



Ščurkov skedenj.
Fotografija je last Slovenskega etnografskega muzeja



3D tetris, moderna različica ščurkovskega skedenja.
Foto: Saša Kerkoš, december 2007

KO OBLIKOVALKA POIŠČE ETNOLOGINJO

O nastajanju razstave Zgodbe z dvorišča: Lesene igrače med kulturno dediščino in dizajnom v Slovenskem etnografskem muzeju, Ljubljana, 6. 12. 2007 – 1. 4. 2008

Razstava Zgodbe z dvorišča: Lesene igrače med kulturno dediščino in dizajnom je med seboj povezala etnološko stroko, oblikovalce, industrijske oblikovalce, izdelovalce igrač in obiskovalce. Z idejno vodjo projekta, oblikovalko Sašo Kerkoš, smo za izhodišče pri pripravi razstave in majhne knjižice vzeli igrače iz zakladnice Slovenskega etnografskega muzeja, ki jih je v svoji knjigi *Igrače*¹ izredno sistematično popisala etnologinja Tanja Tomažič. Iz povsem praktičnih razlogov smo se ustvarjalci razstave odločili za prikaz lesenih igrač. Celoten projekt smo pripravili v sklopu Prvega bienala slovenske neodvisne ilustracije. Pri tem se mi zdi zanimivo predvsem to, da so oblikovalci poiskali etnologa, in ne obratno, kot je to v navadi; ponavadi pri pripravi razstav etnologa iščemo oblikovalce.

Tako smo pripravili izbor igrač, ki imajo bogato zgodovino in so narejene iz naravnega materiala – lesa. Različne vrste lesa ponujajo številne možnosti za oblikovanje in izdelavo igrač. Že obstoječim igračam smo dodali oblikovalske elemente, vizualno moderne nadgradnje, jih povečali, pomanjšali ali na novo oblikovali, razširili njihovo uporabnost oz. jim dodali nove oblikovne ali vsebinske razsežnosti. Včasih je bila igrača zgolj izhodišče za oblikovalčev navdih. Tako smo skupaj stopili na pot nove dimenzije kulturne dediščine, ki se povezuje z novimi oblikovalskimi pristopi in praksami ter področje oblikovanja tako tudi plemeniti. Miha Kuhar in Boris Lubej sta s svojo rahločutnostjo idejno obudila prve lesene

izdelke in jih realizirala s pomočjo mizarjev. Urška Golob, David Krančan, Natan in Saša Kerkoš pa so z ilustrativnostjo poskušali idejno prebuditi pripovednost igrač v kontekstih sodobnega časa.

Med procesom raziskovanja in oblikovanja novih igrač sva se z oblikovalko Sašo Kerkoš vprašali, kaj so igrače? Tako sva najina razmišljanja strnili v definicijo: Igrače so predmeti, ki z aktivno ustvarjalno udeležbo – igro krajšajo čas, vzpodbujajo delovanje sivih celic in kreativnost posameznika.

Igrače so bogatile življenja vseh generacij in so hkrati izreden vir za preučevanje razvoja kulture, vzgoje, izobraževanja in industrije. Skozi zgodovino se niso dosti spreminjale, spreminjali so se le materiali in tehnike izdelave. Kljub poplavi igrač iz različnih materialov in vseh koncev sveta, ki nam jih ponuja tržišče, so se lesene igrače obdržale do danes