

Artefakt + dizajn = prototip (A + D = prototip): od strukovnih zanimanja do kreativne industrije

Babić, Zorica; Rici, Jesenka; Bogatić, Marijan; Borovnjak, Ivana; Kolar, Maja; Kulej, Mihaela; Armano Linta, Ana; Nedeljković, Zrinka

Edited book / Urednička knjiga

Publication status / Verzija rada: **Published version / Objavljena verzija rada (izdavačev PDF)**

Publication year / Godina izdavanja: **2019**

Permanent link / Trajna poveznica: <https://urn.nsk.hr/urn:nbn:hr:300:120152>

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

Download date / Datum preuzimanja: **2025-03-13**



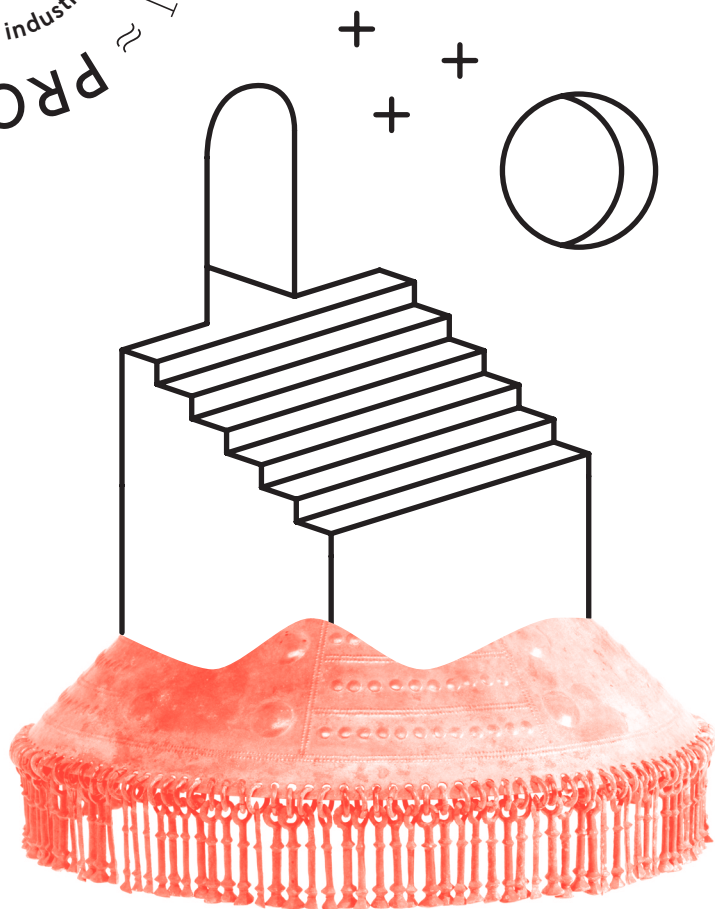
Repository / Repozitorij:

[AMZdepo - Repository of the Archaeological Museum in Zagreb](#)



ARTEFAKT + DIZAJN
od strukovnih zanimanja
do kreativne industrije
PROTOTIP

PRIRUČNIK PROJEKTA
ARTEFAKT + DIZAJN ≈ PROTOTIP
(A + D ≈ P)



8/2/18—
8/7/19

Kulturno-umjetnički projekt
za mlade nezaposlene osobe
od 15 do 25 godina strukovnih
zanimanja u organizaciji
Arheološkog muzeja u Zagrebu

Od strukovnih zanimanja do kreativne industrije

ARTEFAKT + DIZAJN \approx PROTOTIP (A + D \approx P)

PRIRUČNIK

MIS KOD: UP. 02.1.1.02.0251

Naziv projekta: "Od strukovnih zanimanja do kreativne industrije"

Naziv poziva: Umjetnost i kultura za mlade

Operativni program Učinkoviti ljudski potencijali 2014 – 2020

Europski socijalni fond

MIS CODE: UP. 02.1.1.02.0251

Project title: "From Vocational Professions to Creative Industry"

Proposal title: "Art and Culture for Youth"

Operational programme Efficient Human Resources 2014 – 2020

European Social Fund

Od strukovnih zanimanja do kreativne industrije
ARTEFAKT + DIZAJN ≈ PROTOTIP
(A + D ≈ P) PRIRUČNIK

NAKLADNIK

Arheološki muzej u Zagrebu

ZA NAKLADNIKA

Sanjin Mihelić

UREDNICIA

Zorica Babić

AUTORI TEKSTOVA

Zorica Babić, Marijan Bogatić, Ivana Borovnjak,
Maja Kolar, Mihaela Kulej, Ana Armano Linta,
Zrinka Nedeljković, Jesenka Ricl

AUTORI KATALOŠKIH JEDINICA

Jacqueline Balen, Maja Bunčić, Ana Đukić,
Dora Kušan Špalj, Sunčica Nagradić Habus

PRIJEVOD SAŽETKA NA ENGLJSKI

Ana Borovac

LEKTURA Jadranka Soviček Krpan

FOTOGRAFIJE

Maja Bunčić (str. 78), Filip Beusan (str. 76, 82),
Damir Doračić (str. 88, osim kantaros), Igor Krajcar
(str. 51, 53, 55, 57, 59, 63, 65, 67, 69, 73, 75, 77, 79,
81, 83) Jurica Škudar (str. 88: kantaros), Zorica
Babić (str. 9, 15, 41, 43), Zvonimir Gregl (str. 9, 16,
28), sudionici radionica (str. 39), PDCK (str. 43)

ILUSTRACIJE, CRTEŽI (str. 68, 86)

Krešimir Rončević

GRAFIČKO OBLIKOVANJE

Ivana Borovnjak
(Umjetnička organizacija Oaza)

SURADNICI NA PROJEKTU

Arheološki muzej Osijek, Gradski muzej Vukovar,
Muzej vučedolske kulture, Gradski muzej
Virovitica, Gradski muzej Sisak,
Hrvatski zavod za zapošljavanje

NAKLADA 300

TISAK Stega tisak d.o.o.

ISBN 978-953-8143-19-9

CIP zapis je dostupan u računalnome katalogu
Nacionalne i sveučilišne knjižnice u Zagrebu
pod brojem 001025330

Zagreb, 2019.

ORGANIZATOR IZLOŽBE

Arheološki muzej u Zagrebu

IZLOŽBENI PROGRAM

Arheološki muzej u Zagrebu/20. 2. – 13. 3. 2019.
Arheološki muzej Osijek/17. 4. – 12. 5. 2019.
Gradski muzej Virovitica/15. 5. – 9. 6. 2019.
Gradski muzej Sisak/13. 6. – 7. 7. 2019.

AUTORICE IZLOŽBE

Zorica Babić i Sunčica Nagradić Habus

STRUČNI SURADNICI

Jacqueline Balen, Maja Bunčić, Marko Dizdar,
Ozren Domiter, Ana Đukić, Dora Kušan Špalj,
Ivan Radman–Livaja

FOTOGRAFIJE

Maja Bunčić, Filip Beusan, Damir Doračić,
Igor Krajcar, Jurica Škudar

LIKOVNI POSTAV

Nina Bačun, Roberta Bratović,
(Umjetnička organizacija Oaza)

VIZUALNI IDENTITET PROJEKTA

Nina Bačun, Ivana Borovnjak
(Umjetnička organizacija Oaza)

ILUSTRACIJE (VIZUALNI IDENTITET)

Goran Jovanović

ILUSTRACIJE, CRTEŽI

Krešimir Rončević

MARKETING, PR

Davorka Maračić

Projekt je sufinancirala

Europska unija iz Europskog socijalnog fonda.
www.strukturnifondovi.hr

Sadržaj publikacije isključiva je odgovornost
Arheološkog muzeja u Zagrebu.

Publikacija je doostupna u elektronskom obliku
na stranicama AMZ: www.amz.hr



SADRŽAJ

UVODNIK/5

Projekt "Od strukovnih zanimanja do kreativne industrije"/6
Zorica Babić

Upravljanje kulturnom baštinom/12
Jesenska Ricl

RADIONIČKI PROCES /17

Opći obrazovni okvir radioničkog programa
Artefakt + Dizajn ≈ Prototip iz perspektive dizajna/18
Ivana Borovnjak

Svrha i ciljevi radioničkog programa
Artefakt + Dizajn ≈ Prototip iz perspektive dizajna/24
Ivana Borovnjak

ANALIZA PROVEDENIH RADIONICA: ZAGREB, OSIJEK, VIROVITICA, SISAK /29

Komparativna analiza provedenih kulturno-umjetničkih
radionica Artefakt + Dizajn ≈ Prototip
s osvrtom na rezultate radionice u Zagrebu/30
Maja Kolar

Riječ sudionice projekta.../34
Saša Vujinović

Kulturno-umjetnička radionica
Artefakt + Dizajn ≈ Prototip u Osijeku/36
Zrinka Nedeljković

Kulturna edukacija u Gradskom muzeju Virovitica/40
Mihaela Kulej

Kulturno-umjetnička radionica
Artefakt + Dizajn ≈ Prototip u Virovitici/42
Ana Armano Linta

Kulturno-umjetnička radionica
Artefakt + Dizajn ≈ Prototip u Sisku/44
Maja Kolar

Kulturna edukacija u Gradskom muzeju Sisak/46
Marijan Bogatić

REZULTATI RADIONICA / IZLOŽBA /49

O izložbi Artefakt + Dizajn ≈ Prototip/50
Zorica Babić

Prezentacija realiziranih prototipa u izložbenom kontekstu
i kreiranje novih pristupa za razumijevanje
i sagledavanje muzejske građe/52
Maja Kolar

KATALOŠKE JEDINICE /99

LITERATURA /109

UVODNIK

Projekt "Od strukovnih zanimanja do kreativne industrije"
Zorica Babić, viša muzejska pedagoginja, voditeljica projekta
Arheološki muzej u Zagrebu

Projekt "Od strukovnih zanimanja do kreativne industrije" ili popularno Artefakt + Dizajn ≈ Prototip je participativni kulturno–umjetnički projekt s ciljem osnaživanja za tržište rada mlade nezaposlene osobe strukovnih zanimanja iz Sisačko–moslavačke, Virovitičko–podravske, Osječko–baranjske, Zagrebačke županije i Grada Zagreba, kroz edukaciju te kreaciju inovativnih umjetničkih proizvoda. Upoznavanjem pet različitih muzejskih zbirki te umjetničkim radionicama iz područja dizajna mlade nezaposlene osobe razvile su kompetencije potrebne za izradu novih proizvoda pod mentorstvom lokalnih obrtnika. Zbirke svih muzeja birale su se po načinu zajedničkog nazivnika između nositelja projekta Arheološkog muzeja u Zagrebu sa suradničkim muzejom. Tako su sudionici u Arheološkom muzeju Osijek inspiraciju pronalazili u srednjovjekovnoj zbirci, u Gradskom muzeju Virovitica keltskoj, a u Gradskom muzeju Sisak u rimskoj zbirci. U Arheološkom muzeju u Zagrebu različiti predmeti bili su inspiracija za nove prototipove, no naglasak je bio na japodskoj zbirci. Ova odluka proizašla je iz ideje da prototipovi koji se osmisle u pojedinim suradničkim muzejima mogu biti korisni istovremeno u Arheološkom muzeju u Zagrebu i samom suradničkom muzeju. Rezultati procesa su inovativni proizvodi ili prototipovi temeljeni na reinterpetaciji kulturne baštine predstavljeni izložbama u četiri muzeja sudionika u projektu. Projekt je planski trebao obuhvaćati i Vukovarsko–srijemsku županiju provodeći radionice u Gradskom muzeju Vukovar te Muzeju vučedolske kulture, no zbog nedovoljnog odaziva mladih nezaposlenih osoba, kulturno–umjetničke radionice nisu bile održane. S obzirom na to da prototipovi iz spomenute županije ne postoje, izložba prototipova održana je u suradničkim muzejima iz kojih su sudionici crpili svoju inspiraciju.

Cilj projekta je olakšavanje pristupa tržištu rada mladim nezaposlenim osobama koje su završile strukovne škole u spomenutim županijama i Gradu Zagrebu kroz kulturnu i umjetničku edukaciju i proces kreiranja inovativnih umjetničkih proizvoda. Temeljem službenih podataka Hrvatskog zavoda za zapošljavanje u trenutku pisanja prijave, mapirana je ciljna skupina, odnosno mlade osobe u dobi između 15 (18) i 25 godina sljedećih strukovnih zanimanja: dizajner tekstila i odjeće, tehničar metalurgije, tehničar za odjeću, drvni tehničar, zlatar, keramičar,

stolar, krojač, šivač, obućar, izrađivač gornjišta obuće, izrađivač donjišta obuće, kožni galanterist. Osnovni problem ciljne skupine je nemogućnost nalaženja posla u struci jer industrija za koju su se obrazovali u strukovnim školama uglavnom više ne postoji, a mali obrti u navedenim područjima teško opstaju i vrlo rijetko zapošljavaju nove zaposlenike osim samog vlasnika. Jedan od razloga je neusklađenost obrazovnih programa s potrebama tržišta rada, a u okviru strukovnog obrazovanja udio umjetničkog obrazovanja je minimalan. Kako je ova skupina zbog nezaposlenosti u stalnom riziku od siromaštva i ulaska u NEET skupinu (mlade osobe koje nisu zaposlene, nisu uključene u obrazovanje niti se nalaze u bilo kojoj vrsti treninga), otežan im je i pristup kulturnim i umjetničkim sadržajima, što je jedan od bitnih aspekata socijalnog uključivanja. Redovito izvješće Državnog zavoda za statistiku procjenjuje postotak osoba u riziku od siromaštva i socijalne isključenosti u RH na 28,5% (podaci Državnog zavoda za statistiku za 2016. godinu; www.dzs.hr).

Kroz projekt "Od strukovnih zanimanja do kreativne industrije" ciljnoj skupini besplatno su se otvorila vrata kulturnih ustanova, upoznali su se s muzejskim zbirkama u njihovim lokalnim zajednicama te su kroz edukaciju iz područja dizajna omogućili stjecanje novih znanja i vještina za izradu inovativnih umjetničkih proizvoda, koji muzeji kontinuirano trebaju za potrebe vlastitih edukativnih aktivnosti i muzejskih suvenirnica. Time se olakšalo sudionicima pristup zapošljavanju ili samozapošljavanju i omogućilo da u budućnosti slične usluge mogu ponuditi širokom krugu kulturnih ustanova (ne samo muzeja, nego i kazališta, galerija, turističkih zajednica i sl.).

Riječ je o specifičnoj tržišnoj niši, koja ne treba masovno proizvedene predmete, već one koje karakterizira inovativni dizajn temeljen na reinterpetaciji kulturne baštine, malim proizvodnim serijama te da su hrvatski, a ne uvozni, proizvodi.

Ovim projektom htjelo se pridonijeti i očuvati strukovna zanimanja, koja su, zbog deindustrijalizacije s jedne i propadanja malih obrtnika s druge strane, ozbiljno ugrožena. Istovremeno, nadamo se projektom pridonijeti i usporavanju iseljavanja mladih nezaposlenih osoba iz Republike Hrvatske, što je posebno negativan trend u slavonskim županijama.

Ciljna skupina uključila se u projektne aktivnosti posredovanjem Hrvatskog zavoda za zapošljavanje, čiji su bili korisnici. Posredstvom područnih ureda HZZ–a (Regionalni uredi u Zagrebu i Osijeku, te Područni uredi u Vukovaru, Vinkovcima, Virovitici i Sisku) uputio se poziv nezaposlenim mladim osobama za aktivno sudioništvo u projektu te im pojasnilo sve koristi koje mogu imati od sudjelovanja: stjecanje novih znanja i vještina za osnaživanje i uključivanje na tržištu rada, upoznavanje s lokalnim obrtnicima u svojstvu budućih poslodavaca, prilika da temeljem novostečenih znanja i vještina

kreiraju i predstave javnosti inovativne proizvode te tako dođu u poziciju nastaviti suradnju s muzejima čijim zbirka su se inspirirali, dobivanje dodatnih informacija o mogućnostima samozapošljavanja ili usavršavanja na radnom mjestu. S druge strane, obrtnici/mentori u navedenim zanimanjima dobivaju priliku kroz distribuciju znanja i vještina mladim nezaposlenim osobama istog ili srodnog zanimanja doprinijeti očuvanju svojih zanimanja. Konceptcija projekta sastojala se od tri osnovna elementa: kulturne i umjetničke edukacije, kreacije inovativnih proizvoda inspiriranih originalnim artefaktima lokalnog muzeja u obrtničkim radionicama i prezentaciji rezultata kroz izložbu.

Projekt “Od strukovnih zanimanja do kreativne industrije” je tijekom pripreme i provedbe promicao jednake mogućnosti i suzbijanje diskriminacije na osnovi spola, rasnog ili etničkog podrijetla, vjere ili uvjerenja, invaliditeta ili spolne orijentacije. Jedino ograničenje bilo je iz prioriteta ovog javnog poziva Umjetnost i kultura za mlade, a to je da ciljna skupina moraju biti mlade osobe u dobi između 15 i 25 godina. Za realizaciju projektnih aktivnosti nije postojalo ograničenje s obzirom na dob, dakle u potpunosti se realizira princip jednakih mogućnosti u kontekstu sudjelovanja u projektu.

Projekt također doprinosi održivom razvoju i zaštiti okoliša putem doprinosa gospodarskom i društvenom održivom razvoju Republike Hrvatske kroz kulturu kao sredstvu socijalnog uključivanja, a razvoju gospodarstva kroz olakšavanje uključivanja na tržište rada mladim nezaposlenim osobama specifičnih strukovnih zanimanja.

Projekt “Od strukovnih zanimanja do kreativne industrije” doprinosi ciljevima Strategije EU 2020 i Operativnog programa: Učinkoviti ljudski potencijali 2014 – 20, a to je socijalno uključivanje kroz pristup mladim nezaposlenim osobama kulturi te obrazovanju i cjeloživotnom učenju kroz kulturnu i umjetničku edukaciju, potom smanjenju broja osoba u riziku od siromaštva i socijalne isključenosti, što je jedan od cilja i same Republike Hrvatske kroz Strategije borbe protiv siromaštva i socijalne isključenosti 2014 – 2020. Doprinosi se i povećanjem mogućnosti zapošljavanja u odabranim zanimanjima kroz kulturnu i umjetničku edukaciju. EU agenda za kulturu (2007) govori o promociji kulture kao pokretača kreativnosti i društvenog razvoja te se realizira poticanjem inovativnih praksi koje provode nezaposlene mlade osobe. Green Paper on Culture and Creative Industries iz 2010. koju je sastavila Europska komisija govori kako kulturne i kreativne industrije doprinose zapošljavanju i BDP-u tako da ovim projektom olakšava se strukovnjacima ulazak u sektor kreativnih industrija kroz umjetničku i kulturnu edukaciju.



Polaznici radionice u Osijeku



Polaznici radionice u Zagrebu

On the project “From Vocational Professions to Creative Industry”
Zorica Babić, senior museum pedagogue, project manager
Arheological Museum Zagreb

The project “From Vocational Professions to Creative Industry” or popularly called “Artefakt + Design ≈ Prototype” is a participatory cultural and artistic project aimed at empowering young unemployed persons of vocational professions through education and creation of innovative art products. A total of 21 young people from Sisak – Moslavina, Virovitica – Podravina, Osijek – Baranja, and Zagreb County, as well as the City of Zagreb, were involved in the project. Through familiarizing with five different museum collections and workshops in design, young unemployed people have developed the competencies needed to create new products under the mentorship of local craftsmen. The chosen museum collections had a common denominator shared between the project bearer – the Archaeological Museum in Zagreb and a particular collaborative museum. Thus, participants at the Archaeological Museum Osijek, the Virovitica City Museum, and the Sisak City Museum were inspired by the Medieval, Celtic, and Roman collections, respectively. In the Archaeological Museum in Zagreb various artefacts were an inspiration for new prototypes, but the emphasis was on the Iapodic collection. This decision stems from the idea that prototypes made in collaborative museums should be useful in the Archaeological Museum in Zagreb as well. The results of the process are innovative products based on the reinterpretation of cultural heritage – prototypes presented on the exhibition in all four participating museums. The project should have included the Vukovar – Sirmia County through workshops at the Vukovar Municipality Museum and the Vučedol Culture Museum, but due to the insufficient interest of potential participants, cultural and artistic workshops were not held.

Since prototypes from the aforementioned county were not produced the exhibition will be staged only in the museums whose collections served as inspirations.

The aim of the project is to facilitate access to the labor market for young unemployed persons who have completed vocational schools, through cultural and artistic education and creation of innovative art products. A target group was selected based on the Croatian Employment Service's official data – young persons between 15 (18) and 25 years of age of the following professions: textile and clothing designer, metallurgist technician, clothing technician, wood technician, goldsmith, ceramist, carpenter, tailor, shoemaker, shoe repairmen, and leather manufacturer. The main difficulty troubling the target group is the inability to find work because the industry for which they have been educated mostly does not exist anymore, while small crafts have difficulty to survive and very rarely employ personnel other than the owner. The reason lays in the inconsistency of educational programs with the needs of the labor market, and the lack of art education within the official curricula. Since unemployed, this group is at constant risk of poverty and NEET entry¹. Their access to cultural and artistic content becomes limited, which is one of the essential aspects of social inclusion. The regular report of the Central Bureau of Statistics estimates the percentage of persons at risk of poverty and social exclusion in Croatia at 28.5%².

The project “From Vocational Professions to Creative Industry” opened the doors of cultural institutions for the target group free of charge, enabling them to visit museum collections in their local communities. Through additional education in design, they gained new knowledge and skills for creating innovative art products which museums constantly need for their own educational activities or as souvenirs. This makes employment or self-employment easier for the participants at the same time enabling them to offer similar services to a wide range of cultural institutions (museums,

galleries, theaters, tourist boards, etc.). Cultural institutions represent a specific market niche that does not need mass produced items but is characterized by innovative design based on the reinterpretation of cultural heritage, small production series, products of Croatian origin, rather than imported.

This project aims to contribute and preserve professional vocations, which are seriously compromised due to the deindustrialization and the decline of small craftsmen. At the same time, we hope that the project will help in slowing down the emigration of young unemployed people, which is particularly emphasized in the Slavonian counties.

The participants were selected through the mediation of the Croatian Employment Service (HZZ), whose services they used. The HZZ regional offices (regional offices in Zagreb and Osijek, and local offices in Vukovar, Vinkovci, Virovitica, and Sisak) encouraged the unemployed young people to actively participate in the project, explaining them all the benefits of participation: the acquisition of new knowledge and skills for engaging in the labor market, getting acquainted with local craftsmen as prospective employers, an opportunity to create innovative products and show them to the public, the possible future collaboration with museums whose collections inspired them, obtaining additional information on the possibilities of self-employment or job training. On the other hand, local craftsmen/mentors gained the opportunity to preserve their occupation through the distribution of knowledge and skills to young people of the same or related profession. The project consisted of three basic elements: cultural and artistic education, the creation of innovative products inspired by the original artefacts of the local museum in local workshops, and presentation of the results through the exhibition.

During its preparation and implementation the project has promoted equal opportunities and suppression of discrimination based on sex, racial or ethnic origin, religion or belief, disability or sexual orientation. The only limitation was set by the public proposal “Art and Culture for Youth” itself, stating that the target group should consist of young people between the ages of 15 to 25. For the realization of project activities, there was no age limit,

therefore the principle of equal opportunities in the context of participation in the project is fully realized. The project also contributes to sustainable development and environmental protection, as well as the development of the economy through culture as a means of social inclusion.

The project promotes the goals of the Europe 2020 Strategy and the Operational Program: Effective Human Resources 2014 – 20, which is social inclusion based on young unemployed people's access to culture, education, and lifelong learning through cultural and artistic training. It also works on lowering the number of persons risking poverty and social exclusion, one of Croatia's goals, as declared in Strategies for Combating Poverty and Social Exclusion 2014 – 2020. It also contributes to increasing the employment opportunities in selected occupations through cultural and artistic education. The European Agenda for Culture (2007) speaks of promoting culture as a driver of creativity and social development, which is realized by encouraging innovative practices run by unemployed young people. The European Commission's 2010 Green Paper on Culture and Creative Industries speaks of how cultural and creative industries contribute to employment and GDP while this project makes it easier for craftsmen to enter creative industries sector through artistic and cultural education.

