



MUZEUL
MUNICIPIULUI
BUCUREȘTI



U
N

T
R
A
S
E
U

C
U

PERSONAJE și PERSONALITATE

Vârsta
Recomandată
10+

Nu-i orice muzeu...

Imaginează-ți că ai încheiat vizita în muzeu. Este ora închiderii. În mod ciudat, nu mai vezi pe nimeni în jur... Dai repede o tură prin toate sălile... nimeni... Vrei să ieși, dar ușa e încuiată... hmm... Dai să-i suni pe ai tăi, dar telefonul e mort - fără baterie. Te uiți în jur după ajutor, dar cui să-l ceri? Singurele personaje umane sunt, din păcate, complet imobile pe panouri, prin vitrine, pe stative. Se uită parcă la tine dar nu au cum să intervină... Lumina de afară a scăzut odată cu înserarea care învăluie muzeul într-o penumbră liniștitoare, într-un fel chiar plăcută. Nu te agiți foarte mult (deși probabil ar trebui) pentru că situația este destul de ireală, până la urmă într-un fel caraghioasă. Sigur trebuie să apară cineva să te scoată de aici.

Te duci în ultima sală, te așezi pe banca din mijloc și aștepti... Încet-încet se întunecă, simți nevoia să te întinzi un pic... Brusc, te trezesc câteva zgomote neobișnuite. E noapte de-a binelea și doar fire palide de lumină de la becurile de pe stradă mai pătrund în sală... Buimac, nu realizezi unde ești. Privirea se obișnuiește cu întunericul și-ți dai seama în același timp: unu - că ești la muzeu și doi - că ești înconjurat! Sari în picioare sus pe banca pe care ai stat și ți se înfățișează o priveliște cu totul neobișnuită: o mare de personaje foarte ciudate și foarte diferite care se opresc din înaintare și te fixează cu privirea...

Tu faci acțiunea!

Așa ar putea începe filmul, visul, banda desenată, jocul video ori povestea ta.

Printr-o magie, toate personajele din muzeu, au prins viață. Ai văzut filmul „*O noapte la muzeu*”? Cam la fel se poate întâmpla. Acum stă în puterea ta să decizi cursul acțiunii.

Ai de ales între 2 variante:

1 Intri-n joc și-aduci muzeul în povestea ta.

2 Te plimbi pe cont propriu și vezi ce se întâmplă așa.

În primul caz mă ai pe mine, ghid-asistentul tău de nădejde! Hai cu mine prin muzeu, să-ți prezint personajele pe care le poți aduce în poveste. În cel de-al doilea, ne luăm la revedere și sper să petrecem mai mult timp împreună data viitoare.

Hai în aventură prin muzeu!

Mai ai și alte ajutoare: internetul (dacă ai suficientă baterie la telefon), textele de sală și etichetele obiectelor (le găsești pe tablete).



Civilizații

Personajele pot face parte numai din 4 civilizații antice:

egipteană, greacă, geto-dacă și romană. Le găsești ușor prin muzeu pentru că fiecare civilizație se află în altă sală, ordonate cronologic, de la cele mai vechi la cele mai recente.

Ți-am pregătit și o **hartă** a muzeului (la finalul acestui caiet) pe care am marcat unde se află fiecare.

Sala **1** Intrarea - Egiptenii



Sala **2** Biroul dr. Severeanu - Grecii



Sala **3** Sala mică cu oglinzi - Geto-dacii



Sala **4** Sala mare cu oglinzi - Romanii



Există și sala 5 dar depășește perioada antică și intră în Evul Mediu. Acolo te poți așeza pe bancă să-ți pui personajele și ideile în ordine.



