
Iris Biškupić Bašić

Etnografski muzej

Zagreb

irisbb@emz.hr

UDK 069.51:688.7

069(497.521.2):39

Izvorni znanstveni rad

Primljeno: 22. 10. 2014.

Prihvaćeno: 28. 10. 2014.

Kako je nastala nova zbirka Etnografskog muzeja



- U radu će se prikazati muzejski projekt pod nazivom *Svijet igračaka* u sklopu kojeg je održana izložba *Igračka ima srce*. Etnografski muzej u Zagrebu svojim se recentnim djelovanjem nastoji uklopiti u sve suvremene muzejske trendove, pa tako i u poimanje uloge muzejske ustanove kao neraskidive sastavnice današnjeg društva koja itekako može utjecati na njegov napredak. Među postavkama koje oblikuju suvremeni način rada muzejskih ustanova jest i prikupljanje predmeta koji mogu slojevitije ući u svakodnevicu, što je svakako slučaj s predmetima koji su oblikovali novonastalu Zbirku dječjih igračaka i igara. U radu se raščlanjuje način obrade navedene zbirke, i to od „ulaska” predmeta u Muzej do njihove konačne obrade i pravne zaštite – registracije. Analiziraju se i pojedini predmeti iz novoosnovane Zbirke, ističe njihova sadržajna vrijednost, a kroz povijesni prikaz proizvođača koji su ih izrađivali nastoji se pokazati koliko je duga i kontinuirana proizvodnja dječjih igračaka u svijetu.

Ključne riječi: Etnografski muzej (Zagreb)

Zbirka dječjih igračaka i igara, muzejske zbirke

UVOD

U Etnografskom muzeju, kao matičnom muzeju prve razine¹ i jednoj od najstarijih ustanova² u čijem se fundusu, osim brojnih predmeta etnografske gra-

1 Zakon o muzejima, NN 142/98, NN 120/02, NN 82/06.

2 „Do osnivanja Narodnog muzeja došlo je tek 1846. Uz kulturno-povijesnu građu predviđeno je i prikupljanje etnografske građe. [...] Daljnji rad na prikupljanju predmeta narodnog rukotvorstva prepušten je inicijativi privatnih kolekcionara, koji su ove predmete prikupljali prema vlasti-

de, čuvaju i dječje igračke već gotovo stotinu godina, započeo je 2012. godine projekt *Svijet igračaka*³ s namjerom senzibiliziranja javnosti za tu materiju, posebno nakon upisa *Umijeća izrade drvenih tradicijskih dječjih igračaka s područja Hrvatskog zagorja* na UNESCO-ovu *Reprezentativnu listu nematerijalne kulturne baštine čovječanstva*, u rujnu 2009. godine.⁴ Uz već poznate zadaće muzeja, a to je prikupljanje, čuvanje, obrada i izlaganje građe, međunarodne konvencije, posebno *Konvencija o zaštiti nematerijalne kulturne baštine*,⁵ obvezuju društvo, a time i muzeje, da aktivnim pristupom pojedinom fenomenu očuvaju djelatnost koja nije, nažalost, komercijalna te pomognu pri njezinu opstanku. Etnografski muzej dobar je primjer takve prakse. Potaknuta projektom *Svijet igračaka* (Biškupić Bašić 2012b: 7-94), što ga je u Muzeju realizirala autorica ovoga rada, a u suradnji s Hrvatskim radijom – Radio Sljemenom, novinarka Anamaria Šnajdar od rujna 2012. počinje uređivati autorsku emisiju *Igračka ima srce*. Zamišljena kao suradnja Muzeja, radija i građana, njezin je konačni cilj bila realizacija izložbe istoga naslova tijekom trajanja projekta, ali i poticaj za stvaranje preduvjeta za osnivanje muzeja dječjih igračaka koji je nedostajao Zagrebu i Hrvatskoj.⁶ Emitiranje emisije trajalo je šest mjeseci, i to svake nedjelje u poslijepodnevnim satima. Na poziv urednice ili autorice izložbe, u emisiji su gostovali mnogobrojni sugovornici koji su govorili o igrama i igračkama. Bili su to vlasnici igračaka Jasmina Reis, Živko Parac, Josip Cugovčan, kolekcionari Ivan Špehar, Ante Dlačić, Neven Budak, Toni Politeo, Jura Gašparac, izrađivači igračaka Ružica Vavra, Matej Joč, Tomo Kovačić, Zvonimir Majdak, psihoterapeut Zlatko Bastašić, muzejska savjetnica Dubravka Balen-Letunić, književnica Božica Brkan i mnogi drugi (Šnajdar et al. 2013: 11). Cilj je bio proširiti spoznaju o ulozi igračke u djetetovu životu kroz svjedočenja brojnih sudionika u emisiji. Razgovarajući o igračkama iz Zbirke tradicijskih dječjih igračaka Etnografskog muzeja, o igračkama koje

tom interesu i osobnom kriteriju. Zahvaljujući upravo njima sakupljen je velik broj predmeta etnografske građe koja je nakon osnivanja Etnografskog muzeja 1919. ušla u njegove zbirke.“ (Gjetvaj 1989: 12).

3 Više o projektu *Svijet igračaka* u istoimenom radu Matije Dronjića u ovom dvobroju *Etnoloških istraživanja*.

4 U sadašnjem trenutku, jednu od najvažnijih uloga u zaštiti i očuvanju kulturnih dobara ima *Organizacija Ujedinjenih naroda za obrazovanje, znanost i kulturu – UNESCO (United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization)*.