¹ NEET ≈ not in education, employment or training

² Data of the Central Bureau of Statistics for 2016; www.dzs.hr

Upravljanje kulturnom baštinom

Jesenka Rici, muzejska pedagoginja

Muzej Slavonije Osijek

Zašto upravljamo kulturnom baštinom?

Kulturna baština je svjedočanstvo o svim aktivnostima koje su se odvijale prije našeg vremena. Ako kulturnu baštinu promatramo s aspekta zemljopisnog obuhvata tada je razvidno da svaka država, županija, grad ili selo posjeduje raznoliku pokretnu i nepokretnu baštinu, odnosno onu koju nazivamo materijalnom i nematerijalnom. Baština je naličje svakog naroda. Ona ima značenje i vrijednost, ona budi osjećaje, ali i njeguje društvenu memoriju. Baština je memorija. Vrijednost kulturne baštine mjeri se pomoću povijesne, umjetničke i antropološke vrijednosti, a da se te vrijednosti očuvaju potrebno je upravljati kulturnom baštinom. Dosadašnja brojna iskustva i primjeri dobre prakse ukazuju da se kroz ispravne procese upravljanja osigurava održivost baštine, a posebno ako se u te procese uključi lokalna zajednica. Participativan i inkluzivan način upravljanja osigurava dugoročnije i kvalitetnije rezultate u procesima zaštite baštine, njenom ekonomskom vrednovanju, ali i promociji, u promjenljivoj okolini, te uz ograničene resurse.

Koji su rezultati procesa upravljanja kulturnom baštinom?

Upravljanje kulturnom baštinom osigurava očuvanje povijesno kulturnog identiteta lokalne zajednice i doprinosi društvenom značenju što osigurava životnost lokalne zajednice. Također, procesom upravljanja moguće je utjecati na razvoj gospodarskih djelatnosti poput kulturnog poduzetništva gdje svoje radno mjesto pronalaze i brojna strukovna zanimanja, poput dizajnera tekstila ili keramičara. Upravo oni, uz fotografe, arhitekte, glumce ili plesače, kroz nove poslovne modele, inovativan pristup u radu te prilagodbe tržištu nastupaju kao kreativna industrija

Što je kreativna industrija?

Prema autoricama publikacije *Ars Andizetum* [Horvat J., Mijoč J., Zrnić A., "Ars Andizetum – riznica projekata kreativne industrije Instituta Andizet", *Andizet – Institut za znanstvena i umjetnička istraživanja u kreativnoj industriji*, Osijek 2018.] pod kreativnom industrijom podrazumijeva se proizvodnja zaštićena autorskim pravima, a obuhvaćenu projektima koji stvaraju (ne)materijalne proizvode i usluge namijenjene razmjeni na tržištu. Također, autorice navode kako je

kultura resurs koji se eksploatacijom u projektima sektora kreativne industrije istodobno čuva i umnaža. Nadalje, autorice navode kako se autentičnost kreativnih proizvoda i usluga zasniva na uporabi kulturnih i povijesnih sadržaja, a umjetnička i proizvodna inovativnost osiguravaju diverzificiranost i tržišnu prepoznatljivost.

Osvrt na projekt "Od strukovnih zanimanja do kreativne industrije"

Prilagodba tržišnim prilikama u 21. stoljeću jedan je od preduvjeta životnog i poslovnog uspjeha svakog pojedinca. Jedan od izazova s kojima se susreću mlade nezaposlene osobe nakon završetka strukovnih škola u Hrvatskoj je i primjena stečenih znanja i vještina na tržištu rada. Kulturna i umjetnička edukacija može ubrzati proces kreiranja inovativnih umjetničkih proizvoda. Inspiracija za izradu takvog proizvoda može biti raznolika. Ona se može crpiti iz kulturnih resursa, a to znači neiscrpan izvor inspiracije. Ne govore bez razloga da je ljepota u pogledu promatrača, niti da svaki proizvod ima svog kupca. Ipak, kulturni proizvod, poput svakog drugog, mora imati namjenu i svrhovitost.

Od muzejskog predmeta do informacije i suvenira

Predmet kulturne baštine moguće je izdvojiti iz stvarne realnosti i prenijeti u novu, muzejsku realnost, poput vučedolske golubice, koja je nakon arheoloških iskapanja na Vučedolu svoj dom pronašla u Arheološkom muzeju u Zagrebu. Vučedolska golubica postala je muzejskim predmetom, ali i nositeljem informacije. Ona je postala komunikacijsko sredstvo jer se istraživanjem muzejskog predmeta stvara odnos istraživača i predmeta u kojemu se izmjenjuju informacije. Naravno, "istraživači predmeta" se međusobno razlikuju, od djeteta predškolske dobi ili studenta arheologije do znanstvenika, i svatko od njih će na različiti način interpretirati viđeno. Muzejski predmet postaje informacija, ali i inspiracija, pa čak i memorija. Kada govorimo o memoriji važno je spomenuti i ulogu suvenira, koji ima dvojaku vrijednost, vrijednost doživljaja i vrijednost dokaza. Suvenir je dokaz doživljaja. Ako putujete u London zasigurno ćete za uspomenu s putovanja donijeti privjesak crvene telefonske govornice. Taj privjesak je dokaz o vašem putovanju, ali i podsjetnik na doživljaje u kojima ste sudjelovali, no privjesak ima još jednu vrijednost, onu uporabnu. Pomoću privjeska na jednom mjestu čuvamo ključeve.

Kako izraditi "dobar" suvenir?

Koje karakteristike posjeduje "dobar" suvenir? Je li to unikatnost, inovativnost ili namjena? Svakako "dobar" je onaj koji pomoću prepoznatljivih elemenata opisuje kulturu ili budi uspomenu na muzejski predmet. Muzejski djelatnici

smatraju kako je zadaća suvenira da pomoću prijenosa informacije promovira i educira. Za kupca taj isti suvenir ima neke druge vrijednosti poput dara, sjećanja ili dokaza. Svi poznaju motiv hrvatskog pletera, geometrijskog ukrasa starohrvatske kulture. O pleteru znamo kako je rado viđen reljef kojega čine raznoliki ornamenti i stilizirani biljni motivi te životinjski i ljudski likovi. Pleter je najčešće ukras kamenih, arhitektonskih elemenata ili crkvenog namještaja. No, motiv pletera doživio je i svoju suvremenu namjenu te je tako postao čestim motivom ukrasnih odjevnih predmeta poput svilenih marama ili kravata, nakita, tetovaža, uporabnih predmeta poput čaša ili svijećnjaka, privjesaka za ključeve i slično.

Zašto je bitno poznavati tržište?

Gotovo svatko od nas može izraditi suvenir, netko s više, a netko s manje uspjeha. Suvenir je komercijalan predmet izrađen kako bi prodavaču donio profit, odnosno svaki pojedinačni suvenir ima svog kupca. Zamislimo kako od ukupno 7000 posjetitelja neki muzej godišnje posjeti 5000 djece u dobi od 7 do 10 godina. Školski uzrast često dolazi u organiziranim skupinama. Pretpostavimo da svako dijete za kupnju suvenira može izdvojiti 10,00 HRK. Za koji će se suvenir opredijeliti školari? Izgledno je da će to biti grafitna olovka, bedž ili "bookmark". Kada školarac dolazi u obiteljski posjet muzeju, moguće je da će odrasla osoba izdvojiti veći iznos i svom školarcu darovati muzejske puzzle, publikaciju ili privjesak s ukrasom keltske kacige. U slučaju kada muzejsku suvenirnicu posjeti stranac, čiji je hobi skupljanje rijetkih kovanica iz antičkog razdoblja, moguće je da će iz svog budžeta izdvojiti priličan iznos za kupovinu ukrasne, svilene marame ukrašene motivima s kovanice. Dakle, potrebno je pažljivo odabrati koje suvenire je isplativo izrađivati i, naravno, poznavati navike kupaca te njihovu platežnu moć. To je tajna uspjeha koja garantira vrijednost za proizvođača suvenira, muzejsku suvenirnicu, ali i kupca.



Polaznici radionice u Osijeku



Polaznici radionice u Zagrebu



Restauratorska radionica Arheološkog muzeja u Zagrebu

RADIONIČKI PROCES

Opći obrazovni okvir radioničkog programa**Artefakt + Dizajn ≈ Prototip iz perspektive dizajna****Ivana Borovnjak, dizajnerica, Umjetnička organizacija Oaza**

Program radionica koncipiran je tako da prati etape dizajnerskog procesa, od istraživanja, preko konceptualizacije do realizacije prvog prototipa i njegovog predstavljanja široj publici kroz putujuću izložbu. Kroz mentorirani proces, polaznici stječu uvid u proces dizajniranja, alate i komunikaciju, tj. jezik kojim komuniciraju dizajneri. Polaznici također dobivaju uvid u funkcioniranje i kolaborativni rad u timovima, sastavljenim od predstavnika različitih struka vođenih interdisciplinarnim timom mentora (muzejski pedagog, dizajner) i stručnjaka (kustos i obrtnik).

Radionički program organiziran je unutar 5 dana, od kojih je prvi dio programa orijentiran na istraživanje i korištenje alata za dokumentaciju, informiranje i generiranje ideja, a drugi dio na praksu, rad rukama i stjecanje vještina u izradi modela i prototipova u suradnji s obrtnicima. Unutar vremenskog okvira od 2 mjeseca, po završetku radionica, polaznici u suradnji s obrtnicima u njihovim radionicama rade na izvedbi ideja, uz konzultacije s dizajnerima i muzealcima. U konačnici prototipovi projekata se izlažu i prezentiraju široj publici unutar okvira putujuće izložbe. Od polaznika se očekuje da na osnovi informacija dobivenih od strane svih mentora, razviju prototipove (predmete, scenarije, usluge), koji informiraju publiku i približavaju im arheološku muzejsku građu na neposredan i zanimljiv način, u formi interpretacija i replika upotrebnih predmeta pogodnih za prodaju ili interaktivnih i didaktičkih predmeta ili igračaka korisnih muzejskim pedagozima za upotrebu prilikom upoznavanja publike s pojedinim artefaktima postava.

Očekuje se da će kroz simulaciju radnog procesa, mladi strukovnjaci naučiti surađivati sa stručnjacima različitih područja te se informirati o procesima dizajniranja i načinima funkcioniranja muzejskih institucija kako bi u budućnosti bili sposobni surađivati na projektima unutar sektora kulture.

Nakon provedenih radionica u Zagrebu i Sisku, jasno je da instinktivna potreba za unifikacijom dizajnerskog radnog procesa u ovom slučaju ne samo da nije dobra, nego nije ni moguća. Naime, radi se o radioničkom procesu koji je namijenjen polaznicima različitih interesa, motivacija i znanja, pa je samim time potrebno pojedine module prilagođavati kako individualnim polaznicima, tako i dinamičnim grupama. Osim toga, radi se pothvatu kojem je u fokusu proizvodnja

predmeta inspiriranih arheologijom, kroz korištenje alata dizajna, što već samo po sebi čak i za profesionalce predstavlja zahtjevan zadatak. Zbog svega navedenog naglasak radionica ipak je na suradničkom pristupu, širenju mreže znanja i otvaranju prilika za mlade nezaposlene polaznike da dođu u doticaj s konkretnim zadacima koji im u perspektivi mogu otvoriti mogućnosti za daljnji samostalni razvoj. U tom smislu i dalje raspisan radionički okvir nikako ne treba shvatiti kao fiksnu metodologiju, već zaista kao referentni okvir koji omogućuje razvoj radionica sličnog tipa vođenih od strane drugih kulturnih aktera ili institucija.

OKVIR ZA REALIZACIJU RADIONICA:**DAN 1/UVOD U PROJEKTNII ZADATAK****DAN 2/KONCEPTUALIZACIJA****DAN 3/GENERIRANJE RJEŠENJA****DAN 4/RAZVOJ RJEŠENJA****DAN 5/PREzentacija RJEŠENJA**

Završni zadatak polaznika je izrada prototipa u skladu s definiranim projektnim zadatkom. Prototipovi se izlažu na izložbi, što omogućuje prikupljanje povratnih informacija o rezultatima projekta od publike. Tako program odražava holistički pristup poučavanju, u kojemu proces i proizvod nastaju uzimajući u obzir sve relevantne dobivene ulazne informacije na početku projekta (ne samo s obzirom na dizajnerski dio projekta već uključujući očekivanja muzejske institucije, potrebe, sredstva, sposobnosti, filozofiju), te uzimajući u obzir utjecaj projekta na publiku muzeja.

DAN 1 – UVOD U PROJEKTNII ZADATAK

Glavni ciljevi su informirati, obrazložiti i pojasniti kontekst projekta njegove specifičnosti i sam zadatak, te definirati individualne zadatke na temelju dobivenih informacija.

– Informiranje i definiranje zadatka

Teorijski dio:

– Uvodno predavanje na temu muzejskog postava i ciljeva radionice

– Uvodno predavanje na temu dizajna s indeksom postojećih projekata koji se referiraju na kulturnu tradiciju i arheološke artefakte i koriste ih kao inspiraciju za dizajniranje

Praktični dio:

- Obilazak zbirke
- Istraživanje i upoznavanje muzejskih zbirki
- Predstavljanje sudionika radionice (prezentacijske vještine)

– Istraživanje i kontekstualizacija**Teorijski dio:**

- Metode istraživanja u dizajnu: fotografska i tekstualna dokumentacija

Praktični dio:

- Razgovor s kustosima muzeja i informiranje putem muzejske građe ovisno o individualnim interesima polaznika i specifičnoj temi, odnosno tematskom izložbenom postavu

Rezultat prvog dana

Pisana i tekstualna dokumentacija istraživanja. Ovisno o individualnim interesima svakog polaznika za artefakte unutar muzejskog postava, uz pomoć mentora polaznici definiraju projektne zadatke. Projektni zadaci u skladu s postavljenim očekivanjima trebaju reinterpetirati ili koristiti kao polazišnu točku za razvoj novih ideja artefakte iz muzejskog postava.

DAN 2 – KONCEPTUALIZACIJA

Glavni cilj drugog dana radionice je na osnovi projektnog zadatka započeti proces generiranja ideja, razviti nekoliko koncepata (temeljem postavljenih zahtjeva), vrednovati ih i odabrati jedan koncept za daljnju razradu.

– Generiranje ideja**Teorijski dio:**

Polaznici se upoznaju s primjerima dobrih praksi u korištenju arheoloških podloga za dizajniranje novih proizvoda. Podloge uključuju dizajnerski pristup konceptualizaciji: adaptacija ili intervencija, reinterpretacija, rekontekstualizacija postojećeg sadržaja i promišljanje mogućih novih scenarija.

Praktični dio:

Od polaznika se traži da putem različitih izvora dođu do referentnih primjera (indeks referenci koji može biti temeljen na primjerima iz

dizajna, ali i drugih područja, npr. literature, filma i sl.). U okviru faze generiranja ideja, temeljem svakog zadanog projektnog zadatka se održavaju zajedničke sesije generiranja ideja (kratke vježbe, *brainstorming* i sl).

– Odabir koncepta

Na kraju dana polaznici prezentiraju ideje voditeljima radionica i ostalim polaznicima. Cilj prezentacija je da se zajednički iskristaliziraju i vrednuju najbolje ideje koje će polaznici nastaviti razvijati.

Rezultat drugog dana

Verbalne i vizualne prezentacije odabranih koncepata u formi skica, tekstualnog opisa, jednostavne makete.

DAN 3 – GENERIRANJE RJEŠENJA

Osnovni cilj je omogućiti polaznicima stjecanje neophodnih dizajnerskih vještina potrebnih za generiranje rješenja.

– Razvoj koncepta i modeliranje**Praktični dio:**

Polaznici rade na provjeri i razvoju svojih koncepata, s naglaskom na izbor materijala, tehnologija i procesa, te funkcionalnim, socijalnim, psihološkim i drugim zahtjevima i aspektima. Naglasak, ovisno o prirodi projekta, je na vizualizacijama ideja u formi skica, 3D crteža i radnih verzija modela.

– Rezultat trećeg dana

Prezentacije prvih modela u dostupnim materijalima (npr. papir, karton, materijali koji se lako oblikuju), ovisno o prirodi projekta.

DAN 4 – RAZVOJ RJEŠENJA

Cilj je kroz praktične vježbe pomoći polaznicima u razvoju modela i definiranju potrebnih tehničkih zahtjeva (dimenzije, funkcije, materijali i konstrukcija). U ovoj fazi radionice svaki polaznik individualno rješava zahtjeve u suradnji s mentorima.

– Izrada modela i priprema za proizvodnju**Praktični dio:**

Putem vježbi, uz pomoć mentora, od polaznika se traži iscrtavanje zadanih projekata, uz detaljnije makete i modele, te procjenu i definiciju materijala i konstrukcije na osnovu kojih će se odabrati obrtnik za realizaciju prototipa.

Rezultat četvrtog dana

Tehnički crteži rješenja i prvi modeli u konkretnim materijalima u mjerilu 1:1.

DAN 5 – PREZENTACIJA RJEŠENJA

Cilj je upoznati polaznike s osnovnim tehnikama vizualne prezentacije i promocije proizvoda u izložbenom kontekstu, što uključuje verbalni identitet projekta, ambalažu i tekstualni opis.

Praktični dio:

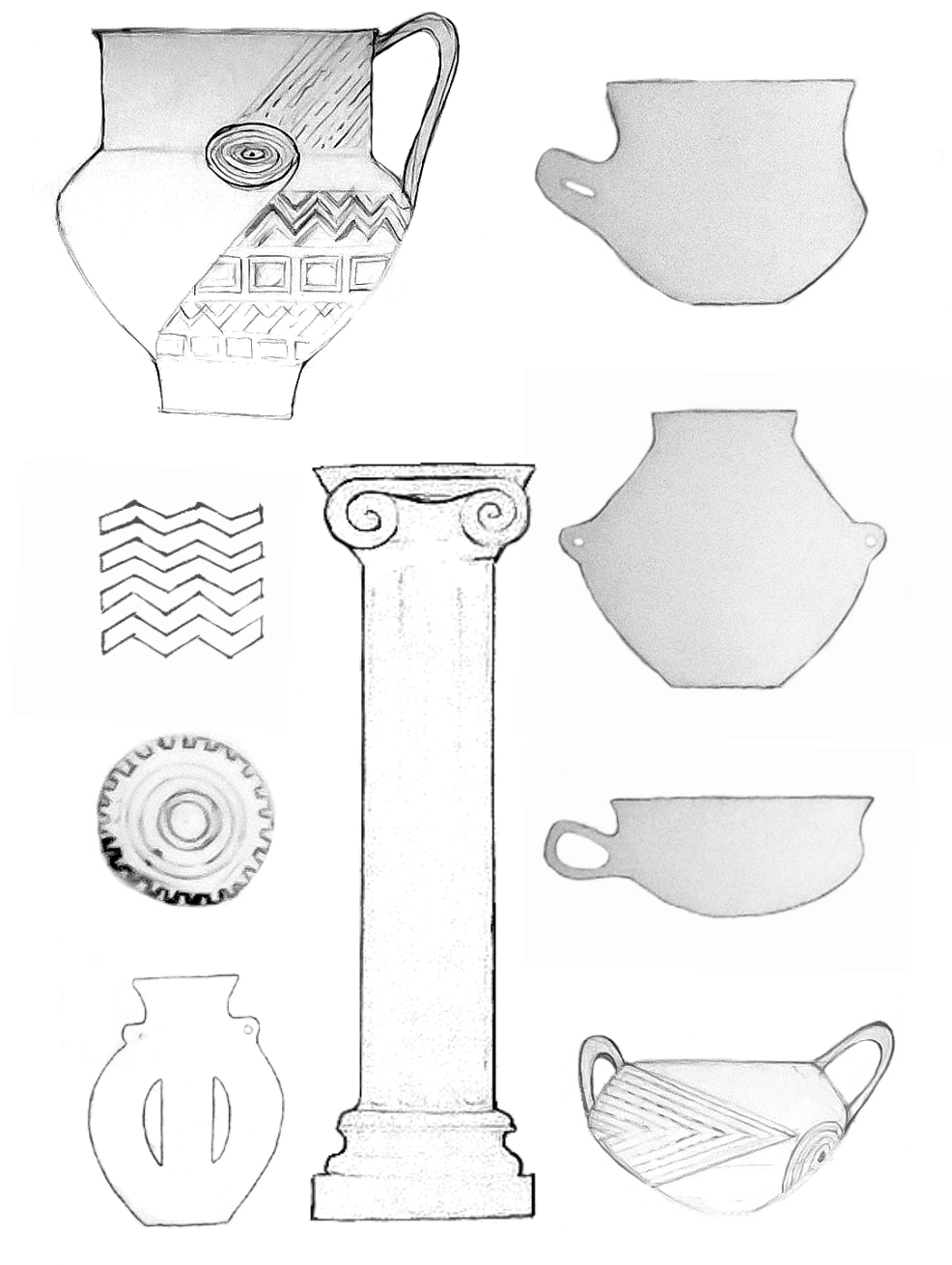
Polaznici rade uz smjernice mentora na profiliranju projekata: verbalnoj komunikaciji, tekstualnom opisu projekata za legende unutar izložbenog postava, umjetničkoj direkciji fotografija i skica procesa kao i ukupnosti prezentacije rada koji će izlagati na izložbi.

Rezultat petog dana

Prezentacije verbalnih identiteta, ambalaže (ako je primjenjivo) i tekstualnih opisa projekata te umjetničkoj direkciji za potrebe izlaganja na putujućoj izložbi u suradnji s mentorima.

PRAĆENJE I VREDNOVANJE

Nakon prvih 5 dana radionice, polaznici s pripremnim materijalima u suradnji s dizajnerima i muzejskim pedagogima, odabiru obrtnike koji su u mogućnosti izvesti i realizirati prve prototipove predmeta zamišljenih tijekom radionica. Ideja je tijekom dva mjeseca proizvodnje u tjednom ritmu od po nekoliko sati organizirati susrete polaznika i obrtnika koji zajednički rade na realizaciji završnih prototipova i pripremaju sve potrebne materijale za promociju tijekom izložbe. Unutar dvomjesečnog procesa organizirani su dodatni sastanci u svrhu praćenja razvoja prototipova tj. supervizija procesa izrade od strane dizajnera i muzejskih pedagoga.



Skice polaznika radionice u Zagrebu u fazi istraživanja i konceptualizacije

Svrha i ciljevi radioničkog programa u okviru projekta**Artefakt + Dizajn ≈ Prototip iz perspektive dizajna****Ivana Borovnjak, dizajnerica, Umjetnička organizacija Oaza**

Kulturno–umjetnički radionički program u okviru projekta Od strukovnih zanimanja do kreativne industrije/Artefakt + Dizajn ≈ Prototip, namijenjen je nezaposlenim mladim osobama završenih strukovnih, obrtničkih ili umjetničkih škola koje nemaju iskustva u radu unutar interdisciplinarnih timova na projektima u kulturi. Projekt posredno adresira problem nezaposlenosti mladih u Hrvatskoj, kao i nedostatke praktičnih vještina potrebnih za samozapošljavanje ili zapošljavanje, te nudi uvid u razvoj novih ideja putem participativnog i inkluzivnog radioničkog procesa. Nositelj projekta je Arheološki muzej u Zagrebu, u suradnji s kustosima i muzejskim pedagogima iz Muzeja vučedolske kulture i Muzeja grada Vukovara, Arheološkog muzeja Osijek, Gradskog muzeja Virovitica, Gradskog muzeja Sisak i Hrvatskim zavodom za zapošljavanje, te profesionalnim dizajnerima, obrtnicima i umjetnicima sa svih navedenih lokacija. U okviru projekta, tijekom 2018. godine provedeno je 5 radionica koje su poslužile polaznicima za produbljivanje znanja i razumijevanja iz područja arheologije i kulturne tradicije, suvremenih trendova u dizajnu i proizvodnji (obrtništvo) te dale uvide u kolaborativni radni proces, razvojne faze projekta i procese dizajniranja. Osim navedene razmjene znanja, kroz radionički proces polaznici su, u suradnji s mentorima, razvili konkretne proizvode u nekoliko faza: istraživanje u suradnji s kustosima i muzejskim pedagogima, koncipiranje, dizajniranje i razvoj proizvoda u suradnji s dizajnerima, izvedba modela i prototipova u suradnji s obrtnicima i prezentacija te verbalna i vizualna komunikacija u suradnji s kustosima. Na taj način projekt polaznicima nudi praktično iskustvo i mogućnost primjene znanja u profesionalnim situacijama i radnom okruženju. S druge strane, mentorima su provedene radionice poslužile kao studija slučaja i testiranje dosadašnjih metodologija suradničkih i radioničkih procesa, kao i polazište za razvoj okvira programa za buduće provedbe.

