
Iskustva i pogledi - Experiences and Viewpoints

DISNEYLAND KAO PRILOG MUZEOLŠKOM ISKUSTVU

*Tomislav Šola
Muzejski dokumentacioni centar, Zagreb*

Lewis Mumford smjestio je porijeklo muzeja »na pola puta između zadovoljstva i radoznalosti«. Muzeju nije time odrekao ozbiljnost ni znanstvenost, ali nam je svratio pažnju da te osobine mogu postojati istovremeno, ili bi, možda morale biti ravnopravne osobine institucije muzeja. Spoznaja nije nova, dakako: čak i u definiciji muzeja po ICOM-u nalazi se, ravnopravno s ostalima, i riječ »užitak«. No, problem nije očito toliko u formalnom priznavanju tih osobina muzeja koliko uistinu u njihovoj primjeni u praksi.

Gramzivo 19. stoljeće osnivalo je posvuda muzeje kao nijedno do tada, ali uništilo je u njima i posljednje tragove kreativne »neozbiljnosti«. Poput pravog skorojevića koji koristi sve prilike da izgradi samopoštovanje, to stoljeće u svemu je tražilo nov i efektan dignitet. Muzej se pokazivao podobnim mehanizmom.

Osorni, agresivni kapitalizam, jezuitska ozbiljnost i ledena protestantska trezvenost izbacili su igru iz sustava životnih vrijednosti kao nedostojan akt. Suvremeno je društvo, koliko s predumišljajem, koliko opet pod prisilom novih okolnosti (kao što je fenomen slobodnog vremena), revaloriziralo igru i uklonilo anatemu.

Sudeći po važnosti koju priznaje zabavljačkim profesijama lako bismo ga mogli optužiti i za frivolnost koja ne ostavlja mjesta za »bitne« probleme. No, kako god bilo (a radi se o složenoj temi) prešutni zakon ozbiljnosti nestao je iz velikog dijela ljudskih tradicionalno ozbiljnih djelatnosti. Svaka se od tih grana može pohvaliti »otpadnicima« koji joj, makar proglašeni i hereticima, pribavljaju dragocjenu društvenu pažnju i, što je mnogo značajnije, razbijaju dogme i ustaljenu praksu. Time otvaraju nove perspektive misli i nove putove tamo gdje se vidio kraj.

Industrijsko doba nije se suviše dalo ometati nebitnim: protežiralo je i omogućavalo u kulturi i pridruženim djelatnostima samo one vidove rada koje je smatralo izravno korisnim i pomirljivim sa svojim ciljevima i načelima. Muzeji su stoga, osobito tamo gdje se »industrijska« struktura dulje zadržava, ostali rijetki bastioni tradicije, na štetu svojih inherentnih ambicija i mogućnosti i, naravno, na štetu društva u kojem su trebali biti aktivni sudionik progresa. Muzej postaje opće dobro lišavajući se vezanosti za prijašnje »vlasnike«. I tamo gdje bi po istoj

ideji »vlasništva« morao služiti kao manipulatorski stroj i subverzija »općeg dobra« za račun povlaštenih — nameće se (snagom svoje prirode i logikom svoga radnog procesa) kao demokratska ustanova par excellence.

U relativno naglom izlasku iz dugotrajne anakroničnosti suvremeni muzej otkriva sve širine svoga potrebnog dosega: postaje svjestan odgovornosti, kompleksnosti uloge istraživača i čuvara istine o prošlosti i sadašnjosti, te uloge (što je osobito važno) jednog od najvažnijih društvenih komunikatora. Želi li, dakle, muzej tu važnu komunikacijsku ulogu ispuniti (a morao bi, računa li na budućnost) — od njega se očekuje da upotrijebi najdjelotvornije i najefikasnije načine priopćavanja svoje poruke. U sadašnjosti, dakle u vrijeme mass-kulture, u vrijeme kad muzej svoje poslanstvo vidi u dosizanju što većeg broja ljudi, — jasno je da mora primijeniti upravo sredstva kojima će te dosege ostvariti. U posljednjih desetak do petnaestak godina među muzejskim radnicima u svijetu raste spoznaja da će, »ne budu li muzeji obavili ono što im je dužnost, njihovu dužnost obaviti netko drugi«. I, eto nas na ključnom mjestu: potrebno je da muzeologija definira ambicije kako bi muzej stvarno bio svjestan dokle seže »legitimnost« njegovih napora. Da li je uistinu tako? Vjerojatno ne, jer te ambicije ne mogu imati čvrsto omeđene dosege. Fikcija »imaginarnog muzeja« paradigmatički se izjašnjava u pogledu sudbine muzejskog rada: muzej se mora širiti sve dok ne »nestane« — postajući, kao stanje svijesti, svojina svakoga. Netko će, naizgled s pravom, prigovoriti da je nepotrebna cehovska zabrinutost za prosperitet i društvenu važnost institucije muzeja ako posao koji je on »morao« obaviti u društvu, obavi netko drugi, neka druga institucija. Ipak, nije samo cehovska samosvijest vjerovanje da neke zadatke muzej može najbolje i najnadležnije obaviti. Nije, dakle, riječ o prestižu nego o odgovornosti.

