

**ICT KREATIVNI KAMP U BALAMA** Općina Bale i Zaklada Mon Perin ugostili mentore i studente iz Osijeka

## AUSTROUGARSKA BAŠTINA ZANIMLJIVA I NOVIM GENERACIJAMA

# Kako kroz virtualni muzej i računalnu igru oživjeti povijest Bala

Mentori i studenti s Akademije za umjetnost i kulturu u Osijeku (AUKOS) i Fakulteta elektrotehnike, računarstva i informacijskih tehnologija Osijek (FERIT) na poziv Općine Bale i Zaklade Mon Perin osmislili su interdisciplinarni ICT Kreativni kamp, tijekom kojeg su nastojali odgovoriti na pitanje kako povećati vidljivost kulturnog naslijeđa Bala kroz digitalne tehnologije. Najveći naglasak stavljen je na austrougarske utvrde nadomak mjesta, nastale u drugoj polovici 19. i početkom 20. stoljeća

PIŠE **Mladen RADIĆ**

U Balama se proteklih tjedana spajala prošlost i budućnost, radilo se na virtualnom muzeju i kompjutorskoj igri, a ove kreativne projekte povezuje do sada ne toliko vidljiva prošlost Bala - austrougarske utvrde koje se nalaze oko ovog gradića. Mentori i studenti s Akademije za umjetnost i kulturu u Osijeku (AUKOS) i Fakulteta elektrotehnike, računarstva i informacijskih tehnologija Osijek (FERIT) na poziv Općine Bale i Zaklade Mon Perin osmislili su interdisciplinarni ICT Kreativni kamp, tijekom kojeg su nastojali odgovoriti na pitanje kako povećati vidljivost kulturnog naslijeđa Bala kroz digitalne tehnologije. Najveći naglasak stavljen je na austrougarske utvrde nadomak mjesta, nastale u drugoj polovici 19. i početkom 20. stoljeća.

### Realizacija projektne ideje

Na početku rada, nakon kraćeg teorijskog uvoda i upoznavanja studenata i profesora te vanjskih suradnika započela je ekspedicija zajedničkog otkrivanja Fort Forna, San Benedetta, Paravije i drugih obližnjih austrougarskih utvrda. Sudionici ICT Kreativnog kampa postojeću infrastrukturu na radionicama su odlučili "nadograditi" virtualnim sadržajima, kroz dva poveznika, ali i potpuno različita projekta - muzejom izgrađenim na temelju proširene i virtualne stvarnosti te računalnom igrom tematski i prostorno vezanom uz lokalitet Bala. Pred studentskim i mentorskim timom sad je posao realizacije projektne ideje, a o sve o kreativnom

radu u Balama ispričao nam je dr. sc. Igor Mavrin iz AUKOS-a koji je vodio i mentorirao projekt. On objašnjava da "muzej izgrađen na temelju proširene i virtualne stvarnosti" predstavlja proces koji će u prvoj etapi trajati godinu dana, kada bi se mogli vidjeti prvi sadržaji.

- Kada sve bude gotovo, svi korisnici mobitela moći će uzeti svoj mobilni telefon, instalirati aplikaciju i kroz nju vidjeti sadržaj koji će biti kreiran na temelju povi-

### Proširena stvarnost

Postojeću infrastrukturu austrougarskih utvrda u Balama sudionici ICT Kreativnog kampa na radionicama su odlučili "nadograditi" virtualnim sadržajima, kroz dva poveznika, ali i potpuno različita projekta - muzejom izgrađenim na temelju proširene i virtualne stvarnosti te računalnom igrom tematski i prostorno vezanom uz lokalitet Bala

jesnih informacija kroz različite multimedijalne sadržaje prezentirane na samom lokalitetu. Kroz određene točke koje bi bile postavljene na samim utvdama, taj će se sadržaj, kroz usmjeravanje mobitela aktivirati. Znači, ideja je da ljudi dodu na lice mjesta i da im se ponudi takozvana proširena stvarnost, da na temelju ostataka, utvrda, mogu vidjeti sadržaje koji asociraju na nekadašnji izgled, odnosno mogu rekonstruirati život vojske u to vrijeme, objašnjava dr. sc. Igor Mavrin. Taj proces iziskuje dosta priprema, pored samog poznavanja povijesti, uključuje fotodokumentiranje i prikupljanje tekstualnih podataka