Ciljevi radioničkog programa

Radionički program omogućuje polaznicima realizaciju ideja i stjecanje znanja i vještina koje se odnose na stvarne radne situacije, kroz stručnu obuku i praktično iskustvo. Primarni cilj je kroz proces motivirati polaznike za temu, potaknuti ih na razvoj interdisciplinarnog i suradničkog pristupa radu, osnažiti

ih u razvoju komunikacijskih i prezentacijskih vještina, te vještina koje se odnose na razumijevanje procesa istraživanja, dizajniranja i ideja za samozapošljavanje. Tako polaznici stječu teorijska i praktična znanja, vještine i tehnike potrebne za istraživanje, dokumentiranje i primjenu dizajna, te uvide u procese razvoja proizvoda i proizvodnju. Drugi, općenitiji cilj je pružiti polaznicima uvid u pristup rješavanju dizajnerskih problema.

Jedinice radioničkog programa imaju za cilj polaznicima omogućiti:

- stjecanje uvida u set vještina i metoda za dizajn i razvoj proizvoda u suradnji s dizajnerima
- stjecanje povjerenja u vlastite sposobnosti provedbe projekta
- podizanje svijesti o višestrukim aspektima kreiranja novih proizvoda (npr. – istraživanje postojećih proizvoda, sistematizacija građe, proces dizajna, komunikacija)
- stjecanje uvida u potrebne vještine koordiniranja interdisciplinarnih zadataka za postizanje zajedničkog cilja
- jačanje specifičnih znanja putem prakse i promišljanja u radno orijentiranom okruženju
- umrežavanje s kustosima, arheolozima i muzejskim pedagogima, profesionalnim dizajnerima i obrtnicima
- primjenu postojećeg znanja stečenog u strukovnim, obrtničkim i umjetničkim školama u profesionalnom okruženju
- praktičnu primjenu znanja iz područja svoje specijalizacije
- uvid u stjecanje vještina rješavanja problema.

Osnovna predavanja i praktične sesije pokrivaju teorijska i praktična znanja iz sljedećih područja:

- gledanje i čitanje izložbenog postava
- osnove dizajnerskog istraživanja
- uvid u proces dizajniranja proizvoda
- upoznavanje s metodologijom dizajna
- generiranje koncepta
- razvoj koncepta i prezentacija
- skiciranje i modeliranje
- izrada proizvodne dokumentacije
- izrada maketa i prototipova proizvoda
- prezentacijske i komunikacijske vještine
- razvoj proizvoda i prezentacija u izložbenom kontekstu

Faza pripreme i planiranje provedbe radioničkog programa

Glavni ciljevi pripremnih aktivnosti su izrada detaljnog plana cjelovitog procesa programa radionica na temelju ulaznih informacija te usklađivanje razumijevanja konteksta projekta svih sudionika. U ovoj fazi potrebno je jasno definirati opće i specifične ciljeve, sadržaje i zadatke, te željene ishode radionica na način da su svi sudionici radionica (polaznici, mentori, stručnjaci i obrtnici) informirani o procesu rada.

Prije provođenja radionice potrebno je motivirati buduće polaznike putem odlazaka u škole ili posjeta Hrvatskom zavodu za zapošljavanje, odabrati uže specifične teme za rad s polaznicima unutar svakog pojedinačnog lokalnog muzejskog konteksta, alocirati dizajnere sa specifičnim znanjima vezanim za teme i mapirati mogućnosti lokalne proizvodnje i dostupnosti obrtnika za sudjelovanje u radioničkom programu.

Uvjeti za prijavu na radionički program

U skladu s interdisciplinarnim fokusom, radionički program otvoren je za zainteresirane nezaposlene mlade osobe završenih strukovnih, obrtničkih i umjetničkih škola iz različitih disciplina i područja stručnosti. Općenito, osnovni preduvjet za sudjelovanje je znanje stečeno završetkom navedenih škola. Pritom se kvalifikacije ne ocjenjuju, a s obzirom na inkluzivnu prirodu programa dobrodošli su svi zainteresirani. Jedini ograničavajući faktor jest broj polaznika kojih obzirom na strukturu vođenja radionica ne bi trebalo biti više od petnaest po grupi.

Pristup poučavanju i učenju

Radionički program vodi interdisciplinarni tim stručnjaka/edukatora, različitih profila: mentori (dizajneri i muzejski pedagozi) koji su intenzivno uključeni u čitav proces, eksperti subspecialističkih teorijskih i praktičnih područja: istraživači, arheolozi, kustosi i obrtnici. Obrazovni pristup podupire dvojni sustav: usporedno obrazovanje i razumijevanje područja arheologije i dizajna kroz praktičnu provedbu projekta od ideje do realiziranog prototipa. Glavna načela obrazovne filozofije ovog radioničkog programa su kolaboracija, participacija i inkluzija. Radionički program omogućava svim uključenim stranama sudjelovanje u kontinuiranom procesu razmjene znanja, u skladu s načelima integrativnog i holističkog pristupa. Naglasak je na personaliziranim, kolaborativnim, interaktivnim i inkluzivnim pristupima učenja i poučavanja.

Program nudi uvide i usvajanje novih znanja, vještina i kompetencija, kao nado-gradnju na postojeća znanja stečena u strukovnim, obrtničkim i umjetničkim

školama. Obzirom na različite razine razumijevanja, različitost prethodno usvojenih znanja, vještina i kompetencija tijekom srednjoškolskog obrazovanja, program također stavlja naglasak na individualni pristup svakom polazniku u skladu s mogućnostima. U tom smislu nemoguće je metodološki unificirati pristup, ali je moguće držati se okvira unutar kojeg ima manjih ili većih odstupanja. Ocjenjivanje polaznika u suprotnosti je s polazišnom idejom radioničkog programa, te je obzirom na različite sposobnosti i uvjete, kako obrazovne, tako kulturne i društvene te lokaciju s koje polaznici dolaze nemoguće utvrditi jedinstveni obrazac vrednovanja. U suradnji s profesionalnim dizajnerima i kustosima, postavljeni su ciljevi učenja te opisane željene kompetencije.

Putem radioničkog programa projekta Artefakt + Dizajn ≈ Prototip polaznici bi trebali steći sljedeće uvide:

Plansko razmišljanje i djelovanje

- metodički i sustavni rad
- analiza i prosudba.

Generiranje i vrednovanje rješenja

- generiranje učinkovitih i prihvatljivih rješenja
- ocjenjivanje i donošenje odluka.

Rad u sklopu šire perspektive projekta i zajednički rad tijekom cijeloga procesa

- upravljanje projektima
- rad u interdisciplinarnom timu.

Komuniciranje i savjetovanje

- usmeno i pismeno izražavanje
- vizualno komuniciranje
- stručno savjetovanje.

Odgovorno funkcioniranje

- pokazivanje odgovornosti i neovisnosti
- osobna refleksija.

Konačnu procjenu radioničkog programa moguće je temeljiti na finalnim prezentacijama radova polaznika nastalih u suradnji s muzealcima, dizajnerima i obrtnicima, te zadovoljstvu polaznika stečenim uvidima. Prototipovi se predstavljaju široj javnosti na izložbi, kako bi se dobile povratne informacije i reakcije na proizvode od publike.

ANALIZA PROVEDENIH RADIONICA: ZAGREB, OSIJEK, VIROVITICA, SISAK



Polaznik Sven Labetić u radionici Lidie Boševski

**Komparativna analiza provedenih kulturno–umjetničkih radionica
Artefakt + Dizajn ≈ Prototip s osvrtom na rezultate radionice u Zagrebu
Maja Kolar, dizajnerica, Umjetnička organizacija Oaza**

Struktura radioničkih grupa

Heterogenost radioničkih grupa proizlazi iz širokog presjeka disciplina uključenih u projekt Artefakt + Dizajn ≈ Prototip. Radi se o polaznicima završenih različitih strukovnih, obrtničkih i umjetničkih škola s limitiranim prethodnim doticajem sa ko–kreativnim procesima osmišljavanja, oblikovanja i izvođenja dizajnerskih koncepata, proizvoda i/ili scenarija. Postojeći kurikulumi u različitim su opsezima adaptirani za prijenos specifičnih znanja potrebnih za razvoj idejnih prijedloga kao i mogućnost njihove daljnje izvedbe. Takve složenije realizacije pretpostavljaju uspostavu, uspješnu koordinaciju te kontrolu i nadzor, nekoliko razvojnih etapa procesa za koje je potrebno zadovoljiti sve tehničko–tehnološke uvjete što zahtjeva specijalističku opremu i obuku. Razrada pojedinačnih rješenja polaznika je, po udovoljavanju određene razine konceptualnog razmišljanja, zahtijevala specifično razumijevanje poznatih, polaznicima dostupnih, tehnologija, kao i priključivanje većeg broja suradnika kod izvođenja usvojenih prijedloga.

Područja stručnosti unutar grupa razlikovala su se i u pristupu radioničkim zadacima, gdje su polaznici iz umjetničkih škola pokazali razvijeniji odnos prema pripremi i izradi tehničkih opisa i nacrtu potrebnih za jasno komuniciranje s mentorima i obrtnicima tijekom radioničkog procesa, kao i tijekom kasnije faze realizacije prototipova. Polaznici s obrazovnom pozadinom tehničke prirode svoje su prijedloge formulirali upotrebljavajući znanje softvera za obradu slika, teksta i vektorskih grafika kao i druge dostupne tehnološke alate za artikulaciju svojih idejnih rješenja.

Iako na malom uzorku nije moguće donijeti zaključke, isključivo na osnovi vrsta prijave i prethodno stečenog znanja polaznika, ipak je primjetno da su se u Zagrebu na radionice prijavili uglavnom polaznici završenih umjetničkih škola, a u Sisku uglavnom polaznici obrtničkih škola, što je donekle očekivano zbog činjenice da u Sisku ni ne postoje umjetničke škole takvog tipa. U tom smislu je i radionički proces na primjeru ova dva grada trebao biti prilagođen potrebama i prethodnim znanjima polaznika, što je do neke mjere vidljivo i u rezultatima.

Čitav radionički proces namijenjen je upoznavanju pojedinaca sa svim fazama ko–kreativnog procesa koncepcije, razvoja, proizvodnje i promocije

proizvoda. Kao direktnu posljedicu tih radionica, moguće je zamisliti pojačanu radnu motivaciju i osnaživanje mladih profesionalaca za suradnje s dizajnerima i manjim manufakturnim proizvodnjama, kao i mogući doprinos u formi ispomoci izvođačima i izvršiteljima usluga poput na primjer onih iz tiskarske, tekstilne, drvne i metalne industrije. Mogućnost upošljivosti unutar takvih djelatnosti uvelike olakšavaju neka od znanja s kojima su se polaznici susreli, budući da se prema njima i prilagođavao radni proces. Tu spada razumijevanje konceptijskog razvoja prijedloga specifičnih za određenu potrebu te savladavanje tehničkih prepreka potrebnih u procesu razrađivanja tehničkih nacrti i ostatka prezentacijske dokumentacije.

Provedba mentoriranih radionica

Prilikom prvog susreta s polaznicima, mentori iz područja dizajna su u bliskoj suradnji s muzejskim pedagogima detektirali inicijalne interese pojedinih polaznika te im u skladu s time omogućili širi uvid u pojedine muzejske artefakte kroz izložbeni postav, muzejski fundus, stručnu literaturu i razgovor sa stručnjacima specifičnih područja.

Početna analiza muzejskih zbirki, tj. postojećih arheoloških artefakata se provodila uz pomoć muzejskih pedagoga ispitujući aktivnosti, iskustva i ponašanja koja je moguće iščitati iz samih muzeoloških koncepcija kao i kroz osobnu refleksiju polaznika. U nastavku se, uz pomoć mentora iz područja dizajna, radilo na konceptualizaciji i jasnijem artikuliranju idejnih prijedloga, na osnovu kojih su potom razrađivani pojedinačni novi proizvodi u bliskoj suradnji s lokalnim obrtnicima, za što su polaznici izradili sve potrebne tehničke i prezentacijske materijale.

Svim grupama je unutar uvodnog predstavljanja programa prezentiran i pregled dizajnerskih pristupa i mogućih istraživačkih metoda koje ukazuju na stupnjeve razvoja dizajnerskih koncepcija u odnosu na odabrane predloške iz muzejske kolekcije. Na predselektiranim primjerima iz prakse polaznici su se susreli s rješenjima stranih i domaćih autora, koji su teme i motive preuzete iz materijalne i nematerijalne baštine s naglaskom na arheološke artefakte (re) interpretirali na različite načine.

Prva razina adaptacije arheološkog artefakta uključuje uočavanje svih njegovih gradivnih elemenata poput: materijala, motiva, tehnika njegove izrade. Spomenute osnovne elemente preuzete iz originalnog predmeta ili serije predmeta, moguće je dodatno oblikovno, simbolički ili značenjski na različite načine nadograditi i potom aplicirati na novi pojedinačan predmet ili seriju predmeta, tj. kolekciju. Takav pristup generira rješenja na razini suvenira čija je uloga dekorativna, ali se razlikuje od replike, koja je u načelu doslovna kopija originalnog predmeta. Sljedeći stupanj reinterpretacije pretpostavlja

preuzimanje pojedinačnih tehnika izrade ili konkretne uporabne vrijednosti referentnih predmeta i njihovu prilagodbu suvremenim proizvodnim i/ili korisničkim zahtjevima. Takav pristup u projektiranju podrazumijeva naizmjenično analitičko i sintetičko mišljenje o estetskim i funkcionalnim slojevima proizvoda. Inovacija ili razvoj inovativnih, u potpunosti novih, predmeta rezultat je pak složenijih procesa analitičkog i sintetičkog mišljenja i sposobnosti rekontekstualizacije pri čemu novonastali predmet nužno reflektira sve lokalne, povijesne, kulturne i društvene datosti.

Kriteriji za donošenje odluka o dizajniranju predmeta temeljem postojećih arheoloških nalaza mogu se podvesti na: kontekstualnu utemeljenost, sposobnost primjene starih tehnika/alata/znanja za izradu obnovljivih predmeta ili njihovu primjenu u suvremenom kontekstu, osobni/skupni identitet predmeta, edukativna vrijednost u kontekstu muzejske zbirke, estetska vrijednost, tržišna konkurentnost i komercijalna održivost u slučaju razvoja prodajnih predmeta. Svi idejni prijedlozi temeljeni su na istraživanju provedenom uz pomoć stručne literature, online pretraživanja i u direktnom razgovoru s muzejskim osobljem i mentorima. Kroz radionički okvir polaznici su usvojili znanje i stekli uvid u proces dizajniranja: koncipiranje–formuliranje–artikuliranje ideja uz pripadajuću argumentaciju; stilizacija i oblikovanje forme prijedloga; upotrebljavanje komunikacijskih sredstava za prezentaciju ideja i budućih korisnika koje ona obuhvaća; tehnički razvoj proizvoda (od nacрта za izradu predmeta do skiciranja njemu pripadajućeg zaštitno–promotivnog pakiranja).

Priprema, provedba i nadzor razrade razvijenih prijedloga odrađena je uz pomoć obrtnika koji su sugerirali potrebne prilagodbe ili modifikacije: odabir materijala, tipova obrade i optimizacija tehnoloških procesa izrade, potrebnih za proizvodnju. Prijedlozi su potom adaptirani i pripremljeni za potrebe izlaganja i prezentacije na putujućoj izložbi prototipova.

POJEDINAČNE REALIZACIJE RADIONICE U ZAGREBU: KOMENTARI MENTORA IZ PODRUČJA DIZAJNA

Setovi nakita Spirala 1 i Spirala 2, Saša Vujinović

Polaznica je samostalno razvila i producirala dva manja seta nakita utemeljena na stilizaciji nađenog motiva dvostruke spirale preuzete iz japodske zbirke Arheološkog muzeja u Zagrebu. Reinterpretirani simbol japodske kulture iskorišten je na inovativan način: u prvom setu u dvije, a u drugom u tri dimenzije, prateći oblik tijela osobe u jednoj kontinuiranoj liniji. Oba seta sastoje se od pet elemenata, pa tako Spirala 1 broji: prsten, naušnice za neprobušene uši, naušnice za probušene uši, ovratnik i ukras za kosu; a Spirala 2 broji nekoliko

složenijih komada: prsten povezan s dlanom, prsten povezan sa zglobom i dodatni element, tzv. naprsnjak. Serija nosivog nakita ima dekorativnu i uporabnu vrijednost kao suvenir u kontekstu muzejske suvenirnice, s osjetnim potencijalom za promociju specifične japodske muzejske zbirke široj publici.

Keramički set za aromaterapiju Obitelj zdjelica, Sven Labetić

Set keramičkih posudica za aromaterapiju direktno je vezan i inspiriran ručno izrađenim uporabnim predmetima vučedolske kulture: zdjelice s ručkama i cjedilo. Tehnika izrade seta u potpunosti replicira materijale i procese izrade posuda vučedolske kulture koji uključuju upotrebu lokalne gline, ručno modeliranje, sušenje i pečenje. Dizajnerski iskorak je napravljen u smjeru prenamjene uporabne vrijednosti seta u skladu s funkcionalno–dekorativnim karakteristikama setova za aromaterapiju danas.

Kolekcija odjevnih predmeta Platonska ljubav, Katarina Pejić

U nastojanju da odgonetnu pravu funkciju neobičnog rimskog dodekaedra arheolozi su ga nazivali igračkom, mjernim i astronomskim instrumentom, religioznim simbolom i sl. Mistični predmet ostavlja dovoljno mogućnosti da se u njega upisuju brojne funkcije. Tako je konstruktivni element dodekaedra (pete-rokut) alatima dizajna: krojenjem, spajanjem i kombiniranjem u traperu, postao konstruktivni element suvremene kolekcije odjevnih predmeta Platonska ljubav.

Didaktičke igre Gradi antiku i Prepoznaj antiku, zajedničkog naziva Upoznaj antiku, Marija Knežević

Dvije trodimenzionalne didaktičke igre koncipirane su na osnovi klasične igre memory, u svrhu razumijevanja osnovnih elemenata grčke arhitekture i tipologije vaza. Gradi antiku je didaktička igračka kojom se uče stilovi gradnje u antičkoj arhitekturi kroz tri osnovna stupa (dorski, jonski i korintski). Prepoznaj antiku se temelji na raznolikosti tipologija i učenju. Naziva devet tipova grčkih vaza. Kroz igre se istovremeno razvija koncentracija i pamćenje. Obje igre su izrađene laserskim izrezivanjem drva i UV printom na drvo.

3D slikovnica Jezik zvijezda, Hrvojka Bujas

Jezik zvijezda je 3D slikovnica i didaktička igračka za učenje simbola, njihovih prikaza i značenja u vučedolskoj kulturi. Simboli nebeskih tijela sunca i zvijezda ekstrahirani su prema posudi terini i preneseni u stiliziranom vektorskom obliku na prozirne i perforirane pločice pleksiglasa. Perforiranim pločicama traže se direktno oblici sazvježđa na nebu, dok su transparentne pločice s vektorskim crtežima simbola i pojednostavljenim prikazima pejzaža, podloga za narativnu interpretaciju odabranog artefakta – posude terine.

Riječ sudionice projekta...

Saša Vujinović

Napomena urednice:

Saša Vujinović sudjelovala je na kulturno–umjetničkoj radionici u Arheološkom muzeju u Zagrebu održanoj u studenom 2018. godine. Inspiraciju za svoje prototipove Spirala 1 i Spirala 2 pronašla je u japodskoj kolekciji nakita iz stalnog postava Pretpovijesne zbirke Arheološkog muzeja u Zagrebu.

Inspiracija

U Arheološkom muzeju u Zagrebu izloženo je puno japodske nakitne opreme, koja dočarava kako je nekada izgledala njihova nošnja. Htjela sam njihov prikaz nakita osuvremeniti, te prikazati kako se iz samo jednog komada metala može napraviti jednostavan, a upečatljiv nakit. Najčešće korišten element u japodskom oblikovanju je spirala. Ona se pojavljuje u gotovo svim nakitnim oblicima te sam ju zato uzela kao polazišni element. Spirala je označava ekspanziju, kreativnost, neprekidno kretanje i ženstvenost. Privukla je moju pažnju na prvi pogled jer se kreće u nedogled, u beskrajnost. Dizajnirala sam dva seta nakita od kojih je prvi plošna spirala, a drugi trodimenzionalna i prati oblike dijelova tijela.

Spirala 1

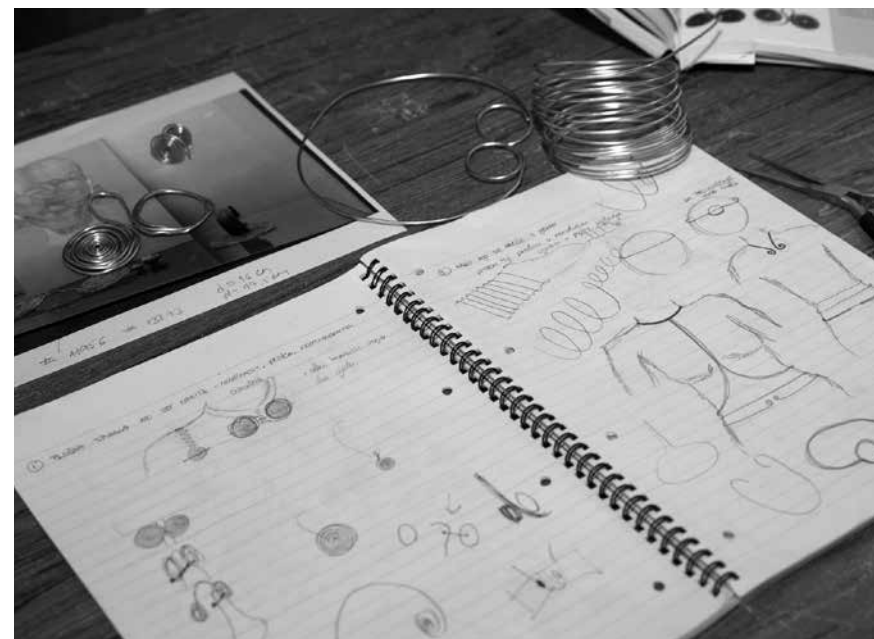
Prvi set nakita nazvala sam još i spiralna smirenost. Sastoji se od pet pojedinačnih komada nakita (prsten, naušnice za neprobušene uši, naušnice za probušene uši, ovratnik i ukras za kosu). Kao motiv sam uzela spiralu u plošnom obliku. Cijeli set nakita napravljen je u neprekinutoj formi. Spirala je najčešći viđen simbol kod Japoda što dočarava njihovu kreativnost.

