

Programiranje ili improviziranje

Tomislav Šola

*Muzejski dokumentacioni centar,
Zagreb*

Kako se kasnije treba pozabaviti stvarnim značenjem, sadržajem i argumentima za programiranje, u uvodu bi valjalo reći bar nekoliko riječi koje bi cjelokupnu temu smjestile u podoban kontekst. Veći broj naših kolega nije, iz opravdanih razloga, upoznat sa značenjem programiranja. Drastično pojednostavnjajući, mogli bismo reći da je programiranje složeni broj razmišljanja i radnji na koncipiranju i organizaciji koji prethode ali i prate realizaciju nekog projekta.

Činit će se u prvi mah da će bar u ovom srednjoročnom razdoblju. biti premalo prilika za primjenu ovakvih znanja, pa će se tako i sama tema učiniti, ako i zanimljivom, a ono premalo primjenjivom. Doista, programiranje se najvećim i izravnim dijelom odnosi na uspostavljanje novih muzeja, međutim savladano kao tema, samo po sebi pruža dragocjen broj podataka o suvremenoj muzejskoj ustanovi što predstavlja uvijek upotrebljivo znanje. Kako pokazuje dosadašnja praksa u svijetu, metode i spoznaje programiranja na djelu su pri adaptacijama, pregradnjama i dogradnjama, te se pokazuju kao nova metodologija s vrlo korisnim efektima. Učini li se nekom da se to radilo i prije, a na neki način jest, reći će da je programiranje još jedan od mistificiranih velikih pojmova s banalnim sadržajem. Ističući potrebu za stručnjakom ili timom koji obavlja specijalizirani posao definiranog sadržaja i ingerencija dajemo novo mjesto i značenje muzejskom radnom procesu, na pravu razinu smještamo složenost suvremene muzejske institucije, pokazujemo da smo svjesni otkrivenih potreba i zakonitosti koja mu korespondira. Sve ostalo, osvjedočili smo se, sa stanovišta suvremenih potreba i pažnja koja se ne miri sa slučajnostima i slobodnim procjenama, — predstavlja improviziranje.

Potrebe za novim pristupom

Svugdje u svijetu većinu muzejskih projekata naručuje i ostvaruje društvena zajednica. Ovisno o sistemu, ali gotovo s uvijek istim rezultatima, zajednicu predstavljaju ovlašćeni politi-

čari. Pogotovu u fazi kad muzejska institucija koju grade postoji tek kao slabašno administrativno tijelo, odluka u ključnim dilemama projekta ovisi o njihovoj procjeni i nahođenju. Kako, naravno, ne znaju muzejski posao, nemaju jasnu niti potpunu sliku o onom što odlučuju. Uostalom, pridruže li im se i muzejski stručnjaci, ako nisu specijalisti, zadovoljit će se kao i političari maketama, aksonometrijskim prikazima i perspektivama, što sve pruža nedostatnu sliku i ne omogućuje stvarni uvid u suštinske probleme. Na osnovu krivih procjena, stvaraju se krive odluke, a (ne računajući slučaj) rezultat je u najboljoj varijanti efektivna ili lijepa arhitektura; ne i dobra, treba reći, jer najčešće ne odgovara posve svrsi.

Spoznaja o djelotvornosti kulture i njenog višestrukoj iskoristivosti nalaže sistematiziranje i cjelovitost planiranja i koordinacije rada. Iz tih spoznaja rođena je »kulturna politika«. Dio te kulturne politike jest i programiranje jer će uvijek bit društveno ili ideološki obojeno na način kako to savjetuje konkretna kulturna politika. Programiranje je uostalom stvarni akt i kulturne politike samo primijenjene na jedan pojedinačni slučaj u kojem se ne boji i ne formulira samo djelovanje, dakle rezultat kulturnog rada, nego se nastoji zahvatiti mnogo dublje, tj. do samog kondicioniranja aktivnost, do njenog uvjetovanja svim pojedinostima planiranja.

