virtualnog posjeta muzejskim i galerijskim institucijama diljem svijeta. U tom kontekstu potrebno je razmotriti prirodu takvog sadržaja, uzimajući u obzir teorijske postulate muzeološke discipline. Kako je reproducirani sadržaj u okviru spomenutih platformi u velikoj mjeri dostupan korisnicima bez zahtijevanja novčane naknade, muzejske institucije bave se pitanjem mogućnosti gubitka autoritativne pozicije u diskursu umjetnosti i kulture.

Kako institucije igraju presudnu ulogu u formiranju suvremene kulturne i umjetničke zbilje, važno je osvrnuti se na razlike tradicionalnog muzeja od onoga postmodernoga. Naime, potonji kao takav ne mora nužno podrazumijevati predznanje korisnika, za razliku od tradicionalnoga za kojega je karakteristična edukativna komponenta muzejskoga iskustva. U ovom radu tematizirana platforma *Google Arts and Culture* već gotovo sedam godina korisnicima pomoću internetskog medija nudi mogućnost konzumiranja sadržaja iz područja umjetnosti i kulture u virtualnom okruženju. U suradnji s brojnim muzejskim institucijama korisnici mogu pretraživati sadržaj prema osobnom interesu, ovisno o tomu radi li se o učenicima, stručnjacima ili ljubiteljima umjetnosti. Implementiranjem i prilagođavanjem

različitih tehnologija u samu platformu, korisnicima je omogućeno iskustvo virtualnog posjeta odabranoj instituciji, istovremeno imajući mogućnost informirati se o predmetu interesa što je ponajprije ostvareno pomoću upotrebljavanja niza usluga iz spektra onih koji se nalaze u vlasništvu tvrtke. S obzirom na rečeno potrebno je istaknuti interaktivni potencijal platforme, ponajprije iz razloga što je njezin sadržaj moguće dijeliti među korisnicima posredstvom različitih komunikacijskih kanala kao što su primjeri društvene mreže ili pak elektronička pošta. Na osnovu spomenute interaktivnosti, usluga kao takva posjeduje potencijal u nastavnom procesu: koristeći se u okvirima usluge dostupnim sadržajem, nastavniku je na raspolaganju alat kojim učenicima može, služeći se ujedno i konvencionalnim pomagalicama kao što su to udžbenici, upotpuniti nastavno iskustvo. Potrebno je napomenuti kako služenje uslugom ne zahtjeva specifične resurse, već je moguće putem uređaja iz svakodnevice kao što su to računala ili pametni telefoni, uz uvjet pristupa Internetu, optimalno koristiti platformu na osnovu čega valja zaključiti da nije potrebno izdvajati dodatna financijska sredstva kako bi se platforma mogla uspješno implementirati u nastavni proces. Međutim, ukoliko bi se težilo korištenju usluge u kontekstu iskustva u virtualnoj stvarnosti, ona može, unatoč tomu što je usluga kao takva besplatna, predstaviti kamen spoticanja: naime, virtualna stvarnost uvjetovana je korištenjem posebnih uređaja koji svojom cijenom zahtijevaju dodatno izdvajanje financijskih sredstava.

Jedna od odlika u ovom radu tematizirane platforme spomenutog internetskog giganta jest reprodukcija sadržaja u visokoj razlučivosti. Pomoću posebnih tehnologija, tvrtka je uspjela mnoga umjetnička djela u muzejima i galerijama diljem svijeta reproducirati u izrazito visokoj rezoluciji, što korisniku pruža mogućnost promatranja sadržaja do najsitnijih detalja. Spomenuta može se iskazati kao prednost u nastavi, ponajprije zbog toga što nastavnik na raspolaganju ima sadržaj visoke kvalitete čime se dodatno može unaprijediti proces učenja i poučavanja. Međutim, u tom kontekstu valja postaviti pitanje jesu li umjetnička djela namijenjena takvom promatranju odnosno odgovaraju li takve okolnosti prvotnoj funkciji djela i naposljetku umjetnikovoj zamisli.

