UDC 069.15:792.97(497.113)
DOI 10.56461/RMV68.2026.218V
ОРИГИНАЛАН НАУЧНИ РАД

ПАПИРНО ПОЗОРИШТЕ КАО МОБИЛНИ МУЗЕЈСКО-ПЕДАГОШКИ МОДЕЛ

Др Харгита Ваштаг Гажо
Музеј општине Бачка Топола, Бачка Топола
hargitagazso@gmail.com

Апстракт: Ова студија бави се истраживањем могућности и домета примене папирног позоришта (камишибаја) у оквирима мобилне музејске педагогије, са посебним фокусом на специфични мултикултурални друштвени контекст Аутономне Покрајине Војводине. Полазиште истраживања утемељено је у савременој музеолошкој парадигматској промени чији је примарни циљ рушење физичких и симболичких институционалних зидова, те обезбеђивање равноправног и демократског приступа културним добрима. Теоријску основу овог рада чине постулати наративне психологије, бајкотерапије, као и когнитивна теорија мултимедијалног учења. Кроз детаљну анализу, рад указује на то да визуелни кодни систем папирног позоришта, заједно са његовим снажним перформативним карактером, представља изузетно ефикасно оруђе за сузбијање све присутнијег феномена „дигиталног замора", док истовремено континуирано развија наративну интелигенцију код најмлађе публике. Рад поставља темеље за примену такозваног „бачког модела", у чијем је средишту синтеза аналогног доживљаја, учења заснованог на предметима и вишејезичне културне медијације.

Кључне речи: музејска педагогија, папирно позориште, камишибај (јапанско папирно позориште), мултикултуралност, учење засновано на предметима, транскодирање, културна медијација.

Парадигматска промена у музејској педагогији и институционални изазови

у дискурсу савремене музеологије и теорије културног наслеђа, једно од најургентнијих и централних питања постало је симболичко, али и физичко рушење институционалних зидова, као и суштински прелазак са традиционалног приступа „оријентисаног на предмете" ка модерној интерпретацији која је у потпуности „оријентисана на посетиоце". Ова комплексна парадигматска промена унутар институција културе захтева дубоко онтолошко преиспитивање начина на који се одвија музејски трансфер знања. У традиционалном, статичном моделу, музејска педагогија била је стриктно просторно везана за институционални оквир и ексклузивно центрирана на једносмерни пренос информација, при чему је у потпуности доминирало пасивно посматрање недодирљивих експоната у витринама. Насупрот таквом конзервативном приступу, савремени мобилни модел музејске педагогије свесно измешта културна добра изван зграде музеја, директно у безбедно, свакодневно и познато окружење самог примаоца. Ова пракса је од изузетног друштвеног значаја посебно за оне заједнице које живе на географској или културној периферији, где такозвани институционални „страх од прага" може представљати озбиљну и тешко савладиву баријеру за приступ културном наслеђу.

Ово значајно померање фокуса у музејској педагогији снажно потврђују и теоријски оквири Драгана Киурског (Kiurski 2022), који савремени музејски простор не интерпретира искључиво као пасивно место чувања збирке, већ пре свега као динамичну позорницу, док саму изложбу посматра као вишеслојни наратив. Према његовом становишту, примарни задатак савременог музеолога и музејског педагога јесте да симболично „обрише прашину" са експоната – доследно следећи визио-

нарски принцип Артура Хазелијуса (Artur Hazelius), оснивача чувеног Скансена – и да те исте предмете постави у живе, динамичне ситуације које провоцирају реакцију. У овом иновативном моделу, посетилац трајно престаје да буде само пасивни посматрач и уместо тога постаје активни учесник, а неретко и равноправни творац музејског наратива, што директно помаже у превазилажењу дистанце и отуђености коју стварају дебели институционални зидови (Kiurski 2025).

Током ове парадигматске промене у музејској комуникацији, музеј се трансформише из пуког чувара прошлости у „живи простор" у којем се историја и култура активно и непрекидно сусрећу са својом публиком. Поменути процес се дефинише као „семиологија комуникације", односно намерни и осмишљени процес током којег музеј производи комплексне поруке путем изложбених поставки и едукативних догађаја (Kiurski 2025). У овом комуникационом систему, мобилни модел остварује динамичну и слободну интерпретацију, стварајући стварност која превазилази физичке музејске зидове.