Egiptul antic

Sala 1 – Intrarea

1. Regine

A fost odată o **regină**, soție de faraon, care a trăit în Egiptul antic. Pentru că avea rang înalt, când s-a stins din viață, a fost mumificată, iar egiptenii au creat amulete în onoarea ei și a faraonului. Una dintre acestea (indiciu - are o culoare puternică) poate fi admirată în vitrina cu artefacte egiptene. Trece aici numărul și numele artefactului pe care o găsești și datarea ei aproximativă. (vezi în lista din dreapta vitrinei)

Amuleta are un text inscripționat, care ne dă informații istorice de o importanță deosebită. Ce este scris pe ea? (vezi pe panoul de deasupra vitrinei)

Tot aici găsești și cele mai vechi obiecte egiptene, totodată unele din cele mai valoroase exemplare din muzeu. Identifică-le după datare. (tot în lista din dreapta vitrinei)

Sunt _____ și datează din _____

Egiptenii credeau în viața de după moarte, așadar corpul trebuia conservat și înmormântat cu o parte din bunurile deținute în timpul vieții pe Pamânt, pe care să le ia cu ei în călătoria lor în viața de apoi.

Aceste vase erau folosite pentru alimentele și băuturile necesare.

Grecia antică

Sala 2 – Biroul dr. Severeanu



2. Povestitorul

Ți-l prezint mai întâi pe **dr. George Severeanu**, un mare pasionat de antichități, cel care a pus bazele acestei colecții. Cred că ar intra perfect în rolul povestitorului (doar știe pe de rost fiecare obiect din muzeu). Ba chiar își poate juca propriul rol, al pasionatului om de știință.

Pentru că ne aflăm chiar în biroul lui, mobilat ca acum 100 de ani, să-ți spun de unde a pornit pasiunea lui pentru artefactele antice: tatăl



său, un renumit doctor (așa cum va ajunge și el când se va face mare), l-a tratat pe regele George I al Greciei (poate nu e întâmplător că și-a numit copilul la fel). În semn de recunoștință, acesta i-ar fi oferit câteva vase antice grecești. Se presupune că, pornind tocmai de la aceste vase, George Severeanu a preluat pasiunea tatălui său de a colecționa și studia obiecte cu însemnătate istorică.



Caută portretul doctorului Severeanu în această cameră. Observi cum este înfățișat, înconjurat de vase antice?

Cel pe care îl ține în mâini și îl studiază se află chiar **aici** în această sală. Ca indiciu, îți pot spune că nu este în vitrine. Descrie-l în câteva cuvinte _____ și **marchează pe hartă** unde l-ai găsit!



3. Eroii



Rămâi în aceeași sală. Este liniște, dar simți parcă o forfotă în vitrine, în spatele geamurilor. Lumea reală și cea imaginară se întrepătrund pe vasele ceramice grecești: oameni și zei, animale și ființe fantastice apar reprezentate împreună. Atâtea ar avea de spus și de făcut personajele acestea... Unele așteaptă o ocazie de peste 2500 de ani... De când au apărut hologramele din sala de alături, tare mult ar vrea să se mai miște și ele... Visează că sunt animate, că sar de pe un vas pe altul... Ar da orice să intre în povestea ta!

Observă atent personajele de pe vase. Unele sunt ușor de identificat și e clar cu ce se ocupau. Sunt însă animale fantastice și personaje mitice care au anumite puteri de care nu ți-ai putea da seama doar privindu-le, așa că le-am invitat să se prezinte, foarte pe scurt:



Sirene – Nu căuta coada de pește! În antichitate eram tot fete frumoase, dar cu corp de pasăre. Cântecele noastre neasemuit ademenea orice navigator și îl făcea să piardă controlul ambarcațiunii sale (*figură neagră*).



Sfinxși – Capul și pieptul ne sunt de femeie dar trupul ne este de leu cu coadă de șarpe și aripi de vultur. Teme-te pentru viața ta, dacă nu reușești să răspunzi la întrebarea noastră cheie! (*figură neagră*)



Pantere – Arătăm ca pisicile, doar că suntem feline mult mai mari și neînfricate, creaturi legendare. Vechii greci ne respectau (*figură neagră*).