Prsten ima spiralu s gornje i s donje strane. Gornja spirala je veća, a donja manja, tako da ne smeta pri nošenju. Može se samo nataknuti na prst, odnosno ne treba se provlačiti kroz prst. Žica koju sam koristila je debljine je 1 mm kako bi se vidjela sva raskoš namotavanja u spiralu. Ogrlica je napravljena iz jednog komada žice debljine 2 mm. Može služiti kao ovratnik umjesto leptir mašne, kravate ili ogrlice. Samim time mogu je koristiti i žene i muškarci. Naušnice za uho prilagođene su anatomiji uha i raskošno namotane u spiralu s obje strane. Drugi par naušnica koje se provlače kroz uho puno su manje. Ukras za kosu, dizajniran prvenstveno za punđu, dvostruka je spirala koja se na punđi nalazi s desne i lijeve strane tako da je neprimjetna dok se gleda s leđa. Dvije spirale drži igla koja se provlači kroz punđu.

Spirala 2

Drugi set nakita još sam nazvala i Spirala tijela. On se sastoji od prstena povezanog s dlanom, prstena povezanog sa zglobovima i naprsnjaka. Ovaj set nakita temeljen je na istraživanju mogućnosti spirale kao motiva (3D), te rekreiranje nošnje Japoda, tj. pozicioniranje nakita na tijelo. Derivat je prve ideje koji preuzima motiv spirale u 3D obliku. Prsten povezan s dlanom izrađen je iz jednog komada žice debljine 2 mm, povezan s lotom na dlanu. Stavlja se na treći prst ruke, a ostali prsti provuku se kroz dlan. Vrlo je lagan za nošenje, ne pada i ne smeta pri bilo kakvim pokretima rukom. Prsten povezan sa zglobovima također je iz jednog komada žice debljine 2 mm. On nije povezan s lotom tako da se može micati po zglobovima i prstu. Stavlja se na peti prst ruke, a dio narukvice na zglob. Naprsnjak tj. ogrlica koja povezuje prsni koš i leđa izrađena je od žice debljine 2 mm i 1 mm. Spoj se nalazi na vratu sa stražnje strane. Vrlo je jednostavan nakit, koji odstupa od uobičajenih oblika nakita. Jako dobro funkcionira na jednostavnim odjevnim predmetima, te samim time dolazi do izražaja.

U ovoj avanturi koju sam započela u Arheološkom muzeju u Zagrebu naučila sam kako od samo jedne male ideje napraviti cijelo carstvo. Nakit sam osmislila i dizajnirala uz pomoć dizajnerica i voditeljica projekta.



Skice radnog procesa, Saša Vujinović

Kulturno–umjetnička radionica Artefakt + Dizajn ≈ Prototip u Osijeku

Zrinka Nedeljković, dizajnerica

Domaćin druge u nizu stručne kulturno–umjetničke radionice u trajanju od 40 sati (5 radnih dana) u rujnu 2018. g. bio je Arheološki muzej Osijek. Kroz stalni postav zbirke “Prapovijest” i “Seoba naroda i srednji vijek” sudionike radionice provela je Jesenka Rici, muzejska pedagoginja Muzeja Slavonije Osijek (u sastavu kojeg je Arheološki muzej Osijek donedavno djelovao), te im je po razgledu zbirke održala prezentaciju na temu upravljanja kulturnom baštinom. Unutar uvodnog dijela radionice, mentorice iz područja dizajna održale su prezentaciju na temu industrijskog i produkt dizajna s osnovama dizajnerskog procesa, te je sudionicima prezentiran kratki pregled muzejskih suvenira inspiriranih baštinom i muzejskim izlošcima iz domaćih i stranih muzeja nastalih u suradnji dizajnera i proizvođača kao primjeri dobre prakse. Po završetku prezentacije sa sudionicima su obišle i analizirale proizvode u ponudi muzejske suvenirnice. S obzirom na to da je odlučeno da tematski fokus radionice bude na srednjovjekovnoj zbirci muzeja dodatno je sudionike kroz srednjovjekovni postav proveo i detaljnije informirao o izloženim artefaktima kustos Mladen Radić, voditelj dijela zbirke u tom postavu. Obrtnik–umjetnik Miroslav Benaković, dugogodišnji suradnik Muzeja, koji je radi svoje svestranosti i širine djelovanja odabran za jedinog mentora u daljnjoj fazi izvedbe svih prototipa, proveo je sudionike kroz svoje radionice gdje im je prezentirao dostupne alate i strojeve, te je tijekom održavanja radionice svakodnevno svraćao u muzej i bio na raspolaganju za sva pitanja vezano za izvedbu proizvoda kako bi u konačnici bili prilagođeni dostupnoj tehnologiji proizvodnje.

Motivi kojima su se polaznici inspirirali pri osmišljavanju svojih idejnih rješenja varirali su od teških i velikih artefakata iz Zbirke srednjovjekovnih kamenih spomenika do minuciozno izvedenih srebrnih komada poput nakita s arheoloških lokaliteta Čađavice i Bjelobrdske kulture, i ponekog detalja preuzetog s artefakta poput zanimljivog uzorka na ulomku keramike iz Zbirke seobe naroda i ranog srednjeg vijeka. Nakon što su polaznici kroz razgovor, ručne skice, prve trodimenzionalne modele u papiru i ostalim dostupnim materijalima definirali okvirne dimenzije i konstrukciju proizvoda, te tehnike i materijal izvedbe, pristupilo se tehničkoj razradi prototipova. Kako su polaznici radionice bili raznih strukovnih, obrtničkih i umjetničkih zanimanja, s i bez radnog iskustva, pri razradi idejnih

rješenja, mentori su svakom polazniku pristupili individualno i pomogli pri rješavanju zadatka. Jedan od polaznika je prethodno koristio 3D programe za modeliranje te je imao potrebna usvojena znanja na tom području. Potaknut od strane mentorice iskoristio je to znanje te je svoj proizvod vješto izmodelirao. Ostale polaznike trebalo je educirati o osnovama tehničkog crtanja kako bi što kvalitetnije mogli izraditi nacрте za izradu prototipa. S obzirom na to da je među strojevima na raspolaganju za izradu prototipa bila i CNC glodalica većina polaznika pokazala je interes za izradu tehničkih crteža za proizvodnju na računalu. Polaznici su educirani o osnovama rada u računalnim CAD i grafičkim programima, prema potrebi, te su samostalno izradili tehničke nacрте kao podlogu za pripremu programa za CNC stroj. Prototipi su realizirani u suradnji s mentorom obrtnikom–umjetnikom. Neki prototipovi su u cijelosti izvedeni strojno, neki su izvedeni djelomično strojno uz dodatnu ručnu doradu od strane polaznika, a neke su prototipove polaznici u cijelosti ručno izradili koristeći tradicionalne tehnike izrade.

POJEDINAČNE REALIZACIJE:

KOMENTARI MENTORA IZ PODRUČJA DIZAJNA

Pernica i *Bookmark Back to retro*, Kristina Demeter

Detalj žigosanog motiva rešetkastih rombova i križića s ulomka keramičke gepidske posude iz 6. st. poslužio je kao motiv za minimalistički uzorak uglođan na bočnim stranicama drvene pernice starinske konstrukcije koja evocira neka prošla vremena. Pernica je izrađena na CNC glodalici, a na poklopac pernice uglođane su mjerne oznake te dodatno služi i kao ravvalo. Na *bookmark-u* iz bronce u repetitivnom uzorku djelomice reljefno, a djelomice u vidu proreza apliciran je motiv s gore spomenutog keramičkog ulomka, *bookmark* je pod nadzorom i vodstvom obrtnika polaznica samostalno izradila tradicionalnim tehnikama obrade metala.

Didaktičko pomagalo/igra Gri–gri, Marko Domaćinović

Motiv grifona s okrugle mjedene falere reljefno je apliciran uglođavanjem na CNC glodalici na kvadratne elemente slagalice izrađene iz drva. Motivi su dodatno ručno obojeni u četiri boje te je kod slaganja potrebno ispravno upariti polovice grifona po boji i orijentaciji u obliku kvadrata 3x3, tako da slagalica u konačnici predstavlja popriličan izazov. Elementi slagalice imaju i sekundarnu funkciju podmetača za čaše.

Društvena igra Rudine ne ljuti se, Marijan Đukić

Rudine ne ljuti se društvena je igra inspirirana kamenim skulpturama, tzv. "rudinskim glavama" s romaničke crkve i samostana iz Rudina, srednjovjekovnog arheološkog lokaliteta u blizini Požege. Pravila igre djelomice se baziraju na tradicionalnoj društvenoj igri Čovječe ne ljuti se. U igri mogu sudjelovati od dva do četiri igrača koji se kreću po ploči. Ako igrač stane na polje x ili na polje >, treba se kretati duljim putem u obliku stiliziranog tlocrta crkve iz Rudina. Ako pak stane na polje u boji, uzima karticu pripadajuće boje te odgovara na pitanja vezano za arheološki lokalitet Rudina. Ploča za igru izrađena je u drvu, sastoji se iz dva preklopna dijela te služi i kao pakiranje. S gornje strane na CNC glodalici uglodane su putanje kojima se kreću figurice, a određena polja dodatno su ručno obojena. Četiri tipa figurica također su izrađena iz drva, s gornje strane su pomoću CNC glodalice uglodani motivi četiri različite rudinske glave. S donje pak strane igrače ploče nalaze se utori za figurice, igraču kocku, kartice s pitanjima, te kartice s pravilima igre i tekstom o rudinskim glavama.

Set ogledala u keramičkim okvirima Laurina ogledala, Laura Kovačević

Polaznica se, inspirirana keramičkim artefaktima srednjovjekovne zbirke – slavenskim vrčevima, odlučila okušati u modeliranju gline, te je samostalno izmodelirala keramičke okvire za ogledala. Okviri su bez glazure, poput predmeta koji su poslužili kao inspiracija, ukrašeni ravnim linijama i motivom valovnice preuzetim sa srednjovjekovnih posuda.

Set omota za bilježnice Omotničar, Ivana Maglica

U srednjovjekovnoj zbirci muzeja nalazi se priličan broj intrigantno oblikovanih komada nakita koji su polaznici poslužili kao inspiracija za tri tipa ukrasnih motiva na setu omota za bilježnice A5 formata. Na prednjoj strani omota iz crne kože nalazi se drvena pločica iz koje je pomoću CNC glodalice izrezan stilizirani motiv preuzet sa srebrnog nakita – narukvice, privjeska i sljepoočničarke pronađenih na arheološkim lokaliteta Čađavice i lokalitetima bjelobrd-ske kulture. Drvena pločica je na kožni omot pričvršćena zakovicama.

Stalak za butelje, Ana-Marija Špiranec

Romanička pleterna ornamentika ulomka oltarne pregrade iz Zbirke srednjovjekovnih kamenih spomenika Arheološkog muzeja Osijek motiv je na kojem se baziralo idejno rješenje stalka za butelje polaznice Ane-Marije Špiranec. Stalak je strojno izrađen iz drva te dodatno ručno dorađivan tradicionalnim tehnikama obrade drva i završno lakiran.



Izrada modela tijekom radionice u Osijeku

Kulturna edukacija u Gradskom muzeju Virovitica Mihaela Kulej, ravnateljica i viša kustosica, Gradski muzej Virovitica

Sudjelovanjem u projektu Arheološkog muzeja u Zagrebu "Od strukovnih zanimanja do kreativne industrije" Gradski muzej Virovitica dobio je priliku povezati se sa širom lokalnom zajednicom kroz aspekt mladih nezaposlenih ljudi, koji su polazišna osnova projekta, a kojima smo pokušali dati ideju za ostvarenje vlastitog proizvoda na temelju arheološkog uzora iz fundusa Muzeja.

Dio naše priče u projektu je bila edukacija u smislu upoznavanja polaznika radionice u provedbi projekta s pričom o Muzeju, o zbirka Muzeja, o građi/predmetima i kontekstualizaciji djelovanja Muzeja u lokalnoj zajednici.

Stoga sam tijekom provedbe radionica upoznala polaznicu radionice i dizajnerice, te kolegice iz Arheološkog muzeja u Zagrebu s Gradskim muzejom Virovitica kroz njegovo djelovanje, ustrojstvo, zbirke i građu. Isto tako predstavila sam integrirani europski projekt "5 do 12 za Dvorac" čija provedba je započela u kolovozu 2016., a koji uključuje temeljitu obnovu Dvorca Pejačević i revitalizaciju Gradskog parka u Virovitici.

Naime, projekt se odnosi na obnovu građevine u kojoj je Gradski muzej Virovitica smješten od svog osnutka 1953. g. i to u smislu namjene cijelog Dvorca Pejačević u muzejske svrhe.

Sve navedeno otvara niz novih situacija u djelovanju Gradskog muzeja Virovitica s obzirom na to da je u tijeku definiranje novog stalnog postava Muzeja, prvi puta nakon tridesetak godina. Objasnila sam i povijesni kontekst Dvorca Pejačević i grofovske obitelji Pejačevića Virovitičkih te specifičan urbanistički razvoj grada Virovitice s obzirom na smještaj Dvorca.

Kako smo u projekt uključeni zbog keltske građe, koja je sustavno istraživana i iskapanja u Zvonimirovu, nedaleko Virovitice, sudionici radionice upoznati su i s tim aspektom muzejskog djelovanja. Riječ je o arheološkom nalazištu na kojem su u dosadašnjem istraživanju pronađeni starohrvatski grobovi bjelobrdske kulture iz 11. stoljeća te veliko keltsko groblje s kraja prve polovice 3. i 2. st. pr. Kr, zbog čega je Zvonimirovo prepoznato u znanstvenoj zajednici ne samo u Hrvatskoj, već i na prostoru cijele srednje i jugoistočne Europe. Zvonimirovo je jedino sustavno istraživano groblje u RH iz razdoblja mlađeg željeznog doba koje se povezuje s materijalnom ostavštinom Kelta, a ujedno i najveće – do sada je pronađeno 114 paljevinskih grobova.

Stoga smo kao arheološki uzor/artefakt u projektu ponudili dio keltske građe koji je predstavila arheologinja Muzeja Silvija Salajić. Značajno je i ostvarivanje suradnje s Panonskim drvnim centrom kompetencija (PDCK) u sklopu provedbe projekta u Virovitici. PDCK je sudjelovao u izvedbi i mentorstvu polaznice radionice, Sandre Štrković, pri kreaciji proizvoda na temelju artefakta.

U našem slučaju radi se o dva proizvoda inspirirana Keltima: povijesne ikone koje se slažu kao slagalice na drvenu kocku i lutku s magnetima.

Hvala Arheološkom muzeju u Zagrebu na inicijativi, ideji i suradnji ili kako kaže polaznica naše radionice, Sanda Štrković:

"Čim sam vidjela poziv za sudjelovanje u projektu "Od strukovnih zanimanja do kreativne industrije" Arheološkog muzeja u Zagrebu, znala sam da se moram okušati u tome. Odmah sam otišla na HZZ po dodatne informacije i prijavila se za sudjelovanje u projektu. Za mene je ovo bilo još jedno predivno kreativno iskustvo i želim zahvaliti svima na edukativnoj i kreativnoj suradnji. Isto tako želim pozvati sve mlade kreativce neka se prijavljuju i sudjeluju u ovakvim projektima."



Skice polaznice u fazi konceptualizacije, radionica u Virovitici

Kulturno–umjetnička radionica projekta Artefakt + Dizajn ≈ Prototip u Virovitici
Ana Armano Linta, dizajnerica, Armano Linta d.o.o.

Treća kulturno–umjetnička radionica održana je u listopadu 2018. u Virovitici, u trajanju od 40 sati (5 dana). Uz kustosko vodstvo polaznici su se upoznali s pretpovijesnim Keltima i arheološkim nalazima iz obližnjih nalazišta. Elementi osobnih predmeta Kelta, nekadašnjih stanovnika ovih prostora kao što su umbo štita, fibule, narukvice, britve i mačevi, te priče o njihovom načinu života bili su inspiracija za dizajn.

Nakon uvodne prezentacije s relevantnim primjerima dizajnerskih proizvoda i osnovama dizajnerskog procesa, započeo je kreativni dio kulturno–umjetničke radionice. Kroz procese analiziranja podataka, definiranja potreba potencijalnih korisnika, oluje mozgova i kreativnog razmišljanja, razjasnile su se osnovne smjernice za dizajn proizvoda. Poželjno je bilo da proizvodi imaju edukativnu komponentu, da su prikladni i djeci te da ih se naknadno može koristiti u svrhu edukativnih radionica u organizaciji muzeja. U razvoju proizvoda, polaznica se upoznala s računalnim programima za izradu nacrti i ilustracija te procesom pripreme za proizvodnju. Prilikom izrade prototipova, koristili su se različiti proizvodni procesi koji su uključivali graviranje na drvo, lasersko rezanje drva i metala, CNC obradu te procese završne obrade metala i drva (polaznica: Sanda Štrković, nazivi radova: *Keltix–Meltix* i *Kocka*).

POJEDINAČNE REALIZACIJE:

KOMENTARI MENTORA IZ PODRUČJA DIZAJNA

Didaktička igra *Keltix–Meltix*, Sanda Štrković

Didaktička slagalica *Keltix–Meltix* sastoji se od figure čovjeka te pločica s ilustracijama tipičnih keltskih uporabnih i odjevnih predmeta. Pomoću magneta različiti predmeti se po izboru dodaju na figuru čovjeka stvarajući priču o njegovom ili njezinom životu. Slagalica se koristi motivom kreiranja keltskih životnih scenarija, komplementarnom arheološkom procesu razotkrivanja životnih priča na temelju pronađenih artefakata. Pakiranje slagalice čini kutija koja ujedno služi i kao postolje za igru. Proizvod je izrađen od drva, s dodanim elementima metala i magneta.

Slagalica *Kocka*, Sanda Štrković

Drvene stranice kocke koje se međusobno mogu spajati u različite dvodimenzionalne i trodimenzionalne kompozicije, osnovni su dio ove slagalice. Pritom svaka stranica sadrži pločicu s ilustracijom željeznodobnog keltskog predmeta, koja se može dodatno izvaditi iz pločice. Ilustracije su ručno rađene na temelju keltskih artefakata te su potom računalno prilagođavane i gravirane na drvo. Osim kao slagalica, ova kocka može svoju primjenu pronaći i kao set podložaka za čaše, kutija za pohranu sitnica te uteg za papire.



Sudionici radionice



Izrada prototipova



Panonski drvni centar kompetencija

Kulturno–umjetnička radionica projekta Artefakt + Dizajn ≈ Prototip u Sisku Maja Kolar, dizajnerica, Umjetnička organizacija Oaza

Posljednja u nizu stručnih kulturno–umjetničkih radionica održana je u prosincu 2018. g. u Gradskom Muzeju Sisak kroz ukupno 40 sati (5 radnih dana). Kroz stručno vodstvo višeg muzejskog pedagoga Marijana Bogatića, polaznicima je na zanimljiv način prezentirana upravo lokalno–specifična rimska povijest grada Siska, na primjerima artefakata s poznatih gradskih lokacija.

Polaznici su u skladu s interesima odabrali motive na kojima su bazirali svoje prijedloge tematski vezane uz rimsku mitologiju i legende, rimske recepture pripremanja jela i kozmetičkih preparata te arhiviranja arheoloških nalaza čija sistematizacija i tip prezentacije uvelike određuje i utječe na razumijevanje od strane posjetitelja muzeja. Idejna rješenja su potom razvijena u formi didaktičkog seta igračih karata i društvene igre za učenje o rimskim božanstvima (polaznica: Barbara Bobinac, naziv rada: Bogovi Rima); seriju kozmetičkih sapuna čiji su glavni sastojci istovjetni tradicionalnom bilju, uljima i maceratima koje su upotrebljavali stari Rimljani (polaznica: Antonia Kordiš Gajdek, naziv rada: SIS sapuni); te u formi web stranice koja arhivira nalaze prošlih i budućih vremena prikazujući komparativno muzejsku građu i korespondirajuće uporabne predmete iz naše trenutne okoline (polaznik: Filip Kranjec, naziv rada: Vremenska kapsula – trezor generacija).

Tehnička razrada obuhvaćala je sljedeće aktivnosti: razvoj vektorskih simbola u Adobe InDesign–u; koncipiranje i osnovno programiranje web stranice u WordPress–u; izradu kalupa i lijevanje modela sapuna od prirodnih materijala temeljenih na rimskim recepturama.

POJEDINAČNE REALIZACIJE:

KOMENTARI MENTORA IZ PODRUČJA DIZAJNA

Web stranica Vremenska kapsula – trezor generacija, Filip Kranjec

Baza za pretraživanje predmeta kategoriziranih na osnovi postojeće građe, uz mogućnost uspoređivanja različitih razdoblja i tema: Kelti, Rim, srednji vijek, suvremeno doba. Ideju je potaknula rimska tradicija ukopnih darova: kovanica, alat ili prepoznatljivi element zanimanja koje je osoba obnašala, dekorativni

nakit ili ukras, svjetiljka. U svom online izdanju baza nudi paralelni pregled tipskih predmeta iz muzejskog foto fundusa uz selekciju nađenih predmeta čija današnja primjena korespondira s tadašnjom, u gdjekad izmijenjenom obliku. Vremenska kapsula pretpostavlja da se može nadopunjavati i daljnjom upotrebom ponuditi svojevrsni uvid u arheološke iskopine današnjice.

Kozmetički sapuni SIS, Antonia Kordiš Gajdek

Set sapuna izrađenih prema tradicionalnim rimskim recepturama sastoji se od ekstrakata bilja, ulja i macerata direktno preuzetih iz recepata antičkog zapisničara Apiciusa, koje su korištene u tadašnjoj prehrani. Sapun za piling izrađen je od zob i maka, dok je univerzalni sapun na bazi lovora i paprene metvice. Finalni produkt pakiran je u transparentno zaštitno pakiranje pri čemu tekstura proizvoda ostaje vidljiva. Pakiranje upotpunjuje naljepnica informativnog sadržaja koja uz popis korištenih sastojaka te načina pripreme sadrži i znak SIS koji predstavlja poveznicu sa žigom korištenim u sisačkoj kovnici novca.

Društvena igra Bogovi Rima, Barbara Bobinac

Igra se sastoji od seta igračih karata koje otkrivaju različita pitanja vezana uz rimska božanstva i legende o njihovim životima. U slučaju točnog odgovora igračima se otkriva poleđina karata sa stiliziranim prikazom simbola koji se vežu uz pojedinog boga. Simboli pojedinih bogova su izrađeni proučavanjem mitološki pripisanih im karakteristika i uloga. Igra se odvija kretanjem po igraćoj ploči i savladavanjem serije pitanja. Izrađena je od papirnate i kartonske građe s tiskom u boji.

Kulturna edukacija u Gradskom muzeju Sisak

Marijan Bogatić, viši muzejski pedagog, Gradski muzej Sisak

Gradski muzej Sisak svojim radom na prikupljanju, istraživanju, čuvanju i prezentaciji posebnu važnost pridaje mladim generacijama. Tako se organiziraju prilagođene izložbe, organizirana stručna vodstva i razni edukativni programi za ovu skupinu posjetitelja. Pokazatelji napretka na ovom području rada su očigledni što je vidljivo na broju mladih koji volontiraju u muzejskim aktivnostima, broju dolazaka mladih po literaturu za referate, seminarske i diplomske radove u našu specijaliziranu knjižnicu kao i broju mladih iz Siska koji studiraju povijest, arheologiju, povijest umjetnosti, etnologiju i kulturnu antropologiju. Ovi potonji su i kategorija koja se u potrebi pretvara u stručne volontere koji pomažu u provedbi programa. Najviše interesa, tj. najviše programa postoji za predškolski i osnovnoškolski uzrast. Viši razredi osnovnih škola i srednjoškolci iz Siska slabije dolaze, možda učiteljima ne trebaju muzeji. No, Gradski muzej Sisak zato je postao jako interesantan višim razredima osnovne škole i srednjim školama iz Zagreba, kao i iz cijele Hrvatske. Strukovne škole imaju reduciranu nastavu povijesti, stoga projekti poput "Od strukovnih zanimanja do kreativne industrije" su hvale vrijedni. Otvaraju vrata i pogled mladim ljudima na nešto što bi ih u budućnosti moglo inspirirati i omogućiti bolje sutra. Tako je Gradski muzej Sisak još 2016. godine u programu za Noć muzeja uključio članove Udruženja obrtnika Siska i učenike Strukovne škole Sisak koji su prezentirali mogućnosti korištenja motiva arheološkog nalaza, ulomaka prapovijesne keramičke posude u svrhu stvaranja jedinstvenih sisačkih suvenira. Ovaj projekt "Od strukovnih zanimanja do kreativne industrije" se u potpunosti nadovezuje na prethodne akcije Gradskog muzeja Sisak. Muzeju je bitno, osim realiziranih prototipa, da mladi strukovnih, zanimanja saznaju što sve mogu pronaći u Muzeju, kako su im vrata specijalizirane muzejske knjižnice otvorena, kao i stručni savjeti naših kustosa.