5 Konvencija o zaštiti nematerijalne kulturne baštine (Pariz, NN MU 5/05).

6 U listopadu 2013. godine u Rijeci je otvoren Peek&Poke, muzej djetinjstva.

su nastale u majstorskim radionicama, o onima koje su izrađivala djeca, o keramičkim i drvenim dječjim igračkama, mnogi su se slušatelji prisjetili svog djetinjstva i svojih, možda već zaboravljenih, igračaka ili igara i donosili ih u Muzej, gdje su ih, u određene dane u tjednu, kustosi Ivanka Ivkanec, Matija Dronjić i autorica izložbe preuzimali, bilježili sve što su građani o njima kazivali, fotografirali, označivali i pohranjivali u čuvaonici do realizacije izložbe. Velikom odazivom građana prikupljeno je oko 1.100 igračaka, od kojih su neke posuđene, a neke darovane i postale trajno vlasništvo Muzeja. Izložba nije bila zamišljena kao prezentacija muzejske građe, već kao predstavljanje predmeta prikupljenih od građana, javnosti. Razgovarajući s vlasnicima igračaka i slušajući zanimljive priče o njihovoj povijesti, nametnula se i ideja o snimanju filma koja je, u suradnji sa snimateljem, vanjskim suradnikom, Žarkom Nikinom, i ostvarena. U filmu su gostovali naši sugrađani – Ružica Vavra, vlasnica mnogobrojnih patenata za izradu plišanih dječjih igračaka koja ih je prva u Hrvatskoj, uz pomoć kćeri Dolores, izrađivala gotovo pola stoljeća, sve do 2000. godine. O igračkama su svjedočili i Ivan Špehar, sakupljač i veliki poznavatelj dječjih igračaka automobila i ostalih prometalaca, Jasmina Reis koja je, uz ostale zanimljive igračke, posudila i prvu zvečku iz druge polovice 19. stoljeća koja je pripadala obitelji Augusta Šenoe. Zagrepčanin Živko Parac prisjeća se mnogih igara iz prve polovice 20. stoljeća. Osim njih, u filmu sudjeluju i Bernarda Ivančić, donatorica lutaka iz 1950-ih godina, Vesna Zorić, kustosica Etnografskog muzeja, s lutkama *Barbie* i *My little Pony* iz 1980-ih godina, te Maja Arčanin sa slikovnicama iz svog djetinjstva. Film je vrijedan dokument koji je zabilježio autentična svjedočenja kazivača. Darovane i odabrane igračke građanske kulture koje imaju kulturološku vrijednost bile su predstavljene na izložbi od 24. ožujka do 2. lipnja 2013., a zatim one darovane obrađene za trajnu pohranu i zaštitu.

ULOGA MUZEJA U OČUVANJU BAŠTINE

Društvena zajednica živi je organizam koji se svakodnevno mijenja, a to se događa i njezinim kulturnim ustanovama, pa i muzejima. Uloga muzeja i javna percepcija o njihovu djelovanju s vremenom se mijenjala pa je danas napušteno shvaćanje muzeja kao ustanova koje isključivo prikupljaju muzejsku građu i izlažu je na uvid javnosti. Današnja je uloga muzeja i muzejskih stručnjaka daleko šira i može se shvatiti kao dokumentiranje života zajednice u kojoj muzej djeluje s aspekta određene struke, odnosno znanosti.

Međunarodno vijeće muzeja, *International Council of Museums* (ICOM), međunarodna je organizacija muzeja i muzejskih stručnjaka koja se zalaže za očuvanje i promicanje prirodnog i kulturnog naslijeđa, odnosno za upravljanje prirodnom i kulturnom baštinom kao i resursima koji svjedoče i prenose znanja.⁷ Osnovano je 1946. kao neprofitna vladina organizacija sa sjedištem u Parizu, održava odnose s UNESCO-om, a ima i savjetodavni status u Gospodarsko-socijalnom vijeću UN-a. Prva ICOM-ova definicija muzeja potječe iz 1946. godine i glasi: „Muzej je svaka javna ustanova koju čine zbirke umjetničkog, tehničkog, znanstvenog, povijesnog ili arheološkog materijala.“ (www.icom.museum/statutes.html). Razvojem muzeja i njegove uloge u društvu ta se definicija mijenjala. Posljednja unijeta u Statut ICOM-a donesena je na 21. generalnoj konferenciji u Beču 24. kolovoza 2007. te glasi: „Muzeji su neprofitne, trajne ustanove na usluzi društvu i njegovom razvoju, otvoreni su javnosti, te sakupljaju, čuvaju, istražuju, komuniciraju i izlažu fundus u svrhu izučavanja, edukacije i užitka kako u stvarnim tako i u materijalnim dokazima o ljudima i njihovoj okolini.“⁸

Uloga je muzeja kao kulturne ustanove u današnjem društvu višeznačna. I dalje mu je primarna djelatnost prikupljanje, obrada i čuvanje građe, ali je pridodana komunikacija s društvom u cjelini, uključivanje zajednice u život muzeja koji više ne djeluje samo u prostoru muzejske zgrade, već svojim mnogobrojnim aktivnostima duboko prodire u zajednicu. Takvim prožimanjem zajednice i muzejskih ustanova, od uloge afirmacije muzeja i kulture u cjelini, još je važniji aspekt kojim muzeji pridonose dobrobiti društva. Projektom *Svijet igračaka* koji je obuhvatio sve navedene aspekte, od prikupljanja i čuvanja građe kojima je proširena Zbirka tradicijskih dječjih igračaka, te nastala nova Zbirka dječjih igračaka i igara, komunikacije s društvom izvan muzejske zgrade, putem medija koji su povezali posjetitelje, građane i Muzej, istraživačkog rada kustosa na terenu, povezivanja međunarodne i međumuzejske suradnje, uključivanja drugih ustanova (nakladnika, kazališta, pisaca, slikara i pripovjedača), praćenja i uključivanja novih tehnologija, modernog postav koji potiče posjetitelje na aktivno sudjelovanje u muzejskoj prezentaciji, pedagoškog rada i mnogobrojnih radionica i igraonica (koje su danas kod najmlađih vrlo popularne), ulaska Muzeja i njegova rada u druge ustanove (vrtiće i škole) do mnogih drugih aktivnosti unutar projekta, potvrdili smo da,

7 ICOM-ov etički kodeks za muzeje (<http://www.icom.museum/ethic.html>).

8 Statut ICOM-a (International Council of Museums) 2007: čl.3 (<http://www.icom.museum/statutes.html>).

unatoč mnogobrojnim problemima, pratimo muzejske trendove današnjice.

Etnografski muzej već je godinama vodeći etnografski muzej u Hrvatskoj koji mnogobrojnim studijskim izložbama otkriva nove načine muzejskog djelovanja, komunikacije sa zajednicom i suradnje s drugim ustanovama u kulturi, posebice s drugim muzejima. Današnja muzejska politika zalaže se za slobodu istraživačkog rada i toleriranje autorskog pristupa u istraživačkoj i izlagačkoj djelatnosti, kao i za česte međumuzejske aktivnosti poput izložbi, predavanja, terenskog rada, sudjelovanja na manifestacijama i znanstvenim skupovima, u realizaciji filmova i objavljivanju publikacija, a jedino što nas u tom radu može usporiti ili zaustaviti jesu financije.

Od osnutka Etnografskog muzeja kustosi prikupljaju muzejsku građu pokušavajući za pojedine zbirke osigurati vrijedne predmete i zapise koji ih dokumentiraju. Već je davne 1946. godine Marijana Gušić, tadašnja ravnateljica, započela dugogodišnji rad na području Hrvatskog zagorja. Održala je tada predavanje u kojemu „inzistira na proučavanju ‘materijalne i duhovne kulture’, ‘socijalne strukture’, ‘fiksiranju i konzerviranju oblika narodnog života vezanih uz tle’, ‘uporedo sa sakupljanjem građe proučavati narodni život autopsijom’, ‘fotografsko i fonografsko snimanje’... muzejska obrada i prezentacija, publiciranje i izdavanje časopisa ... ‘strogo muzejski rad u prostorijama muzeja i didaktičko prosvjetni“ (Đaković 2001: 88).