Amazoană – Eu fac parte dintr-un faimos trib de femei războinice, antrenate de mici să devenim luptătoare desăvârșite. Mă recunoști ușor după coif și scutul pe care e desenat un delfin. (*figură roșie, fragment de vas*)



Eros – Ai grijă la săgețile mele vrăjite, cei pe care îi ating se vor îndrăgosti pe loc. Mă recunoști după aripi (*figură roșie, vas foarte mare*)

Multe ar mai fi de povestit despre fiecare dar nu avem atâta timp și spațiu, așa că îți recomand *Legendele Olimpului*.

Crezi că poți găsi pe vase personajele care tocmai s-au prezentat? Dacă tot te-ai uitat atent după ele, probabil ai văzut că se împart în două tabere, după tehnica folosită la decorarea lor:

figurile negre pe fond deschis cu un contur incizat (zgâriat) și apoi umplut cu negru

figurile roșii pictate cu pensula pe fond negru

Încearcă acasă să trasezi un contur o dată prin zgâriere și a doua oară cu pensula. Cum poți obține detalii mai multe și mai precise?

Completează desenul personajelor care te interesează pentru poveste:



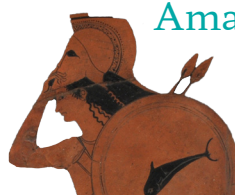
Panteră



Eros



Amazoană



Sfincs



Sirenă





Geto-Dacii

Sala 3 – Sala mică cu oglinzi

4. Comori

Știi ce sunt tezaurele? Adevărate comori care pot conține bani, bijuterii și alte obiecte prețioase, găsite și uneori chiar salvate de la distrugere... Așa s-a întâmplat și cu **tezaurul de la Epureni, care conține monede geto dacice, fibule și brățări**, toate din argint, pe care l-a recuperat dr. Severeanu de la un argintar din Iași acum 100 de ani. În ce vitrină este expus?

În sălile 2 și 3, în cele 3 vitrine cu monede, găsești **drahme, didrahme și tetradrahme**. Toate sunt la origine monede emise de Greci și preluate și de alte popoare: macedonenii sau geto-dacii, în cazul celor din acest muzeu.

Ce poți face cu **monedele**? În primul rând, ca în orice poveste, o să ai nevoie de unele lucruri pe care va trebui să le obții. Nu strică să pui deoparte ceva bani pentru asta. Mai ales că ai și de unde alege.



Ca să știi de câte ai nevoie, trebuie să le cunoști valoarea, adică ce poți cumpăra cu ele. Cum crezi că era stabilită în antichitate, dacă ea nu este înscrisă pe monede?



- a. După metalul (prețios sau nu) din care sunt făcute
- b. După iconografia specifică
- c. După mărime (greutate)

Cum știi care e mai valoroasă? Notează cifra 1 în dreptul monedei de referință și multiplul ei (câte monede de referință valorează) în dreptul celorlalte două:

_____	tetradrahma
_____	drahma
_____	didrahma

Pe lângă bani, găsești în această sală mai multe obiecte prețioase, care fac parte din diferite alte tezaure, precum brățări, mărgeluțe, fibule. Fibulele sunt piese din metal folosite pentru a încheia un veșmânt și care funcționează pe sistemul acului de siguranță. În funcție de metalul comun sau prețios, de ornamente și chiar de pietrele prețioase din care erau confecționate, fibulele arătau rangul și funcția celui care le purta.

Observă și hologramele în care a fost „prinsă” una din ele, alături de alte piese valoroase.



5. Cavaleri/Armate

Revenind la tezaurul de la Epureni, o să vezi că toate aceste monede îl înfățișează pe avers (fața principală) pe Zeus, regele tuturor zeilor și pe cealaltă față, numită revers, un călăreț. **Eroul călare** era considerat chiar un semizeu și mai era unul din personajele favorite ale geto-dacilor.



Cum alegi să folosești monedele în povestea ta: sub formă de bani sau preferi o **armată de cavaleri** (desprinși de pe ele)?