Iako je današnji Gradski muzej Sisak s radom započeo sredinom 20. stoljeća, u Sisku postoji duga tradicija prikupljanja predmeta. Već se sredinom 19. stoljeća u Sisku osniva "Arheološko društvo Siscia" koje se bavi prikupljanjem "starina" za Narodni muzej u Zagrebu i tu se nalazi početak čvrste veze Siska i Zagreba. Početkom 20. st., kada se provodilo jaružanje korita Kupe, pronađen je najveći broj predmeta antičke Siscije koji su dospjeli u Zagreb,

u Zagrebu. Ta duga veza traje i danas kada Gradski muzej Sisak i Arheološki muzej u Zagrebu zajedno sudjeluju u izložbenim projektima, npr. "35. pr Krista", "Nekropole antičke Siscije" ..., ali i u edukativnim aktivnostima i projektima, poput ovog projekta "Od strukovnih zanimanja do kreativne industrije".

Muzej je postao i nepresušan izvor inspiracije za izradu suvenira obrtnika s područja Siska što je postao trend zadnjih nekoliko godina. Najveća inspiracija obrtnicima za izradu suvenira dolazi od predmeta iz vremena prapovijesne Segestika i antičke Siscije. Stoga u nastavku teksta slijedi kratki pregled povijesti tih razdoblja na području današnjeg Siska.

Grad Sisak zbog svog geostrateškog položaja privlači stanovnike više od 7000 godina. Glavna i najvažnija obilježje su tri rijeke, Kupa, Sava i Odra, te dva ušća, Odre u Kupu i Kupe u Savu. Zbog tih rijeka, ljudi žive na području današnjeg Siska od vremena mlađeg kamenog doba ili neolitika. Sve je krenulo u doba kada su ljudi odlučili živjeti sjedilačkim načinom života. Kao što je poznato, voda je najpotrebnija čovjeku za život, stoga je ovo područje bilo pogodno za prva naselja. Gdje ima vode ima i plodnih područja, šuma i životinja. Naseljavanje je počelo na desnoj strani rijeke Kupe, području danas zvanom Pogorelac, koji je s triju strana oblubljen rijekom Kupom što prvim stanovnicima pruža zaštitu od potencijalnih napadača. Ostaci sojeničkog naselja i kamenog oruđa i oružja govore o prvim stanovnicima. Grobni prilozu u obliku idola također objašnjavaju i opisuje te prapovijesne stanovnike. Ukrašeni keramički predmeti koji se čuvaju u Gradskom muzeju Sisak pokazuju način ukrašavanja ognjišta u njihovim nastambama. Veliki broj vojničkog materijala datiranog u prapovijesno doba ukazuje na burnu povijest ovog kraja od samog početka. Nalazi ukazuju kako su u 1. tis. pr. Kr. na ovom području boravili razni narodi kojima se pridružuju tijekom svojih migracija s područja La Tena keltska plemena u 4. st. pr. Kr. Dolaskom na sisačko područje počinje novo razdoblje povijesti ovog kraja. Naselje u kojem su boravili zajedno sa starosjediocima nazivaju Segestika, što se može iščitati i kod rimskih pisaca Apijana i Kasija Diona. Strateška lokacija tog naselja nalazi se na desnoj strani rijeke Kupe, današnji Pogorelac. Povijesni izvori govore kako su u to vrijeme bila i dva naselja, jedno s lijeve, a drugo s desne strane rijeke Kupe, što neki arheološki nalazi i potvrđuju. Neki povijesni izvori smještali su Segestiku na uzvisini gdje su korita rijeke Kupe najbliža, što upućuje na lokalitet Zibela u Sisku. Segestika i Segestijani najviše se spominju u rimskim izvorima uz 35. g. pr. Kr. kada na ovo područje dolazi Oktavijan, poznatiji kao Oktavijan August, prvi rimski car. U tridesetodnevnoj opsadi Segestike Oktavijan je uspio pokoriti Segestanijane te se od tada spominje prvo kao vojni logor, a kasnije i novi grad imena Siscija. Za razliku o Segestike, Siscija je grad na lijevoj strani rijeke

Kupe. Kroz nekoliko stoljeća Siscija se pretvara u tadašnjim okvirima u veliki grad koji je bio opasan velebnim zidinama, Kupom i kanalom, kojeg današnji Sišćani nazivaju Kontra. Tako je rimska Siscija izgledala poput otoka. Na kartama iz 19. st. naziv tog kanala je Kontrava, pa postoji mogućnost da je u antičko vrijeme taj kanal nosio naziv Kontra Aqua jer je voda u kanalu tekla u suprotnom smjeru od rijeke Kupe. Ostaci kanalizacije i vodovoda ukazuju kako je u Sisciji moglo živjeti do 50.000 stanovnika, ali sigurnije je tvrditi da je u Sisciji tijekom 3. st. živjelo između 10.000 i 20.000 stanovnika. Siscija je svjetski poznata zbog svoje kovnice novca, osnovane za vrijeme cara Galijana 262. godine. Kovali su zlatni, srebrni i brončani novac, koji na svom revers ima oznaku kovnice SIS ili SISC. Siscija je jedan od rijetkih gradova koja je dobila status rimske kolonije dva puta, prvi put Colonia Flavia Siscia za vrijeme cara Vespazijana 71. godine te Colonia Septimia Siscia Augusta za vrijeme cara Septimija Severa 194. godine. Veliki broj predmeta iz antičke Siscije koji se čuvaju u Gradskom muzeju Sisak, ali i u muzejima po cijeloj Europi, upućuju na važnost i snagu tadašnjeg grada. Siscija se spominje i kao biskupija čiji je najpoznatiji biskup u ranom kršćanstvu bio Kvirin. Početkom 4. st. Na području današnjeg Szombathelya u Mađarskoj, nekad grad Savara, mučenički umire sisački biskup Kvirin. Datum njegove smrti, 4. lipnja, danas se obilježava kao dan sv. Kvirina i Dan grada Siska.

REZULTATI RADIONICA / IZLOŽBA /

O izložbi Artefakt + dizajn ≈ prototip

Zorica Babić, viša muzejska pedagoginja, voditeljica projekta Arheološki muzej u Zagrebu

Izložba Artefakt + dizajn ≈ prototip prikazuje radove mladih nezaposlenih osoba nastalih tijekom provedbe europskog projekta "Od strukovnih zanimanja do kreativne industrije". Predstavljeno je 17 novonastalih inovativnih proizvoda različitih namjena kao što su suveniri, društvene igre, didaktička pomagala, nakit, modna kolekcija i web stranica nastalih kao rezultat procesa koji je utemeljen na reinterpretaciji kulturne baštine. Uz nastale prototipove, na izložbi predstavljani su i arheološki predmeti koji su inspirirali autore.

Sudionici projekta upoznali su pet muzejskih zbirki iz Gradskog muzeja Sisak, Gradskog muzeja Virovitica, Arheološkog muzeja Osijek i Arheološkog muzeja u Zagrebu. Kroz umjetničke radionice iz područja dizajna sudionici projekta razvili su kompetencije koje su im bile potrebne za izradu novih proizvoda pod mentorstvom muzealaca, produkt dizajnera, lokalnih obrtnika i poduzetnika.

U Osijeku sudionike projekta inspirirali su predmeti iz stalnog postava srednjovjekovne zbirke Arheološkog muzeja Osijek te su nakon održanih kulturno – umjetničkih radionica nastali proizvodi: društvena igra *Rudine ne ljuti se*, didaktičko pomagalo *Gri-gri* i suveniri *Back to retro*, *Stalak za butelje*, *Laurina ogledala* i *Omotničar*.

U Virovitici glavna inspiracija sudionicima bili su željeznodobni Kelti. Arheološki predmeti iz zbirke Gradskog muzeja Virovitica doveli su do nastanka didaktičkog pomagala *Keltix – Meltix* i suvenira *Kocka*.

Bogata antička zbirka iz antičke Siscije Gradskog muzeja Sisak, inspirirala je sudionike za nastanak suvenira *Kozmetički sapuni Sis*, društvenu igru *Bogovi Rima* i web stranicu *Vremenska kapsula – Trezor generacija*.

Arheološki ostaci pretpovijesne vučedolske kulture i Japoda, zatim antički grčki spomenici i rimski dodekaedar inspirirali su sudionike u Arheološkom muzeju u Zagrebu na nastanak suvenira *Obitelj zdjelica*, *Spirala 1* i *Spirala 2*, didaktička pomagala *Jezik zvijezda* i *Upoznaj antiku* i modne kolekcije *Platonska ljubav*.

Osim u Arheološkom muzeju u Zagrebu, izložba je gostovala u Arheološkom muzeju Osijek, Gradskom muzeju Virovitica i Gradskom muzeju Sisak.



Izložbeni postav u Arheološkom muzeju u Zagrebu

Prezentacija realiziranih prototipa u izložbenom kontekstu i kreiranje novih pristupa za razumijevanje i sagledavanje muzejske građe
Maja Kolar, dizajnerica, Umjetnička organizacija Oaza

Radionički proces je rezultirao serijom proizvoda koji svaki na svoj način interpretira neki originalni predmet (arheološki artefakt) detektiran tijekom upoznavanja muzejske građe. Ti novi proizvodi (prototipovi) formuliraju nove uporabne i/ili značenjske vrijednosti u odnosu na polazišne artefakte. Tako postojeći princip upoznavanja muzejske građe upotpunjen je novim didaktičkim i informacijskim elementima koje posjetitelji muzeja mogu iščitati kroz direktnu upotrebu i interakciju s predmetima.

Serijski nastalih proizvoda polaznika radionica predstavlja različite kategorije predmeta i konceptata koji služe informiranju i približavanju sadržaja zbirki posjetiteljima na neposredan i zanimljiv način, bilo u formi interpretacija i replika upotrebnih predmeta pogodnih za prodaju ili interaktivnih i didaktičkih predmeta korisnih muzejskim pedagozima.

Unutar izložbenog postava jasno je prostorno i informacijski uspostavljen odnos originalnog i interpretiranog predmeta, pa je i donekle upoznatom posjetitelju jasna direktna poveznica između starog i novog – artefakta i prototipa. Uspostavom takve direktne poveznice posjetiteljima je omogućeno komparativno čitanje, sagledavanje i razumijevanje građe na drugačiji način. Kod pojedinih složenijih realizacija uključen je i dodatni prezentacijski materijal u formi skica i razvojnih modela koji su prethodili oblikovanju predmeta, čime se dodatno rasvjetljava radionički proces kao i proces dizajniranja, tj. nastanka prototipova.

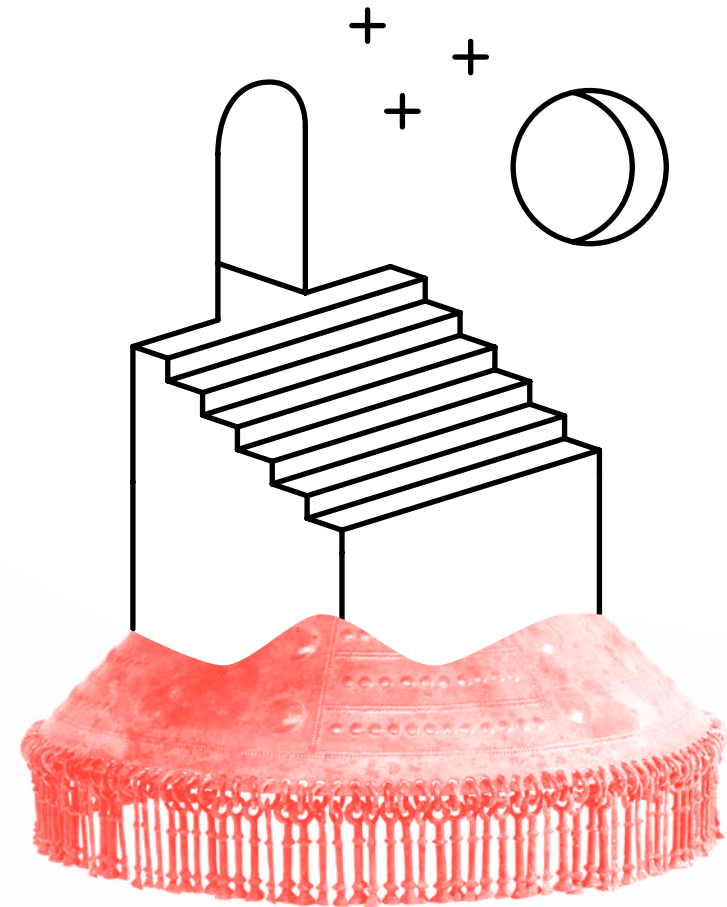
Dizajn izložbenog postava bazira se na prostornim elementima promjenjivim ovisno o zahtjevima različitih muzejskih prostora. Vertikalne plohe služe za prikaz fotografske i arhivske građe dok postamenti prezentiraju originale i modele, u odgovarajućim međuodnosima naglašavajući osnovnu funkciju i namjenu pojedinačnih predmeta. Prostorni razmještaj dodatno sistematizira građu smještajući svaku radioničku grupu u zajedničku formaciju kako bi se pri putujućim edicijama naglasio onaj segment postava koji je direktno vezan na fondus svakog od uključenih lokalnih muzeja i njemu pripadajuće radionice.

Konačni rezultati radionica različitih su društveno–kulturoloških, funkcionalno–oblikovnih i kreativnih vrijednosti. Dekorativni suvenirski i ukrasni predmeti tako spadaju u jednostavne proizvode s potencijalom za prodaju u muzejskim suvenirnicama. Pored njih didaktička i informacijska pomagala kao i društvene igre, osim prodajnog imaju potencijal i za širu društvenu primjenu i utjecaj, primjerice kao edukativni alati pedagoških odjela muzeja, koji služe za razumijevanje muzejske građe i izložbenog postava za različite uzraste.

Pojedina realizirana rješenja potrebno je promatrati u kontekstu njihova nastanka, pa u tom smislu razmišljati i o njihovim potencijalnim doradama, a za potpuno razumijevanje od strane korisnika, i motiviranje publike, idealno bi bilo integrirati ih u sam muzejski postav.



Izložbeni postav u Arheološkom muzeju u Zagrebu



ZAGREB
12/3 – 16/3 &
19/11 – 23/11/18

Jezik zvijezda / Hrvojkica Bujas

ZANIMANJE
grafička dizajnerca, r.
1992.

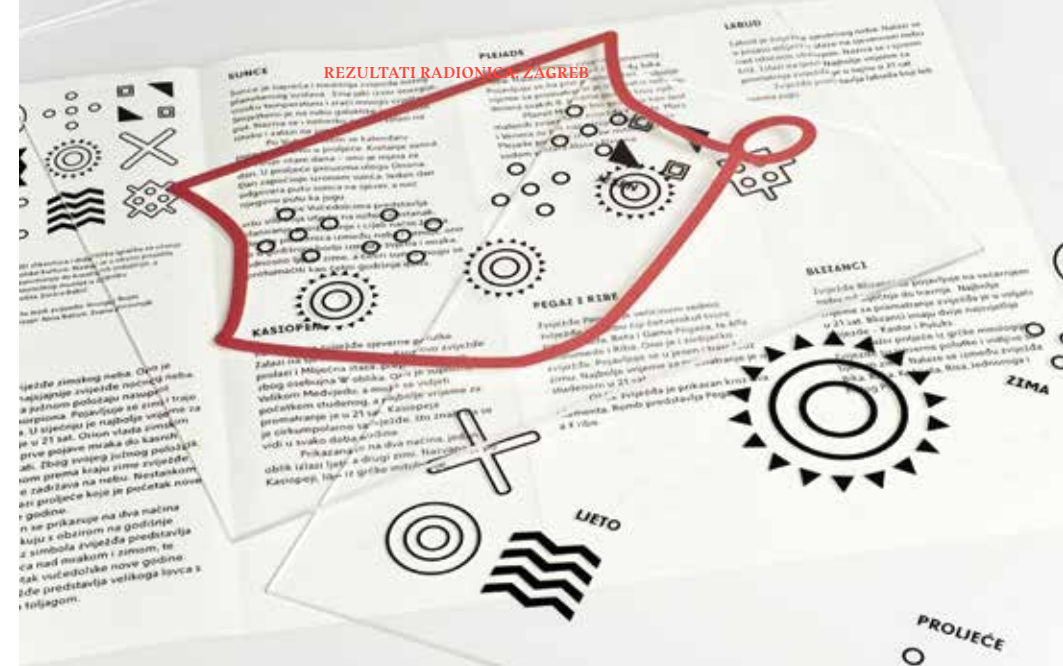
TIP PROIZVODA
didaktičko pomagalo –
slikovnica

MENTORICE,
VODITELJICE RADIONICE
Nina Bačun,
Ivana Borovnjak
(uo Oaza)



INSPIRACIJA
bakrenodobna keramička vučedolska
posuda – terina

KATALOŠKE JEDINICE
vidi str. 100, br. 1



PROTOTIP
Inovativna slikovnica izrađena u pleksiglasu
pomoću koje se uči povezivati simbole na
keramičkim posudama vučedolske kulture sa
sazviježđem na noćnom nebu.

Prepoznaj antiku / Marija Knežević

ZANIMANJE
modna dizajnerica,
r. 1997

TIP PROIZVODA
didaktičko pomagalo –
memory

MENTORICE,
VODITELJICE RADIONICE
Nina Bačun,
Ivana Borovnjak
(UO Oaza)



INSPIRACIJA

grčke vaze u stalnom postavu
Arheološkog muzeja u Zagrebu

KATALOŠKE JEDINICE

vidi str. 100, br. 1–8
(s lijeva na desno, odozgo prema dolje)



PROTOTIP

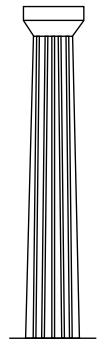
Trodimenzionalna didaktička igra nastala je po uzoru na igru *memory*, u svrhu razumijevanja osnovne tipologije grčkih vaza. Igra *Prepoznaj antiku* kroz koncentraciju i pamćenje pomaže u učenju 9 tipova grčkih posuda.

Gradi antiku / Marija Knežević

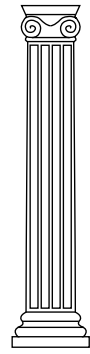
ZANIMANJE
modna dizajnerica,
r. 1997

TIP PROIZVODA
didaktičko pomagalo –
memory

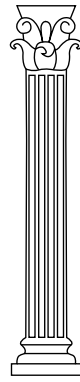
MENTORICE,
VODITELJICE RADIONICE
Nina Bačun,
Ivana Borovnjak
(uo Oaza)



DORSKI RED



JONSKI RED

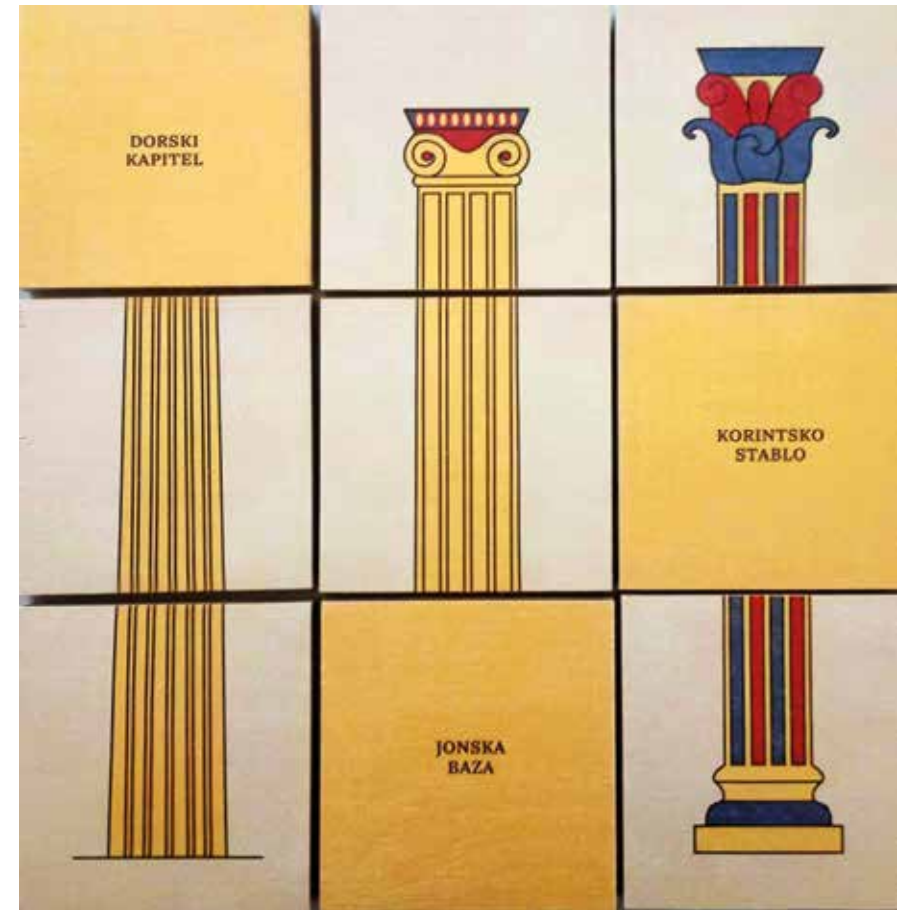


KORINTSKI RED



INSPIRACIJA
dorski, jonski i korintski red grčkih stupova

FOTOGRAFIJE
nepoznati izvor



PROTOTIP
Trodimenzionalna didaktička igra nastala je po uzoru na igru *memory*, u svrhu razumijevanja gradnje u antičkoj arhitekturi. Igra *Gradi antiku* kroz koncentraciju i pamćenje pomaže u učenju dorskog, jonskog i korintskog tipa grčkih stupova.

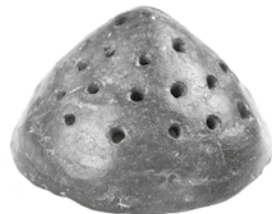
Obitelj zdjelica / Sven Labetić

ZANIMANJE
keramičar, r. 1992.

TIP PROIZVODA
suvenir

MENTORICA
Lidia Boševski

VODITELJICE RADIONICE
Nina Bačun,
Ivana Borovnjak
(uO Oaza)



INSPIRACIJA
keramičke posude
bakrenodobne vučedolske
kulture

KATALOŠKE JEDINICE
vidi str. 101 i 102, br. 1–5
(s lijeva na desno, odozgo prema dolje)



PROTOTIP
Set keramičkih posuda za aromaterapiju.
Posude su ručno modelirane u glini, sušene
i pečene po uzoru na originalne keramičke
posude vučedolske kulture.

Platonska ljuba / Katarina Pejić

ZANIMANJE
krojačica, r. 1996.

TIP PROIZVODA
modna kolekcija

MENTORICA
Ardiana Sladojević
(Mommy's garden)

VODITELJICE RADIONICE
Nina Bačun,
Ivana Borovnjak
(uo Oaza)



INSPIRACIJA

rimski dodekaedar, antički predmet kojem nije definirana prava svrha, nalazi se u stalnom postavu Arheološkog muzeja u Zagrebu

KATALOŠKE JEDINICE
vidi str. 102



PROTOTIP

Set odjevnih kombinacija izvedenih u traperu i lanu, sašivenih iz istih peterostrukih ploha.

Spirala 1 / Saša Vujinović

ZANIMANJE
dizajnerica metala,
r. 1999.