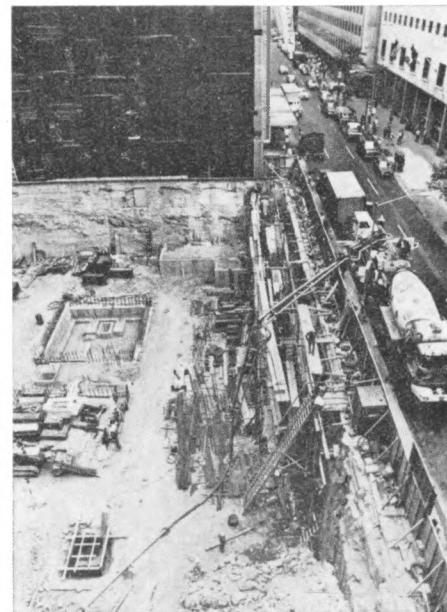
U jednom od posljednjih brojeva »ICOM NEWS«¹ piše da su su »ciljevi, funkcije i definicije muzeja radikalno mijenjali u posljednjim desetljećima«. Među razlozima se navode drukčije potrebe zajednice, i evolucija muzejskih tehnika. Ustvari ono što se dogodilo s modernim muzejima nije doživjela niti jedna druga tradicionalna ustanova kulture: nevjerovatan porast u broju institucija, vrtoglav porast broja muzejskih predmeta, nove tehnike i tehnologije rada, ogromna postojeća publika sa zahtjevima i buduća publika koju treba pridobiti, raznolikost institucija, društvenih i ostalih konteksta, novi zadaci i novi oblici muzeja itd.

Novi pristup — programiranje

Nove specijalnosti pojavljuju se kao rezultat potrebe povezivanja područja stručnog rada koja imaju teškoća uspostaviti zajednički rječnik i naći efikasan oblik suradnje. Interdisciplinar-

na područja stoga imaju ulogu tumača, transfera i koordinatora, a svoju osobitost grade na poznavanju problematike više područja odjednom, ne pripadajući isključivo niti jednom od njih. Ta potreba sinteze, kao reakcija na analitička nastojanja pojedinih specijalnosti s obzirom na neki imaginarni zajednički korpus, nisu osobitost koju otkrivamo samo govoreći o muzejima. Štoviše, muzeji valjda među posljednjima ustanovljavaju tu svoju potrebu. Ona je rezultat novih okolnosti, a sasvim neposredan izvor inspiracije jest suvremena muzeologija koja podiže razinu profesionalnih zahtjeva.

Govorimo li o idealnom slučaju velikog, složenog muzejskog projekta, lako ćemo ustanoviti da između neposrednog naručioca radova, budućeg stručnog korisnika objekta (čak možda i stvarnih korisnika muzeja, tj. publike) na jednoj strani i arhitekta na drugoj, mora postojati netko tko će vladati jednom i drugom strukom, dakle s oba načina komuniciranja i izražavanja, dakle s oba načina razmišljanja. Jedan problem koji programer razrješava očito je problem jezika. U vrijeme kad muzejska služba dobiva svoj rječnik, a već postoje rječnici tehničkih struka, problem se čini sve manje izmišljen: posljedice nespo-