Tot în această sală, dacă vrei să-ți completezi armata, mai găsești doi călăreți (chiar dacă nu au proveniență geto-dacică): unul pe un pahar de argint și celălalt sub forma unei statuete (jucării) de lut.



Istoria, după cum știi, este presărată cu nenumărate bătălii pentru cucerirea de noi teritorii, care au dus la crearea unor mari imperii. Cele patru popoare din acest muzeu - egiptenii, grecii, geto-dacii și romanii - nu s-au aflat în relații prea bune de-a lungul antichității... Ba din contră! Ții minte ce ți-am spus, că muzeul este organizat în ordine cronologică? Oare asta înseamnă că fiecare nouă civilizație a cucerit-o pe cea mai veche? Tu ce crezi? Notează cu A-adevărat sau F-fals următoarele afirmații:

- ☐ Egiptenii i-au cucerit pe greci și pe daci
- ☐ Romanii i-au cucerit pe daci, pe greci și pe macedoneni
- ☐ Macedonenii i-au cucerit pe greci și pe egipteni

Tu ai un plan de luptă în continuare în povestea ta? Inspiră-te din istorie ca să avansezi, să poți cuceri un regat (o sală adică) și să te avânți spre următorul.



Describe pe scurt o bătălie de care ai auzit. Spune care erau cele două părți adverse (combatanții), cine îi conducea, de ce s-au luptat, cine a câștigat, care au fost urmările acestei confruntări.

Dacă alegi să te lupți în povestea ta, ține cont că în fruntea armatei ai nevoie de un foarte bun conducător. Îți recomand eu unul imediat în sala următoare.



Romanii

Sala 4 – Sala mare cu oglinzi

6. Împărați

Cum intri în sala 4, simți cum cineva te măsoară din priviri... Îl vezi? Este însuși **Traian**, împăratul roman care a cucerit Dacia, cel în vremea căruia Imperiul Roman și-a atins maxima expansiune. Un foarte bun conducător și strateg militar, nu s-a dat bătut până ce nu a reușit să traverseze impunătorul fluviu Danubius pentru a cuceri teritoriul de la nord de Dunăre cu mine bogate în aur și argint. Cum a făcut? A construit cel mai lung pod la vremea aceea (record menținut în următorii 1000 de ani!) cu ajutorul lui Apolodor din Damasc.



Cred că ar fi bine măcar să-l ai ca aliat, dacă nu chiar să-l convingi să-ți conducă armata. În orice situație, va trebui să-l „cucerești” tu mai întâi. Îți spun imediat și cum poți face asta. Orice armată este foarte costisitoare. Pentru a-și întreține armatele, mulți conducători au bătut monede din aurul și argintul pe care le găseau fie pe teritoriile proprii, fie în cele cucerite. Romanii, ca și predecesorii

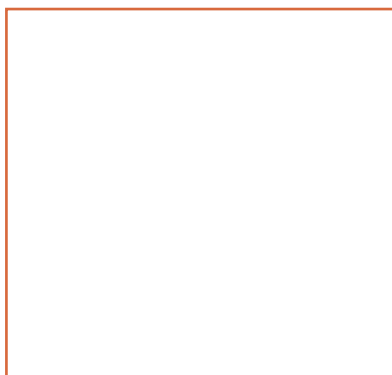
lor, au introdus moneda proprie în tot Imperiul. Denarii romani de argint au înlocuit treptat drahmele grecești atât în Grecia, cât și în Dacia (amândouă devenite provincii romane).



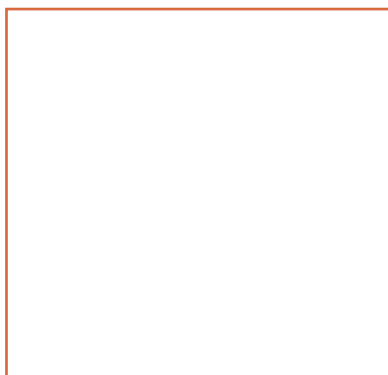
Denarii romani pe care îi vei găsi în această sală provin din tezaurul de la Breaza. Sunt cele mai puternice monede, odată ce ai intrat în zona lor de influență.



