

ŠTO JE U MUZEJU ODUŠEVILO BALTAZARA?

Želimir Laszlo

Muzejski dokumentacijski centar

Zagreb

Naslovno pitanje bilo je upućeno svoj djeci grada Zagreba. Ona su bila pozvana na igru otkrivanja muzejskih predmeta u 15 zagrebačkih muzeja. O čemu se radi? Kakve veze ima profesor Baltazar s muzejima? Koje to predmete možemo označiti Baltazarovima? Koji je pedagoški i muzeološki smisao igre? O čemu je uopće riječ?



Naslovna stranica knjizice – ulaznice za muzeje

Kolegij kustosa pedagoga zagrebačkih muzeja, kojeg je organizirao i vodio Muzejski dokumentacijski centar, bio je svjestan toga da valja što prije učiniti nešto za popularizaciju muzeja u gradu Zagrebu. Već niz godina, od 1991. godine muzeji u našoj metropoli su, bojeći se ratnih razaranja i šteta, spremili, pohranili i zaštitili svoje funduse. Nije bilo stalnih postava, nije bilo puno pedagoškog rada, sve je bilo dobrim dijelom umrtvljeno. Generacije djece su rasle, a nisu ni bile svjesne prisutnosti muzeja.

Dijete koje je 1991. krenulo u prvi razred, 1996. godine išlo je u šesti razred osnovne škole. Od početka školovanja ono nije bilo u

prilici saznati da u Zagrebu postoji više od 20 muzeja i da se u njima krije mnogo zanimljivih i značajnih predmeta. Takva je situacija bila porazna i bilo je veliko pitanje kako se formiraju te mlade osobe bez uvida u ono što mogu pružiti muzeji. Godine 1996. neki od muzeja otvorili su svoja vrata, postavili stalne izložbe, ali ni to kustosi pedagogi nisu smatrali dovoljnim. Stoga se razmišljalo o mogućnostima i načinima kako djeci ponovno k svijesti prizvati značaj i važnost zbirki i pojedinih predmeta u zagrebačkim muzejima. Jer, tu je materijalizirana i osviještena naša povijest, tu je naša umjetnost, i nema nacije kojoj takve zasade ne bi bile važne. Pitanje koje se postavilo glasi: Kako djeci približiti, iznova pokrenuti i osvijestiti sav značaj zbirki i predmeta koje muzeji čuvaju? Odgovor je pronađen u nagradnoj igri pod nazivom: *Što je u muzeju oduševilo Baltazara?*

Profesor Baltazar, koji nam je poznat kao lik koji u mnogim crtanim zagrebačke škole crtanim filmima rješava mnogobrojne teške probleme svojih sugrađana, pokazao se kao idealan za spoj zabave, humanosti i muzeja. Zbog toga je izabran kao nosilac igre i kao glavni lik i zaštitnik cijelog projekta. Svako dijete trebalo je zamisliti da je profesor Baltazar posjetio muzeje u našem gradu. U svakom je pažljivo razgledao mnoge dragocjene i zanimljive izložke, ali mu se posebno svidio samo jedan jedini. Toliko mu se svidio da ga je označio svojim likom, kako drugi put, kada navrati, ne bi lutao. Dijete se trebalo uživjeti u ulogu detektiva čiji je zadatak bio u svakom pojedinom muzeju pronaći označeni predmet koji se profesoru Baltazaru toliko svidio.

Kada je pronašao Baltazarovim likom označeni predmet, ono je u knjizicu trebalo upisati o kojem je predmetu riječ. Na porti na izlazu muzeja otkriće se potvrđivalo žigom i potpisom. Ono dijete koje je istražilo najmanje 10 muzeja i u svakom otkrilo Baltazarov predmet, osvojilo je malu ali slatku nagradu. Time je također steklo pravo sudjelovanja u nagradnoj igri i završnoj svečanosti.

To su u kratkim crtama bila pravila igre. U njoj je sudjelovalo 15 muzeja: Etnografski muzej, Hrvatski povijesni muzej, Muzej suvremene umjetnosti, HPT muzej, Atelier Mestrovic, Arheološki muzej, Muzej Mimara, Hrvatski prirodoslovni muzej,

Strossmayerova galerija starih majstora, Tehnički muzej, Hrvatski školski muzej, Hrvatski športski muzej, Gliptoteka HAZU, Muzej za umjetnost i obrt i Galerija Matije Skurjenija u Zaprešiću.