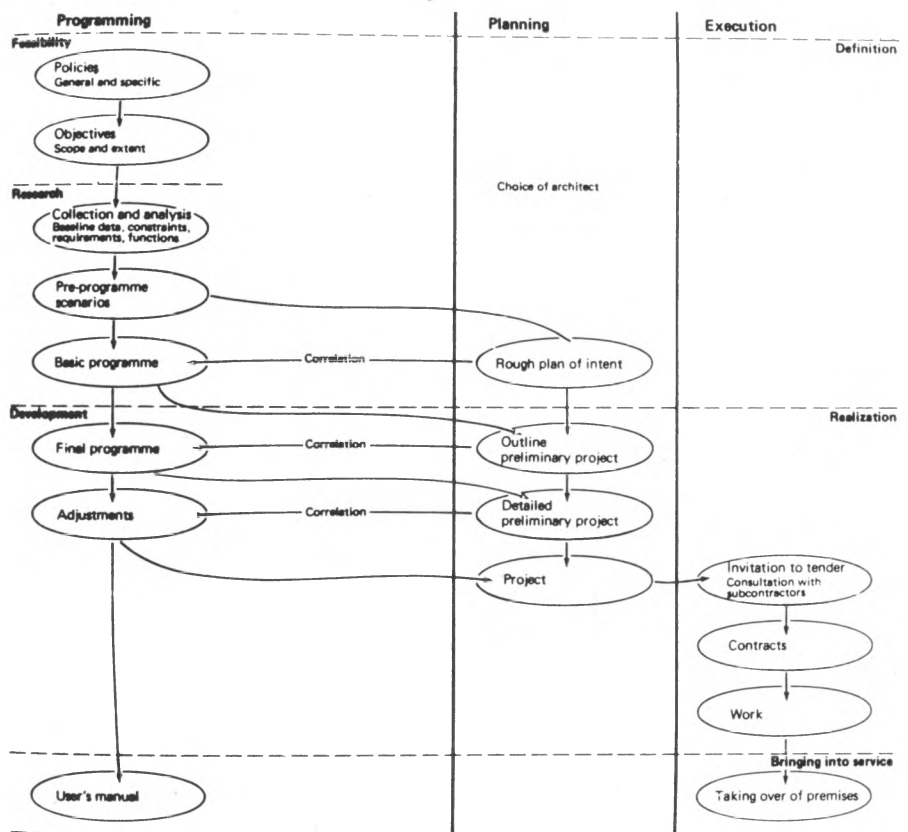


Rad na temeljima novog, zapadnog krila Muzeja moderne umjetnosti u New York-u

razuma, u kojima su svi bili u pravu, obično su skuplje no svaki pokušaj organizacije kojim se pokušavaju izbjeći.

Ono što se kao opasnost tiče velikih muzeja, malima prijeti kao katastrofa. Stoga, makar kako uhvatljivi i jednostavni u broju zahtjeva — projekti za male muzeje zaslužuju istu pažnju, iako je ekipa proporcionalno manja. Svrha je programiranja, kažu Pecquet O'Byrne, »da se naručitelju, tj. klijentu (zajednica, fondacija, ministarstvo itd.) osigura tehnička suradnja koja počinje definiranjem ciljeva i nastavlja se sve dok muzej nije po direktoru ili kustosu preuzet u funkciju. Cilj te suradnje je da proces bude krajnje moguće plodan.«² Drugim riječima krajnji cilj je da se aklimatizira financijska i intelektualna investicija u određeni projekt. Zbog tog razloga proces programiranja uključuje potpun pregled nad ciljevima i mogućnostima, podvrgnut kritičkom pristupu. Ne smije postojati niti jedna pojedinost, ma kako mala se činila, koja nije prije definitivnog prijedloga za projekt promišljena i sagledana u odnosu na ostale elemente. Krećući se u širokom području sociologije, psihologije, oblikovanja, muzeologije, kulturnog marketinga, istraživanja kulturne politike, arhitekture, organizacije itd., zadatak programiranja jest da uzme u sva razmatranja i sve materijalne parametre koji odlučuju neposredno o tipu gradnje i izboru opreme do kontekstualiziranja cjelokupnog projekta u mogućće, tj. neophodno financiranje koje mu omogućuje stvarno funkcioniranje. Upruščeno, reklo bi se, da programiranje ne vodi samo računa o kulturnim potrebama neke zajednice nego jednako tako i o njenim financijskim mogućnostima. Na tom se mjestu pogreška u planiranju može pokazati u tolikoj mjeri fatalnom i za najbolje izveden projekt (ako prihvatimo da je doista »najbolje izveden«, kad tako važan element nije uračunat).

Arhitekt je u najvećem broju situacija koje susrećemo ujedno i programer. U vrlo specifičnim procesima, kao što je recimo suvremeni muzej, njegovo znanje najčešće ne seže dostatno duboko u stručnu problematiku. Ulogom programera njegova se uloga svodi na ulogu arhitekta koji pravilno uobličeni i posve jasan zadatak prevodi u jezik arhitektonskih formi, u trodimenzionalnu stvarnost, unutar zadanih i preciznih granica koje može mijenjati jedino u obnovljenom dijalogu s programerom. Na jednak način programer vodi dijalog s naručiocima i neposrednim korisnicima — radnicima muzeja. Njegovi prijedlozi su u-



Shema radnog procesa u programiranju, planiranju i izvedbi muzeja kako je, u svom članku u *Museum-u*, predlažu autori C. Pecquet i P. O'Byrne