Zbog čega je toliko bilo riječi, s jedne strane o anakronističnoj ozbiljnosti muzeja i s druge o potrebi da ne propusti drugima ono što mu slijedi po logici poslanstva? Razlog je slijedeći: muzej nije iskoristio šansu da pokuca na vrata koja se najradije otvaraju — ona koja pripadaju igri i zabavi; taj posao umjesto njega ili (za volju potpune objektivnosti) bez njega, obavljaju drugi.

O ispravnosti netom rečenoga svjedoče iznimke. Propagandni film napravljen u Smithsonian Institution za osnovne škole kao animacija posjete muzejima ima naslov koji mi se čini izuzetno značajnim: »Muzeji, mjesto gdje je zabava učenje«. U verziji koju bismo smatrali naprednom stajalo bi »mjesto gdje je učenje zabava«. Razlika mi se čini više no indikativnom jer potvrđuje da se muzej odrekao dosadnog inzistiranja na »dignitetu« kojeg je okolina sve manje trebala. Suvremeni muzej spreman je na tzv. vulgarizaciju da bi dopro što dalje sa svojom porukom. U realnoj, logičnoj verziji čitkost i preglednost poruke povećava se uz minimalne ustupke masovnoj publici. Specijalisti i znalci i dalje zadržavaju pristup na druge rečenoga komunikacijske razine, ali u muzeju nisu više sami.

Samo posjetioci Disneyjevih »čarobnih kraljevstava« u Americi koji su istovremeno osjetljivi na probleme muzeja danas shvatili su da je riječ (i) o stvarnom muzeološkom iskustvu. Odatle su mogli i pomisliti kako je šteta što ono ne iskorištava sve šanse koje bi pružio studiozan muzejski pristup. Za tradicionaliste je hereza ovom usporedbom počinjena, pa ih, vjerojatno, neće razuvjeriti ni pokušaj analitičkog uvoda. Preostaje, dakle, jedino dokazati zbog čega je zaista riječ o muzeološkom iskustvu.

Prvi je Disney, jednim od filmova iz serije »Fantasia«, širokoj publici pokazao (doduše u vrlo slobodnoj interpretaciji) izrazito muzejsku temu: prehistoriju i dinosauruse. Kasnije je, vođen, instinktom rasnoga muzejskog radoznalca, počeo otkrivati druge teme i načine da ih predstavi: dvama igranim filmovima prikazao je život seoske Amerike iz 19. stoljeća; snimio je film »Otok s blagom« u vjernim inscenacijama 18. stoljeća u Engleskoj. Njegov film »Mary Popins« donio je upečatljive inscenacije edvardijanskog Londona. Iste te godine, 1949, njegov film »Otok tuljana«, prihvaćen od distributera kroz iglene uši, dobio je Oskara za najbolji kratki film godine. Film je govorio o životnom ciklusu tuljana i bio je početak uspješne serije »Istinske avanturističke priče« o životu životinja te početak serije od šest dugometražnih filmova kojima je tema bila samo priroda. Kad bi to bilo jedino što je Disney napravio u muzeološkom smislu bilježili bismo mu zasluge: nakon tih filmova u Americi su se prvi put pojavili muzeji kao producenti TV-emisija i edukativnih filmova. Njihovi programi nisu bili »neozbiljni« i romantizirani kao Disneyjevi, ali jednako je istina da su Disneyjevi filmovi, za široku publiku kojoj su bili i namijenjeni, sadržavali uravnotežene i primjerene doze znanstvene osnovanosti i zabavnosti koja je vezala dragocjenu pažnju. Učinak tih filmova na odnos javnog mnijenja prema prirodi i onima koji se njome bave bio je dotad nenadmašen. To je bila prva Disneyjeva lekcija muzejima.