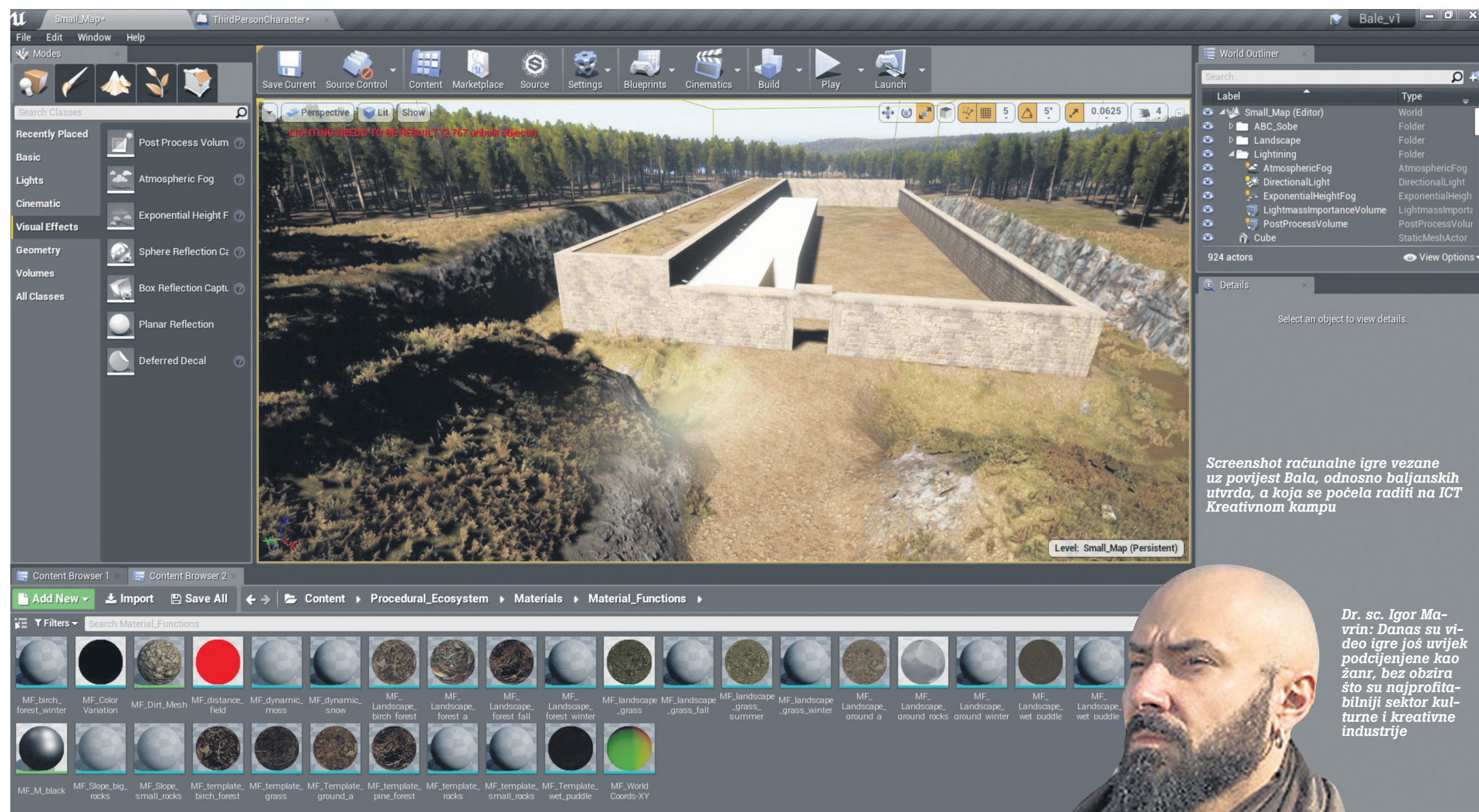
na čemu se još radi. Na radionicama su sudjelovali i studenti kazališnog oblikovanja, odnosno Odsjeka kreativne tehnologije koji se inače bave scenografijom i kostimografijom, a ovdje su bili jako korisni zbog mapiranja samog lokaliteta odnosno skiciranja ambijenta i osmišljavanja likova na temelju povijesnih zapisa. Rekonstruirali su kako su ljudi izgledali u to vrijeme, kako su se odijevali, što su nosili...

### Studenti i mentori

Na radionicama je sudjelovalo 12 studenata AUKOS-a i FERIT-a: s Odsjeka za kreativne tehnologije AUKOS: Anamarija Šerbetar, Bruno Nakić i Bruno Osmanagić; s Odsjeka za kulturu, medije i menadžment Petra Čurčić, Antonela Verković i Lucija Varošćić; s FERIT-a Ena Ević, Terezija Umiljanović, Nikola Pavković, Stjepan Mrganić, Fran Grgec i Ivan Kožul. Radionice su se održale pod mentorstvom nastavnika FERIT-a (doc. dr. sc. Josip Balen, doc. dr. sc. Ivan Aleksi, izv. prof. dr. sc. Alfonso Baumgartner), vanjskih suradnika (Iris Tomić - Akademija dramske umjetnosti Zagreb; Darko Bilandžić - voditelj marketinga Muzeja vučedolske kulture; Leo Tot - Crucial Update Productions, ekspert za dizajn računalnih igara) te pod vodstvom i mentorstvom dr. sc. Igora Mavrina (AUKOS).