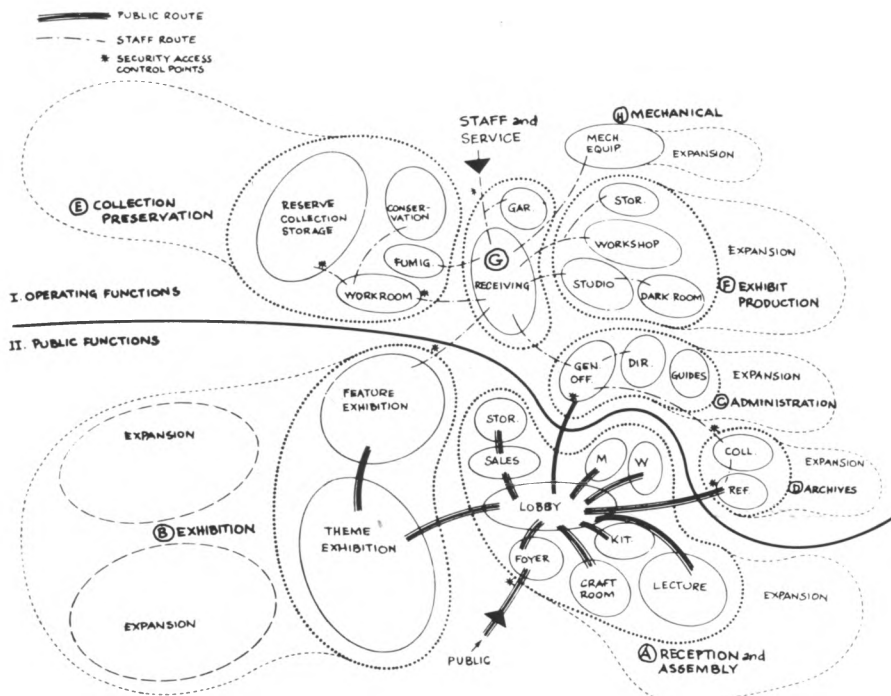
jedno prilika da među mogućnostima dijalog pruži mogućnost izbora. Kao što je program arhitektu korektiv i orijentir, tako je naručitelju i neposrednom korisniku prilika da se sami definiraju i spoznaju vlastite ciljeve. I opet treba reći da se problem ne tiče samo giganta kakvi su Centre Georges Pompidou u Parizu ili Istočno krilo Nacionalne galerije u Washingtonu. Tiče se također i muzeja s jednim zaposlenim stručnjakom. Na primjeru Beaubourga programiranje se pokazuje u svojem reprezentativnom obliku, ali usporedi li se broj izgradnji novih muzeja s brojem adaptacija, pregrada i dograđivanja, najveći dio programiranja (ili bar potreba za njim) potrebno je vidjeti na tom zadatku. Takvo, nazovimo ga ograničeno programiranje, treba shvatiti kao važan i potreban napor koji zahtijeva stručnjaka.

Kako je već rečeno, novi problemi, nove potrebe, očekivanja i ambicije rađaju neprestano novim zadacima za programiranje. Svaki muzej opslužuje vrlo specifičnu publiku, ima osobite odgovornosti prema zajednici, pokriva vrlo različita područja geografski, etnički, spolom, uzrastom itd. Svaki muzej sudbinski je određen prirodom, količinom i kvalitetom materijala koji posjeduje te svim ljudskim i

stručnim činiocima koji određuju oblik korištenja i zaštite tog materijala. Uvodi li muzej, kako u svom članku navodi Lehbruck³, oblik djelovanja s otvorenim depoom, kompjutorskim sistemom, igranim umjetnostima itd., — stvara nezaobilazne, bitne elementne planiranja. Samo uvođenjem registriranja na videodisk, kako to eksperimentalno radi npr. Museum of Fine Arts u Bostonu, mijenja se u procesu programiranja cijeli trakt muzeja, a slijede i ostala pomicanja u mjeri koju dozvoljava staro zdanje.

U nas postoji svega nekoliko muzeja koje bismo bar neko vrijeme mogli ostaviti izvan grupe kojoj je reprogramiranje neophodno. Mogli bismo reći da ograničeno programiranje, dakle i sam ovaj pokušaj koji ga hoće sugerirati kao dio rješenja sadašnjeg neprihvatljivog stanja, predstavlja univerzalnu potrebu muzejske djelatnosti u nas.