Disneyjeva genijalnost bila je u dobroj organizaciji i logičnom razmišljanju, a možda ponajviše u izboru kreativnih suradnika: slijedeći svoje vlastite želje za igrom i zabavom nalazio je ono što je i drugima bilo potrebno. Kad je, dugo fasciniran željeznicama, iza vlastite kuće uredio za svoju djecu malu željeznicu s tunelima i slikovitom scenerijom dosjetio se da taj eksperiment ponovi u velikim razmjerima: tako je rođena ideja Disneylanda. 1952. osnovao je poduzeće, a 1955. prvo »začarano kraljevstvo« je otvoreno. Željeznica je polazila i stizala u Glavnu ulicu gradića sa srednjeg zapada s kraja prošlog stoljeća. U rekonstruiranju prošlosti Ulica je posjetiocu, kao uostalom i danas, nudila sve što se u takvoj ulici moglo naći, dakako, u verziji koja je podobna potrebama ovovremenoga posjetioca. U njoj su i gradska vijećnica, i vatrogasna stanica, konjski tramvaj, prastari autobus i automobili. Ali, sve je tamo da bude upotrijebljeno. Pojedini detalji nude i »ozbiljniju« muzeološku interpretaciju: brušena i jetkana stakla na prodavaonicama, mjedene brave i zvekiri, stolarija i ostale sitnice napravljeni su kao vjerne

kopije u originalnim materijalima. A onda — upravo Disneyjevski, hollywoodski, filmski nedvojbeno — čitava Main Street izvedena je u nešto umanjenom mjerilu. Efekt je prisnost, začaranost, lakši i brži put u iluziju, — ukratko — prvi korak u vremeplav koji će posjetioca odvesti u čudna iskustva mašte. Inscenacijom je to jasno i iskreno rečeno: vizuru Glavne ulice zatvara čarobna prikaza Dvorca uspavane ljepotice, s kulama, tornjicama i bedemima. Dvorac na kraju doista je poziv da istupimo iz prošlog stoljeća Glavne ulice, ali i posljednja točka »sekvence vizualnih magneta« u glavnoj ulici kojima Disney (i toliko nakon odlaska) nepogrešivo upravlja kretanjem posjetilaca svoje Nedodije. Svaku od bezbrojnih atrakcija u dvanaest odvojenih »zemalja« dnevno obiđe ili isproba bar četrdesetak tisuća ljudi svih uzrasta. Savršena organizacija prostora i svih funkcionalnih dijelova ostavlja tek dojam da smo na mjestu koje se mnogima sviđa, ali ne i na mjestu koje zbog pretrpanosti valja što prije napustiti. Čak ni neki pretrpani američki muzeji nisu naučili ono što je Disney znao. U njima mnoštvo još uvijek lako dobiva simptome umora. Logika kretanja po prostoru muzeja još se najvećim dijelom nalazi u muzeološkim preskripcijama, a »sekvence vizualnih magneta« riječak su predumišljaj u muzejskom postavu. Klasičan muzej, u Evropi koja je takvima preopterećena, ne dopijeva do tih finesa »podilaženja« svojoj publici.

Sretnim stjecajem okolnosti Disney je svoja filmska iskustva koristio u artikuliranju svih atrakcija dvaju svojih »začaranih kraljevstava«. Vizualna sredstva pažljivo su strukturirana u filmskoj logici odvijanja radnje. Početna i krajnja točka »događanja« vezane su logičkim slijedom pojedinosti. Primjer »Kuće duhova« nije najtipičnije muzeološko iskustvo, ali je to indikativnije: sama je Kuća vjerna rekonstrukcija kuće s polovine prošlog stoljeća u New Orleansu, a nalazi se, naravno, na New Orleans Squareu. Trg i vanjšina Kuće prvi su nagovještaj onoga što slijedi. Prva je prostorija u Kući »gotička« soba kojoj se nakon što unutra uđe stotinjak ljudi tiho i sama od sebe zatvaraju vrata. Sa zidova pilje hičkokovski portreti. Što učiniti da se posjetiocu pred budućim »spiritualnim seansama« izmakne tlo realnosti ispod nogu? Upravo to: Disneyjevi graditelji učinili su od »gotičke« sobe, zapravo, ogromnu kabinu dizala: zbunjenim posjetiocima strop se počinje udaljavati jer pod bešumno klizi u dubinu. U polumraku podruma ukrat će se po dvoje u vagonete koji sličje, na uspravljenu polovicu orahove ljuske u kojoj je pogled moguć samo prema naprijed. Vagoneti se kreću po vrlo složenom sustavu »tračnica«: uzbrdo, nizbrdo, na sve strane... Električnim impulsima prema programu okreću se u svim smjerovima, tako da je posjetilac suočen upravo s onim što je programirao režiser: Vizualna pažnja time je maksimalno ekonomizirana u korist odvijanja programa, ali ni auditivna komponenta ne dozvoljava »gubitke« koncentracije: u »ljusci« je ugrađeno stereo ozvučenje kao bitna komponenta slike. U montaži atrakcija Disneyjeve ekipe gledalac je tako »smješten« u savršeno programiranu filmsku kameru, a, govoreći s muzeološkog staništa, ostvaren je po izložbenom prostoru (jer to jest ujedno i izložbeni prostor) savršeno organiziran put koji ne dopušta »misinterpretation«.