Igra je trajala od 15. travnja do 15. svibnja 1996. godine, a završna je svečanost bila 18. svibnja u Tehničkom muzeju, i to na Međunarodni dan muzeja koji slave i obilježavaju svi muzeji svijeta pod patronatom ICOM-a, tj. Međunarodnoga komiteta za muzeje UNESCO-a.

Da bismo igru popularizirali tiskali smo 1100 plakata, 2000 tisuća knjižica u koje su se upisivala otkrića, više od 1000 letaka, 100 samoljepivih znakova, 500 bedževa i oko 1400 pozivnica za završnu svečanost. Medijska promocija bila je izvrsna i šarolika tako da je igra krenula – pomalo i na naše iznenađenje – tako dobro da smo već nakon tjedan dana bili prisiljeni dotiskati još 2000 knjižica. Ovakav veliki odaziv djece pokazuje da je akcija bila potrebna i da se jedva čekalo da se nešto slično dogodi u našem gradu.

Koje smo ciljeve htjeli postići?

Igra, dakako, pa još nagradna ne može biti sama sebi svrhom. Svjesno smo postavili izrazito mali broj striktno definiranih pedagoških ciljeva. Htjeli smo da djeca Zagreba uoče mnogobrojnost muzeja u gradu i da uoče njihovu različitost. Vjerujemo da su ovi ciljevi dosegnuti. Raznolikost muzeja je doista bila velika, od tehnike u Tehničkom muzeju, do vrhunskih djela u “umjetničkim” muzejima kao što su Mimara ili Strossmayerova pinakoteka, pa do etnografskog, prirodoslovnog ili školskog muzeja.

Prema reakcijama djece koje su kustosi pedagozi u pojedinim muzejima uočili, razvidno je da su ona shvatila da postoje potpuno različiti muzeji i u njima potpuno različiti predmeti. Bilo nam je dalje važno da djeca prođu kroz muzej, da osjete množinu i vrstu izložaka. Jasno je da je mnoge ponijela igra i da neki nisu obraćali pažnju na eksponate, nego su samo jurili za Baltazarovim predmetom, ali smo se osvjedočili i u to da su mnogi i te kako pomno razgledali barem još poneki izložak. Zadaća da se u Baltazarovu knjižicu upiše koji se izložak traži bila je usmjeren na to da svako dijete pomnije zagleda i razgleda barem jedan predmet i da se nauči koristiti legendom. Za osnovnoškolce to i nije bila tako jednostavna i malena zadaća. Svaki je muzej otkriće Baltazarovog predmeta potvrđivao žigom i potpisom u knjižici. Neki su muzeji dali izraditi posebne prigodne žigove. Tako je, primjerice, HPT muzej imao žig u obliku marke, prirodoslovni je otkriće izložka potvrđivao žigom koji je prikazivao mamuta sa školskom torbom itd. To je kod neke djece pobudilo strast za kolekcioniranjem žigova. Godine 1996. Međunarodni dan muzeja obilježavao se u cijelom svijetu

pod motom: Skupljamo danas za sutra. Tema je, dakle, bila kolekcionarstvo. Mnoga djeca postala su kolekcionari žigova. Važno je ovdje napomenuti da su knjižice nakon obavljanja zadataka ostajale kao uspomena djeci tako da danas mnoga imaju knjižicu kao suvenir ili kao kolekciju žigova.

Igra je bila koncipirana tako da se svako dijete igralo individualno i potpuno slobodno. Izbjegli smo, dakle, prisilu i nismo, a mogli smo, išli na to da djeca dobiju zadaće u okviru škole. Igralo se samo ono dijete koje je to htjelo. Nije bilo organiziranih posjeta. To više su nas iznenadile grupe djece iz pojedinih razreda koja su zajedno, njih desetak ili petnaestak, potpuno samoinicijativno bez pratnje nastavnika, obilazile muzeje. Posebno indikativna i svima nama draga grupa bila je ona u kojoj je jedina odrasla osoba na pitanje kustosa-pedagoga:



Naljepnica kojom je označen traženi muzejski predmet

“Iz koje ste vi škole?” indignirano, gotovo uvrijedeno, ali i s ponosom odgovorila: “Nismo mi nikakva škola, mi smo ulica.” Mislim da veću pohvalu našoj igri nije moguće izreći. Naravno bilo je mnogo mama i tata, baka i djedova koji su zdušno sa svojom djecom obavili zadaću.

