

INTERAKTIVNA MULTIMEDIJSKA IZLOŽBA "MUZEJ KOJI SE SAKRIO"

IRENA SERTIĆ □ udruga "Heureka", Zagreb



sl 1- 6 Interaktivna multimedijaska izložba
"Muzej koji se sakrio"

Uvažavajući činjenicu da baština pripada svim dobnim skupinama i svim slojevima društva, muzejska se djelatnost u svijetu sve više okreće mladim generacijama, pa tako uz dinamične i privlačne programe koje djeci i mladima kao edukativnu nadopunu nude postojeći muzeji, koji su prije svega građeni za odrasle, velikom dinamikom niču muzeji posebno oblikovani i posvećeni djeci i mladima.

Institucija dječjeg muzeja u svijetu je poznata već čitavo jedno stoljeće. Prvi dječji muzej osnovan je 1899. u Brooklynu. Od tada njegova popularnost sve više raste te je broj novootvorenih dječjih muzeja u svijetu sve veći, osobito u posljednja dva desetljeća. Danas u SAD-u postoji više od 300 dječjih muzeja, a u Europi više od 90.

Hoće li i Hrvatska dobiti svoj prvi dječji muzej?

Nizom kulturno-edukativnih akcija namijenjenih djeci i mladima, prije nepune četiri godine udruga Heureka je započela projekt osnivanja prvog dječjeg muzeja u Hrvatskoj, ustanove koja bi, uz izuzetne mogućnosti provođenja slobodnog vremena djece i mladih u kvalitetnim kulturnim sadržajima, omogućila da se muzejska djelatnost potpuno približi djeci te omogući prenošenje kulture na djeci dostupan i prilagođen način. Kao sastavni dio projekta, u jesen 2001. godine je u oživiljenom dijelu zagrebačkog Paromlina održana prva interaktivna multimedijaska izložba za djecu u Hrvatskoj "Muzej koji se sakrio". Autorica izložbe: Irena Sertić, postav: Irena Sertić, Dalibor Martinis, oblikovanje postava: Dragutin Broz, grafički dizajn: Dalibor Martinis, lutke: Dijana Možnik, makete: Tomislav Barb, Gordana Vresnik, fotografije: Boris Cvjetanović.

Izložba je imala edukativan karakter, a cilj joj je bio da se na jednostavniji i djeci pristupačan način predstavi i približi muzejska djelatnost najmlađim posjetiocima, a izložba učini ugodnim iskustvom učenja o muzejima. Djeca su po prirodi aktivna i znatiželjna, sa snažnim potrebama za novim doživljajima i spoznajama. Stoga su u prikladno uređenom prostoru predmeti u sklopu postava stavljeni u djeci privlačno kontekstualno okruženje koje pobuđuje emocionalne reakcije, nudi dramski mini svijet u koji mladi posjetioци mogu uroniti, koji mogu istraživati, isprobavati te se njime slobodno kretati. Putem slika, posebno uredjenih vitrina, fotografija, interaktivnih izložaka - lutaka, maketa, mobila i slagalica te video filmova i kompjutorskih prezentacija na plazma ekranu koji su omogućavali intervencije, i manipulacije posjetioca, te uz pomoć brojnih radionica, izložba je mladom naraštaju prikazala razvitak muzeja i predočila fenomen muzeja na nov i zanimljiv način te objasnila temeljne pojmove o muzejima i muzejskoj arhitekturi.

Djeca su imala priliku graditi vlastito znanje o tome što su to muzeji, o tome kako su nastali i kako su se mijenjali kroz povijest, o tome što je muzejska kolekcija i muzejski predmet, o vrstama muzeja, arhitekturi, o radu kustosa i sl. Muzeji su posjetiteljima postajali razumljivi i privlačni time što im je omogućeno da za vrijeme posjeta ovoj izložbi u njima otkrivaju bezbroj zanimljivih stvari. Tako su uz raznovrsne i zanimljive predmete koje možemo naći u različitim vrstama muzeja, posjetitelji mogli vidjeti naobičan, gotovo muzejski primjer starog industrijskog pogona kroz film o proizvodnji čavala za potkivanje deva snimljen u staroj karlovačkoj tvornici ili primjere neobičnih muzeja kao što su muzej snijega i leda ili muzej pijeska.

Izložbom su se nastojali potaknuti posjetitelji da potraže odgovore na pitanja: zašto uopće skupljamo predmete? Tko je prvi započeo? Kako je došlo do toga da ta navika ili možda strast preraste u ozbiljan posao stvaranja muzeja? I, što su to muzeji, kako izgledaju te po čemu se razlikuju? Ona im je omogućavala učenje kroz istraživanje i iskustvo, ohrabivala ih da predmete diraju, proučavaju te ih na različite načine koriste. Osnovno je geslo izložbe bilo: **ZNATI nešto znači KORISTITI to**. Uz to što vidimo i čujemo, potrebno je **ČINITI** kako bismo razumjeli.

Izložba promovira principe i metode rada budućeg dječjeg muzeja koji izrastaju na najsuvremenijim pedagoško-psihološkim načelima te saznanjima iz razvojne psihologije i metode poučavanja djece i mladih. Umjesto jednosmjernе komunikacije koju nude predmeti u vitrinama i natpisi na izložbi, ostvaren je princip interaktivnosti - dvosmjerni aktivan odnos između izložaka, ambijenta i posjetioca koji je važan u formiranju pažnje, percepcije i dugotrajnog pamćenja. Mladim se posjetiocima nudi mogućnost izbora sadržaja, omogućava prilagođavanje različitim stilovima učenja i vrstama inteligencije. Posjetioци su mogli sami postaviti pop art izložbu, složiti raspored prostorija i postav izložbe na maketi Pompidou centra ili postaviti natpise uz izložene predmete povijesnog muzeja. Objekti, predmeti i natpisi su stavljeni na visinu koja odgovara vidnom polju djeteta te postavljeni na različite načine: vizualni (mnoštvo slika koje objašnjavaju sadržaj izložbe), matematički (omogućavaju posjetiteljima upotrebu