Nakon terenskog rada u Hrvatskom zagorju 1956. nastaje njezin *Prijedlog za uređenje starinskog naselja Kumrovec*. Već tada razvija ideju muzeja na otvorenom, pa je jedna od začetnica *etno-muzeja* u Hrvatskoj. Spominje muzejski kompleks „kojem bi bio zadatak da u živoj predstavi sačuva historijsku istinu o životu seljaka kmeta u prošlom stoljeću. Tim zahvatom treba da bude zastavljeno vrijeme samo po sebi, da tu stane vremenski tok, da se vrijeme samo oformi u rječito svjedočanstvo o tome kako je tu na Sutli u dugim stoljećima živio zagorski seljak pogrbljen pod teškim teretom oskudice, iskorištavan od povlaštenih a prepušten sam sebi na iscrpenom tlu“⁹ (Gušić 1978/79: 65).

Jedna od osnovnih razlika između nekadašnjeg i današnjeg promišljanja muzeja (na primjeru današnjega *Starog sela* u Kumrovcu), etnologinje Marijane Gušić i današnjih etnologa, jest sačuvati baštinu, ali se na njoj ne zaustaviti, već je i dalje razvijati. I danas je terensko istraživanje osnova od koje etnolog istraživač polazi, na temelju kojega nastaju ne samo izložbe, već i projekti (kako se danas naziva cjelokupna muzejska prezentacija) koji obuhvaćaju

9 Izvještaj podnesen Savjetu Memorijalnog muzeja maršala Tita u Kumrovcu 17. IV. 1956.

obradu građe, suradnju s nizom stručnjaka, izdavačku, edukativnu, marketinšku djelatnost i suvenirsku prodaju. Prezentacija građe nezamisliva je bez stručnjaka, izložbenih dizajnera, koji su se danas već specijalizirali za tu vrstu posla. Muzejski stručnjaci nastoje svojim istraživanjima revitalizirati pojedine segmente tradicijske kulture, pa se uključuju svojim znanjem i savjetima u projekte koje su inicirala pojedina ministarstva, razvojne agencije, županije, udruge ili drugi muzeji, u zemlji i u inozemstvu. Na taj su način muzeji postali nezaobilazna karika u lancu čimbenika koji pridonose prosperitetu društva.

U današnjem svijetu iznimno je važno neprestano naglašavati postojanje raznolikosti, kako prirodnih, tako i kulturnih, kao i to da smo svi zaduženi za njihovo očuvanje. Zato su vrlo važni zaključci koje je donijelo Vijeće Europske unije i predstavnika vlada zemalja članica 2008. godine, a riječ je o promicanju kulturne raznolikosti i interkulturalnom dijalogu u vanjskim odnosima Unije i njezinih zemalja članica. Osnovan je i Odjel za turizam „koji kulturnom turizmu posvećuje veću pažnju. Trendovi u kulturnom turizmu pokazuju da je kulturni turizam ključni faktor za održivi razvoj i interkulturalni dijalog, pa se on posebno naglašava upravo u okviru teme kulturnog turizma.“ (Jelinčić et al. 2010: 117).

Već je 1970. godine Dunja Rihtman-Auguštin razmatrala takav pojam kulture koji „ne podrazumijeva samo tzv. narodnu, tradicijsku kulturu, niti kulturu shvaćenu kao umjetnost i obrazovanje, nego kompleksnu cjelinu vrijednosnih obrazaca i normi koji utječu na ponašanje, kao i sve ono što je čovjekovim ponašanjem stvoreno“ (1970: 11). Promišljajući kulturni turizam, K. Hollinshead, kao i niz drugih autora koji se bave ovom problematikom, npr. Fyall i Garrod (1998: 213-228), Zeppel i Hall (1991: 47-55), naziva ga turizmom baštine koji „uključuje folklorne tradicije, umjetnost i obrte, etničku povijest, društvene običaje te proslave“ (Hollinshead 1988: 183-198).¹⁰

Uključivanje baštine u turizam osnovna je postavka strateških razvojnih dokumenata, a upravo smo projektom *Svijet igračaka* dokazali da je to moguće jer jedan od relevantnih pokazatelja za uspješno obavljeni posao su brojke, a povećana prodaja suvenira i ulaznica te 40.000 posjetitelja, među kojima i mnogobrojni stranci, u razdoblju od šest mjeseci, za Etnografski muzej potvrda je uspjeha.

10 Više u doktorskom radu *Tradicijiski obrti na prostoru Krapinsko-zagorske županije* (Biškupić Bašić 2012a.).

PRIKUPLJANJE PREDMETA

Suradnja s građanima bila je nama muzealcima pozitivno i dragocjeno iskustvo. S jedne strane, prikupili smo brojnu građu do koje možda nikad ne bismo došli, a s druge strane, čuli smo i zabilježili mnoga vrijedna svjedočenja o igračkama i igrama, uglavnom iz prošlog stoljeća. Da nismo stali na 2000. godini, dokazuje i činjenica da smo kroz izložbu pratili i današnje stanje igračke i njene „trendove“. Mladi su se sugrađani uključili u projekt i donosili igračke i igrice, ali o njima nisu mnogo govorili jer ih i danas koriste. Takav je pristup dinamizirao odnos kustosa i korisnika, odnosno djelatnika Muzeja i građana. Drugim riječima, nismo vezani samo uz prošlost, već slijedom struke i novih dosega pratimo i današnjicu.

Mnogo je načina i razloga prikupljanju predmeta za fundus Muzeja. Ono, kao prvo, ovisi o muzejskoj politici, o osobnom promišljanju kustosa voditelja zbirke, ali i o materijalnim mogućnostima. Cilj izložbe *Igračka ima srce* bila je ne samo suradnja i prikupljanje građe, pisanog materijala, fotografija i audiovizualnih zapisa, stvaranje zbirke, proširenje fundusa, već i skretanje pozornosti javnosti na tu temu. Takva komunikacija i suradnja pokazala se iznimno plodnom. Prikupili smo vrijedne podatke o donesenim igračkama, vremenu u kojem su se koristile, osobama koje su se s njima igrale ili ih izrađivale. Potaknuti time, započeli smo i s istraživanjem proizvođača, njihove povijesti i današnjem statusu. Bilježeći priče građana, ostavili smo pisani trag o svakoj igrački koja je time dobila i novu dimenziju – postala je muzejski predmet. Snimanjem filma ostao je i audiovizualni trag pa zaključujemo da smo potpuno slijedili suvremene metode muzeologije. Prilikom preuzimanja predmeta i ispunjavanja obrazaca primijetili smo da je većina donatora ili posuđivača srednje ili starije životne dobi. Stariji sugrađani donosili su igračke i pritom željeli da one trajno ostanu u Muzeju kao uspomena, svjedočanstvo vremena, u prostoru gdje će biti dobro zbrinute kao njihove uspomene iz djetinjstva. Mnogi od darovatelja osjetili su prostor našeg Muzeja kao mjesto trajne pohrane njihova sjećanja, njihova djetinjstva i najdražih predmeta koji njihovim najbližima nisu zanimljivi. Nakon razgovora s jednim darovateljem, kustos Matija Dronjić je zabilježio: „unuci će igračke samo rastegnuti okolo, dok će tu u muzeju ipak biti nekome važne.“ Neki sugrađani su ostavljali predmete s velikom strepnjom i brigom hoće li biti pažljivo čuvani.