Statistički podaci govore o velikom odazivu na našu nagradnu igru. Tiskano je ukupno 4000 knjižica, a od njih je prodano više

od 3000. Njih je baš kao i plakat vrlo uspješno, zanimljivo i atraktivno dizajnirao jedan od očeva profesora Baltazara, gospodin Boris Kolar. Postavljene zadatke riješilo je više od 800 pojedinaca. To znači da su ta djeca obišla najmanje 10 muzeja i otkrila 10 Baltazarovih predmeta, a bilo je, dakako, i onih koji su obišli svih 15 muzeja i skupilo svih petnaest žigova, a jedan dječak je to učinio čak dva puta. Kao poseban kuriozitet mogu navesti i to da je igra, iako je bila namijenjena i prilagođena osnovcima, privukla i odrasle. Tako je jedan studentski par, momak i djevojka, obavio zadane detektivske zadatke. Najstariji sudionik koji je uredno otkrio sve predmete i to potvrdio knjizicom sa žigovima imao je 44 godine. Njemu smo darovali posebnu nagradu. Već samo suho navedene brojke su impresivne. Neće, naravno, sva djeca od njih oko 3000 koja su bila pravi detektivi, postati ljubitelji muzeja, ali jedan broj njih svakako hoće. U našoj situaciji to se može smatrati velikim uspjehom.

Završna svečanost koja se na Dan muzeja odigrala u dvorištu Tehničkog muzeja također je bila iznenađujuće posjećena. Bilo je više od 2000 djece, roditelja, baki i djedova. Odigravalo se istodobno mnogo toga. Mali zmajari natjecali su svoje zmajevе, automodelari su demonstrirali brzinu i ljepotu svojih modela formule 1, u atraktivnom stalnom postavu Tehničkog muzeja vrtili su se na televizijskim ekranima crtići Baltazara, u posebnim prostorijama mogla se razgledati izložba podmorja Jadrana i uz sve to na pozornici, vani na otvorenome u dvorištu muzeja, odigravao se kvalitetan i atraktivan program. Kruna svega bilo je izvlačenje vrijednih nagrada koje smo pribavili od sponzora te predstava kazališta lutaka.

Svaki muzej koji je sudjelovao u igri, njih 15, za ovu je priliku uredio svoj "stand" s plakatima, publikacijama, bedževima i mnogim drugim stvarima. Bio je to pravi dječji muzejski sajam. Bilo je mnogo veselja, razdraganosti, pa su i kustosi pedagoga, a neki od nas su u ozbiljnim godinama, pomalo podjetinjili. Ne sjećam se da je ikada tako uspješno skinuta često lažna maska ozbiljnosti s muzejske struke i muzeja. Treba se zapitati moraju li muzeji, barem kada se radi o djeci biti tako smrtno i dosadno ozbiljni.

Naša igra izazvala je veliku pozornost medija. Tijek igre i završnu svečanost pratile su novine, radio postaje pa čak i poslovično suzdržana televizija. Posebnu pohvalu zaslužuje Radio Sljeme, koji je emitirao 17 emisija tijekom igre i koji se slušateljima javio iz svakog od 15 muzeja koji su u njoj sudjelovali. Bolju suradnju muzeja i medija doista je teško zamisliti.

U zaključku treba ukazati i na različito prihvaćanje igre unutar muzejske struke. Neki su njome oduševljeni, možda i više negoli to ona zaslužuje, dok su drugi ostali hladni prezrevši nagradnu igru kao nešto neprimjereno i nepodobno za muzeje. Istina je

vjerojatno negdje u sredini. Muzeji se moraju okrenuti mladima jer su oni njihova budućnost, budući posjetitelji i ljubitelji. Pogotovo u svjetlu spoznaje da je današnji posjet odraslih muzejima slab ako ne i mizeran, uz časne izuzetke, dakako. Igra poput naše može se shvatiti i kao jedan od načina i putova da se muzeji i njihova mlada ali i starija publika trgnu iz letargije, koja je što se muzeja tiče i te kako razvidna.

IZLOŽBA: Što je u muzeju oduševilo Baltazara?