Revenind la Traian, cel mai potrivit „cadou” ar fi să-i dedici o monedă. Cercetează atent denarii din vitrină, inspiră-te și creează o monedă neasemuită. Desenează mai jos ambele fețe - avers și revers.



AVERS



REVERS



Tezaurul de la Breaza, jud. Prahova



7. Zei

Mai presus de orice muritor (chiar și decât Traian) erau **Zeii**. Toate fenomenele naturale pe care oamenii acelor vremuri străvechi nu și le puteau explica le-au atribuit acestor ființe cu puteri supranaturale. Romanii au preluat majoritatea zeităților din mitologia greacă dar, în cele mai multe cazuri, le-au numit diferit: lui Zeus, regele tuturor zeilor, i-au spus Jupiter. Poseidon, zeul mării, a devenit Neptun. Afrodita, zeița frumuseții este la romani Venus; Atena, zeița înțelepciunii, a devenit Minerva; Ares, zeul războiului, este Marte; Dionysos, zeul vinului și al petrecerilor, este Bacchus.



Zeii nu trăiau izolați, ci se amestecau tot timpul în viața oamenilor, venindu-le în ajutor sau, dimpotrivă, pedepsindu-i... Nu erau personaje prea comode sau simpatice, puteau fi capricioși, mândri și încăpățânați, uneori greu de atras de partea ta. Înainte de orice mare încercare oamenii invocau ajutorul zeilor care aveau calitățile potrivite împrejurării și îi îmbunau cu daruri (sau ofrande).

Ca să fii sigur că îi ai de partea ta în poveste măcar pe câțiva, va trebui mai întâi să-i găsești prin muzeu (caută-i și în sala următoare) și apoi să afli care e superputerea fiecăruia. Alege-i pe cei care-ți pot fi prietnici, oferă-le ceva și, în final, spune-le cum să te ajute.



Ca să-i identifice mai ușor, îți pot spune că au luat chipul unor statuete din lut sau din metal.

Iată și o listă ajutătoare, în care poți să notezi trei zei care ți se potrivesc în poveste:

	ZEUL / ZEIȚA	PUTEREA	OFRANDA (numele obiectului din muzeu)	CUM AJUTĂ ÎN POVEȘTE?
1.				
2.				
3.				



8. Protectori

Medusa nu e la vedere, e într-un sertar. Când o vei descoperi, te rog să nu te sperii chiar dacă îți scoate limba și vrea să te-nspăimânte. Oricum, între timp a fost transformată din monstru în **protector**.

Povestea ei e cam așa: Medusa era o tânără extrem de frumoasă, care a atras, pe nedrept, supărarea zeiței Atena care a transformat-o într-un monstru cu șerpi în loc de păr și privire ucigătoare: pe toți cei care o priveau îi transforma în stană de piatră. Eroul Perseus reușește, ajutat de zei, să o păcălească și să îi taie capul.

Sângele ei s-a dovedit a avea capacitatea de a învia morții și de a vindeca răniții. Capul este luat de zeița Atena și pus în centrul scutului ei, pentru protecție.



Medusa era una dintre gorgone, creaturi feminine amenințătoare, al căror nume vine din cuvântul grec gorgos, însemnând groaznic

De atunci, reprezentări ale capului au fost folosite pe scuturile războinicilor, cum făcuse și Atena, pe armuri, dar și pe sculpturile antice care s-au păstrat până în zilele noastre. Pe lângă masca din imagine (antefix din bronz), în muzeul se găsesc expuse 6 gorgone de mici dimensiuni, tot din bronz, precum și alte amulete. Caută bine prin vitrinele și sertarele din sală și le vei găsi.



Cred că ai întâlnit deja în multe cărți sau filme (și nu doar cu supereroi), personaje care se transformă din eroi buni în personaje negative sau invers. Uneori transformarea este definitivă, alteori este reversibilă, sunt când așa - când așa.