U oslikavanju poruka koje priopćavaju natpisi u izlozima, znakovi na fasadama i plakati, obnovljen je grafički znak i način prošlosti. I najneugledniji predmeti kao što su kante za otpatke svjedoče o jednom određenom ukusu 20. stoljeća.



Željezne čipke na zgradama New Orleans Squarea ilustriraju primjenu arhitektonskih stilova u prostoru parka.

Gotovo potpuno muzeološko iskustvo pruža vožnja parobrodom po jezeru. Parobrod je onakav kakve je sa splavi na Missisipiju gledao Huckleberry Finn, a Missisipi je, doduše, bitno uži i »teče« uokrug. Pa ipak, ponuđeno je dovoljno. Na putu će posjetilac s parobroda ugledati na obali Indijanca na konju kako dostojanstveno maše, vidjet će indijansko selo sa stanovništvom i svim poslovima koji se u njemu obavljaju, proći će pored indijanskoga groblja i malih trgovačkih postaja i pristaništa koja su izgradili putujući trgovci i traperi. Parobrod prolazi i pored famoznog jedrenjaka »Columbia« koji je, doduše, izlakirana reprodukcija, ali plovi i posjeduje sve što može zanimati ljubitelja povijesti i brodova.

Atrakcija koja se zove »Fantastično putovanje« moguća je, na žalost, samo u Disneylandu, a ne i u muzejima za povijest prirode: po predlošku kojega je tako efektno ponudio I. Asimov u istoimenoj knjizi, posjetilac je u prilici upravo nadrealnim iluzionističkim efektima steći sposobnost smanjivanja tako da zaista bude u mogućnosti obaviti putovanje u središte atoma putujući kroz ljudski organizam. Audio vizualne tehnike u najkreativnijem sklopu i s inovacijama do holografskih iluzija, omogućuju vizualnu rekonstrukciju mikrosvjetova. S čim, uostalom, usporediti osjećaj prolaska kroz, recimo, elektronski omotač atoma, kad oko »putnika«, poput svjetlaca, prolijeću elektroni? To doista fantastično putovanje vrijedi kao deset školskih sati i crteža tupom kredom na ploči te daleko nadilazi ono što klasični muzejski postav na tu temu nudi.