Када је реч о специфичном мултикултуралном ткиву регије Војводине, јасно је да музејска педагогија не може и не сме остати једнојезична уколико тежи истинској инклузији. Концепт интеркултуралности у овом оквиру функционише као витални друштвени мост. Равноправна употреба мађарског, српског, словачког и русинског језика



Папирно позориште – камишибај: презентација *Старе куће* у дрвеном раму (бутаи) за децу на русинском језику

у едукативним програмима директно и снажно јача културну репрезентацију мањинских заједница, док перформативна природа драмских средстава омогућава да чак и најапстрактнији историјски појмови постану лако разумљиви и пријемчиви најмлађем узрасту.

Генеалогија, визуелна реторика и когнитивни ефекти папирног позоришта

Генеалогија папирног позоришта, познатог под јапанским називом камишибај (kamishibai), не сме се посматрати искључиво као изоловани, егзотични јапански феномен, већ као интегрални део универзалног људског процеса визуелне нарације и заједничке, колективне комуникације. Током дугог историјског развоја овог специфичног медијума, сакрални садржај се континуирано и постепено трансформисао у профани, улични доживљај. Његови најранији корени сежу до праксе такозваног етокија (etoki) – тумачења слика – коју су практиковали будистички монаси у периоду између 8. и 12. века, користећи хоризонталне свитке (емакимоно) како би поучавали тадашње махом неписмене народне масе (McGowan 2010). Већ у овом раном периоду развила се специфична симбиоза сликовних секвенци и живе речи, где слика ни у ком случају није била пука декоративна илустрација, већ примарни носилац нарације и значења.

Процес друштвене секуларизације током Едо периода (1603–1868) дефинитивно је изместио чин приповедања изван строго чуваних храмовних зидина, стварајући тако популарни ритуал уличног казивања. Крајем 18. века појављује се уцуши-е (utsushi-e – магични фењер), а крајем 19. века тачи-е (tachi-e – стојећа слика), који су представљали важну технолошку транзицију између покретних слика и класичног луткарства. Веома занимљива специфична европска и регионална паралела може се повући са гусларском традицијом која је дубоко укорењена у српској културној историји. Као што је у Јапану слика била централни медијум, тако су на Балкану пратња једножичног инструмента – гусала – и епске песме чинили моћну друштвену информациону мрежу. Епохални рад Вука Стефановића Караџића у овом контексту представља сам темељ бележења усменог предања и очувања националног идентитета (Karadžić 1853), што се феноменолошки може упоредити са етнографском

улогом модерних камишибај приповедача. Обема овим удаљеним традицијама заједнички је изразити перформативни карактер: извођење никада није било статично унапред фиксирано штиво, већ је наратор континуирано, у реалном времену, реаговао на емоције и пулс своје публике.

Модерни, плошни формат слика, познат као хира-е (hira-e), постао је прави „медијум преживљавања" на улицама Токија током разорне Велике депресије 1929. године. За незапослене мушкарце тог доба, једноставан дрвени оквир монтиран на бицикл (бутаи) није представљао само основни извор прихода, већ и снажан психолошки инструмент за колективно суочавање са друштвеном траумом (McGowan 2010).

У контексту семиолошке анализе и визуелне реторике, неопходно је истаћи да се визуелни кодни систем камишибаја заснива на строгом принципу „дизајна за последњи ред" (Design for the Last Row), који заговара и захтева радикалну визуелну редукцију слике (McGowan 2010). Примарни циљ овог приступа је истицање саме суштине призора и драстично смањење такозване „когнитивне буке", како би слика чак и са велике удаљености преносила јасну, недвосмислену поруку без ометајућих фактора. У таквој семиолошкој структури, кључна је улога бутаија (дрвеног оквира), који омеђује границе ритуалног простора приповедања. Намерно покретање картица – било да је реч о спором клизању или наглом извлачењу – ствара магичну илузију покрета, активирајући машту примаоца на највишем нивоу. Контрола перспективе визуелно хијерархизује све информације, што представља савршену когнитивну основу за неометани прелаз између слике и речи.