TIP PROIZVODA
suvenir, kolekcija
nakita

MENTOR
Matej Pašalić

VODITELJICE RADIONICE
Ivana Borovnjak,
Maja Kolar
(uO Oaza)



INSPIRACIJA

japodske spiralno-naočalaste fibule
iz stalnog postava Arheološkog muzeja u Zagrebu

KATALOŠKE JEDINICE

vidi str. 102, br. 1–5
(s lijeva na desno, odozgo prema dolje)



PROTOTIP

Set nakita *Spirala 1* nazvan još i *Spiralna smirenost* sastoji se od prstena, naušnice za neprobušene uši, naušnice za probušene uši, ovratnika i ukrasa za kosu. Kao motiv uzeta je spirala u plošnom obliku. Cijeli set napravljen je u neprekinutoj formi.

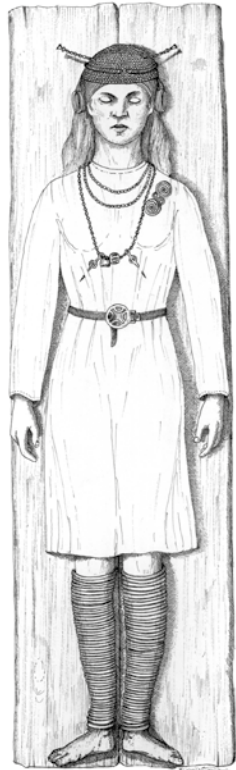
Spirala 2 / Saša Vujinović

ZANIMANJE
dizajnerica metala,
r. 1999.

TIP PROIZVODA
suvenir,
kolekcija nakita

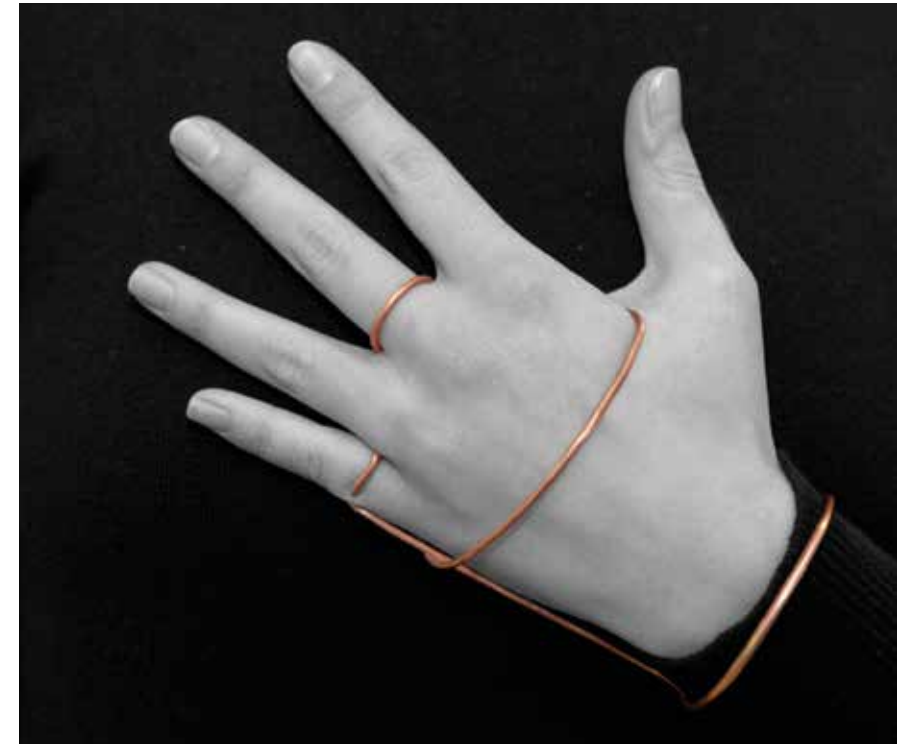
MENTOR
Matej Pašalić

VODITELJICE RADIONICE
Ivana Borovnjak,
Maja Kolar
(uO Oaza)

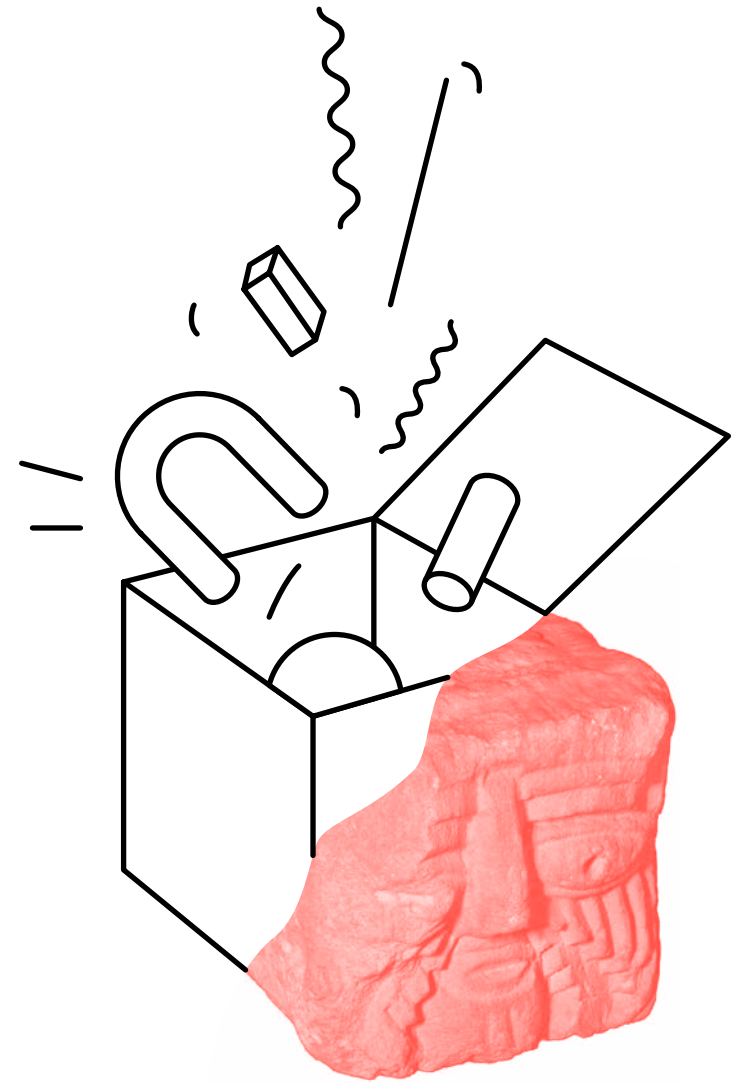


INSPIRACIJA
rukobran kao dio ženske ukrasne opreme
kod Japoda iz stalnog postava Arheološkog
muzeja u Zagrebu

KATALOŠKE JEDINICE
vidi str. 103, br. 1–2



PROTOTIP
Set nakita *Spirala 2*, nazvan još i *Spirala tijela*
sastoji se od prstena povezanog s dlanom,
prstena povezanog sa zglobom i naprsnjaka.
Ovaj set nakita temeljen je na istraživanju
mogućnosti spirale kao motiva (3D), te
rekreiranje nošnje Japoda, tj. pozicioniranje
nakita na tijelo. Derivat je seta nakita *Spirala 1*
koji preuzima motiv spirale u 3D-u, povezuje
prst i zglob te vrat s prsima.



OSIJEK
3/9 — 7/9/18

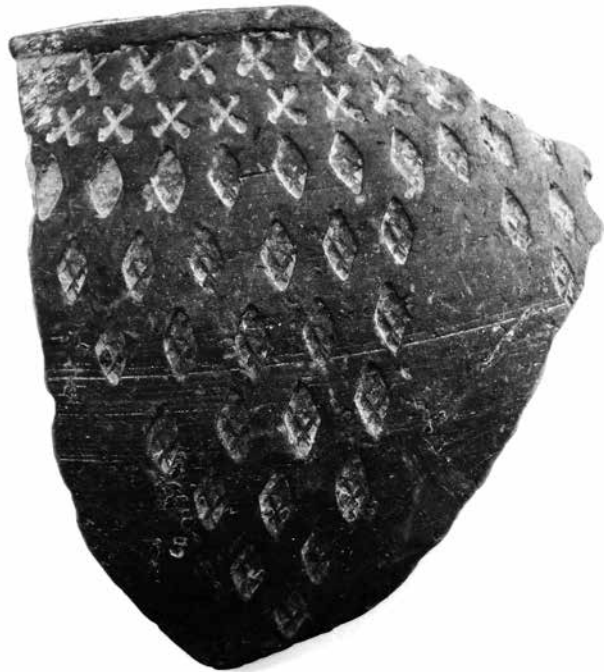
Back to retro / Kristina Demeter

ZANIMANJE
fotografkinja, r. 1998.

TIP PROIZVODA
suvenir

MENTOR
Miroslav Benaković

VODITELJICE RADIONICE
Ada Kezić,
Zrinka Nedeljković

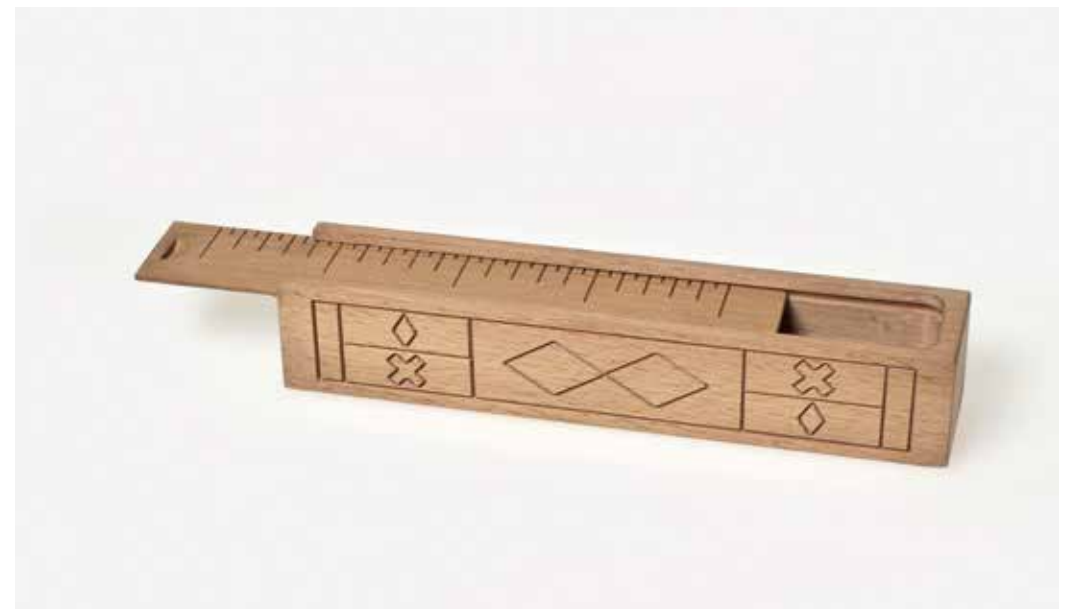


INSPIRACIJA

ulomak gepidske posude iz 6. st. pronađen
tijekom arheoloških iskopavanja u Vinkovcima;
u stalnom postavu Arheološkog muzeja Osijek

KATALOŠKA JEDINICA

vidi str. 103



PROTOTIP

Drvena pernica s urezanim geometrijskim
motivima te brončani bookmark s motivima u
tehni iskucavanja.

Gri-gri / Marko Domaćinović

ZANIMANJE
grafički dizajner, r.
1995

TIP PROIZVODA
didaktičko pomagalo –
edukativna igra

MENTOR
Miroslav Benaković

VODITELJICE RADIONICE
Ada Kezić,
Zrinka Nedeljković



INSPIRACIJA

brončana srednjovjekovna falera iz 15./16. st.
s prikazom grifona pronađena pri
arheološkom iskopavanju u Kolođvaru;
stalni postav Arheološkog muzeja Osijek

KATALOŠKA JEDINICA
vidi str. 103



PROTOTIP

Set drvenih ploča s urezanim šablonama koje se
slažu po primjeru kineske igre *šašave kornjače*.
Slagalica se slaže u obliku kvadrata 3x3 tako da
se poklapaju boje i tijela prikaza.

Rudine ne ljuti se / Marijan Đukić

ZANIMANJE
dizajner interijera,
r. 2000.

TIP PROIZVODA
didaktičko pomagalo –
igra na ploči

MENTORICA
Miroslav Benaković

VODITELJICE RADIONICE
Ada Kezić,
Zrinka Nedeljković



INSPIRACIJA

“romaničke glave” iz Rudina – antropomorfne konzole samostanske crkve u Rudinama; jedna takva “romanička glava” čuva se u stalnom postavu Arheološkog muzeja Osijek

KATALOŠKA JEDINICA
vidi str. 103



PROTOTIP

Društvena igra na ploči, izrađena u drvetu, namijenjena za više igrača. Igra se uz pomoć igračih pijuna, kockice te kartica s pitanjima, koje se odnose na arheološku baštinu lokaliteta Rudine.

Laurina ogledala / Laura Kovačević

ZANIMANJE
krojačica, r. 2000.

TIP PROIZVODA
suvenir

MENTORICA
Miroslav Benaković

VODITELJICE RADIONICE
Ada Kezić,
Zrinka Nedeljković



INSPIRACIJA
keramičke posude, slavenski vrčevi iz
7./9. st. pronađeni u Osijeku i Dalju;
izloženi u stalnom postavu Arheološkog
muzeja Osijek

KATALOŠKA JEDINICA
vidi str. 104



PROTOTIP
Set ogledala s okvirima izrađenima u keramici.
Keramički okviri ukrašeni su motivom valovnice
preuzetim sa srednjovjekovnih posuda.

Omotničar / Ivana Maglica

ZANIMANJE
modna dizajnerica,
r. 1993.

TIP PROIZVODA
suvenir

MENTOR
Miroslav Benaković

VODITELJICE RADIONICE
Ada Kezić,
Zrinka Nedeljković



INSPIRACIJA

srebrni nakit iz 6./7. st. pronađen u kneževskom grobu u Čađavici; original se čuva u stalnom postavu Arheološkog muzeja u Zagrebu, replika je izložena u stalnom postavu Arheološkog muzeja Osijek

KATALOŠKA JEDINICA
vidi str. 104



PROTOTIP

Kožni omot za bilježnice s motivima izrezbarenim u drvu. Motivi koji se pojavljuju na srebrnom nakitu iz 6./7. st. preneseni su i reinterpretirani na drveni dio kožnog omota.

Stalak za butelje / Ana-Marija Špiranec

ZANIMANJE
ugostiteljica, r. 1994.

TIP PROIZVODA
suvenir

MENTORICA
Miroslav Benaković

VODITELJICE RADIONICE
Ada Kezić,
Zrinka Nedeljković

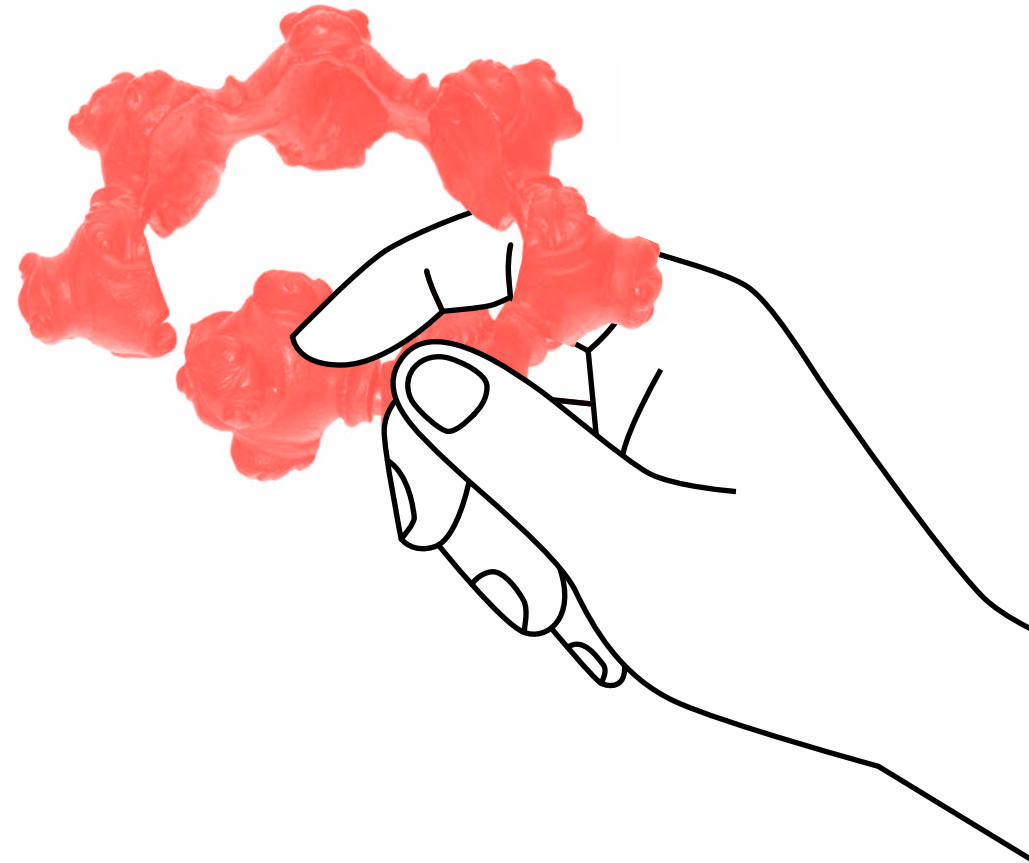


INSPIRACIJA
ulomak oltarne pregrade iz druge polovice
11. st. pronađen u Belom Manastiru; original
se čuva u Muzeju Slavonije Osijek, dok se
idealna rekonstrukcija nalazi u stalnom postavu
Arheološkog muzeja Osijek

KATALOŠKA JEDINICA
vidi str. 104



PROTOTIP
Drveni stalak za butelje nastao prema idealnoj
rekonstrukciji oltarne pregrade i njenim motivima.



VIROVITICA
1/10—5/10/18

Keltix–Meltix / Sanda Štrković

ZANIMANJE
ekonomistica, r. 1992.

TIP PROIZVODA
didaktičko pomagalo

MENTORIRANJE
Panonski drvni centar
kompetencija

VODITELJICE RADIONICE
Zrinka Nedeljković,
Ana Armano Linta



INSPIRACIJA
keltski nalazi iz Zvonimirova koji se čuvaju
u Gradskom muzeju Virovitica



PROTOTIP
Didaktička drvena igračka koja uči osnovne
oblike ženske i muške ukrasne i ratne opreme
prisutnih kod pretpovijesnih Kelta. Igračka je
napravljena tako da se Kelt i Keltkinja oblače u
svoju "nošnju" uz pomoć magnetnih dijelova.

Kocka / Sanda Štrković

ZANIMANJE
ekonomistica, r. 1992.

TIP PROIZVODA
suvenir

MENTORIRANJE
Panonski drvni centar
kompetencija

VODITELJICE RADIONICE
Zrinka Nedeljković,
Ana Armano Linta



INSPIRACIJA

keltski nalazi iz Zvonimirova koji se čuvaju
u Gradskom muzeju Virovitica

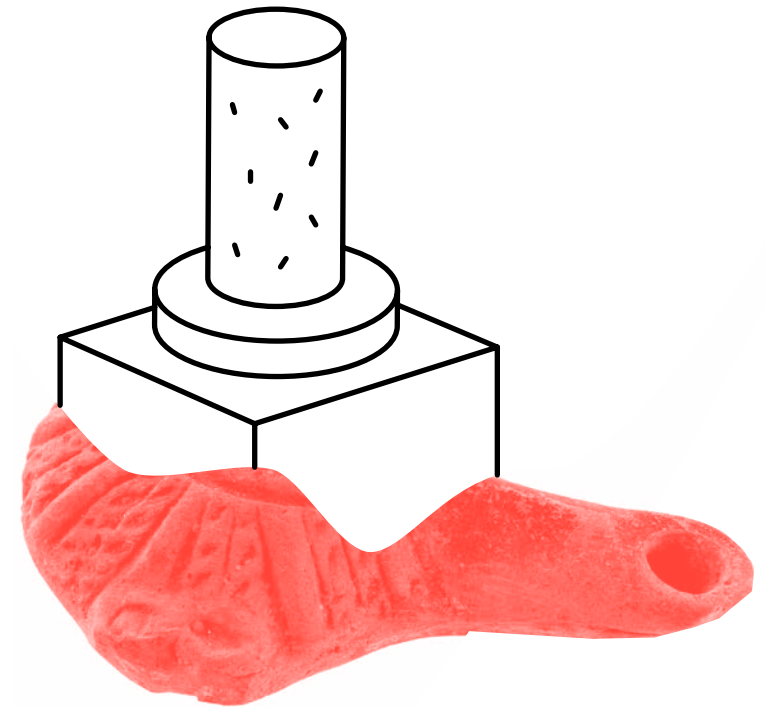
KATALOŠKE JEDINICE

vidi str. 104. – 105, br. 1–6
(s lijeva na desno, odozgo prema dolje)



PROTOTIP

Kocka izrađena u drvetu s pomičnim dijelovima.
Svaka stranica kocke ima pomični dio koji
se može sastaviti i rastaviti. Pomični dijelovi
predstavljaju keltsku ukrсну i ratnu opremu. Uz
to, svaka stranica može poslužiti i kao podloška.



SISAK
5/12—7/12/18

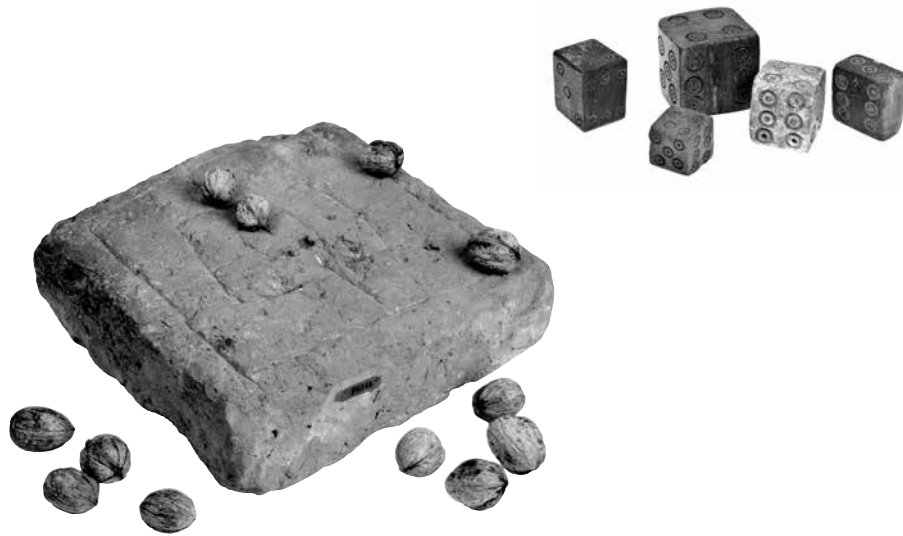
Bogovi Rima / Barbara Bobinac

ZANIMANJE
prehrambena
tehničarka, r. 1992.

MENTORICA
Sanja Mencl
(pou Mencl)

TIP PROIZVODA
Didaktičko pomagalo –
igra na ploči

VODITELJICE RADIONICE
Ivana Borovnjak,
Maja Kolar
(uo Oaza)



INSPIRACIJA
motivi raznih rimskodobnih nalaza i povijesni
izvori iz doba antičkog Rima povezani
s rimskom Siscijom

KATALOŠKE JEDINICE
vidi str. 105, br. 1–3



PROTOTIP
Igra se sastoji od seta igraćih karata s različitim
pitanjima vezanim uz rimska božanstva i
legende o njihovim životima. U slučaju točnog
odgovora igračima se otkriva poledina karata
sa stiliziranim prikazom simbola koji se vežu
uz pojedinog rimskog boga. Izrađena je od
papirnatih i kartonskih ambalaža s tiskom u boji.