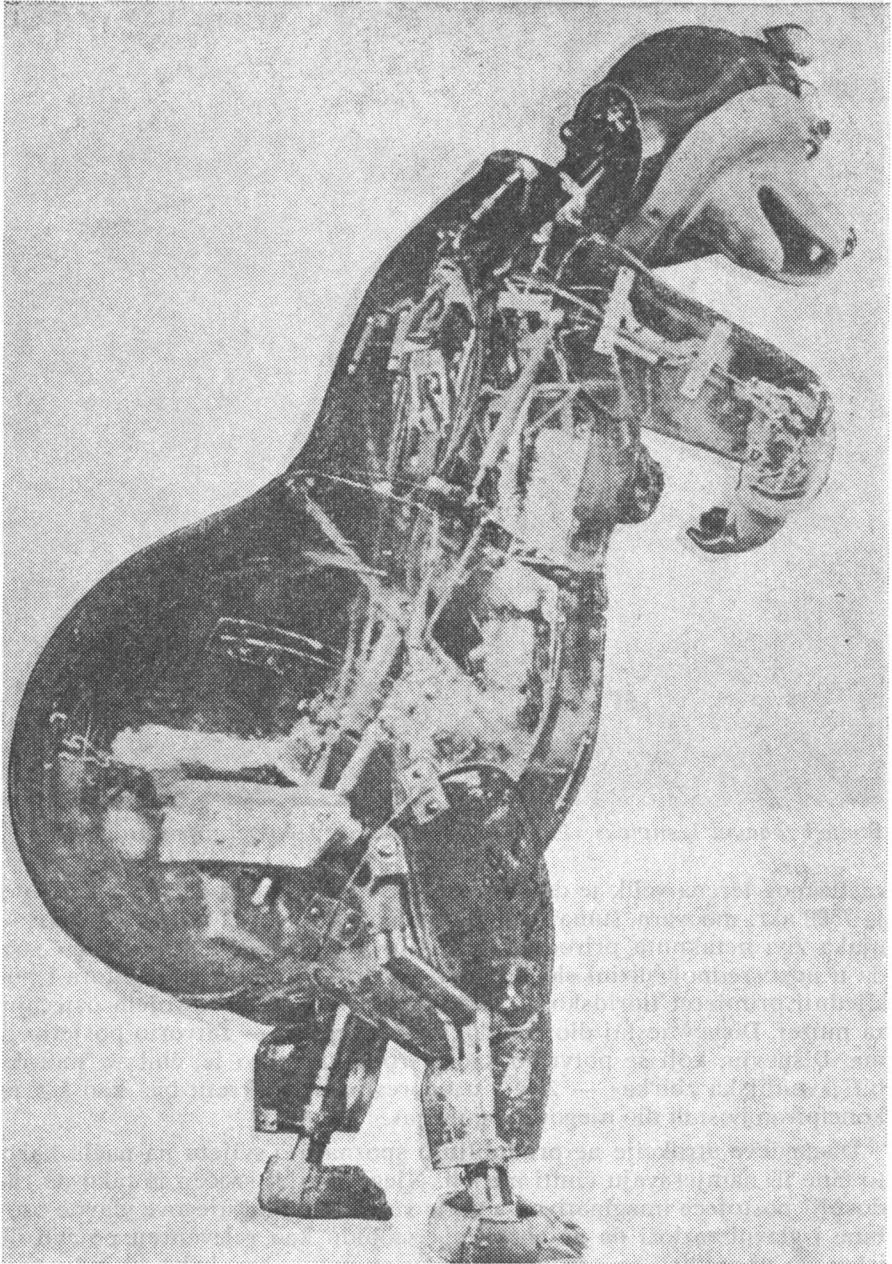
Walt Disney bio je muzeologiji blizak ne samo po ovom osjećaju za logično pripočavanje i organiziranje emisije poruka, nego i po jednoj tradicionalnoj osobini. Bio je, naime, dugo vremena sakupljač mehaničkih igračaka i sve tamo od četrdesetih godina ovoga stoljeća radio je na stvaranju trodimenzionalnog ekvivalenta animaciji u kojoj je njegova ekipa postigla, čini se, savršenstvo. Svoje inženjere Disney je nazvao, naslućujući o budućnosti više no što je doista mogao znati, »imagineers« (umjesto: »engineers«). Njegova ekipa napravila je animiranu lutku proslavljenog plesača Buddyja Ebsena, ali klasičnom tehnologijom rezultat nije dosegao potrebno savršenstvo. No, pojava tehnologije »solid-state« omogućila je Disneyjevu tzv. »audioanimatroniku« na osnovi koje u »Tiki roomu« egzotične ptice pjevaju i pripovijedaju priče. Disneyjeva radionica sudjelovala je na Svjetskoj izložbi u New Yorku s mnoštvom dostignuća, ali najuspješnija atrakcija ostaje sve do danas (uz poboljšanja u međuvremenu izvedena) »Veliki trenuci s g. Lincolnom«. U jednoj dvorani, u koju se ulazi s Glavne ulice, 16. predsjednik SAD diže se pred punim gledalištem sa stolice i drži svoj famozni govor. U govoru sudjeluje doslovno sve: glas, oči, grimase lica, geste ruku, premještanje s noge na nogu itd. Diskvalificirati to »čudo tehnologije« kao tipičan američki Disneyjevski, kič, prejednostavno je rješenje dilema »za i protiv«. Onaj siguran dio, bar što se muzeologije tiče, jest dragocjenost iskustva koje bi u raznim oblicima bilo itekako upotrebljivo u muzejima. Takvim »poticajima na razmišljanje«, u stvari vrhunskim atrakcijama i dometima »audioanimatronike«, oba Disneyjeva kraljevstva obiluju. Pored spome-

nute »Kuće duhova« zanimljivi primjeri su još »Karipski pirati«, »Revi-ja Mikija Mause« i slavljе medvjeda »Country Bear Jamboree«. Usporedivo s tim iskustvom jest jedino, makar i drugačije tehnološki riješeno, iskustvo »Sesame Street« i famozni »Muppet Show«.