Један од најургентнијих изазова савремене музејске педагогије свакако јесте озбиљна фрагментација пажње посетилаца, коју релевантна стручна литература често идентификује као синдром „дигиталног замора" (digital fatigue). Апсолутна доминација технолошких алата, попут интерактивних табли и екрана у музејском простору, парадоксално често не доприноси дубљем разумевању материје, већ неминовно доводи до когнитивног преоптерећења рецептивног апарата. Насупрот томе, примена аналогног папирног позоришта ствара оптимално когнитивно окружење. Научно објашњење ове ефикасности пружа мултимедијална теорија учења (Cognitive Theory of Multimedia Learning) (Mayer 2001). На основу ових истраживања, људска обрада информација заснива се на три основна принципа који се током ритуала папирног позоришта у потпуности и идеално остварују: Прво, ту је Принцип двоструког канала (Dual-Channel Principle): људски мозак обрађује визуелне и аудитивне стимулусе искључиво путем одвојених когнитивних канала. У папирном позоришту статична слика и живи глас приповедача не конкуришу један другом и не стварају загушење, већ чине савршену комплементарну целину. Друго, Принцип ограниченог капацитета (Limited Capacity Principle) указује на то да је капацитет радне меморије ограничен, те брзи покрети дигиталних анимација често преоптерећују систем. Статичне слике камишибаја и намерне, промишљене паузе растерећују меморију, омогућавајући знатно дубљу когнитивну обраду. Треће, Принцип активног процесирања (Active Processing Principle) наглашава да је учење најефикасније онда када прималац активно и самостално организује информације. Инхерентна „спорост" папирног позоришта даје детету довољно времена и простора да кроз унутрашње стварање слика постане активни, а не пасивни учесник процеса.

Током овог процеса долази до такозваног транскодирања, што представља менталну операцију током које дете континуирано повезује језичке знаке примљене аудитивним путем са понуђеним визу-



Отварање папирног позоришта (бутаија) на мађарском језику

елним кодовима. Док дигитални цртани филм конзументу пружа сервирано, готово кретање, између статичних слика папирног позоришта зјапи провокативна „празнина". Током транскодирања, дете мора активним когнитивним радом, уз помоћ сопствене маште, да оживи тај покрет и изгради логички континуитет наратива (Kolosai, Pintér 2016). Овај интерсубјективни простор у којем приповедач одржава контакт очима ствара резилијентност насупрот дигиталној хиперстимулацији, представљајући такво когнитивно сидриште које ниједан софтверски алгоритам не може да репродукује.

Методолошки оквир: ритуални елементи и учење засновано на предметима (Object-based learning)

Примена папирног позоришта у оквирима музејске педагогије представља један веома специфичан ритуални оквир у којем неживи предметни свет и хумана интеракција ступају у нераскидиву симбиозу. Функција дрвеног оквира, бутаија, знатно превазилази улогу обичног држача слика. Посматран са феноменолошке тачке гледишта, бутаи јасно омеђује психолошке границе између свакодневне, баналне стварности и магичне наративне фикције. Када приповедач свечано отвори вратнице оквира, тренутно се ствара својеврсни „заштићени простор" (protected space) у којем пажња детета постаје апсолутно фокусирана. Сама материјалност оквира, која укључује додир дрвета и звук трења папира, постаје неодвојиви део мултисензорног доживљаја који психолошки припрема дете за предстојећи сусрет са стварним историјским предметима.

Улога музејског педагога у овом моделу заснива се на вишим принципима конструктивистичке педагогије и културне медијације. Будући да се текст налази скривен на полеђини картица, педагог је у јединственој могућности да одржава непрекидан контакт очима са публиком, чиме будно прати реакције групе и тренутно им се прилагођава. Као динамични наратор, он живом речју дословно „удише живот" сликама, док истовремено функционише као сигурна „психолошка заштитна мрежа" која пружа неопходну емоционалну стабилност, посебно при обради веома тешких историјских тема попут рата или миграција. Ова трансформативна моћ перформативне педагогије издиже дете из позиције пасивног примаоца у улогу активног истраживача. Структура активности прати строге фазе креативне драме које осигуравају дубину дечје укључености: припрема, креирање сценарија, персонификација и коначна евалуација са рефлексијом (Kiurski 2025).