În povestea ta ai pune un asemenea personaj?

Care ar fi trăsăturile pozitive și negative?

Ce ar determina transformarea?

Cum ar arăta în ambele situații?

Describe-l sau desenează-l în spațiul de mai jos.

A large, empty rectangular box with a thin teal border, intended for drawing or writing a description of the character.

Povestitorul

Sala 5 – Evul Mediu

Ai încheiat călătoria prin muzeu. Imaginația ta sper însă că nu s-a oprit, ci de abia a fost stârnită. Nu încerca să o temperezi dacă a prins ceva aripi de la zeii care i-au ieșit în cale.

De-acum preiei tu rolul de povestitor. Dacă ești inspirat, așează-te și schițează povestea. Mai dă o tură prin muzeu dacă simți nevoia să-ți amintești câte ceva. Sau poți să continui acasă, doar mă ai cu tine, asistentul tău.

Scrie-ți povestea sau scenariul de film, ilustrează o bandă desenată, imaginează un joc video. Cine știe, într-o zi poate participi la un concurs cu creația ta și un vis va deveni realitate...

Notează aici primele idei:

Schiță de poveste – câteva
idei, până nu zboară :-)

O poveste de succes

Ai adunat multe informații. Cum le transformi în poveste? Cel mai ușor este să te inspiri din filmul, jocul video, banda desenată, cartea ta favorită - toate au la bază o **POVESTE**.

1 Povestea este făcută cu **PERSONAJE**. Când le alegi, gândește-te ce trăsături au și ce puteri le dai tu pe lângă. Ce rol va avea fiecare? Poți avea pe de o parte eroi buni, pe de altă parte alții care îi înfruntă, îi pun la încercare.

2 Ca să nu te plictisești nici tu, nici eu și nici alții, trebuie să avem **ACȚIUNE!** Ceva interesant să se întâmple cu toate aceste personaje, ca în povestea ta favorită: fie caută o comoară (o să vezi câte mai sunt prin muzeu!), fie pornesc într-o călătorie și trec printr-o serie de încercări (prin cele 5 săli), ori se înfruntă pentru un scop nobil. Oare o să reușească? Nu știm de la început, așa că apare suspansul. Vine apoi momentul (culminant) în care se întâmplă ceva prin care depășesc provocarea, pentru ca la final lucrurile să se așeze într-un fel sau altul.

3 În **ÎNCHEIERE**, spune-ne ce s-a întâmplat cu personajele după ce au trecut prin asemenea încercări? Se termină cu bine sau... mai puțin bine.

Suntem cu toții tare curioși să vedem ce inventezi tu. Scrie în pagina următoare.