Proces programiranja mora obuhvaćati i ostale parametre koji su i te kako značajni za budućnost pojedine muzejske ustanove, kao na primjer kriza energije i populacijski boom. U svojem analitičkom pristupu, programiranje mora anticipirati događaje i promjene koje će se dogoditi u budućnosti. Kako, naravno, jedan dio tih

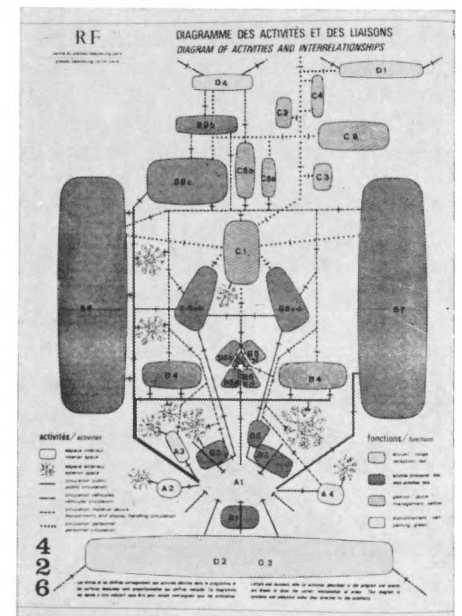


Operacijski i razvojni dijagram s odnosima pojedinih dijelova linija odjeljuje dio predviđen za publiku od stručnog dijela.

promjena nije nikako moguće precizno predvidjeti, valja se osigurati pogodnom fleksibilnošću projekta koja je također u sadašnjoj i budućoj verziji projekta rezultat programiranja. Novi muzej ili muzej koji se značajno obnavlja, potrebno je doista integrirati u postojeću, suvremenu kulturnu praksu u njene napredne oblike. Kako je muzej (kad je aktivan) »instrument za provođenje kulturne strategije« (Lehmbruck)⁴, cilj je dobrog programiranja vezanje na sklonosti i mišljenje zajednice, isti autor spominje jedan švedski primjer kad se planiranje muzeja započelo izdavanjem brošure o budućem muzeju. Kako muzej, ma kako i ma gdje planiran, služi javnosti, svaka pojedinost procesa planiranja, a i samog projekta, mora biti dostupna pa i ponuđena toj javnosti. Projekt napravljen bez javne rasprave i kontinuiranog uvida javnosti lako može promašiti bitne interese. Ako smo otprilike odredili što bi obuhvaćao pojam programiranja, trebalo bi bar pokušati reći tko je doista programer, kakav stručni profil posjeduje. Pecquet i O'Byrne smatraju da posao programiranja može obavljati »jedan i više programera koji su specijalisti u četiri relevantna područja: arhitektura, administracija, oprema i muzeologija. Programer s muzeološkim iskustvom je profesionalac pa niti kustos niti arhitekt ne mogu preuzeti njegovo mjesto«⁵. Po jednom drugom autoru⁶ (Tom Hume) programer je

arhitekt ali s višim muzeološkim obrazovanjem i znanjem internacionalnih standarda. Zadatak programera je da aktivno vodi »trijalog« (Mollard)⁷ pa kako god mu je uloga da samo uobličuje zahtjeve, njegova uloga je aktivna na obje strane. Sposoban programer može u potpunosti programom odrediti osobine projekta manjeg muzeja, a time doslovce kondicionirati svekoliku aktivnost nakon što projekt bude završen. Iako je programer neka vrsta neutralnog posrednika između naručioca i izvodioca projekta, on je, u stvari, zastupnik interesa naručioca. Pecquet i O'Byrne⁸ objašnjavaju što sve može biti predmetom procesa programiranja, ukazujući time na njegovu neophodnost: gradnja; obnova; renoviranje ili restauriranje; adaptacije za nove svrhe; instalacija nove opreme; pregradnje, adaptacije, ili dogradnje postojećeg stanja; funkcionalna organizacija novih struktura; reorganizacija postojećih struktura i instalacija signalizacije i sigurnosnog sistema. Kao proces programiranja, sve navedene intervencije mogu se obavljati na bilo kojoj razini, tj. mogu predstavljati oblik reorganizacije rada ili uvjeta za rad cjelokupne muzejske djelatnosti u nekoj sredini.