Potrebno je naglasiti kako se korištenjem usluge konzumira reproducirani sadržaj. U tom kontekstu od izuzetne je važnosti osvrnuti se na koncepte aure originalnoga umjetničkoga djela i njoj suprotne reprodukcije kao takve. Naime, postavlja se pitanje u kojoj mjeri jest moguće kod učenika razviti osjetljivost za umjetnosti i kulturu posredstvom digitalnog sadržaja. Usprkos tomu što se preporuča umjetničke fenomene promatrati u njihovom okruženju, bilo da se radi unutar institucije ili pak na terenu, u većini slučajeva to nažalost

nije moguće, ponajprije zbog prepreka organizacijske ili neke druge prirode. Dakako, platforma *Google Arts and Culture* nikako ne može nadomjestiti iskustvo neposrednog promatranja umjetničkog djela, no u okvirima školskih učionica, u kojima se većina nastavnih sati održava, ona može predstavljati vrijedan alat radi unapređenja kvalitete nastave.

8. Popis literature

1. Susana Smith Bautista, *Museums in the digital age: changing meanings of place, community, and culture*, Lanham, Maryland: AltaMira, 2014.
2. Enrico Bertacchini i Federico Morando, »The Future of Museums in the Digital Age: New Models for Access to and Use of Digital Collections«, u: *International Journal of Arts Management*, Vol. 15, No. 2, Special Issue: Digital Revolution in Arts and Cultural Organizations (2013.), str. 60-72.
3. Walter Benjamin, »Umjetničko djelo u razdoblju tehničke reprodukcije«, u: *Život umjetnosti* 6 (1968.), str. 22-32.
4. James Elkins, *Is Google bringing us too close to art?* (2013.), na mrežnoj stranici: <https://www.dailydot.com/via/elkins-is-google-bringing-us-too-close-to-art/> (pregledano 25. studenog 2017.)
5. *Google Trgovina Play, jedinica Google Arts and Culture*, <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.google.android.apps.cultural&hl=hr> (pregledano 25. studenog 2017.)
6. *Google: uvjeti korištenja*, <https://www.google.com/policies/terms/> (pregledano 25. studenog 2017.)
7. *Hrvatski jezični portal*, <http://hjp.znanje.hr> (pregledano 25. studenog 2017.)
8. Jenny Kidd, *Museums in the new mediascape: transmedia, participation, ethics*, Surrey: Ashgate, 2014.
9. Garret Lynch, *Google and Art: A commercial / cultural new media art economy?*, 2005., na mrežnoj stranici: <http://www.asquare.org/work/google-and-art/google-and-art.pdf> (pregledano 25. studenog 2017.)
10. Jean-Francois Lyotard, *Postmodern Condition: A Report on Knowledge*, University of Minnesota (1984.)
11. Francesca Polacci, »The Google Art Project: Democratisation of art or ideology of transparency?«, u: *La revue des Musées de la civilisation* 2 (2015.), str. 73-84.
12. *Mrežne stranice Galerije Tate*, <https://www.tate.org.uk/art/art-terms/a/aura> (pregledano 21. veljače 2019.)
13. *Odluka o donošenju kurikuluma za nastavni predmet Likovne kulture za osnovne škole i Likovne umjetnosti za gimnazije u Republici Hrvatskoj*, 2019., Ministarstvo znanosti i obrazovanja, https://narodne-novine.nn.hr/clanci/sluzbeni/2019_01_7_162.html (pregledano 3. srpnja 2019.)
14. *The Next Web*, <https://thenextweb.com/google/2012/04/03/googles-art-project-grows-larger-with-151-museums-online-across-40-countries/> (pregledano 25. studenog 2017.)
15. *Wikipedia, jedinica Android (operating system)*, [https://en.wikipedia.org/wiki/Android_\(operating_system\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Android_(operating_system)) (pregledano 25. studenog 2017.)
16. *Wikipedia, jedinica Google* <https://en.wikipedia.org/wiki/Google> (pregledano 25. studenog 2017.)
17. *Wikipedia, jedinica Google Art Project*, https://en.wikipedia.org/wiki/Google_Art_Project (pregledano 25. studenog 2017.)
18. *Wikipedia, jedinica History of Google*, https://en.wikipedia.org/wiki/History_of_Google (pregledano 25. studenog 2017.)
19. *Wikipedia, jedinica Google Street View*, https://en.wikipedia.org/wiki/Google_Street_View (pregledano 25. studenog 2017.)