Bilo bi važno ocijeniti čin darovanja ili prodaje Muzeju i s ekonomske strane i iz povijesnog rakursa. U današnjim kriznim vremenima, ljudi su često primorani prodavati i najdraže stvari kako bi preživjeli, a tako je bilo i u prošlosti.

Bilježimo izjavu sugovornika koji nam je posudio predmete za izložbu: „U vrijeme Drugoga svjetskog rata teško se živjelo. Brat i ja imali smo vrijedne i lijepe igračke njemačke proizvodnje poput ratnih aviona, vojnika, brodova i tenkova. Sjećam se, jednom je majka otišla od kuće jer oca dugo nije bilo, a mi smo bili gladni. Vratila se s hranom. Bili smo sretni i sve pojeli, a tada sam primijetio da mi nedostaje igračka.” Sve to pokazuje koliko su igračke, posebno one kvalitetne, koje su se većinom proizvodile u njemačkim tvornicama dječjih igračaka, bile na cijeni, pa su i u najtežim vremenima imale vrijednost. Na ovoj smo izložbi doživjeli da su nam darovane upravo najvrijednije igračke. Ne samo što su igračke pokazatelj vremena u kojem su nastale, lokaliteta iz kojeg su došle ili potekle, već su one i odraz imovinskog stanja i statusa pojedinca i njegove obitelji. Tako se u fundusu Etnografskog muzeja našla i iznimno vrijedna porculanska lutka s kraja 19. stoljeća, rađena u poznatoj njemačkoj tvornici, sa svim oznakama i datacijama na poledini, u gotovo besprijekorno sačuvanoj odjeći, u kutiji u kojoj se prodavala i s posvetom koja govori tko ju je darovao i zašto. Nasuprot tomu je igračka „tenk“, kako ju je vlasnik nazvao, tj. kako se ona u dječjoj igri nazivala, izrađena dječjom rukom od ostataka materijala – nazubljene krojačke špule za konac, štapića i gumice, bez ikakva troška.

Igračke u prvoj polovici 20. stoljeća bile su malobrojne i mnogima nedostupne, pa su ih djeca ili odrasli za djecu često radili sami, što navedeni primjer i dokazuje. Osim igračaka, u Zbirku su dospjele i dječje društvene igre. Nekoliko izvrsno očuvanih donirala je supruga čovjeka koji ih je cijeli život čuvao i nije se od njih odvajao. Odlučila je da budu trajno čuvane u Muzeju kao uspomena na njega. Među njima je i jedna koja je privukla našu pozornost jer je na njezinoj kutiji bio žig trgovine dječjim igračkama koja se nalazila u Ilici 20, u Zagrebu (prva polovica 20. stoljeća), koja je u sjećanju ljudi izbljedinjela, a mi za njom već dugo tragamo. Potvrdila je priču jedne kazivačice: „to je bila velika trgovina pred kojom sam kao dijete nakon škole znala stajati i čeznutljivo gledati igračke u izlogu.” To nam daje nadu i bodri nas da ćemo našim istraživanjima doći i do drugih novih spoznaja.

Već od druge polovice 20. stoljeća odnos se prema igračkama mijenja. Ljudi su mobilniji, materijalne su prilike bolje, širi se ponuda, više se putuje i daruju se igračke, posebno za blagdane ili rođendane. Industrijska revolucija i masovna proizvodnja pridonose serijskoj izradi igračaka, pa one postaju sve pristupačnije. Korištenjem novih materijala kao što je plastika, širenjem proizvodnje u zemlje poput Kine i Japana, igračke postaju roba široke potrošnje.

Tako su i danas igračke masovna pojava, a posebno one vezane za nove tehnologije. Uz golemi napredak tehnike, djeca još uvijek vole lutku i konjića. Na izložbi je bio predstavljen presjek igračaka od druge polovice 19. stoljeća do danas, drugim riječima, od porculanskih i celuloidnih lutaka, drvenih i metalnih kocaka i modela, do najmodernijih Lego-kocaka, plastičnih Barbika (prema engl. *Barbie doll*), *Action mana*, *Transformersa*, *Winxa*, *Bratza* i *Monster high*.

FORMIRANJE ZBIRKE DJEČJIH IGRAČAKA I IGARA

Kao rezultat radioemisija, pozivanja sugrađana na suradnju, komunikacije s posjetiteljima i samog projekta *Svijet igračaka*, koji je već od prosinca 2012. bio u punom jeku, i velikog interesa sugrađana za fundus Etnografskog muzeja, prikupljeni su brojni predmeti. Nakon što su posuđeni predmeti vraćeni vlasnicima, darovani su predmeti prošli još jednu selekciju prije konačne obrade. Najprije je dokumentaristica Jasna Mokos dodijelila inventarne brojeve,¹¹ a Matija Dronjić, kustos, suautor izložbe *Igračka ima srce* i suradnik na projektu, studijski fotografirao predmete iz raznih rakursa, a za potrebe sekundarne dokumentacije. U suradnji s preparatorskim radionicama i višom preparatoricom i suradnicom na projektu *Svijet igračaka* Jasminkom Vujičić, svi su predmeti bili podvrgnuti čišćenju, zaštiti i, prema potrebi, restauratorskim zahvatima. Građu je obradila voditeljica novonastale Zbirke dječjih igračaka i igara, viša kustosica Iris Biškupić Bašić. Svaki je predmet obrađen u računalnom programu M + + za koji je, uz inventarnu oznaku, trebalo unijeti podatke o dimenzijama, materijalu, tehnici i vremenu izrade, podatak o donatoru kao i sam opis predmeta, te spojiti slikovni zapis iz Mmedije¹² u koju su fotografije bile pohranjene, a koje je prije toga kustos fotograf obradio i imenovao već pripadajućim inventarnim brojem. Naposljetku je, prema muzejskim propisima, obavljena i revizija Zbirke, kojom je potvrđeno da su svi predmeti upisani u muzejske knjige, obrađeni u računalnom programu M + + i pohranjeni u čuvaonici u pripadajućim kutijama.

Možemo zaključiti da je Zbirka osnovana 2013., a do srpnja 2014. prikupljeno je 1.675 predmeta. Osim već postojećih igračaka otkupljivanih i dobivenih

11 Etnografska građa u Muzeju danas se inventarizira u inventarnu knjigu Muzeja, koja se počela voditi pod signaturom Et, teče od broja Et 6 (usp. Gjetvaj 1989: 19), a danas se obrađuje u računalnom programu M + +.