Kozmetički sapuni “Sis” / Antonia Kordiš Gajdek

ZANIMANJE
fotografkinja/
slastičarka, r. 1992.

TIP PROIZVODA
suvenir

MENTORICA
Izidora Milinković
(Obrt KIT)

VODITELJICE RADIONICE
Ivana Borovnjak,
Maja Kolar
(uo Oaza)



INSPIRACIJA

rimski kuhinja i načini rimske prehrane te namirnice koje su, osim u prehrani, služile i u kozmetičke svrhe; motivi raznih rimskodobnih nalaza i povijesni izvori iz doba antičkog Rima povezani s rimskom Siscijom

KATALOŠKE JEDINICE
vidi str. 106 – 107



PROTOTIP

Set sapuna izrađenih prema tradicionalnom rimskom načinu. Izrađen je sapun za piling tijela sa zobi i makom, kao i univerzalni sapun s lovorom i metvicom. Oznaka “SIS” koristila se u radionicama rimske Siscije.

Vremenska kapsula — Trezorgeneracija / Filip Kranjec

ZANIMANJE
ekonomist, r. 1994.

TIP PROIZVODA
web stranica
www.generacijski-trezor.com.hr

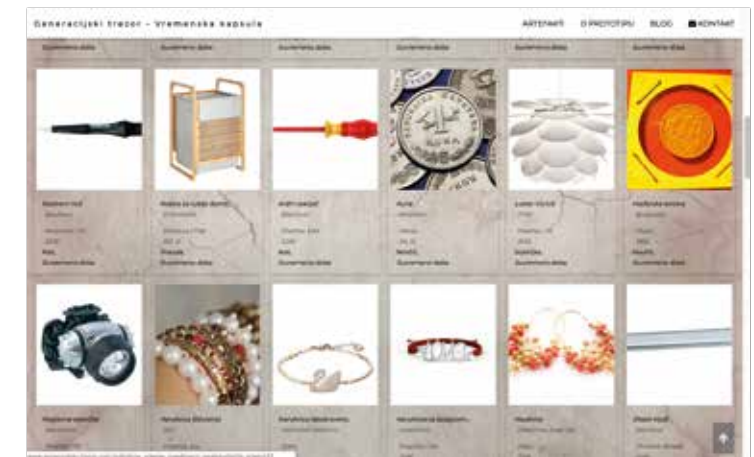
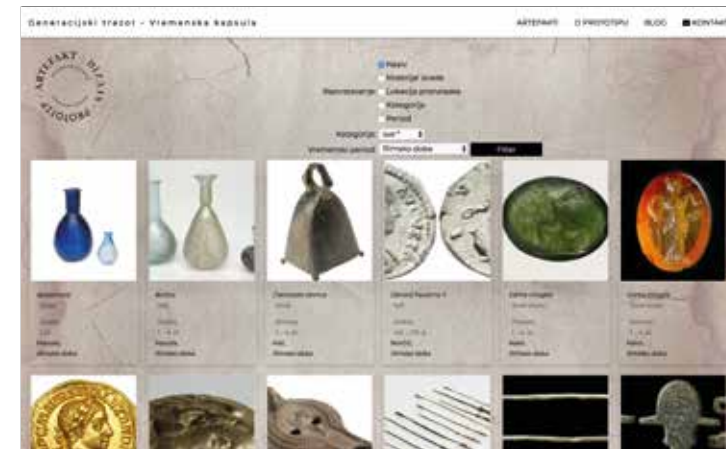
MENTORICA
Sanja Mencl
(pou Mencl)

VODITELJICE RADIONICE
Ivana Borovnjak,
Maja Kolar
(uo Oaza)



INSPIRACIJA
novac, obrtni alat, različiti ukrasi, nakit,
keramički predmeti pronađeni u Sisku, izloženi
u stalnim postavima Gradskog muzeja Sisak i
Arheološkog muzeja u Zagrebu

KATALOŠKA JEDINICA
vidi str. 107



PROTOTIP
Baza za pretraživanje predmeta kategoriziranih
na osnovi postojeće građe uz mogućnost
uspoređivanja različitih razdoblja i tema: Kelti, Rim,
srednji vijek, suvremeno doba. Ovakva baza nudi
paralelni pregled tipskih predmeta iz muzejskog
foto fundusa uz selekciju nađenih predmeta čija
današnja primjena korespondira s tadašnjom.

KATALOŠKE
JEDINICE
REFERENTNIH
PREDMETA

JEZIK ZVIJEZDA / HRVOJKJA BUJAS**1/BIKONIČNA ZDIJELA – TERINA**

keramika

Inv. br. P-Vč 8223 (AMZ), Vučedol-Gradac

vis. 25,7 cm; Ø trbuha 35 cm

Datacija: 3000.–2500. g. pr. Kr.

Vučedolska kultura

Bikonična posuda s jednom tunelastom ručkom.

Ukras na posudi izveden je rovašenjem.

Lit. Schmidt 1945: 43, T 36/1a, 1b;

Katalog Orion 2000: kat. 15

Foto: I. Krajcar

/

PREPOZNAJ ANTIKU / MARIJA KNEŽEVIĆ**1/KANTAROS**

keramika

Inv. br. A-GV-385 (AMZ), Južna Italija

vis. 17,5 cm; Ø dna 10 cm; šir. 39,4 cm

Datacija: treća četvrtina 4. st. pr. Kr.,

grupa "Pedagoga"

Crvenofiguralni kantaros tipa A (κάνθαρος)

s profiliranim postoljem. Obod je ukrašen

jonskim kimom, a pri dnu se nalazi pasji skok.

Unutrašnjost drški nosi reljefne maske. S jedne

strane prikazan nagi satir na stijeni, a s druge

ženska figura u pokretu.

Lit. Damevski 1974: 103, kat. 98, T 47/1–2;

Vikić-Belančić, Damevski 2006: 109, T45/1–4

Foto: I. Krajcar

2/KUPA – SKIFOS

keramika

Inv. br. A-GV-370 (AMZ), Južna Italija

vis. 10,2 cm; Ø nožice 9,6 cm; Ø maks. 21,7 cm

Datacija: 500.–490. g. pr. Kr.

tzv. "Chariot Courting" grupa

Crnofiguralni skifos (σκύφος) na niskoj

prstenastoj nozi. U širokom pojasu između drški

prikazana je na obje strane scena udvaranja,

obruhljena s gornje i donje strane crnom trakom.

U sredini, između dviju sfingi, stoje dva naga lika

okrenuta jedan nasuprot drugom (vjerojatno

erast i erotoman). Drške su uokvirene stiliziranim

palmetama i viticama.

Lit. Vikić-Belančić, Damevski 1979–1980: 229,

kat. 23, T 18/1–2; Vikić-Belančić, Damevski

2006: 22,

T 3/6–7

Foto: I. Krajcar

3/PSEUDO-PANATENEJSKA AMFORA

keramika

Inv. br. A-GV-610 (AMZ), Južna Italija

vis. 66,7 cm; Ø dna 16,5 cm; Ø tijela 34 cm

Datacija: 350.–340. g. pr. Kr.

slikar Primato

Pseudo-panatenejska trbušasta amfora

(ἄμφορεύς) na niskoj nožici sa širokim

postoljem ravnog ruba. Bogato ukrašena

motivima vinove loze s listovima

i nedozrelim plodovima, palmetama, volutama,

motivom pasjeg skoka, lovorovom granom,

meandrom, Andrijinim križem te kvadratom

ispunjenim križem. Središnje prikaze čine

dvije pogrebne scene. Na prednjoj su prikazani

mladić i žena uz jonsku edikulu, a na stražnjoj

dvije žene i jonski stup.

Lit. Trendall 1967: 169, kat. 955; Vikić-Belančić,

Damevski 2006: 67, T 22/1–3

Foto: I. Krajcar

4/BOCA

keramika

Inv. br. A-GV-775 (AMZ), Južna Italija

vis. 14,2 cm; Ø postolja 5,5 cm; Ø otvora 3,7 cm

Datacija: kraj 4. st. pr. Kr.

slikar "Zürich 2662"

Crvenofiguralna trbušasta boca uskog vrata i

širokog profiliranog grla. Bogato je ukrašena.

Središnji prikaz čini ženska glava, sa suprotne

strane nalazi se velika lepezasta palmeta

uokvirena listićima, cvjetovima i volutama.

Lit. Damevski 1974: 109, kat. 119, T 55/1–2;

Vikić-Belančić, Damevski 2006: 114, T 48/1–4

Foto: I. Krajcar

5/HIDRIJA

keramika

Inv. br. A-GV-27 (AMZ), Južna Italija

vis. 44 cm; Ø dna 15 cm; šir. 39,4 cm

Datacija: treća četvrtina 4. st. pr. Kr.

krug slikara Darija i Pakla

Crvenofiguralna hidrija (ὑδρία) profiliranog

oboda s dvije bočne drške. Ukrašena je kratkim

te širokim jezičcima, meandrom, lepezastim

palmetom ispod središnje drške te listovima i

volutama koji prelaze prema bočnim drškama.

Središnji je pak prikaz odraslog Erosa koji sjedi

na cvjetnom kaležu okrenutog prema ženskoj

figuri koja stoji ispred njega.

Lit.: Damevski 1972–1973: 245, kat. 42, T 26/1;

Vikić-Belančić, Damevski 2006: 97, T38/1–5

Foto: I. Krajcar

6/OINOHOA

keramika

Inv. br. A-GV-880 (AMZ), Južna Italija

vis. 17,5 cm; Ø dna 10,5 cm; Ø maks. 13 cm

Datacija: treća četvrtina 4. st. pr. Kr.

Trolisna crvenofiguralna oinohoa (οινοχόη)

trbušastog tijela i ravnog dna. Sprijeda je u

okviru prikazana scena s dva lika, desno na

stijeni sjedi nagi mladić okrenut ulijevo prema

ženskoj figuri. Okvir s gornje strane ima jonski

kim, a s donje lažnu spiralu.

Lit. Damevski 1974: 92, kat. 61, T 28/2;

Vikić-Belančić, Damevski 2006: 110, T 46/1–2

Foto: I. Krajcar

7/LEKIT

keramika

Inv. br. A-GV-1091 (AMZ), Atika?

vis. 16,7 cm; Ø nožice 3,5 cm; Ø ramena 4,8 cm

Datacija: početak druge četvrtine 5. st. pr. Kr.

grupa slikara Haimona

Crnofiguralni lekit (Λήκυθος) izduženog

tijela, uskog vrata i ljevkastog otvora. Ramena

ukrašena jezičcima i stiliziranim pupoljcima

lotusa. Središnji prikaz obrubljen je meanderom

s gornje stane i tankim linijama s donje strane, a

prikazuju scenu dionizijske povorke.

Lit. Vikić-Belančić, Damevski 1979–1980: 223,

kat. 12, T 12/1–2; Vikić-Belančić, Damevski

2006: 38, T 11/1–3

Foto: I. Krajcar

8/VOLUTNI KRATER

keramika

Inv. br. A-GV-612 (AMZ), Južna Italija

vis. 70 cm; Ø dna 18 cm; Ø oboda 32 cm

Datacija: posljednja četvrtina 4. st. pr. Kr.

slikar "Napulj 1959"

Volutni krater (κρατήρ) s velikim, narebrenim,

okomito postavljenim trakastim drškama.

Bogato ukrašen trakama, motivom pasjeg skoka,

meandrom, vijencem mirte, bršljanovim viticama

dok su na volutama drški reljefne Gorgonine

glave. Ispod drški površina je ispunjena spletom

palmeta, cvjetova, voluta i listova. Središnje motive

čine prikazi nagog konjanika i nagog ratnika.

Lit. Trendall 1973: 175, kat. 849a; Vikić-Belančić,

Damevski 2006: 64, T 19/1–4

Foto: I. Krajcar

/

OBITELJ ZDJELICA / SVEN LABETIĆ**1/KADIONICA**

keramika

Inv. br. P-2528 (AMZ), Vučedol-vinograd Streim

vis. 6,5 cm; šir. ruba 4,5 cm; šir. dna 3,3 cm

Datacija: 3000.–2500. g. pr. Kr.

Vučedolska kultura

Dvodijelna posuda bikoničnog tijela s rupicama

na donjem dijelu te na vratu. Ručka nedostaje.

Ukrašena je rovašenjem ispunjena bijelom

inkrustacijom.

Lit. Hoffiller 1933: 11, T 8/1; Katalog Orion 2000,

kat. 54

Foto: I. Krajcar

2/ŠALICA

keramika

Inv. br. P-7852 (AMZ), Sarvaš-Gradac

vis. 6,9 cm; Ø dna 3,5 cm

Datacija: 3000.–2500. g. pr. Kr.

Vučedolska kultura

Bikonična šalica izvučena vrata s izduženom

ušicom na prijelomu. Čitava donja površina

šalice, dio unutrašnjosti uz rub te ušica ukrašeni

su žigovanjem i inkrustacijom.

Lit. Dimitrijević 1977:78, T 9/11; Balen 2005:

kat. 152, T 42/152

Foto: I. Krajcar

3/ŠALICA

keramika

Inv. br. P-7854 (AMZ), Sarvaš-Gradac

Vis. 4,5 cm; Ø dna 10,4 cm

Datacija: 3000.–2500. g. pr. Kr.

Vučedolska kultura

Bikonična šalica izvučena vrata i zaobljenog dna

s izduženom ušicom na prijelomu. Prijelom i

rub šalice ukrašeni su rovašenjem. Površina je

uglačana.

Lit. Balen 2005: kat. 156, T 43/156

Foto: I. Krajcar

4/ŠALICA

keramika

Inv. br. P-1320 (AMZ), Sarvaš

Vis. 4,4 cm; Ø dna 3 cm; Ø ruba 8,3 cm

Datacija: 3000.–2500. g. pr. Kr.

Vučedolska kultura

Bikonična šalica izvučena vrata s izduženom

drškom na prijelomu. Čitava površina šalice

ukrašena je rovašenjem, a drška urezivanjem.

Uglačane je površine.

Lit. Die Neandertel 1994: 121, kat. V 7;
Balen 2005: kat. 155, T 43/155
Foto: I. Krajcar

5/KERAMIČKO CJEDILO keramika

Inv. br. P-1347 (AMZ), Vučedol-vinograd Streim
vis. 4,5 cm; Ø maks. 7,6 cm
Datacija: 3000. – 2500. g. pr. Kr.
Vučedolska kultura
Stožasto keramičko cjedilo s nizovima
okruglih rupica.
Lit. Hoffiller 1933: T 4/4
Foto: I. Krajcar

/

PLATONSKA LJUBAV / KATARINA PEJIĆ DODEKAEDAR

bakrena slitina
Inv. br. A-18002 (AMZ), Donja Austrija
vis. 9,5 cm
Datacija: 2. – 4. st.
Šuplji predmet oblikovan poput geometrijskog
tijela dodekaedra. Tijelo mu se sastoji od 12
peterokutnih polja. Na svakoj od peterokutnih
površina probušeni su okrugli otvori različitih
promjera okruženi urezanim koncentričnim
kružnicama te malim krugovima s punciranim
središtem na rubovima vanjskih kružnica.
Na svakom od dvadeset vrhova nalazi se loptica
promjera 1,2 cm. Otkriveno je stotinjak sličnih
predmeta, no njihova točna namjena još nije
otkrivena. Moguće je riječ o mjernom instru-
mentu korištenom u geodetske svrhe.
Lit.: Kubitschek 1911: 237 – 241, Greiner 1996:
9 – 44, kat. 81.
Foto: I. Krajcar

/

SPIRALA 1 / SAŠA VUJINOVIĆ

1/UKRAS ZA KOSU
bronca, staklena pasta
Inv. br. P-11956 (AMZ), Prozor
duž. 16 cm
Datacija: 7. st. pr. Kr.
Ukras za kosu od spiralno namotane žice koja
tvori dva diska. Kroz petlje na poledini diskova
provučene su igle s okruglim glavama koje su
dodatno ukrašene s po dva zrna od tamnoplave
paste za žutim koncentričnim krugovima.

Lit. Dreschler-Bižić 1972 – 1973: T 32/5, 5a;
Katalog Japodi 2017: kat. 28.
Foto: I. Krajcar

2/FIBULA bronca

Inv. br. P-13351 (AMZ), Hrvatsko (Vlaško) polje
duž. 17 cm; šir. 7,5 cm
Datacija: 8 – 5. st. pr. Kr.
Spiralnonaočalasta fibula s osmicom u sredini.
Na poledini oba diska izvučena je žica koja je
savijena u petlju.
Lit. Katalog Japodi 2017: kat. 20.3.
Foto: I. Krajcar

3/SPIRALNONAOČALASTI PRIVJESAK

bronca
Inv. br. P-21555 (AMZ), Kompolje, grob 274
duž. 4,5 cm; šir. 2,6 cm
Datacija: 7. – 6. st. pr. Kr.
Spiralnonaočalasti privjesak od brončane žice
okruglog presjeka.
Lit. Dreschler-Bižić 1968: 46, T 6/59;
Katalog Japodi 2017: kat. 41

4/FIBULA TIPA PROZOR, bronca

Inv. br. P-20279 (AMZ), Kompolje
duž. fibule 15 cm; šir. 14,8 cm; duž. igle 25 cm;
Ø glavice 1,8 – 2,7 cm
Datacija: 8. st. pr. Kr.
Fibula – ukras za glavu izrađen od spiralno
namotane žice koja tvori dva diska. Diskovi su
povezani savijenom žicom s nekoliko navoja koja
je u sredini raskucana u trapezoidnu pločicu.
Kroz petlje na poledini diskova provučena je
lučno savijena dvodijelna igla.
Lit. Dreschler-Bižić 1962: 309 – 310, T 4/4, T 5/1,
1a; Katalog Japodi 2017: kat. 24
Foto: I. Krajcar

5/PEKTORAL

bronca
Inv. br. P-132 (AMZ), Prozor
duž. 18 cm; šir. diskosa 7,6 cm
Datacija: 10. – 9. st. pr. Kr.
Pektoral od deblje spiralno namotane žice
spojene u dva diska koja su povezana četirima
navojima. Sa središnjeg navoja visi tanja žica
namotana u šest navoja.
Lit. Ljubić 1998: 116, T 43/46, Katalog Japodi
2017: kat. 17
Foto: I. Krajcar

SPIRALA 2 / SAŠA VUJINOVIĆ

1/RUKOBRAN
bronca
Inv. br. P-15518 (AMZ), Kompolje
Promjer rubnih dijelova: 7,9 – 9,5 cm
Datacija: 9. st. pr. Kr.

Rukobran sastavljen od 38 spiralno savijenih
navoja.
Lit. Katalog Japod 2017, kat. 23.
Foto: I. Krajcar

/

BACK TO RETRO / KRISTINA DEMETER ULOMAK LONCA

keramika
Inv. br. A-3404 (GMV), Vinkovci – Duga ulica
vis. 6,9 cm; šir. 6,2 cm
Datacija: 536. – 567.g., druga faza gepidske
dominacije
Ulomak lonca ukrašen žigosanjem motiva
rešetkastih rombova koji su raspoređeni u niz
visećih trokuta i žigosanjem križića koji su
postavljeni u dva vodoravna niza. Izrađen je na
brzom lončarskom kolu, uglačane površine.
Lit. Dizdar, Iskra-Janošić, Kriznarić Škrivanko
2007: kat. 337

/

GRI-GRI / MARKO DOMAĆINOVIĆ FALERA

mjed
Inv. br. A-160852 (AMO), Kolodvar
Ø 12 cm
Kasni srednji vijek, 15. – 16. st.
Okrugla mjedena falera s prikazom krilatog
grifona ispod kojeg je natpisno polje.
Lit. Vodić AMO 2009: 78

/

RUDINE NE LJUTI SE / MARIJAN ĐUKIĆ 1/KONZOLA

vapnenac
Inv. br. A-926 (GMP), Rudina
vis. 19 cm; šir. 30 cm
Datacija: 12. st.
Reljef nage ljudske figure na kojem je isklesana
velika okrugla glava na tankom vratu. Na licu se
nalaze velike oči s osvrđanim zjenicama, mala
pravokutna usta i malen kratak nos. Na malenom
kvadratnom trupu urezima su naznačena rebra.

Podlaktice se pod pravim kutem uzdižu prema
glavi, završavaju velikim naglašenim prstima.
Lit. Horvat 1962: 21, Katalog Stotinu kamenčića
izgubljenog raja 2007: kat. 56
Foto: F. Beusan

2/KONZOLA vapnenac

Inv. br. A-907 (GMP), Rudina
vis. 19 cm; šir. 33 cm
Datacija: 12. st.
Reljef glave s kosim očimo na asimetričnom licu.
Jako naglašene oči obrubljene su i ispupčene,
a u bjeloočnicama su duboko usvrđlane kružne
rupe. Usta su oblikovana kao pravokutna uska
rupa, a s obje strane nosa izlaze plastične
brazde. Brada je trodjelno stilizirana dubokim
usjeklinama u obliku listića.
Lit. Horvat 1962: 19, Katalog Stotinu kamenčića
izgubljenog raja 2007: kat. 42
Foto: F. Beusan

3/KONZOLA vapnenac

Inv. br. KH-6136 (GMP), Rudina
vis. 28 cm; šir. 24 cm
Datacija: 12. st.
Reljef bradate glave u obliku kvadrata. Ispod
imposta nastavlja se trokutasti nos. Izbuljene
oči obrubljene su gornjim i naglašenim donjim
kapkom. Usta čine pravokutnu udubinu s
usječnim kutovima. Brada je izdužena,
naglašena okomitim brazdama.
Lit. Geber 1979: 130, Katalog Stotinu kamenčića
izgubljenog raja 2007: kat. 47
Foto: F. Beusan

4/KONZOLA vapnenac

Inv. br. A-906 (GMP), Rudina
vis. 19 cm; šir. 18 cm
Datacija: 12. st.
Reljef simetrično komponirane glave s bradom,
bez čela. Nos je svinut i plosnat, dok su usta
smješteno koso u obliku pravokutne rupe. Brada
završava dijagonalno u donjem lijevom uglu i
naznačena je s nekoliko brazda. U desnom uglu je
asimetričan brk naznačen također trima brazdama.
Lit. Horvat 1962: 18, Katalog Stotinu kamenčića
izgubljenog raja 2007: kat. 41
Foto: F. Beusan

LAURINA OGLEDALA / LAURA KOVAČEVIĆ

LONAC
keramika
Inv. br. S-205 (AMZ), Bijelo Brdo, grob 49
vis. 9,6 cm
Datacija: 10./11. st.
Bjelobrdska kultura
Lonac izrađen od sivosmeđe gline na primitivnom lončarskom kolu. Gornji dio ruba je profiliran s vanjske strane. Lonac je ispod vrata ukrašen valovnicom, a po trahu ravnim linijama.
Lit. Brumšmid 1904: 36
Foto: M. Bunčić

/

OMOTNIČAR / IVANA MAGLICA

NAKIT IZ ČAĐAVICE
srebro
Inv. br. S-817 do S-824 (AMZ), Čađavica (Podravska Slatina)
Datacija: 6./7. st.
Martinovska kultura
Skupni nalaz ranosrednjovjekovnog nakita iz dvojnog kneževskog groba pronađen prilikom zemljanih radova 1929. godine. Sastoji se od masivnog torquesa u obliku obruča, para masivnih narukvica s okruglom krunom ukrašenom umetanjem plavog i žutog stakla, para sljepoočničarki tzv. zvjezdolikog tipa kojima je privjesak ukrašen granulacijom, pojasne kopče izrađene tehnikom na proboj, pseudofibule ovalnog oblika izrađene u istoj tehnici, ukrasne pločice okruglog oblika izrađene iz srebrnog lima te dva pojasna jezičca.
Lit. Fettich 1942: 55, T 3–4,
Demo 2014: 52–59, kat. 15
Foto: I. Krajcar