Кључ крајње ефикасности мобилног модела музејске педагогије ипак лежи у спајању наративног искуства са физичком стварношћу, процес који се научно ослања на теорију отеловљене когниције (Embodied Cognition) у оквиру когнитивне психологије. Савремене когнитивне науке јасно су указале на чињеницу да процеси сазнања нису некакве изоловане мождане операције, већ су дубоко и нераскидиво укорењени у интеракцији тела и његовог окружења. Када дете, на пример, додирне



Одабир предмета из војничког сандука
(фото: Харгита Ваштаг Гажо)



Отварање бутаија: *Стара кућа* на српском језику

тешки средњовековни кључ или грубе фрагменте керамике из аварског периода, хаптичка перцепција (чуло додира) моментално активира оне неуралне мреже које су одговорне за меморију и дугорочно емоционално фиксирање. Физички стимулуси који настају током додиривања аутентичних предмета – њихова специфична тежина, температура, храпава текстура – служе као чврста „сидришта" за све информације које су претходно саслушане из приче.

Између илустрованих картица папирног позоришта и стварних предмета гради се чврст семиотички мост. Слика само припрема рецепцију, док је физички предмет недвосмислено аутентификује. Ово „двоструко кодирање" изузетно је важно за узраст од три до 10 година, код кога је симболичко мишљење још увек у тесној вези са конкретним физичким операцијама. У оквиру парадигме учења заснованог на предметима (object-based learning) јавља се суштинска разлика између традиционалног и музејског театра: док је на класичној сцени предмет само споредни реквизит, у музејском окружењу сам предмет постаје главни лик представе.



Отварање војничког сандука

Централни методолошки елемент овог процеса јесте „војнички сандук", који се функционално може интерпретирати као својеврсни мобилни кабинет куриозитета (Wunderkammer). У овом „театру предмета" остварује се највиши ниво интерпретације засноване на предметима, где физички додир и изговорена прича чине апсолутно нераскидиво јединство (Simon 2010). Затворено стање сандука базира се на педагогији тајне: оно буди велико ишчекивање и природну радозналост, док сам ритуал отварања представља својеврсну иницијацију у сазнање. Насупрот бестежинском и виртуелном стању дигиталног света, додир хладног метала служи као снажно хаптичко сидриште, док звук шарки сандука и карактеристичан мирис старих предмета значајно доприносе атмосферском учењу, призивајући аутентични „дух прошлости". У војвођанском контексту, ова тактилна социјализација означава директан улазак у заједничко културно сећање, пружајући моћан осећај међугенерацијског континуитета и изградње идентитета.

Онтологија бајке и поетика Ержебет Јухас као носиоци колективног сећања

Разјашњавање онтолошке улоге бајке – са посебним критичким освртом на њен утицај на рани дечји развој – као и преглед еминентне научне литературе, указују на то да бајка у музејској педагогији није само пуко техничко средство за привлачење пажње, већ чврста носећа површина наративне психологије и клиничке бајкотерапије. Бајка не представља само естетски квалитет или забавни фиктивни наратив, већ дубоко пресликавање унутрашњег поретка људске душе и моћан инструмент за његово обнављање у тренуцима кризе.

Током функционалне анализе бајке у први план се истиче њена готово магична моћ успостављања психолошког реда. Према класичној тези Бруна Бетелхајма, бајка никада није бег од стварности (на пример у случају трауме, напуштености, страха или ривалства), већ суштински, витални алат за њено подношење и процесуирање (Bettelheim 1976). Унутрашње стрепње дечје душе и хаотични надражаји суровог спољашњег света управо у семантичком простору бајке добијају свој логичан и структурисан облик. У овом специфичном контексту, бајка функционише као својеврстан „безбедан оквир" (safe frame) у музејско-педагошком процесу: музејски предмет, као интегрални део приче, потпуно губи своју хладну отуђеност и постаје „близак" (homely) младом примаоцу. Семантички простор бајке омогућава несметану пројекцију унутрашњих напетости и њихово катарзично разрешавање кроз коначну победу јунака. Бутаи папирног позори-

шта управо симболизује тај „заштићени простор" у којем дечји его може на потпуно безбедан и контролисан начин да се сусретне са застрашујућим или потпуно непознатим аспектима прошлости (Bettelheim 1976).