12 Mmedij je slikovna baza podataka u kojoj su pohranjeni vizualni dokumenti koji služe za prepoznavanje predmeta unesenog u bazu podataka M + +.

na dar od 1993., najviše su igračka Muzeju donirali građani potaknuti spomenutom izložbom. Građa je raznovrsna, od lutaka, plišanih, gumenih, mehaničkih i drvenih igračaka, do slikovnica i društvenih dječjih igara. Očekuje se i daljnji rast. Zbirka je 2014. upisana na Listu zaštićenih kulturnih dobara kao pokretno kulturno dobro u Registru kulturnih dobara pri Ministarstvu kulture Republike Hrvatske.¹³

O PREDMETIMA U ZBIRCI DJEČJIH IGRAČAKA I IGARA

Igračka je odraz vremena u kojem je nastala, što potvrđuje i činjenica kako se kroz njezin dizajn, motive, materijale, izradu može pratiti moda, razvoj industrije i tehnologije. Prikupljene predmete možemo analizirati prema razdoblju u kojem su nastali, materijalu, tehnici, temi pa i proizvođaču. Predmeti su mnogobrojni, poput lutaka, dječjeg posuđa (plastičnog, metalnog, porculanskog), odjeće za lutke, kolica za lutke, automobila i drugih prometa, vojnika od kositra, elastolina i plastike, plišanih, gumenih i mehaničkih igračaka te igara. U ovom će se radu analizirati nekolicina prema proizvođaču i razdoblju nastanka.

U Zbirci se čuvaju igračke izrađivane od druge polovice 19. stoljeća, a to dokazuje i najstarija datirana igračka - lutka oznake Et 50039, iz 1894. godine, proizvedena u njemačkoj tvornici „Armand Marseille“, kao i vrlo slična lutka iz istog razdoblja, sačuvana u originalnoj kutiji s bilješkom i u originalnoj odjeći, Et 50095 (Sl. 1/str. 332).¹⁴ Armand Marseille, rođen u St. Peterburgu, kupio je 1884. godine u Sonnebergu u Njemačkoj tvornicu lutaka Mathiasa Lamberta, a samo godinu dana poslije i tvornicu porculana „Lieberman & Wegescher“ u Köppelsdorfu, mjestu pokraj Sonneberga. Od 1892. godine ta je tvrtka proizvodila porculanske glave za lutke. Ubrzo je tvornica „Armand Marseille“ postala jedna od najvećih proizvođača i izvoznika porculanskih glava u svijetu (Ernst et al. 1999: 331).

Nešto su mlađe lutke izrađene u njemačkoj tvornici „Rheinische Gummi- und Celluloid-Fabrik“ („Schildkröt“) sa sjedištem u Mannheim-Neckarau, osnovane 1873. godine. Celuloid je kao materijal bio otkriven polovicom 19. stolje-

13 Zakon o zaštiti i očuvanju kulturnih dobara (NN 69/99, NN151/03, NN157/03 Ispravak, NN87/09, NN 87/10, NN 61/11, NN 25/12, NN 136/12, NN 157/13).

14 Prema oznaci na zatiljku i broja 390 poznato je da su to bile standardizirane *Kürbelkopf* – glave koje su se okretale, poluotvorenih usta i porculanskih zubića, te tzv. *Schlafaugen* – snenim staklenim očima svjetloplave boje (Ernst et al. 1999: 332).

ća, a proizvodnja lutaka započela je u Njemačkoj potkraj 19. stoljeća, upravo u Mannheimu. To je bila prva njemačka tvornica celuloidnih lutaka, a njezina je proizvodnja neprestano rasla, pa je svoj proizvodni program proširila i na ostale igračke. Proizvodila je i za druge tvornice, prodavala materijal i poluproizvode (Ernst et al. 1999: 360). Donirane su tri lutke spomenutog proizvođača, oznaka Et 50080, 51108, 51109.¹⁵ Druga po važnosti tvornica koja je proizvodila celuloidne igračke, a najviše lutke bila je tvornica „Buschow & Beck”.¹⁶ Sjedište je od 1890. u Reichenbachu, a od 1896. u Nossenu. Do 1903. otkupljivala je celuloidne glave rađene u tvornici „Schildkröt“ i sirovinu za vlastite lutke (Ernst et al. 1999: 354). Muzej posjeduje lutku inventarnog broja 50080, koja je primjer spomenute sinergije dviju velikih tvornica.

Pojavom novih materijala 1930-ih godina, porculanske, metalne i biskvitne lutke (Et 50096) izlaze iz mode te se više ne proizvode. Počinje razdoblje kompozitnih lutaka.

Kako se neprekidno tragalo za novim materijalima koji bi bili otporni na lomove i udarce, proizvođači eksperimentiraju s papirom, piljevinom, tkanim koje miješaju, prešaju, lijevaju, lijepe, a recepte drže u strogoj tajnosti. Izrada lutaka na takav način trajala je do 1950-ih godina, a od celuloida do 1970-ih godina. Valja spomenuti kaučuk, materijal od kojeg su se izrađivale oko 1940. godine, ali zbog poroznosti i osjetljivosti na atmosferilije nije se dugo zadržao u proizvodnji. Vjerojatno je tomu razlog i pojava vinila, PVC-a, tvrde plastike pa su ih sastavljali od izrađenih dijelova – glave, ruku, nogu i tijela, koje su povezivali kroz šuplje tijelo. Njihove oči otvarale su se i zatvarale, a često su bile pokretljiva tijela. Tih 1950-ih i 1960-ih godina bile su popularne velike lutke s lijepim frizurama u raskošnim haljinama, ali nisu bile namijenjene igri, već su služile za ukras (Et 50387, 50178).¹⁷

Plastične lutke su se, zbog svoje otpornosti, najduže zadržale na tržištu i neprekidno se usavršavaju. U Hrvatskoj je splitska tvornica „Jugoplastika“, uz

15 Prepoznatljiv tvornički znak na lutkama jest kornjača, pa se nazivaju lutkama marke „Schildkröt“. Izrađivali su i lutke pokretnih očiju, ruku i nogu, a velika prednost tih lutaka bila je njihova iznimna lakoća (Ernst et al. 1999: 360-362).

16 Ove lutke imaju znak šljema utisnuta na leđima, tj. tvornice igračaka „Buschow & Beck“ pod nazivom „Minerva“.

17 Pri obilasku terena, kao etnologinja, u pojedinim sam selima i kućama tamošnjih stanovnika, na lijepo uređenom krevetu – na jastucima ili na sredini kreveta, znala vidati spomenute lutke kojima se pridavala velika pažnja.

ostale igračke, proizvodila i lutke (Et 48814, 48815, 48816). Imale su pokretljive udove i oči, dugu ili kratku kosu, a većinom i plastične cipelice na nogama. Iako su često plijenile pozornost djece, ipak je njihova odjeća tijekom igre bivala oštećena ili nedostatna, pa su za njih majke znale djeci plesti ili šivati odjeću (Et 48823, 48824, 48825), a i djevojčice su ponekad na malim dječjim šivaćim strojevima (Et 48059, 48807) svladavale prve vještine šivanja.