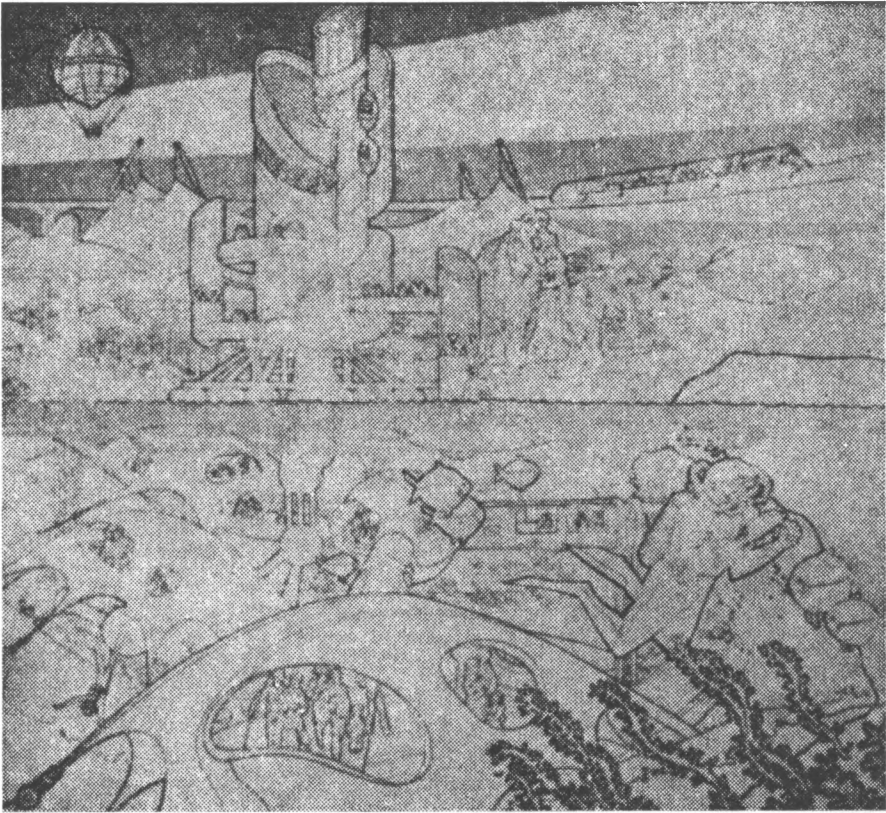
Disneyjev svijet nosi neke osobine, bar okvirno gledajući, koje ga i u samoj općoj ambiciji vežu za svijet muzeja. U njemu se nalazi »obrađen« sklop čovjekovih interesa od nostalgije do svemirske tehnologije. Ono što posjeduje za razliku od muzeja to je svijet mašte, tj. upravo onaj dio kojeg je, kako je bilo već spomenuto, svijet muzeja istisnuo iz »priznatih« potreba svojih posjetilaca. Nijedna od Disneyjevih »tematskih cjelina« nije bez *izrazite* muzeološke komponente, bez bitnih osobina koje su prisposodive muzeju. »Main Street«, »Frontier-land«, »New Orleans Square«, »Liberty Square« (kolonijalna Amerika), više su no »uspjele rekonstrukcije nostalgичne prošlosti«. Jednako tako »Putovanje po džungli«, »Swiss Family Robinson's Tree House« i spomenuti »Karipski pirati«, nisu samo odraz težnje egzotici. U njima je na izuzetno efektan način prikazan velik broj povjesnih, ekoloških i ostalih podataka. »Zemlja budućnosti« (»Tomorrowland«) hrabro spekulira s onim što bi imalo tek biti. Muzeji bi odatle mogli steći inspiracije za vlastitu hrabrost: i pretpostavke mogu biti znanstvene, a svakako su zbog atraktivnosti put i do pozitivnih znanja i spoznaja. »Kuća duhova« i »20 000 milja ispod mora« doista su poziv na susret s nepoznatim. Uostalom, za razliku od »ozbiljnih« muzeja, znanost već poodavno traži dodatne spoznaje izvan utvrđenih zakona i mjerljivih efekata. Ako se zabavljački oblici Disneylanda čine nedovoljno znanstvenim ili ispod razine zanimanja za ozbiljan pristup, dio floridskog »kraljevstva«, grad budućnosti EPCOT (Experimental Prototype Community of Tomorrow) mogao bi biti na ponos svakom tehničkom muzeju većih ambicija. Nastanjen i pod nadzorom ekipe znanstvenika grad funkcionira tako da simulira život u budućem vremenu — četvrt stoljeća unaprijed.

Arhitektonski, urbanistički i organizacijski, (osobito) floridski Disneyjev projekt dragocjeno je iskustvo koje bi moglo obogatiti znanjem svakoga planera muzejskih kompleksa. Ispod dijela »Magic Kingdom« (Glavna ulica, Dvorac itd.) nalaze se uredi, radionice, služba nabave, restorani za zaposlene, garaže, komunikacije za zabavna vozila itd. Tamo je sustav za recikliranje vode, sustav za sagorijevanje otpadaka (koji sa svih punktova dolaze automatski u središnje mjesto), opći kompjutorski sustav koji kontrolira gotovo sav mehanički dio »kraljevstva« itd. Dio arhitekture je doslovno znanstveni eksperiment kao što je i jednotračna željeznica eksperiment među brojnim sredstvima transporta koje je moguće tamo isprobati.