Приликом испитивања дубљих терапијских димензија овог модела, меродаван је приступ Илдико Болдижар, према којем апсолутно свака животна ситуација, било да је реч о акутној трауми или развојној кризи, има своју директну паралелу у архетиповима бајке (Boldizsár 2010). Узимајући у обзир специфичности и историјску оптерећеност војвођанске регије, неопходно је у овај дискурс укључити и рад Владете Јеротића, који је бриљантно анализирајући однос између бајке и психологије религије указао на то да је бајка заправо најбогатија ризница људског колективног несвесног (Jerotić 2010). Према Јеротићевом тумачењу, сам ритуал приповедања представља својеврсни „културни лек" који активно помаже у обнови трауматизованих заједница или оних са несигурним културним идентитетом, помажући детету да себе не дефинише као изоловану индивидуу, већ као важан део веће културне целине (Jerotić 2010).

Књижевни потпорни стуб овог мобилног музејско-педагошког модела јесте циклус бајки Ержебет Јухас под називом *Стара кућа*. Током филолошке анализе овог књижевног дела, у први план су избили сама кућа као централни, носећи мотив и кућа као простор сећања.

У поетици Ержебет Јухас, кућа дефинитивно није само зидана грађевина, већ тачка згушњавања времена и простора, односно својеврсни хронотоп. Међу овим зидовима таложе се животи и сећања генерација, које нарација бајке одмотава слој по слој. Оваква сложена просторна структура пружила је идеалну основу за успешну музејску интерпретацију, где се за поједине углове куће везују конкретни, опипљиви предмети и приче. Поетичка анализа је недвосмислено указала на то да је централно филозофско питање текста „шта остаје иза нас?". Бајка на тај начин помаже детету да дубински разуме континуитет: предмети и приче бака и дека настављају да живе у дететовој садашњости. Овај приступ је у апсолутном складу са мисијом музеја да наслеђе преноси искључиво као жив садржај који се може активно доживети.



Стара кућа, место одрастања Ержебет Јухас и амбијент у којем је смештена радња бајке
(фото: Харгита Вашташ Гажо)

На крају, поетичка снага самог језика Ержебет Јухас игра пресудну улогу. Њен језик чува драгоцене дијалекатске и културне специфичности, истовремено приказујући људске судбине које имају универзалну вредност. Ово је од непроцењивог значаја у вишејезичном војвођанском окружењу, јер аутентични „укус" и ритам језика изузетно снажно поспешују емоционалну укљученост примаоца у процес културне медијације. Визуелни кодни систем који је за ову бајку креирао Атила Черник користи средства радикалне редукције, где се предмети уздижу до нивоа архетипских симбола, омогућавајући дечјем памћењу да око виђеног облика чврсто изгради запамћени текст и емоцију.

Студија случаја: *Стара кућа* – практична реализација и испитивање утицаја

Пројекат *Стара кућа* представља директну практичну валидацију претходно изложених теоријских и методолошких оквира. Истраживачка фаза и практична имплементација спроведене су у периоду од децембра 2023. до јуна 2024. године, са примарним фокусом на испитивање мобилности овог едукативног модела и његовог интеркултуралног утицаја на најмлађу публику. Пројекат је реализован кроз успешну међуинституционалну сарадњу три јавне установе из Бачке Тополе (Музеј општине Бачка Топола, Библиотека „Ержебет Јухас" и Дом културе општине Бачка Топола), у чијим је

збиркама подједнако присутна заоставштина истакнуте списатељице, критичарке и историчарке књижевности Ержебет Јухас (1947–1998).[1]

Основу овог музејско-педагошког програма чинила је њена истоимена књига бајки објављена 2004. године. Да би се остварио концептуални циљ вишејезичне културне медијације, текстови су стручно преведени на службене језике локалне заједнице – српски, русински и словачки језик. Централни методолошки елемент пројекта био је пренос ових вишејезичних наратива деци путем медијума папирног позоришта (камишибаја). Визуелну основу овог подухвата чинили су уметнички радови Атиле Черника, чије су оригиналне илустрације прилагођене формату дрвеног оквира (бутаија).