9. Popis i izvori reprodukcija

Slika 1: Naslovna stranica platforme *Google Arts and Culture* i padajući izbornik,
Izvor: <https://artsandculture.google.com/?hl=en-GB> (pregledano 22. veljače 2019.)

Slika 2: Virtualna šetnja zagrebačkim Muzejem za umjetnost i obrt, *Google Arts and Culture*,
Izvor: https://artsandculture.google.com/streetview/muzej-za-umjetnost-i-obrt/XgFwbKb5I_uqkw?hl=en-GB&sv_lng=15.968497838262351&sv_lat=45.80946407364088&sv_h=156.898&sv_p=0&sv_pid=FE16adiurQm-gzb4JR666g&sv_z=1 (pregledano 22. veljače 2019.)

Slika 3: Pregled institucija uključenih u platformu *Google Arts and Culture*,
Izvor: <https://artsandculture.google.com/partner?hl=en-GB> (pregledano 22. veljače 2019.)

Slika 4: Interaktivna karta svijeta s označenim institucijama, *Google Arts and Culture*
Izvor: <https://artsandculture.google.com/partner?hl=en-GB&tab=map> (pregledano 22. veljače 2019.)

Slika 5: Vremenska lenta, *Google Arts and Culture*
Izvor: <https://artsandculture.google.com/category/artist?hl=en-GB&tab=time&date=1800>
(pregledano 22. veljače 2019.)

Slika 6: Van Gogh, *Zvezdana noć*, 1889., ulje na platnu, 921 x 737 mm, MoMA New York,
Google Arts and Culture
Izvor: <https://artsandculture.google.com/asset/the-starry-night/bgEuwDxel93-Pg> (pregledano 3. srpnja 2019.)

Slika 7: Pregled umjetničkih djela prema tehnikama i materijalima/medijima, *Google Arts and Culture*
Izvor: <https://artsandculture.google.com/category/medium?hl=en-GB>
(pregledano 22. veljače 2019.)

Slika 8. Georges Seurat, *Nedjeljno poslijepodne na otoku La Grande Jatte*, 1884.-1886.,
ulje na platnu, 207.6 x 308 cm, Art Institute of Chicago (detalj), *Google Arts and Culture*
Izvor: <https://artsandculture.google.com/asset/a-sunday-on-la-grande-jatte/twGyqq52R-IYpA?hl=en-GB&ms=%7B%22x%22%3A0.38653206449058697%2C%22y%22%3A0.34144086567576587%2C%22z%22%3A13.380198477983523%2C%22size%22%3A%7B%22width%22%3A0.07395174678261322%2C%22height%22%3A0.054620801908833325%7D%7D>
(pregledano 22. veljače 2019.)

10. Summary

The United States-based multinational corporation, *Google LLC*, has launched the *Google Art Project* in the beginning of 2012, which in the meantime carries the name *Google Arts and Culture*. Museum and gallery institutions around the globe have been able to promote collections on a unique platform, and through the various technologies used in content creation, a new cultural and artistic experience has emerged in the virtual environment, at the same time overcoming geographical constraints. This diploma thesis examines the possibility of implementing Google's initiative in the context of visual arts class, referring to experts from the fields of history and the theory of art and museology. Considering the resources needed to successfully integrate the platform into the teaching context, this thesis also analyzes the possible negative potential of the virtual art scene by questioning the concept of reproduced content in relation to the aura of the original artwork. The introduction of the aura concept in the subject of this thesis deals with the possibility of sensitizing the students for the cultural-artistic phenomena through reproduction, primarily because the aura-concept acts as an integral feature of the art artifacts itself. In this context, the spatial component of the museum institution as such is also discussed, contrasting the traditional spatial concepts with those postmoderns, referring to the the virtual space as well.

Key words: visual arts class, Google Art Project, Google Arts and Culture, Internet, new technologies, reproductions, education