S ekspedicije zajedničkog otkrivanja Fort Forna, San Benedetta, Paravije i drugih obližnjih austrougarskih utvrda



Screenshot računalne igre vezane uz povijest Bala, odnosno baljanskih utvrda, a koja se počela raditi na ICT Kreativnom kampu

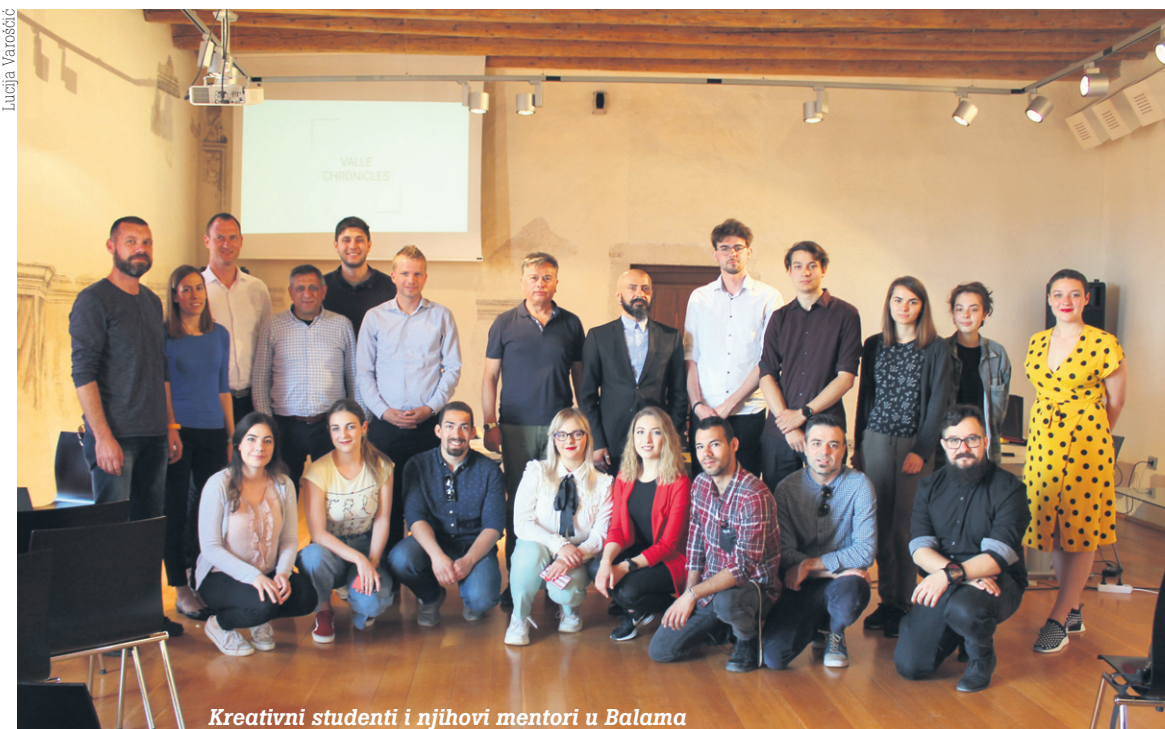
Dr. sc. Igor Mavrin: Danas su video igre još uvijek podcijenjene kao žanr, bez obzira što su najprofitabilniji sektor kulturne i kreativne industrije

vanja likova na temelju povijesnih zapisa. Rekonstruirali su kako su ljudi izgledali u to vrijeme, kako su se odijevali, što su nosili...

### Putovanje kroz vrijeme

Posebno zanimljivo zvuči i ideja o video igri čija će radnja biti vezana za period početka 20. stoljeća, bit će napravljena u RPG žanru i imat će elemente putovanja kroz vrijeme, kako je zasad definirano. To znači da će onaj tko bude igrao kontrolirati lik koji će morati komunicirati s drugim likovima u igri, rješavati zadatke, istraživati baljanske utvrde i usput upoznavati povijest lokaliteta.

- Danas su video igre još uvijek podcijenjene kao žanr, bez



Kreativni studenti i njihovi mentori u Balama

### U Balama smo pomicali granice kreativnosti

Svoje dojmove tijekom rada u ICT Kreativnom kampu u Balama prenijeli su nam studenti.