Квантитативни показатељи и радијус деловања модела „музеј долази на кућни праг" – Током вишемесечног акционог истраживања педантно је документовано укључивање укупно 1496 деце предшколског и нижег школског узраста (од две до 10 година). Програм је обухватио 20 војвођанских насеља кроз рад са укупно 68 различитих дечјих група. Географска распрострањеност програма намерно је као приоритет третирала периферне заједнице и сеоска насеља која су физички удаљена од већих музејских центара, где је приступ културним добрима објективно ограничен. Висока стопа активног учешћа и позитивне повратне информације недвосмислено доказују да физичко „измештање" музејског простора у безбедно, деци добро познато окружење (попут вртића и школа) радикално и успешно елиминише такозвани институционални „страх од прага", повећавајући спремност на отворену комуникацију са културним наслеђем.

Интеркултурални мост: вишејезичност и промена кода у пракси – Комплексна етничка и језичка разноликост војвођанске регије захтева специфичне, веома осетљиве методолошке одговоре у сфери музејске педагогије. Један од кључних новума пројекта *Стара кућа* јесте управо транскултурална медијација, која је сугестивну снагу папирног позоришта спојила са свесном, равноправном применом вишејезичности. Бајка се није појавила само као пуки технички превод, већ као дубока културна адаптација унутар различитих језичких заједница. Укључивање мањинских језика деловало је као снажан гест културног признања, енормно повећавајући поверење локалног становништва према јавним збиркама.

У едукативним групама хетерогеног националног састава, приповедач је активно користио технику промене кода (code-switching), именујући кључне историјске и културне појмове паралелно на више језика. Овај приступ успешно је одржавао пажњу свих учесника и омогућио лакше разумевање различитих културних и језичких садржаја, без прекидања тока приче. Анализа реакција показала је и да су илустрације у папирном позоришту служиле као заједнички визуелни језик. Јасне и једноставне слике омогућиле су деци да прате и разумеју радњу, без обзира на језик којим говоре.

„Војнички сандук" као катализатор учења заснованог на предметима – Методолошки лук овог модела води децу од слушања нарације до непосредног хаптичког искуства. У том процесу централни елемент јесте стари „војнички сандук", који се функционално и симболички може интерпретирати као преносни кабинет куриозитета (Wunderkammer). Сандук је представљао затворену целину која након свечаног ритуала отварања деци открива „тајне" прошлости и еру њихових предака. У њему су се налазили пажљиво одабрани предмети: старе породичне фотографије, разгледнице, реликвије из Првог светског рата, археолошки фрагменти аварске керамике, стари средњовековни кључеви, као и традиционалне дечје играчке (крпена лопта, зујалица, праћка).

Предмети у сандуку своје пуно значење нису добијали изоловано, већ у међусобној корелацији, дубоко уткани у наратив бајке. Овај „театар предмета" омогућава највиши могући ниво интерпретације засноване на предметима (object-based learning), где физички додир и жива прича чине нераскидиво, органско јединство (Simon 2010). Затворено стање сандука базирало се на педагогији тајне, будећи снажно ишчекивање, док је додир хладног метала или храпаве керамике служио као хаптичко

[1] Пројекат *Стара кућа* реализован је уз преводе текстова које су урадиле Кристина Оровец, Меланија Римар и Ана Фунћик. Програме су подржали Министарство за људска и мањинска права и друштвени дијалог Републике Србије, као и ICOM Мађарске, чијом је наградом финансирана израда дигиталне вишејезичне анимације (музика: Арпад Бакош).

сидриште за меморијске процесе. Уз помоћ фацилитатора, деца су кроз истраживачко учење (inquiry-based learning) самостално постављала питања о функцији предмета, чинећи историјски садржај „говорљивим".

Рефлексија и креативна обрада: семиолошка анализа дечјих цртежа – Након интерактивне обраде бајке, уследила је ликовна активност у којој су деца представљала своје виђење приче. На конкурс је пристигло готово 300 радова из 15 војвођанских места, што је пружило добар увид у начин на који су деца доживела и разумела бајку. Анализа радова била је усмерена на то како су деца кроз цртеж и слику представила ликове, догађаје и поруке приче. Током анализе издвојили су се доминантни мотиви: сама „стара кућа" често се појављивала као антропоморфни ентитет приказан емоционално засићеним бојама; војнички сандук био је централни елемент на скоро 20% радова, доказујући дубоко укорењивање тактилног искуства; док је мотив средњовековног кључа прерастао у „дрво кључева", потврђујући снагу дечје имагинације.