Nekoliko je naših sugrađana darovalo gumene igračke zagrebačke tvornice „Biserka“ (Et 49608, 49609, 50047), koja je prestala s proizvodnjom, kao i igračke tvornice „Mehanotehnika“ iz Izole (Et 48807, 50082, 50133). „Biserka“ je bila jedina tvornica u bivšoj državi koja je dobila licenciju Walta Disneyja za proizvodnju i distribuciju igračaka s njegovim znakom, i to za čitavo istočnoeuropsko tržište. Neki od poznatih likova koje su proizvodili bili su Miš Miki (engl. *Mickey Mouse*), Paško Patak, Pluton, Crvenkapica (Sl. 2/str. 332), Pinokio, Gargamel i drugi. Osim njih, proizvodili su se i mnogi drugi gumeni likovi, lopte i lutke, a poznati su bili i po izradi dječjih igara. Neke od njih nalaze se i u novoj Zbirci poput igre *Čovječe ne ljuti se i Mlin*.

U Sloveniji, sa sjedištem u Izoli, 1952. započela je raditi tvornica „Mehanotehnika“. Ona još i danas posluje, ali se od 1990. naziva „Mehano“. Proizvodi željezničke kompozicije, didaktičke igračke, vozila s daljinskim upravljanjem, automobilske staze, modele automobila, dječji plastični namještaj, razne dječje strojeve – pisalice, šivaće i druge, kao i plišane igračke. U Zbirci su se našle i te igračke. Tako je sačuvana i trkaća staza (Sl. 3/str. 332) sa svim pripadajućim dijelovima iz 1980-ih godina (Et 50082), kuhinja i kupaonica za lutke (Et 48805, 48806) te stroj za šivanje iz 1970-ih godina (Et 48807). Zbirku su obogatile i plišane igračke nastale u malenim manufakturama¹⁸ (Et 46997, 48671, 50043) ili u tvornicama dječjih igračaka koje su se iz tih manufaktura s vremenom razvile, poput najpoznatije europske, a možda i svjetske tvornice plišanih igračaka „Steiff“ iz Njemačke. Među očuvanim igračkama iz tvornice „Steiff“, nalazi se i jedna raritetna izrađena početkom 20. stoljeća. To je plišani majmun oznake Et 45673 (Sl. 4/str. 333).¹⁹

Tvornica „Steiff“ razvila se iz manufakturne radionice koju je 1880. godine

18 Poput Ružice Vavre koja je izrađivala plišane igračke i prodavala ih velikim trgovinama – robnim kućama diljem Hrvatske i u vlastitoj trgovini.

19 Svaka igračka mora imati prepoznatljiv znak – metalni gumbić pričvršćen za lijevo uho, koji se u pojedinim razdobljima mijenjao pa se prema njemu može datirati igračka.

osnovala Margarete Steiff u mjestu Giengen an der Brenz. Na temelju malenoga obiteljskog obrta i ljubavi prema dječjim igračkama pokrenula je svjetski poznatu i priznatu proizvodnju. Počela je izrađivati sloniće od pliša koji su trebali poslužiti kao jastučići za šivaće igle. Bili su odmah rasprodani, ali ne kao jastučići za igle, već kao dječje igračke. Margarete Steiff odmah je uvidjela potrebu tržišta i započela izrađivati igračke poput mačaka, pasa, zečeva i drugih životinjskih likova. Zbog velikog interesa, proizvodnja se širila, pa 1902. iz tvornice izlaze prvi plišani medvjedići pokretnih udova koji odmah pobuđuju veliko zanimanje. Ti se medvjedići ubrzo pojavljuju i u Americi, čije ih stanovništvo odmah povezuje s predsjednikom Theodoreom Rooseveltom, poznatim lovcem. Njegov je nadimak bio Teddy. Ubrzo medvjedić postaje najpopularnijom igračkom, a nadjenuli su mu ime *Teddy Bear*. Svatko je morao imati *Teddyja*, pa je već iduće godine u Ameriku izvezeno 12.000 medvjedića (Pfeiffer 2005: 80). Zanimanje za tu igračku bilo je veliko, što dokazuje i brzi rast proizvodnje. Tvornica „Steiff“ već 1907. izvozi na američko tržište 974.000 medvjedića. Moto je spomenute tvornice: *Samo je najbolje dovoljno dobro za djecu*. Igračke su izrađene od alpake (vune dobivene od istomene životinje iz porodice deva), punjene piljevinom od drva ili poliestrom, drvenih ili staklenih očiju. I igračka majmun, koja je otkupom 2003. ušla u Muzej, punjena je slamom, presvučena umjetnim krznom, dok su brada, njuška, uši i stopala od pliša boje kože, a oči – dvije smeđe staklene kuglice. Majmun sjedi na kolicima izrađenima u kombinaciji drva i metala i upravlja vozilom. Ta je igračka napravljena početkom 20. stoljeća, a objavljena je i u monografiji o obitelji Steiff (Pfeiffer 2005: 139).

Poznato je da su se dječaci oduvijek voljeli igrati malim vojnicima izrađenim od raznih legura ili drugih materijala (kositra, cinka, elastolina, plastike), a svako je razdoblje imalo svoje materijale od kojih su se izrađivali i oslikavali. Godine 1993. Etnografskom je muzeju darovana serija vojnika izrađenih oko 1970. lijevanjem cinkove legure u kalupe (Et 27730). Na podlozi je pričvršćeno šest postrojbi. Poznato je da su izrađene u renomiranoj austrijskoj manufakturi „Josef Kober“ iz Beča, osnovanoj 1886. Spomenuta je manufaktura postala jedna od najvećih trgovina igračaka i veleprodaje toga doba, pa i jedan od najvećih izvoznika. Od 1955. tvrtka započinje vlastitu proizvodnju figurica od cinkove legure prema „Wollner formama“.²⁰ I dalje su jedni od

20 Najpoznatiji proizvođač i autor figurica od cinkove legure bio je Bečanin Michael Wollner koji je djelovao krajem 19. i početkom 20. stoljeća, a osim vojnika raznih postrojbi izrađivao je i ostale likove (Rose 1990: 22).

najvećih izvoznika takvih igračaka u svijetu. Uz vojnike je priložen i katalog proizvoda te tvrtke i cjenik.

Uz porculansko, metalno i plastično dječje posuđe, svemirsko vozilo, automobile, tricikl, mehaničke i gumene igračke, dija projektor i film, *walkman*, kolica za lutku, papirnate lutkice, albume s dječjim sličicama, slikovnice i mnoge druge igračke koje su postale dio Zbirke dječjih igračaka i igara, vrijedno je osvrnuti se i na dječje igre kojih je mnogo, a zaslužuju osobitu pažnju jer su neke krenule u svijet još iz manufaktura.