Unutar interesa muzeologije, unutar koncepta odnosa prema okolini koji, kao »stanje svijesti«, muzej zagovara, jest i način na koji je u sred močvarnog terena podignut »Disney-world«. Isušivanje terena rezultiralo bi katastrofalnim posljedicama za okoliš. Za gradnju su stoga upotrijebljene uzvisine, a jedan dio isušenog terena sustavno brana i pumpi tako je odvojen od ostatka da nije pala razina vode. 43 kvadratne milje



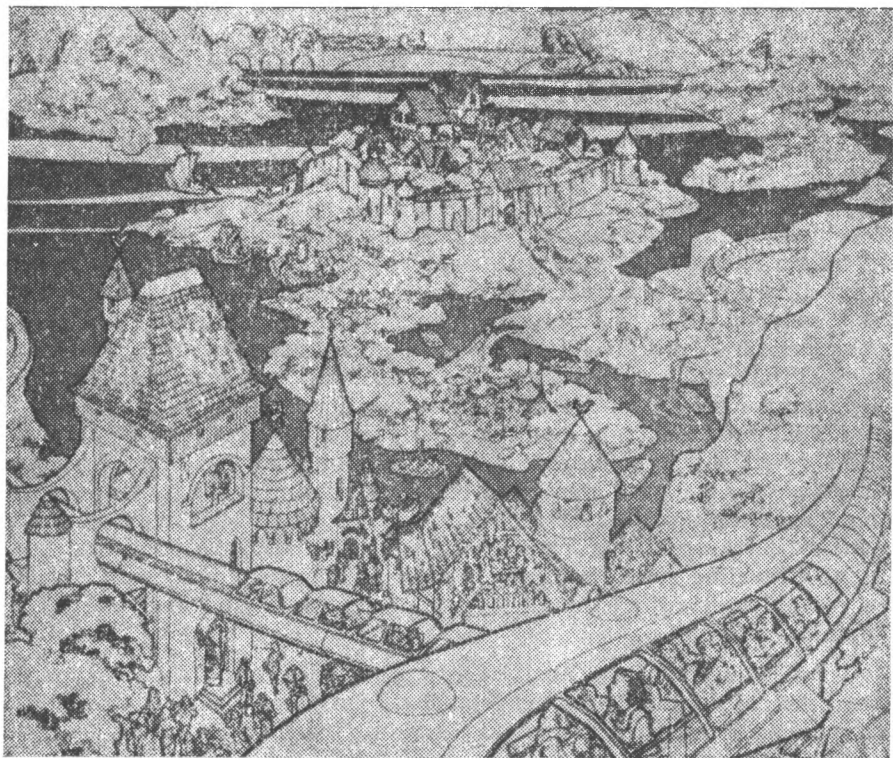
U parkovima »Disneyland« i »Walt Disney World« mehaničke lutke održavaju svoju proslavu (»Country Bear Jamboree«). Kompleksni mehanizam pokreće lutku čiji su pokreti razrađeni do detalja kao što je treptanje očnim kapcima, a govor sinkroniziran s pokretom.



Budući zabavni kompleks »Park kulture, odmora i etnografije naroda SSSR«.

zaštićenog terena velik je dobitak. Što više, od samog početka ostavljeno je 7500 akri močvara, šuma i polja, gdje pod stalnom paskom ekipe stručnjaka živi netaknuta priroda. Malo koji posjetilac »Disney-worlda« zna da u neposrednoj blizini slobodno živi u prirodi mnoštvo aligatora i posljednji primjerci floridskoga crnog medvjeda. Shodno svojem osjećaju za muzej, Disney je taj dio ortodokсно muzealski — zatvorio posjetioci-ma. Disneyju, koji se potvrdio kao prirodoljubac, to je, čini se, morala biti »studijska zbirka« — živa i u neprestanom pokretu baš kao što je koncipiran i ostali dio njegovog »muzeja«.

Disneyjeve atrakcije ne produbljuju spoznaju o svijetu na način kako to čine ili namjeravaju činiti muzeji. Njegov svijet sročен je tako da zadovolji postojeće imaginativne apetite većine i otuda njegove glavne osobine i glavni razlozi da ga »ozbiljni« zaobiđu kao relevantnu pojavu ili iskustvo uporedivo sa »znanstvenim pristupom«. No, kako je industrijska civilizacija u svojem vrhuncu donijela i pojavu masovne kulture i njoj podredila ne mali broj svojih ambicija u diseminaciji znanja, dis-



perziji kulture i spoznaja o prirodi, to se Disneyjev eksperiment pokazuje kao upotrebljiva veličina i relevantno iskustvo. Spoznaja, dakle, da riječ »kultura« nije sinonim za elitnu kulturu i logika koja nam kaže da pretjerana ozbiljnost ove civilizacije rađa sve mračnijim posljedicama, čini od Disneyja višestruko iskoristiv fenomen.