Анализа је показала да није било значајне разлике у употреби визуелног језика међу децом различитих националности – архетипске слике изазвале су идентичне когнитивне одговоре. Деца су бајку обрадила као активни учесници, пројектујући сопствена породична сећања на папир, што доказује високу вредносно-стваралачку моћ пројекта.

Закључна разматрања: „бачки модел" као универзално применљив музејско-педагошки модел

Теоријско утемељење истраживања и емпиријска искуства пројекта *Стара кућа* недвосмислено су потврдили да је мобилни музејско-педагошки модел папирног позоришта релевантан, савремен и ефикасан одговор на комплексне изазове музеологије 21. века.

Најважнији закључци истраживања могу се сажети у формирање „бачког модела", који је универзално адаптибилан за било коју јавну збирку. Суштина овог модела лежи у трострукој синергији: филолошкој дубини (квалитетан књижевни предложак), визуелној редукцији (семиотичка снага папирног позоришта према правилима дизајна за последњи ред) (McGowan 2010), те тактилној валидацији (отеловљена когницију кроз додир експоната). Модел успешно елиминише институционалне баријере, обезбеђује оптимално когнитивно оптерећење насупрот дигиталној хиперстимулацији (Mayer 2001; Kolosai, Pintér 2016) и функционише као моћан инструмент интеркултуралне медијације.

Будући правац развоја лежи у хибридности и дигиталном проширењу аналогног искуства. У оквиру пројекта израђена је вишејезична анимирана верзија бајке, доступна на Јутјуб платформи на четири језика (Juhász 2024). Овај дигитални продукт није само допуна радионицама, већ визуелни архив који остварује принцип „отвореног музеја", рушећи све географске и језичке баријере. Израђен је и концептуални план будуће „собе бајки – Стара кућа", простора који ће на интегрисан начин објединити тродимензионалну репрезентацију предмета из наратива, имерзивно присуство и интерактивну рецепцију, где дете трајно престаје да буде само слушалац и постаје равноправни творац музејског наратива (Kiurski 2025).



Идејни нацрт собе бајки у концепцији примењене уметнице Ерике Јановић

На основу драгоценог искуства стеченог кроз 68 одржаних радионица, дефинисано је шест методолошких златних правила „бачког модела" за успешну реализацију:

1) Избор наратива: за овај модел погодни су искључиво текстови који поседују јака визуелна сидришта и логично омогућавају директно повезивање са физичким предметима.

2) Визуелни фокус: илустрације морају бити што једноставније. Треба избегавати визуелну „буку" како би пажња детета остала усмерена на суштину (McGowan 2010).

3) Поштовање ритуала: свечано отварање и затварање бутаија, као и промишљена брзина померања картица (суспензија), круцијални су за одржавање фокусиране пажње.

4) Контролисана тактилност: предмети из војничког сандука никада се не смеју показивати пре саме приче. Физички додир мора наступити као кулминација наративног ишчекивања.

5) Фацилитаторски став: педагог не треба да држи класично предавање, већ да поставља интригантна питања и дозволи да дечја породична сећања постану део радионице (Kiurski 2022).

6) Мултикултурална осетљивост: у хетерогеним групама обавезна је употреба промене кода и вишејезичне терминологије како би се осигурала емоционална сигурност сваког детета.

Поред своје опште применљивости, „бачки модел" има и посебан значај у срединама са израженом мултикултуралношћу, каква је Војводина.

Током разраде модела, основни социолошки критеријум био је специфичан положај мађарске заједнице у Војводини. У овом осетљивом региону, музејска педагогија надраста улогу образовног помагала и постаје виталан инструмент очувања културног идентитета. Познавање и проживљавање културног наслеђа представља залог опстанка мањинске заједнице. Бајка и стари предмети нису само реликвије, већ „докази континуитета" који помажу најмлађима да се емоционално вежу за свој завичај и матерњи језик.

Будући да значајан део заједнице живи у малим насељима и расејању (дијаспори), мобилни модел премошћује управо ту раздаљину, учвршћујући локални идентитет тамо где је институционално присуство слабо. Истовремено, флексибилност модела омогућава да мађарско културно благо постане привлачно и деци већинског народа и других мањина, подстичући здрав интеркултурални дијалог заснован на узајамном поштовању и разумевању.