Donacijom je u Muzej, kao što je već bilo riječi, pristiglo dvadesetak zanimljivih igara. Godine 2002. darovana je igra *Märchenlotto*, za koju je slike izradio Otto Kubel, njemački slikar poznat po ilustracijama bajki,²¹ a proizvela ju je poznata njemačka tvornica „J. W. Spear & Sohne” (Et 30107). Djelovala je u Fürthu kraj Nürnberga, a osnovao ju je Jacob Wolf Spear 1879. Šesto radnika radilo je u toj tvornici do 1932., kada se seli u Englesku pa i u Ameriku (http://en.wikipedia.org/wiki/J._W._Spear_%26_Sons). Igra je izrađena na kartonskim pločama u koje su utisnuti prozorčići. U te prozorčice dijete polaže odgovarajuće sličice za pripadajuću bajku. Osim te igre, isti je proizvođač izradio tkalački stan s perlicama i uputama za izradu nakita (Et 30108),²² kao i igraće karte *Crni Petar* 1930. (Et 50452). Još je jedna zanimljiva i u svijetu poznata igra iz 1920. donacijom ušla u Zbirku. To je *Čovječe ne ljuti se!* (izvorna naziva *Mensch ärgere Dich nicht!*). Tu je igru osmislio i prilagodio iz poznate igre *Ludo* za svoje sinove upravo vlasnik i osnivač tvornice dječjih igračaka Josef Friedrich Schmidt u Münchenu 1905. Bila je povod osnivanju tvrtke 1911. i tvornice 1916., a da se proizvodilo i za inozemstvo vidi se na igraćoj ploči darovane igre gdje, uz izvorni njemački, nalazimo i naziv na srpskom jeziku napisan latiničnim i ćiriličnim pismom te inicijali „J.F.S.M“ (Et 50078). Njima se koristilo do 1936., kada tvrtku preuzima sin Franz i mijenja logo u „F.S.N“, a sjedište tvrtke seli u Nürnberg. U Drugome svjetskom ratu tvrtka se, zbog velikih razaranja, vraća u München, a logo postaje samo prezime „Schmidt“ te posluje i danas (<http://www.deutsche-biographie.de/>

21 Otto Kubel rođen je 1868, a umro 1951. godine, pohađao je Školu za umjetnost i obrt u Dresdenu u Njemačkoj, a radio je kao ilustrator u Leipzigu, te studirao slikarstvo na Likovnoj akademiji u Münchenu (http://de.metapedia.org/wiki/kubel,_Otto).

22 Ta je igra i danas popularna, iako se uz perlice koristi i mnogim drugim materijalima, a 2014. najveći je uspjeh na tržištu diljem svijeta postigla izrada narukvica s gubicama raznih proizvođača. U Hrvatskoj se najčešće prodaju gumice njemačkog proizvođača Maxa Bringmanna KG iz Wendelsteina pod nazivom *Rubber loops*.

sfz.113792.html). Iz istog je razdoblja i od istog proizvođača zanimljiva igra naziva *Halma*.²³ Igra se na dvostranoj igraćoj ploči za šest osoba. S jedne strane je zvjezdasta *Halma*, a s druge kvadratna. Igru je 1883. osmislio američki kirurg Howard Monks. Ime je preuzeo iz grčkog (*halma* znači skok). Zvjezdolika *Halma* nastavak je razvoja igre u Njemačkoj 1892. (<http://de.wikipedia.org/wiki/Halma>).

Razdoblju prve polovice 20. stoljeća pripadaju još dvije igre. To je *Kutija s drvenim elementima za konstruiranje* i dječja pošta naziva *Kinder-Post* (Et 50069 i 50071). Obje su nastale u prvoj polovici 20. stoljeća, a kupljene su u Hrvatskoj, što dokazuje da smo i u segmentu dječjih igraćaka i igara pratili produkciju u svijetu, posebno u Europi. Zahvaljujući dobrim trgovcima, prodavale su se u našim gradovima poput Zagreba i Splita. Obje imaju na kutiji oznaku „D.R.G.M.“, punim nazivom *Deutsches Reichsgebrauchsmuster*, što znači da je tim znakom patentiran, registriran i odobren proizvod na području cijele Njemačke. Taj se znak službeno rabio do 1952.²⁴ Uz njih vrijedno je spomenuti i igru *Meteor* (Sl. 5/str. 333) koja se sastoji od 144 kuglice raspoređene u kartonskoj kutiji s prikazom i mogućnostima slaganja, datirana u 1920. godinu (Et 50081). Ona je produkt velikog društva *GmbH F.AD. Richter&Cie.*, nazivom *Ankerwerk*, a danas *Anker-Steinbaukasten GmbH*.²⁵ Osnovna djelatnost toga društva sa sjedištem u Rudolstadt, u pokrajini Tübingen u Njemačkoj, bila je proizvodnja lijekova i farmaceutsko-kemijskih proizvoda. Uz njih posao šire u druge države i gradove te rade i druge poslove. Jedan od značajnijih je i proizvodnja dječjih igraćaka, kao što su razne slagalice od kuglica, kamena ili drvenih blokova. Društvo je 1876. osnovao Friedrich Adolf Richter, a tvrtka je 1963. prestala raditi. Obnovljena je 1995. pa posluje i danas.

Navedeni su samo pojedini zanimljivi primjeri igraćaka i društvenih igara uvrštenih u fundus Etnografskog muzeja.

23 Na njezinoj kutiji piše sljedeće: „Vrlo interesantna društvena igra za staro i mlado. Halma je ime stare grčke igre. Ona je toliko interesantna i duhovita, da je vrijedno otići je iz zaborava”.

24 Godine 1952. mijenja se u D.B.G.M. (*Deutsches Bundesgebrauchsmuster*) (<http://www.assistedknife.com/index.cfm/fa/subcategories.main/parentcat>).

25 Sidro na kutijama igraćaka logo je društva Anker Steinbaukasten GmbH. ([http://de.wikipedia.org/wiki/Ankerwerk_\(Rudolstadt\)](http://de.wikipedia.org/wiki/Ankerwerk_(Rudolstadt))); Oznaka GmbH (*Gesellschaft mit beschränkter Haftung*) znači Društvo s ograničenom odgovornošću u Njemačkoj, Austriji, Švicarskoj i zemljama njemačkog govornog područja, a u kojem članovi Društva za dugove istoga ne odgovaraju osobnom imovinom (http://en.wikipedia.org/wiki/Gesellschaft_mit_beschränkter_Haftung).