Većina filmova, kazališnih predstava i ostalih kulturnih događaja, uključujući one iz područja rada muzeja, namijenjeni su definiranim potrebama i ukusima jednog dijela društva. Disneyjeva ambicija taj luksuz sebi nije mogla ni htjela dozvoliti. Zabava koju je trebalo ponuditi morala se ticati svakoga, morala je biti rađena na univerzalnim osobinama čovjekove prirode, na konceptima koji omogućuju jednaku komunikaciju Evropljaninu, Amerikancu, Afrikancu itd. U svakom detalju tih dvaju kompleksa krije se privlačnost koju je moguće izraziti kategorijama instiktivnoga ili emocionalnog reagiranja. Svijet koji nudi Disney, građen je na fascinantnoj seriji arhetipskih iskustava i upravo stoga predstavlja snažan doživljaj. Taj svijet ujedno je vrhunska potvrda i ilustracija efikasnosti arhetipa Igre u ponašanju čovjeka, a kao uspio eksperiment i poziv da se iskustva upotrijebe svagdje gdje mogu biti dodatni argument djelotvornosti. U muzejima, na primjer.

Krunskim svjedočanstvom u prilog Igru u muzejima bili bi primjeri iz postojeće muzejske prakse u pojedinim, vrlo uspješnim, institucijama u svijetu. No, kako god izuzetno zanimljiva, ta praksa predstavljala bi posebnu temu. Kako je riječ o fenomenu Disneylanda kao muzeološkom iskustvu, zanimljivijim se u ovom trenutku čini projekt »Parka kulture, odmora i etnografije naroda SSSR«. Već sad nazivaju taj budući zabavni kompleks »Zemljom čudesa«. Prema časopisu »Arhitektura SSSR« Park bi trebao biti zabavno-poučnog karaktera i služio bi »organizaciji masovnog odmora i kulturnom opsluživanju Moskve, moskovske oblasti i gostiju glavnog grada...«. Površinom od 500 ha i planiranim godišnjim posjetom od 25 milijuna ljudi pokazuju se ambicije budućeg Parka. Posjetioци bi se tamo morali »upoznati s različitim stranama života zemlje, njezinom poviješću, dostignućima znanosti i tehnike (i to) u pristupačnim, slikovitim oblicima, nalik igri, uz pomoć sredstava arhitekture, dizajna, primijenjene umjetnosti i najnovijih oblika atrakcijske i prometne tehnike«. Pri glavnom ulazu bile bi početne stanice svih raznih prometala; postojao bi, dalje, »Dvorac odmora«, zona atrakcija, zona povijesti etnografije saveznih i autonomnih republika itd. Bit će tu utvrda, zamkova, »razvalina starih gradova«, panoramski prikaza povjesnih događaja, radionice primijenjene umjetnosti, prodavaonice suvenira, vašari, nacionalni restorani...

Ukratko, ono što se u analizi Disneylanda nije našlo zbog sažimanja teme, nabrojeno je u projektu sovjetskog Disneylanda. I kao što se svatko tko pokuša opisati sve brojne sitne atrakcije i iznenađenja u Disneylandu nađe pred neiscrpnim mnoštvom detalja, tako su i autori sovjetskoga projekta dali naslutiti da će se pored rečenoga naći bogatstvo važnih sitnica. Ako se američkom zabavištu može prigovarati profitersko podilaženje ukusu publike što onda treba prigovoriti sovjetskom? Ako je način zabava, motivi su svakako krajnje ozbiljni, makar se zabavišta po »ozbiljnosti« ne bi mogla mjeriti s muzejima. Usporedbe su naravno uvjetne i nije namjera sravnjivati ono što je nužno različito. Komparativna analiza stvara ipak argumente za korištenje iskustava ili, još važnije, za revidiranje stavova u tradicionalnim ustanovama kao što su muzeji. Sovjetski projekt ne samo da potvrđuje legalnost postojanja već postojećih »parkova« nego je idikativan i po tome što se događa u zemlji koja ima vrlo razvijenu kulturu posjećivanja muzeja. Nije bez značenja za kritiku također i činjenica da i sovjetski i američki primjer izravno afirmiraju nacionalni identitet i ponos, a to je ambicija koja je stvorila najveći broj današnjih muzeja. Nove potrebe muzeja, novi zadaci koje je dužan preuzeti, novi načini rada, novo mnoštvo dokumentacije i korisnika, nova tehnologija koja omogućuje i ono što se činilo nemogućim, zahtijevaju korjenito *nove* stavove unutar teorije i prakse muzejskoga rada. Unutar tih sadašnjih i budućih razmišljanja ima mjesta i heretičkim mislima jer obećavaju budućnost.