* * *

Резултати истраживања потврдили су да папирно позориште, као мобилни музејско-педагошки модел, успешно повезује когнитивне, емоционалне и хаптичке аспекте учења. Теоријски оквири когнитивне психологије и бајкотерапије (Bettelheim 1976; Boldizsár 2010; Jerotić 2010) нашли су јасну потврду у пракси.

У ери свеприсутног „дигиталног замора", људски глас, контакт очима и хаптичко искуство поново добијају на непроцењивој вредности. Заједничка примена папирног позоришта и војничког сандука пружа комплексан рецептивни доживљај који чисто дигиталне платформе нису у стању да репродукују. Разрађени „бачки модел" представља одржив, нискобуџетан и лако преносив музејско-педагошки концепт који доприноси културној демократизацији. Он омогућава да музејско знање престане да буде привилегија институција и постане заједничко наслеђе доступно сваком детету, претварајући вредности прошлости у живо искуство садашњости и ресурс будућих генерација.

LITERATURA

Bettelheim, Bruno. 1976. *The Uses of Enchantment: The Meaning and Importance of Fairy Tales*. New York: Knopf.

Boldizsár, Ildikó. 2010. *Meseterápia. Mesék a gyógyításban és a mindennapokban*. Budapest: Magvető.

Jerotić, Vladeta. 2010. *Psihoterapija i religija*. Beograd: Partenon. (ćir.)

Juhász, Erzsébet. 2024. A régi ház (mese). YouTube video. https://www.youtube.com/watch?v=a5gZWGTfZHU.

Karadžić, Vuk S. 1853. *Srpske narodne pripovijetke*. Beč: Štamparija jermenskoga manastira. (ćir.)

Kiurski, Dragan. 2022. "Museum theatre as an educational tool: Examples in Serbian museums." *Revija za elementarno izobraževanje / Journal of Elementary Education* 14 (Special Issue): 77–91.

Kiurski, Dragan. 2025. *Muzejski teatar: komunikacija sa publikom i interpretacija nasleđa*. Novo Miloševo; Beograd: Banatski kulturni centar; Univerzitet u Beogradu – Filozofski fakultet. (ćir.)

Kolosai, Nedda, i Pintér, Tibor M., ur. 2016. *A gyermekkultúra jelen(tőség)e*. Budapest: ELTE Tanító- és Óvóképző Kar.

Mayer, Richard E. 2001. *Multimedia Learning*. Cambridge: Cambridge University Press.

McGowan, Tara M. 2010. *The Kamishibai Classroom: Engaging Multiple Literacies Through the Art of Paper Theater*. Santa Barbara: Libraries Unlimited.

Simon, Nina. 2010. *The Participatory Museum*. Santa Cruz: Museum 2.0.

Hargita Vastag Gazsó, PhD,
Bačka Topola Municipal Museum, Bačka Topola

PAPER THEATRE AS A MOBILE MUSEUM PEDAGOGY MODEL

Summary

This study explores the possibilities and scope of using paper theatre (kamishibai) within the framework of mobile museum pedagogy, with particular emphasis on the multicultural social context of the Autonomous Province of Vojvodina. The research is grounded in the contemporary museological paradigm shift towards dismantling physical and symbolic institutional boundaries and ensuring equal and democratic access to cultural heritage.

The theoretical framework of the paper draws on the principles of narrative psychology, fairy-tale therapy (Bettelheim, Boldizsár, Jerotić), and Richard E. Mayer's cognitive theory of multimedia learning. The research indicates that the visual narrative system of paper theatre, combined with its strong performative dimension, represents a highly effective tool for addressing the phenomenon of "digital fatigue", while simultaneously developing children's narrative intelligence.

The central element of the study is the presentation of the "Bačka model", based on an impact assessment of a project built around Erzsébet Juhász's fairy tale *The Old House*. During the action research, 1,496 children from 20 settlements participated in workshops in which paper-theatre storytelling was complemented by tactile interaction with objects from a "military trunk". The results confirm that the conscious use of multilingualism (Hungarian, Serbian, Slovak, and Rusyn) and visual anchoring are effective instruments for intercultural mediation and the activation of transgenerational memory. The conclusion of the research highlights that the mobile model of paper theatre offers a sustainable, low-cost alternative for contemporary museum pedagogy, ensuring the primacy of analogue experience even in the digital age.