Igra *Što je u muzeju oduševilo Baltazara?* započela je 15 travnja, a njen tijek izazvao je veliki interes medija i djece. No, istodobno htjeli smo službenike gradske uprave upoznati s projektom Baltazar, te je stoga odlučeno da se sačini izložba koja ilustrira tijek i način igre.

Izložba se sastoji od, na plastičnu podlogu, nalijepljenih fotografija (30 x 40 cm) i popratnih tiskovina koje smo dali



Sudionici igre s knjizicama Baltazar

izraditi za samu igru. Ona je pokretna i može se upakirati u samo dvije manje kutije.

Na uvodnoj ploči je plakat igre i on je jedini nešto većeg formata (B3). Iza plakata slijede fotografije kustosa-pedagoga koji su igru osmislili i proveli, letak koji smo tiskali za potrebe igre, fotografije djece koja obavljaju postavljene zadatke, te na ploči fiksirana knjizica koja je služila potrebama igre. Tako je izgledao uvodni, opći dio.

Igra je bila ilustrirana serijom fotografija svih 15 tajanstvenih predmeta iz 15 zagrebačkih muzeja koji su oduševili Baltazara. Fotografije su bile označene samo brojkama i uz njih nije bilo legendi. Bile su poredane po istom onom redu kakav je bio i u Baltazarovoj knjizici. Legende svih predmeta kao i informaciju u kojem se muzeju nalaze postavili smo na sam kraj izložbe. Tako



Predstavljanje muzeja u dvorištu Tehničkog muzeja

smo na malom prostoru i s fotografijama, zapravo ponovili tijek i način igre.

Izložba je sačinjena u vrlo kratkom vremenu od samo tjedan dana i bila je postavljena u auli Gradske vijećnice 17. svibnja. Bila je otvorena tri tjedna i vjerujemo da su je pogledali mnogi službenici, ali i mnogi slučajni posjetitelji, građani koji su u gradsku vijećnicu došli obaviti neki svoj posao.

Kako je u igru bio uključen samo grad Zagreb, mnoge kolege iz drugih gradova pokazali su interes za nju, pitajući se bi li i oni u svoji gradovima mogli prirediti nešto slično našoj igri. Takav interes pojavio se u Osijeku i Rijeci. Pokretna izložba omogućuje da se stručnjacima i građanima u tim gradovima igra približi i objasni. Zato je njena pokretnost i lako postavljanje i bilo planirano. Nadamo se da će prezentacija naše igre pokazivanjem izložbe ponukati još koji grad da za svoje područje organizira sličnu igru.

Izložba je u svakom slučaju bila samo još jedna dodatna aktivnost koja nije direktno participirala u našem projektu. Njena svrha bila je da odrasloj publici na malom prostoru, zgusnuto, prikaže tijek i svrhu igre, dakle, da o njoj prozbori na posredan način. Nadamo se da smo u tome uspjeli.



Izvodaci i posjetitelji, detalj sa završne svečanosti

Popis sudionika edukativnog projekta *Što je u muzeju oduševilo Baltazara:*

1. Etnografski muzej, Željka Jelavić, prof.
2. Hrvatski povijesni muzej, Janko Jelčić, prof.
3. Galerija suvremene umjetnosti, Nada Beroš, prof.
4. HPT muzej, Nedjeljko Nizić, prof.
5. Atelijer Mestrovic, Danica Zima, prof.
6. Arheološki muzej, Mila Škarić, prof.
7. Muzej Mimara, mr. Ankica Ribičić-Županić
8. Hrvatski prirodoslovni muzej, Renata Brezinsčak, dipl. ing. i mr. Eduard Kletečki
9. Strossmayerova galerija starih majstora, mr. Sanja Cvetnić
10. Tehnički muzej, Miroslav Mirković, ing. i Miljenko Paunović
11. Hrvatski sportski muzej, mr. Đurđica Bojanić
12. Hrvatski školski muzej, Elizabeta Serdar, prof.
13. Gliptoteka, Vesna Mažuran-Subotić, prof.
14. Muzej za umjetnost i obrt, Malina Zuccon Martić, prof.
15. Galerija Matije Skurijenija (Muzej Brdovec), Vesna Vrabec, prof.

Muzejski dokumentacijski centar:

voditelj projekta: Želimir Laszlo, prof., suradnica: Tončika Cukrov, prof.