/

STALAK ZA BUTELJE / ANA-MARIJA ŠPIRANEC

ULOMAK OLTARNE PREGRADE
vapnenac
Inv. br. AS 7721 (MSO), Beli Manastir – pustara Sudaraž
vis. 41 cm; šir. 44 cm; dub. reljefa 2–3 cm
Datacija: druga polovina 11. st.
Ulomak oltarne pregrade – pluteja, sačuvan je donji desni ugao. Reljef je djelomično zapunjen tvrdom žbukom što sugerira

sekundarnu upotrebu. Unutar troprutih kružnica nalaze se dvije pticete se naziru stražnji dijelovi dviju životinja. Ptice su smještene asimetrično, glave im izlaze izvan kružnica te zoblju grozdove. Kao i životinje, isklesane su u dubokom reljefu, s naglašenom voluminoznošću. Između kružnica i troprutog vanjskog ruba nalazi se vegetabilni motiv.
Lit. Radić 1977b: 99–121, Goss 2007: kat. 38 (M.R.)
Foto: F. Beusan

/

KOCKA / SANDA ŠTRKOVIĆ

1/POJAS
željezo
Zvonimirovo – Veliko Polje, grob LT 5
duž. maks. 48,3 cm; šir. 1,2 cm
Datacija: mlađe željezno doba
Latenska kultura
Pojas sastavljen od uvijenih članaka koji se sačuvao u tri veća ulomka. Riječ je o pojasu s trakastom spojnicom od željeznog lima koja ima zakovicu s urezom na glavici. Kraj pojasa završavao je s petljom. Na drugom kraju dužeg dijela nalazi se kopča u obliku trna četvero-kutnog presjeka.
Lit. Dizdar 2013: 215, T 11/1
Foto: D. Doračić (Preuzeto: M. Dizdar, Zvonimirovo – Veliko polje, Groblje latenske kulture 1, sl. 74)

2/POJAS

željezo
Zvonimirovo – Veliko Polje, grob LT 6
duž. maks. 41,2 cm; šir. 1,1 cm
Datacija: mlađe željezno doba
Latenska kultura
Pojas sastavljen od uvijenih članaka s trakastom spojnicom od željeznog lima koja ima zakovicu. Kraj pojasa završavao je s petljom. Na drugom kraju dužeg dijela nalazi se kopča u obliku trna okruglog presjeka.
Lit. Dizdar 2013: 215, T 13/1
Foto: D. Doračić (Preuzeto: M. Dizdar, Zvonimirovo – Veliko polje, Groblje latenske kulture 1, sl. 74)

3/POJAS

željezo
Zvonimirovo – Veliko polje, grob LT 17
šir. 1,2 cm; duž. kopče 2,7 cm; šir. kopče 0,6 cm
Datacija: mlađe željezno doba
Latenska kultura

Pojas sastavljen od uvijenih članaka. Na jednom kraju završava s petljom. Na drugom kraju nalazi se kopča u obliku trna koja je na kraju savijena.
Lit. Dizdar 2013: 215, T 31/1
Foto: D. Doračić (Preuzeto: M. Dizdar, Zvonimirovo – Veliko polje, Groblje latenske kulture 1, sl. 74)

4/FIBULA

bronca
Zvonimirovo – Veliko polje, grob LT 5
duž. maks. 7,9 cm; šir. spirale 2,6 cm
Datacija: mlađe željezno doba
Latenska kultura
Fibula srednjolatske sheme s nožicom na kojoj se nalazi veća palmetasta profilacija, zatim slijedi manja bikonična kuglica, dok je nožica spojena s lukom profiliranom spojnicom koja na gornjem dijelu nosi plastičan V-motiv. Luk je trapezoidnog oblika i okruglog presjeka te se širi prema spirali sastavljenoj od osam navoja povezanih izvana.
Lit. Dizdar 2013: 242, T 11/4
Foto: D. Doračić (Preuzeto: M. Dizdar, Zvonimirovo – Veliko polje, Groblje latenske kulture 1, sl. 85)

5/FIBULA

bronca
Zvonimirovo – Veliko polje, grob LT 5
duž. maks. 2,7 cm; šir. spirale 1,8 cm
Datacija: mlađe željezno doba
Latenska kultura
Glatka fibula srednjolatske sheme manjih dimenzija. Nožica se spaja na luk profiliranom spojnicom. Luk je trapezoidnog oblika i trakastog presjeka te se širi prema spirali sastavljenoj od deset navoja povezanih izvana.
Lit. Dizdar 2013: 250, T 11/2
Foto: D. Doračić (Preuzeto: M. Dizdar, Zvonimirovo – Veliko polje, Groblje latenske kulture 1, sl. 88)

6/KANTAROS

keramika
Inv. br. A-2882 (GMVT), Zvonimirovo – Veliko polje, grob LT 46
Datacija: mlađe željezno doba
Latenska kultura
Kantaros tipa Zvonimirovo – Privlaka, širokog bikoničnog tijela na nižoj stožastoj nozi, s dvije visoke trakaste drške. Na prijelazu vrata u rame postavljena su dva vodoravna paralelna žlijeba ispod kojih se na ramenu nalaze skupine od po tri koncentrične kružnice povezane dvostrukim

girlandama izvedenim nizom sitnih otisaka. Pri dnu svake ručke nalazi se po jedna koncentrična kružnica s vanjske strane.
Lit. Dizdar 2013: 403, T 15/11; Kelti u Zvonimirovo 2017: kat. 85
Foto: J. Škudar
(Preuzeto: M. Dizdar, Zvonimirovo – Veliko polje, Groblje latenske kulture 1, sl. 111)

/

BOGOVI RIMA / BARBARA BOBINAC

1/OPEKA S UREZANIM POLJIMA ZA IGRU
keramika
Inv. br. A-17058 (AMZ), Sisak
duž. 21 cm; šir. 21 cm
Datacija: 1.–4. st.
Rimska kvadratna opeka s urezanim poljima za igru "duodecim scripta", sličnoj današnjoj igri "mlina".
Lit. Balen-Letunić, Rendić-Miočević 2012: 60, kat. 135
Foto: I. Krajcar

2/KOCKICE ZA IGRU

kost
Inv. br. A-7230 (AMZ), Sisak
vis. 0,5 do 1,6 cm
Datacija: 1.–4. st.
Koštane kockice za igru s naznačenim brojevima.
Lit. Balen-Letunić, Rendić-Miočević 2012: 59, kat. 129
Foto: I. Krajcar

3/KOCKICE ZA IGRU

kost
Inv. br. A-17512 do A-17516 (AMZ), Sisak
vis. 0,8 do 1,5 cm
Datacija: 1.–4. st.
Koštane kockice za igru s naznačenim brojevima.
Lit. Balen-Letunić, Rendić-Miočević 2012: 59, kat. 128
Foto: I. Krajcar

/

KOZMETIČKI SAPUNI "SIS"/**ANTONIA KORDIŠ GAJDEK/****PAPAVER LAUTUS, SAPUN ZA PILING**

mak (Papaver somniferum), zob (Avena sativa), eterično ulje citriona (Citrus medica)

MAK – PAPAVER SOMNIFERUM

Mak je jednogodišnja biljka i potječe s područja istočnog Mediterana. Važan je usjev koji se uzgaja prvenstveno zbog sjemenki koje se koriste u prehrani i u farmaciji. Njegova upotreba je poznata od mlađeg kamenog doba, a najstariji prikazi cvjetova maka potječu iz doba Sumera prije 4000 godina. Tradiciju proizvodnje opijuma preuzeli su nakon njih Asirci, Babilonci i Egipćani. Antički Grci uzgajali su mak na otoku Cipru već u 12. st. pr. Kr. Koristili su ga u medicinske svrhe za liječenje astme, želučanih tegoba te lošeg vida. Grčki bogovi poput Hipnosa (boga sna), Nikte (božice noći) i Tanatosa (boga smrti) prikazivani su s vijencima maka te se mak često prilagodio kipovima Apolona, Asklepija, Plutona, Demetre, Afrodite, Kibebe i Izide. Sjemenke maka od pamtivijeka se koriste u prehrani te su bogate vitaminom B1, B9 te esencijalnim mineralima poput kalcija, željeza, magnezija i sl. Također su korištene kroz povijest kao blagi sedativ.

ZOB – AVENA SATIVA

Zob je vrsta žitarice porijeklom s Bliskog Istoka. Domesticirana je kasno, zadnja među žitaricama, tek oko 3000. g. pr. Kr. Upotreba zobi nije bila raširena tijekom antike. Štoviše, Rimljani su koristili zob kao izvor hrane isključivo za životinje, dok su se zgražali nad praksom barbarskih plemena koji su konzumirali tu žitaricu. Danas se zob najčešće koristi u prehrani, kako kod ljudi, tako i kod životinja. Sjemenke zobi bogate su izvorom nutrijentima poput proteina, vlakana, nekoliko vrsta B vitamina te mnogih esencijalnih minerala, posebice mangana. Poznato je da konzumiranje zobi smanjuje kolesterol te usporava porast šećera u krvi, što zob svrstava na listu zdrave hrane. Zob također ima protuupalna svojstva te je klinički dokazano da umiruje iritiranu kožu. Zadržava vlagu i djeluje hipoalergenski te je zbog toga vrlo čest sastojak brojnih kozmetičkih proizvoda, poput losiona, krema, sapuna i sl.

CITRON – CITRUS MEDICA

Citron je grmoliko stablo iz porodice agruma. Jedan je od originalnih agruma iz kojeg su prirodnom selekcijom ili hibridizacijom dobivene sve današnje vrste. Smatra se da je pradomovina citrusa u Indiji, na obroncima Himalaje. U 4. st. pr. Kr. uzgajao se na području Perzijskog zaljeva te ga spominje i grčki autor Teofrast. Moguće je da su ga u Europu donijeli vojnici Aleksandra Velikog prilikom osvajanja Perzije. Brzo se proširio diljem grčkog i rimskog svijeta te ga opisuje i Plinije Stariji. Tijekom antike i srednjeg vijeka citrus se prvenstveno koristio u medicinske svrhe, za suzbijanje morske bolesti i mučnine, poteškoća s dišnim putevima, želučanih boljki itd. Ulje dobiveno iz kore korišteno je kao prirodni antibiotik. Pomiješan s vinom smatran je učinkovitim protuotrovom.

LAURUS QUOTIDIANUS, SAPUN ZA SVE

eterično ulje paprene metvice (Mentha piperita), eterično ulje lovora (Laurus nobilis)

METVICA – MENTHA PIPERITA

Metvica je zelena biljka koja voli rasti pored vode. Karakteristična je po svojim aromatičnim listovima koji u ustima ostavljaju svježi okus. Danas se menta koristi kao začim u kuhinji, od nje se spravljaaju čajevi, napitci i slatki sirupi te je sastojak brojnih slatkiša i sladoleda. Osim u hrani menta se koristi u kozmetici pa je tako nalazimo u pasti za zube i u vodicama za ispiranje usta. Menta se najprije koristila kao lijek za želučane bolove i bolove u prsima. Egipćani su često žvakali njezine listove kako bi očistili zube i osvježili dah. Za Grke menta je bila povezana s gostoljubivošću. Polagali bi je na pod u prostorijama kako bi prekrili neugodne mirise te su je tako koristili kao osvježivač zraka. Prema jednom mitu, menta ili metvica utjelovljuje nimfu koju je božica Perzefona pretvorila u biljku jer je htjela zavesti boga podzemlja, Hada. Menta se koristila i kod pogrebnih rituala, ali i kao sastojak posebnog pića kykeona koje se pilo tijekom Eleuzinskih svečanosti.

LOVOR – LAURUS NOBILIS

Lovor je aromatična, grmolika, zimzelena biljka, niknula na području Mediterana. Bila je vrlo važna u grčko-rimskom svijetu. Prema mitu, bog Apolon bio je zaljubljen u nimfu Dafne. Kako bi Dafne izbjegla Apolonovu pažnju, za pomoć je zamolila Gaju koja ju je pretvorila u lovorov grm. Od lovora radili su se vijenci, kao simboli visokog statusa, te su se dijelili pobjednicima Pitijinih igara.

Rimljani su preuzeli ovu simboliku i lovorov vijenac za njih je bio povezan s pobjedom, besmrtnosti, bogatstvom i zdravljem. Navodno je car Tiberije prilikom svake grmljavine nosio lovorov vijenac jer je vjerovao da je biljka otporna na udare munje.

Iako je danas lovor najčešći sastojak različitih jela, koristiti se i u medicini. Otopina lovorovog lista ima koagulacijska svojstva te se može koristiti pri krvarenju i otvorenim ranama. Tradicionalni je lijek za različite opekline ili alergijske reakcije na koži, poput trovanja bršljanom. Plinije Stariji u svom djelu navodi niz oboljenja koje su Rimljani liječili lovorom: paraliza, grčenje mišića, išijas, modrice, glavobolja, očna mrena, infekcija, reuma. Iz ploda lovora nastaje esencijalno ulje, glavni sastojak sapuna iz Alepa, kojeg su navodno upotrebljavale egipatska faraonka Kleopatra i palmirska kraljica Zenobija.

/

FILIP KRANJEC/**VREMENSKA KAPSULA – TREZOR GENERACIJA****NALAZ RIMSKOG GROBA**

Bratelji – Ulica, Žumberak

Nalaz rimskog paljevinskog groba u obliku četverokutne grobne komore koju čine četiri kamene ploče zabodene u zemlju. Grob sadrži keramičku posudu – urnu sa spaljenim ljudskim kostima smještenu nasred grobne komore. U rimskim nekropolama česti su grobni prilozni posude, novac, nakit i svjetiljke.

LITERATURA

BALEN 2005

J. Balen, Sarvaš: neolitičko i eneolitičko naselje. Zagreb: Arheološki muzej u Zagrebu, 2005.

BALEN–LETUNIĆ, RENDIĆ–MIOČEVIĆ 2012.

D. Balen–Letunić, A. Rendić–Miočević, Čarolija igre: Igračke u pretpovijesti i antici iz zbirki Arheološkog muzeja u Zagrebu. Katalog izložbe. Zagreb: Arheološki muzej u Zagrebu, 2012.

BRUNŠMID 1904

J. Brunšmid, Hrvatske sredovječne starine, VAMZ 7(1), 1904.

DAMEVSKI 1971

V. Damevski, Crvenofiguralne vaze iz apulskih radionica u Arheološkom muzeju u Zagrebu, VAMZ 5(1), 1971.

DAMEVSKI 1972

V. Damevski, Crvenofiguralne vaze iz apulskih radionica u Arheološkom muzeju u Zagrebu II, VAMZ 6–7(1), 1972.

DAMEVSKI 1974

V. Damevski, Crvenofiguralne vaze iz apulskih radionica u Arheološkom muzeju u Zagrebu III, VAMZ 8(1), 1974.

DEMO 2015

Ž. Demo, Zlato i srebro srednjeg vijeka u Arheološkom muzeju u Zagrebu. Katalog izložbe. Zagreb: Arheološki muzej u Zagrebu: 2015.

DIMITRIJEVIĆ 1977

S. Dimitrijević, Zur frage der Genese und der Gliederung der Vučedol Kultur in dem Zwischenstromlande Donau–Drau–Sawe, VAMZ 9–11, 1977.–1978.

DIZDAR 2013

M. Dizdar, Zvonimirovo–Veliko polje, Groblje latenske kulture 1. Zagreb: Institut za arheologiju, 2013.

DIZDAR, ISKRA–JANOŠIĆ,**KRZNARIĆ ŠKRIVANKO 2002**

M. Dizdar, I. Iskra–Janošić, M. Krznarić Škrivanko, Iz kolijevke rimskih careva: Vinkovci u svijetu arheologije. Katalog izložbe. Vinkovci: Gradski muzej Vinkovci, 2002.

DRESCHLER–BIŽIĆ 1962

R. Dreschler–Bižić, Japodske dvodelne fibule tipa Prozor, Arheološki radovi i rasprave 2, Zagreb, 1962.

DRESCHLER–BIŽIĆ 1968

R. Dreschler–Bižić, Japodske kape i oglavlja, VAMZ n.s. 3, Zagreb, 1968.

DRESCHLER–BIŽIĆ 1972

R. Dreschler–Bižić, Nekropola prahistorijskih Japoda u Prozoru kod Otočca, VAMZ 6–7, Zagreb, 1972.–1973.

DURMAN 2000

A. Durman, Vučedolski Orion i najstariji europski kalendar. Katalog izložbe. Zagreb: Arheološki muzej u Zagrebu, 2000.

GEBER 1979

E. Geber, Sačuvani ostaci benediktinske opatije u Muzeju Požeške kotline, Vjesnik Muzeja požeške kotline 2–3, 1979.

GREGI 2009

Z. Gregl, Žumberak i Latobici: hommage jednoj planini. Zagreb: Arheološki muzej u Zagrebu, 2009.

GREINER 1996

B. A. Greiner, Roemische Dodekaeder : Untersuchungen zur Typologie, Herstellung, Verbreitung und Funktion, Carnuntum Jahrbuch, 1996.

HOFFILER 1938

V. Hoffiler, Corpus vasorum antiquorum Jugoslaviae. Beograd: Musée national, 1938.

HORVAT 1962

A. Horvat, Rudina u Požeškoj kotlini – ključni problem romanike u Slavoniji, Peristil 5, 1962.

HORVAT, MIJOČ, ZRNIĆ 2018

J. Horvat, J. Mijoč, A. Zrnić, "Ars Andizetum – riznica projekata kreativne industrije Instituta Andizet", Andizet – Institut za znanstvena i umjetnička istraživanja u kreativnoj industriji, Osijek, 2018.

JAPODI 2017

L. Bakarić (ur.), Japodi: Zaboravljeni gorštaci. Katalog izložbe. Zagreb: Arheološki muzej u Zagrebu, 2017.

LJUBIĆ 1889

Š. Ljubić, Popis arheološkoga odjela Narodnog Zemaljskog Muzeja u Zagrebu, 1/1, Zagreb, 1889.

KELTI 2017

Kelti u Zvonimirovu. Katalog izložbe. Virovitica: Gradski muzej Virovitica, 2017.

KUBITSCHEK 1911

W. Kubitschek, Statthalter der Provinz Thracien. Wien : Numismatischen Gesellschaft, 1911.

DIE NEANDERTALER 1994

Die Neandertaler und die anfänge Europas. Katalog izložbe. Njemačka: Eisenstadt, 1994.

RADIĆ 1997

M. Radić, Dva ulomka kamene plastike 11. st. iz Baranje u Muzeju Slavonije u Osijeku, Osječki zbornik, 22–23, 1997.

SCHMIDT 1945

R. R. Schmidt, Die Burg Vučedol, Zagreb: Kroatische archaologische Staatsmuseum, 1945.

SOKAČ–ŠTIMAC 1987 D. Sokač–Štimac, Rudina kod Slavonske požege, romanička crkva i samostan, Arheološki pregled, 1987.

STOTINU KAMENČIĆA 2007.

Stotinu kamenčića izgubljenog raja. Romanička skulptura u muzejima i zbirkama između Save i Drave. Katalog izložbe. Zagreb: Arheološki muzej u Zagrebu, 2007.

VIKIĆ, DAMEVSKI 1971

B. Vikić, V. Damevski, Crvenofiguralne vaze iz apulskih radionica u Arheološkom muzeju u Zagrebu, VAMZ 12–13(1), 1979.

VIKIĆ–BELANČIĆ, DAMEVSKI 2006

B. Vikić–Belančić, V. Damevski, Grčke i južnoitalske vaze iz Arheološkog muzeja u Zagrebu. Zagreb: Arheološki muzej u Zagrebu, 2006.

VAMZ

Vijesnik Arheološkog muzej u Zagrebu



Muzej vučedolske
kulture
VUČEDOL CULTURE MUSEUM

Gr adski
MUZEJ
Vukovar **IM**



ARHEOLOŠKI
MUZEJ OSIJEK

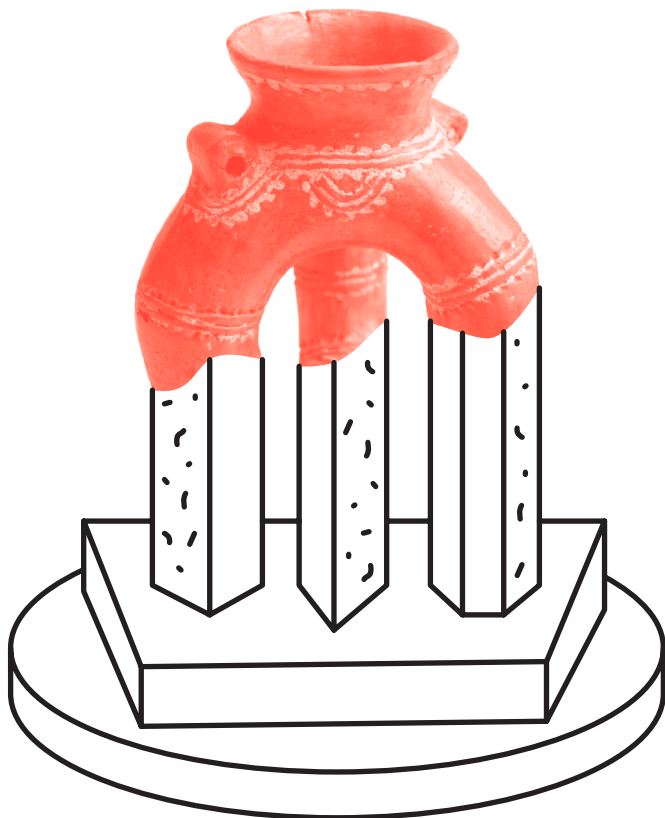
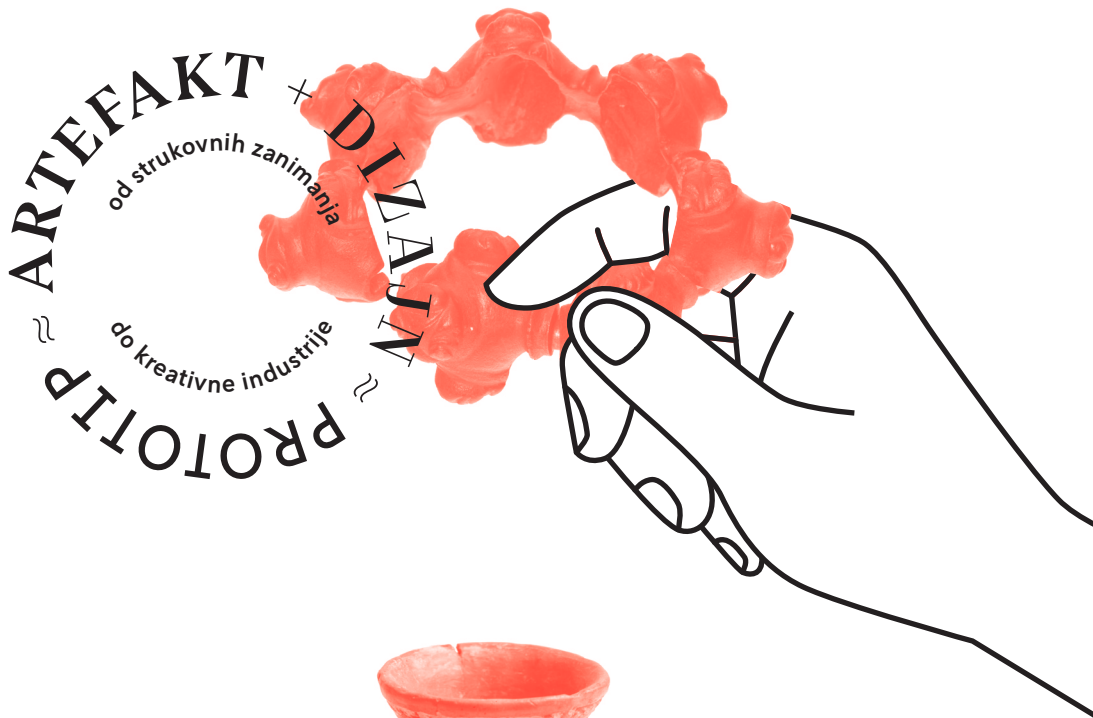


GRADSKI
MUZEJ
VIROVITICA



GRADSKI MUZEJ SISAK





Zagreb, 2019