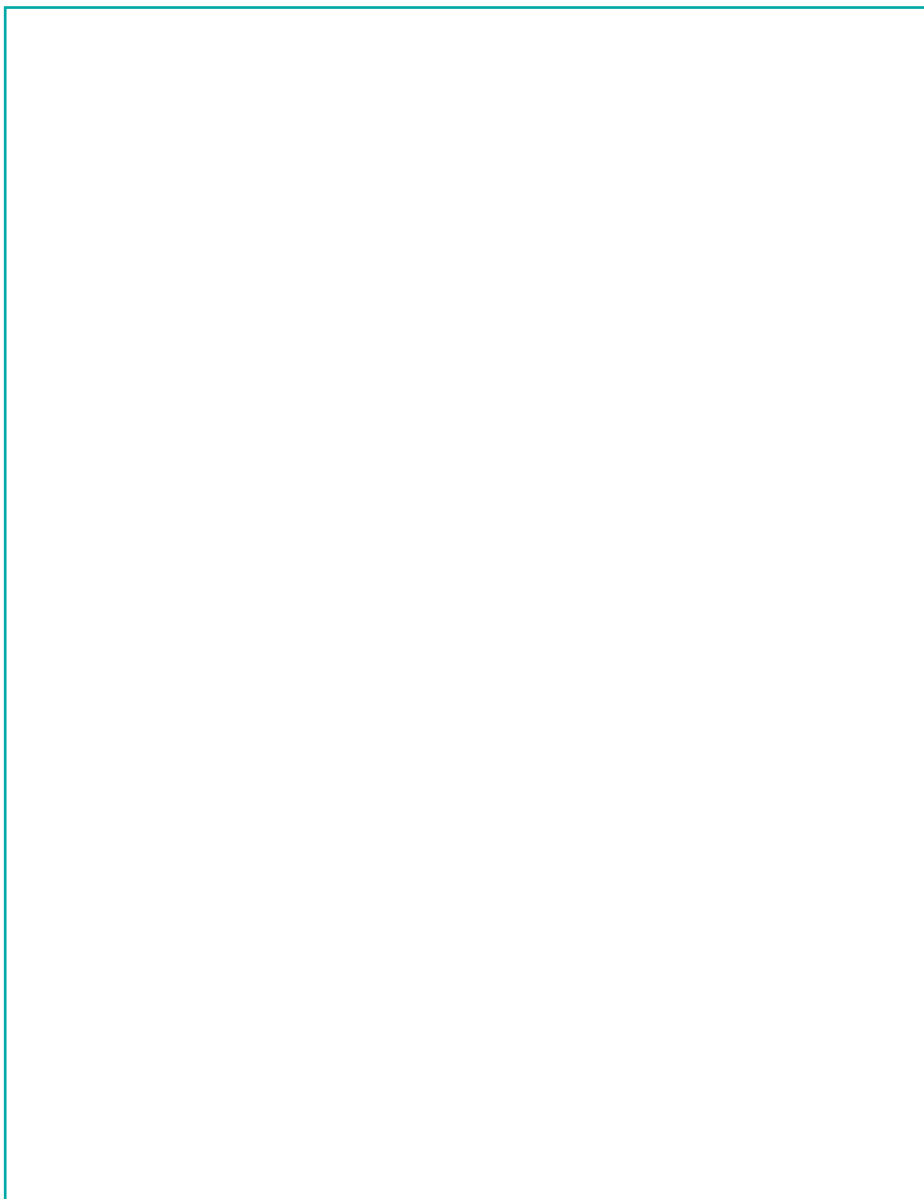
TITLUL _____

PERSONAJELE: CALITĂȚI
ȘI ROLURI

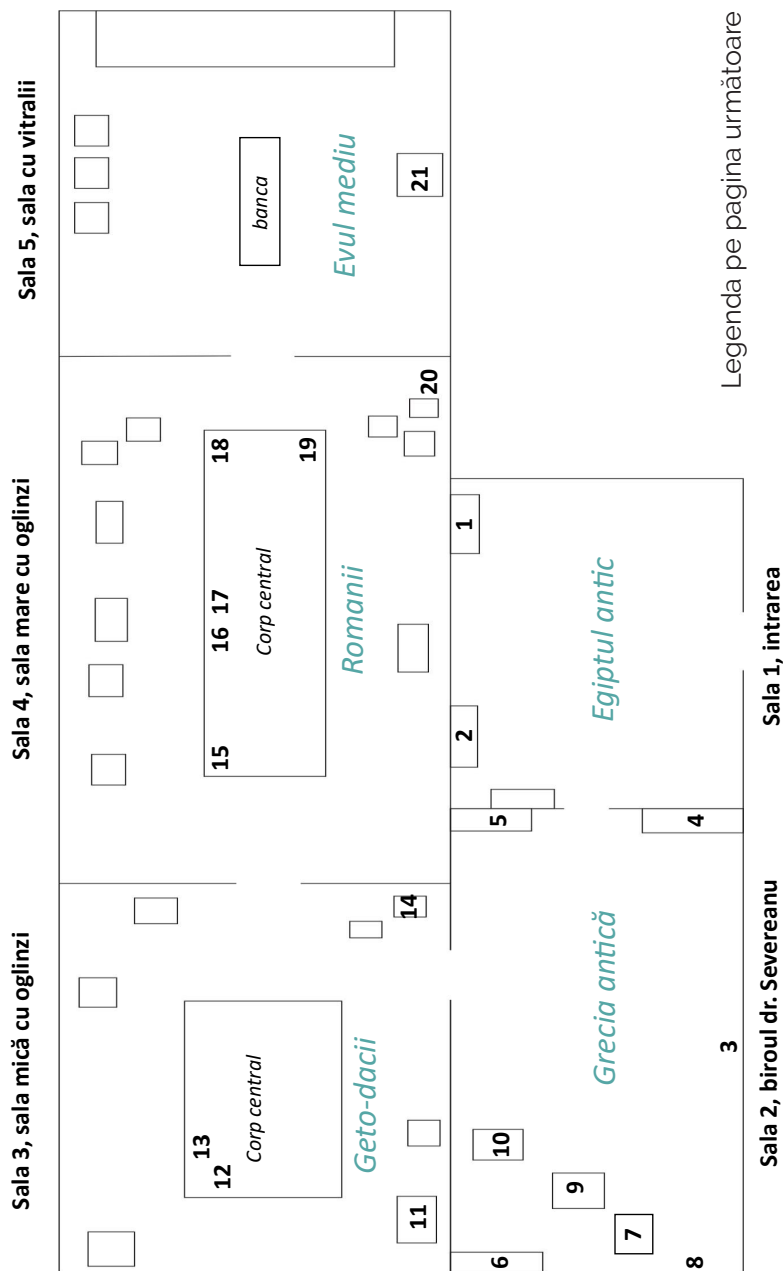
ACȚIUNEA _____

CONCLUZIA _____

SPAȚIU PENTRU ILUSTRAT SAU CONTINUAT POVESTEA.



Harta Muzeului George Severeanu



Legenda pe pagina următoare

Legenda

Sala 3

11. Tezaur Epureni – tetradrahme geto-dacice, eroi cavaleri
12. Lămpi/opaițe grecești (la roată și în tipar) – în vitrină și în sertarele de sub ea
13. Eroul cavalier pe un pahar de argint
14. Cal cu călăreț - statueta (jucărie) din lut

Sala 4

15. Tezaur Callatis
16. Lămpi/opaițe romane (în tipar) – în vitrină și în sertarele de sub ea
17. Amulete cu imaginea Meduzei în vitrină și alte amulete în sertarele de sub ea
18. Tezaur Breaza – denari romani
19. Meduza – antefix (mască)
20. Bustul lui Traian

Sala 1

1. Colierul Mariei Severeanu
2. Artefacte egiptene

Sala 2

3. Tabloul portret G. Severeanu
4. Vase antice grecești (figuri negre)
5. Vase antice grecești (figuri negre)
6. Vase antice grecești (figuri roșii), Kylix Attic
7. Vas antic grecesc - krater cu figuri roșii și Eros
8. Vas antic grecesc - antropomorf (figură umană)
9. Tezaur Constanța – didrahme histriene
10. Tezaur Vlașca – drahme și tetradrahme

Sala 5

21. Taleri din Țările de Jos (taleri-lei / Löwenthaler)



Text: Monica Bumbuş

Documentare: Monica Bumbuş, Alina Streinu, Anca Dumitru, Silvia Zamfir

Grafică: Andrei Tache şi Letiţia Grigore

Traseul de explorare a Muzeului George Severeanu a fost realizat în cadrul proiectului „Patrimoniu pentru societate”, derulat de Asociaţia Da’DeCe, în parteneriat cu Muzeul Municipiului Bucureşti, 2021, cofinanţat de Administraţia Fondului Cultural Naţional.

Coordonator proiect: Silviu Anghel

Proiectul nu reprezintă în mod necesar poziţia AFCN, care nu este responsabilă de conţinutul proiectului sau de modul în care rezultatele proiectului pot fi folosite. Acestea sunt în întregime responsabilitatea beneficiarului finanţării.