Summary:**What thrilled Professor Baltazar in the museum?**

The question in the title was addressed to all the children in Zagreb. They were invited to a game of finding museum items in 15 Zagreb museums.

Having in mind the fact that during the Patriotic War the permanent exhibitions in all museums were taken down in order to be protected from war devastation, children from the first to the sixth grade never had a chance of learning about the contents and the function of museums.

Much thought was given to the possibilities and ways of bringing the contents of museums closer to children and explaining to them their character, importance and contents. The answer was found in a game with prizes entitled "What thrilled Professor Baltazar in the museum?"

Professor Baltazar is well known to us as a character from cartoons made by the Zagreb School of Animated Film, who solves difficult problems. The children had to envisage Baltazar visiting all the Zagreb museums. In each museum he had found an exhibit he liked most and marked it with his figure. The children had to play detectives and, by visiting all the museums, had to discover, in other words find the marked exhibit. Every child who visited at least ten museums and found the figure of Baltazar won a small prize of sweets and gained the right to participate in the prize draw during the final celebration.

The final celebration took place on May 15th, on the occasion of International Museum Day.

1100 posters, 2000 booklets in which the discoveries had to be noted, 100 stickers, 500 badges and around 1400 invitations to the final celebration were printed for the game.

Of course, the game was not an end in itself. We wanted the children to visit and get to know as many museums as possible, to note the differences and study the exhibits.

The media had reported extensively about the game during the time it was played, and took special interest in the final celebration.

The educational aim of the game consisted of turning the museum towards the young, because they are the future of museums.

VRUĆI ZEMLJOVIDI

Igraonice i radionice uz međunarodnu izložbu

Kartografi – geognostičke projekcije za 21. stoljeće,

Muzej suvremene umjetnosti, Zagreb, 8.6.-27.7.1997.

Nada Beros

Muzej suvremene umjetnosti

Zagreb

Poznavatelji prilika u suvremenoj umjetnosti u našoj sredini nisu bili iznenađeni činjenicom što je prva velika međunarodna izložba suvremene umjetnosti u Republici Hrvatskoj koncipirana upravo u Muzeju suvremene umjetnosti u Zagrebu, ustanovi koja je u svojoj, više od četiri desetljeća dugoj povijesti, bila inicijatorom važnih međunarodnih manifestacija, među kojima su izložbe što su obilježile pokret Nove tendencije (1961.-1973.) nedvojbeno najpoznatije.

Kartografi – geognostičke projekcije za 21. stoljeće, međunarodni projekt što ga je osmislio i pokrenuo Želimir Košćević, muzejski savjetnik MSU-a, realiziran je uz pomoć niza stručnjaka, kustosa, umjetnika, arhitekata, likovnih pedagoga, dizajnera... u lipnju i srpnju 1997. godine. Važan segment tog projekta bio je edukativni program. Njime se nastojalo obuhvatiti različite obrazovne slojeve publike i različite starosne skupine: od predškolske djece u likovnim igraonicama do stručnjaka u području suvremene umjetnosti i kartografije, što ih je okupio međunarodni simpozij u Goetheovu institutu u Zagrebu. Sudeći prema broju sudionika i njihovim primjedbama u Bilježnici dojmova, kao i prema ocjenama stručnjaka i medijskoj recepciji, iznimno uspješne bile su likovne igraonice i radionice za djecu, učenike, studente i odrasle. One su se odvijale na Vranicanijevoj poljani, u neposrednoj blizini Muzeja suvremene umjetnosti, na dan otvorenja izložbe, 8. lipnja 1997. godine. Stoga će se u ovom tekstu najviše govoriti o tom dijelu edukativnog programa uz izložbu *Kartografi*.

Planiranje

Prvi je dogovor u vezi s edukativnim programom uz izložbu *Kartografi* započeo u proljeće 1996. godine, kad sam prihvatio poziv kolege Košćevića da osmislim i predložim pedagošku djelatnost uz izložbu. Već u jesen jasno su se raspoznavale osnovne crte tog programa koji je ubrzo bio prihvaćen i na Stručnom kolegiju MSU-a. Kako približiti pojam kartografije različitim dobnim skupinama posjetitelja i kako potaknuti što širi krug sudionika da iskažu vlastito viđenje o pojavi što je u