ZAKLJUČAK

Nova Zbirka dječjih igračaka i igara Etnografskog muzeja nastala je darovima angažiranih pojedinaca i obogatila ovaj Muzej s 1.675 predmeta. Budući da je sama ustanova kao i novonastala Zbirka trajno otvorena za suradnju posve je jasno da je prisutna tendencija njezinog rasta. Uz obogaćivanje muzejske baštine kroz ovaj način suradnje ustanove i građana oblikovao se i promovirao stav da je doniranje Muzeju jedan od osnovnih načina očuvanja kulturne baštine. Na primjeru projekta *Svijet igračaka* jasno je dokazano kako Muzej može cjelovitim promišljanjem i angažmanom, ne samo kolektiva već i šire zajednice, iznjedriti „kulturni proizvod“ koji će cijelom društvu biti od koristi, te dati trajnu vrijednost koja će ostati za buduće naraštaje. Navedeni je projekt obuhvatio brojne aspekte zadane muzejskim konvencijama i pravilnicima, od prikupljanja i čuvanja građe, komunikacije s društvom izvan muzejske zgrade putem medija koji povezuju posjetitelje, građane i Muzej (primjer suradnje s Hrvatskim radijom – Radio Sljemenom). Nadalje, prostor djelovanja oblikovao se i kroz kontinuirani istraživački rad kustosa na terenu, ali i u matičnoj ustanovi, što se vidi na primjeru novonastale Zbirke dječjih igračaka i igara, na koordiniranoj povezanosti kroz međunarodnu i međumuzejsku suradnju kao i interdisciplinarnu suradnju s drugim ustanovama koje nisu primarno muzejskog karaktera. Za realizaciju cijelog projekta bilo je neophodno i uključivanje novih tehnologija kako bi se oblikovao moderni postav koji potiče posjetitelje na aktivno sudjelovanje u muzejskoj prezentaciji, kao i pedagoški rad i mnogobrojne radionice i igraonice, te mnoge druge aktivnosti unutar projekta.

Iz svega navedenog jasno je da je bilo potrebno stvoriti i bazu podataka uz pomoć suvremene informatičke tehnologije, kako bi se stručnjacima i drugim korisnicima pružile točne i ažurne informacije o baštini i time ostvarila temeljna pretpostavka za kvalitetno komuniciranje između muzeja i drugih korisničkih zajednica – turističke, gospodarske i znanstvene.

Budući da je zadaća Muzeja ne samo pratiti prošlost, već i današnjicu koja, zbog ubrzanog napretka, posebice tehnike, vrlo brzo pretvara materijalne predmete u prošlost, pred muzejskog djelatnika i pred samu muzejsku ustanovu postavljaju se brojni novi problemi koji će svakako utjecati na oblikovanje novih zbirki, ali i percepciju same zbirke, njezinog sadržaja, kriterija odabira i, konačno, mogućnosti njezine pohrane s obzirom na hiperprodukciju konzumerističkog doba. Takva dinamika nedvojbeno zahtijeva stalnu edukaciju muzejskih djelatnika, pojačana materijalna sredstva i veća ulaganja u ljude i tehnologiju.

LITERATURA

- Biškupić Bašić, Iris. 2012a. *Tradicijski obrti na prostoru Krapinsko-zagorske županije*. Doktorska disertacija obranjena na Odsjeku za etnologiju i kulturnu antropologiju Filozofskog fakulteta Sveučilišta u Zagrebu.
- Biškupić Bašić, Iris. 2012b. *Svijet igračaka*. Zagreb: Etnografski muzej.
- Đaković, Branko. 2001. „Marijana Gušić i etnomuzeji na otvorenom“. *Etnološka tribina* 24: 88.
- Ernst, Antje. Ernst, Mathias. Ernst, Hannelore. 1999. *Puppen. Kulturobjekt, Kinderspielzeug, Sammlerstück*. München: Wilhelm Heyne Verlag.
- Fyall, Alan. Garrod, Brian. 1998. „Heritage Tourism: At What Price?“. *Managing Leisure* 3: 213-228.
- Gjetvaj, Nada. 1989. „Etnografski muzej u Zagrebu – u povodu 70. obljetnice“. *Etnološka istraživanja* 5: 1-144.
- Gušić, Marijana. 1978/79. „Selo Kumrovec-povijesni spomenik“. *Godišnjak zaštite spomenika kulture Hrvatske* 4/5: 63-90.
- Hollinshead, Keith. 1988. „First – blush of the Longtime: The Market Development of Australia’s Living Aboriginal Heritage“. U: *Tourism Research: Expanding Boundaries. Travel and tourism Research Association 19th Annual Conference, Montreal, Canada*. Salt Lake City: University of Utah: 183-198.
- Jelinčić, Daniela Angelina. Gulišija, Deana. Bekić, Janko. 2010. *Kultura, turizam, interkulturalizam*. Zagreb: IMO i Meandarmedia.
- Pfeiffer, Günther. 2005. *125 Jahre Steiff Firmengeschichte*. Königswinter: Heel Verlag GmbH.
- Rihtman-Auguštin, Dunja. 1970. „Tradicionalna kultura i turizam“. *Dometi* 6(4): 4-12.
- Rose, Andrew. 1990. *Toy soldiers*, London: Tiger books international.
- Šnajdar, Anamaria. Biškupić Bašić, Iris. Dronjić, Matija. 2013. *Igračka ima srce*. Zagreb: Etnografski muzej.
- Zeppel, Heather Hall, Colin Michael. 1991. „Selling Art and History: Cultural Heritage and Tourism“. *Tourism Studies* 2: 47-55.
- Konvencija o zaštiti nematerijalne kulturne baštine (Pariz, NN MU 5/05)
- Zakon o muzejima (NN 142/98, NN 120/02, NN 82/06)

ICOM Code of Ethics of Museums – The International Council of, <http://www.icom.museum/ethic.html> (18.07.2014.)

ICOM Statutes – The International Council of Museums, <http://www.icom.museum/statutes.html> (15.07.2014.)

J. W. Spear&Sons-Wikipedia, the free encyclopedie, http://en.wikipedia.org/wiki/J._W._Spear_%26_Sons (03. 02. 2014.)

Kubel, Otto – Metapedia, http://de.metapedia.org/wiki/Kubel,_Otto (12. 09. 2014.)

Schmidt, Josef Friedrich – Deutsche Biographie, <http://www.deutsche-biographie.de/sfz.113792.html> (08. 04. 2014.)

Halma – Wikipedia, <http://de.wikipedia.org/wiki/Halma> (17. 05. 2014.)

Ankerwerk (Rudolsadt) - Wikipedia, [http://de.wikipedia.org/wiki/Ankerwerk_\(Rudolstadt\)](http://de.wikipedia.org/wiki/Ankerwerk_(Rudolstadt)) (08. 04. 2014.)

Assisted Knife.com, <http://assistedknife.com/index.cfm/fa/subcategories.main/parentcat> (17. 05. 2014.)

GmbH – Wikipedia, http://en.wikipedia.org/wiki/Gesellschaft_mit_beschränkter_Haftung (20. 09. 2014.)