- U projekt sam se uključila zbog prethodnog znanja u razvoju mobilnih aplikacija i želje da naučim nešto novo. Do kraja aktivnosti u kampu shvatila sam da je najvažnija suradnja, a ne samo znanje iz programiranja. Suradnja između programera, ali i suradnja s kolegama s umjetničkih i kulturnih studija, kazala je Ena Ević (FERIT). Antonela Verković s osječke Akademije kaže da je u Balama naučila raditi u timu, posebno interdisciplinarno.

- Učili smo jedni od drugih, o crtanju, programiranju i marketingu, stvarajući ideje za buduće projekt, kaže ona.

Fran Grgec (FERIT) ističe da je usavršio znanje potrebno za razvoj računalnih igara te znanje iz softvera koji su potrebni, a važne su mu bile informacije iz prakse koje je dobio od mentora koji su aktivni na tržištu.

- Istra nam je pružila nenadmašno mjesto za razvoj naših ideja. Istražujući njene zanimljivosti nije nam trebalo dugo da se zaljubimo u nju, a time nam je svakim danom samo pomicala granice kreativnosti, zaključuje Anamarija Šerbetar studentica AUKOS-a.



Multidisciplinarnost

obzira što su najprofitabilniji sektor kulturne i kreativne industrije, to je činjenica i to je nepobitno. S druge strane, sve više video igara ima i umjetničku vrijednost, na njima rade umjetnici koji vrlo vjerno prikazuju likove i lokalitete. Jedan od primjera kako se kulturna baština prikazuje kroz računalne igre je "Assassin's Creed", a pogotovo u kontekstu katedrale Notre-Dame koja je nedavno izgorjela u požaru i koja će se sada obnovljati upravo na temelju mapiranja koje je određeno upravo za kreiranje ove računalne igre. To je značaj računalnih igara u očuvanju kulturne baštine koji možda nije svima poznat, razumljiv, ni pristupačan, ali može biti jako koristan, na koncu i za usvajanje i za učenje. Postoji jako veliki broj igara koji se tiče Drugog svjetskog rata čiji su igrači zainteresirani za povijest i koji velik broj informacija saznaju kroz same igre. Tako da igre mogu biti zabavne, ali mogu imati i edukativni i umjetnički karakter. Naglasak na onom na čemu smo radili je bio na prezentiranju kulturne baštine i na umjetničkom izražavanju, kaže dr. sc. Igor Mavrin.

### Prva verzija već na jesen

Drugim riječima, kroz ova dva projekta sudionici ICT Kreativnog kampa će oživjeti Bale i stare lokalitete za nove generacije i samim tim povećati globalnu vidljivost tih mjesta.

- Računalna igra je nešto što je globalno dostupno i samim time može izazvati interes za lokalitet ukoliko dovoljno zaživi, objašnjava dr. sc. Igor Mavrin.

Na projektu su radili studenti, pripadnici novih generacija koji su odrasli kada su nove tehnologi-

je već bile prilično razvijene i pritor hvaćene kao nešto najnormalnije. Kako su oni pristupili poslu?

- Svakako je taj dio digitalnog života nešto što je kod njih prisutno praktički od početka samog života i bili su im dostupniji neki sadržaji pa im je u tom smjeru puno lakše razmišljati i na taj način funkcionirati. Najveća zapreka bio je kako povezati tri različite struke, netko tko se bavi kulturnim studijima, kulturnim menadžmentom i medijском kulturom s jedne strane, zatim umjetnici i inženjeri. To je bila glavna zapreka, ali je tim jako brzo profunkcionirao. Nakon upoznavanja s temom i lokalitetom formirala su se dva tima koji su radili svatko na jednoj od dvije etape, jedna na virtualnom muzeju, druga na računalnoj igri, kaže dr. sc. Igor Mavrin.

Dodaje i da se jedna ekipa bavila time kako bi aplikacija trebala izgledati, što treba sadržavati, kako ju učiniti atraktivnijom... Napominje i da nisu svi ljubitelji muzeja, pa je bio izazov kako to predočiti nekom tko nije preterano "zaražen" muzejskim svijetom, ali da se ponudi dovoljno informacija i onima koji vole muzeje. Bio je izazov u balansiraju da aplikacija bude zanimljiva, a opet ne preopterećena znanstvenim informacijama kao takvim. Prema najavi na sljedećem ICT Kreativnom kampu razvijat će scenarij i likove, kao i mapirati teren te polako razvijati smjer u kojem bi računalna igra trebala ići.

Još se ne zna hoće li spomenuta igra biti besplatna, to ovisi o troškovima, no prva, alfa verzija trebala bi biti gotova na jesen, a prema najavi beta verzija bi se trebala pojaviti početkom iduće godine.