Jedan dio izobrazbe stručnjaka sposobnih za ulogu programera, osim sve multidisciplinarnosti koju moraju kao osnov posjedovati, jest muzejsko i muzeološko obrazovanje. To obrazovanje pružit će im sva potrebna aksiomatska znanja, ali i omogućiti im da dosegnu ispravna rješenja u svim onim situacijama kad je potrebno osloniti se jedino na bogato stručno iskustvo i stručno osnovanu intuijivnost. Sve različite osobine zbirke, mjesta, okoline, korisnika itd., i pored dijela obuhvaćenog svjetskim standardima stručne i pravne regulative, čine da je svaki pojedini slučaj samostalna vrijednost koja zahtijeva poseban i individualiziran pristup. Stoga u svijetu muzeja ne postoje gotovi predlošci za oblikovanje i organizaciju muzeja nego najbolji primjeri pokazuju samo ispravan način razmišljanja i opće orijentacije. Ni onda kad ima takvu primisao, muzej danas ne može agresivno i namet-



Dijagram radnih jedinica i veza među njima, raden u programiranju Centra Georges Pompidou, u Parizu

ljivo izražavati različite oblike prestiža. Za sve ciljeve (koji su sve manje prestižnog karaktera) odabiru se danas suptilni i javnosti bliski oblici komuniciranja: muzej se više ne obraća nego uvjerava. Patrick O'Byrne ne kaže stoga bez razloga za novi kairski muzej da bi potpun promašaj bio napraviti (ma kako uspjelu) galeriju umjetnina, jer za razliku od toga treba sačuvati karakter otkrića. Kad bude završen, projekt će pokazati u kojoj

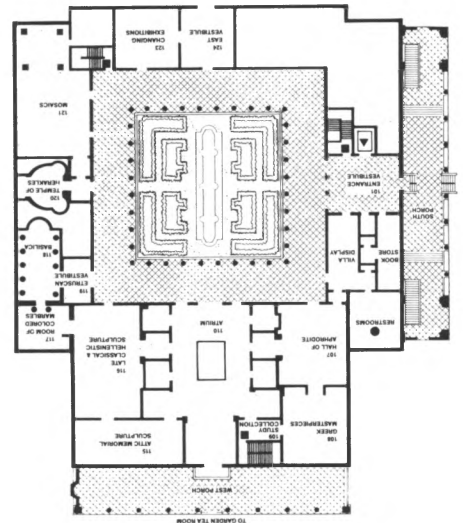


J. Paul Getty Museum, primjer vrlo osobitog slučaja u programiranju

njeri i tako jednostavna opaska može korjenito utjecati stvarajući otklon od tradicionalnog koncepta. U osnovi, suvremena muzeologija, i sama interdisciplinarno znanstveno područje, u stanju je pružiti u svakom primjeru upotrebljiv broj elemenata za pristupa- nje planiranju. Ta ista muzeologija o- mogućava (kao filozofski stav) lako definiranje ciljeva, a sam postupak programiranja omogućava konkretizir- anje i nužne korekcije (kao radna metoda). Već spomenuta dvojica auto- ra kazuju: »Prednosti programiranja su dvovrsne: psihološke, jer uspostavl- ljaju i pozivaju na stvarni interes i od- govornost svih koji su uključeni; i e- konomske, jer ograničavaju rizike i promjene mišljenja u posljednjem tren- utku pomažući da se osigura lagan i brz tijek planiranja i izvedbe.«⁹ Da- kako, misli se na prednosti pred im- proviziranjem, makar kako ono uzi- malo privid stručnosti. Nije dobro da proces programiranja nadraste svoje ingerencije i mjeru, jer programir- anje je ipak sredstvo a ne cilj, među- tim, i programiranje postaje stvarni sadržaj u mjeri u kojoj izravno uzro- kuje kvalitativne promjene i na jednoj i na drugoj strani. U već citiranom članku, s prethodnim izvatkom, autori kažu: »(. . .) tako je glavni cilj progra- miranja kao sredstva, da optimalizira investicije, a da, kao način mišljenja, dovede do novih rješenja koja će ku- stosu omogućiti da svoj posao obavl- ja u najboljim mogućim administra- tivnim, ekonomskim, tehničkim, ljud- skim i ostalim uvjetima«. Pravo pro- gramiranje rukovodit će se i stvarnim interesima publike, odnosno javnosti, i to upravo ne na osnovu vlastite pro- cjene, što bi ti interesi mogli ili treba- li biti. Takav oblik brige o stavu i re-

akciji javnosti nije podilaženje nego uzimanje u obzir važnog parametra muzejske djelatnost.

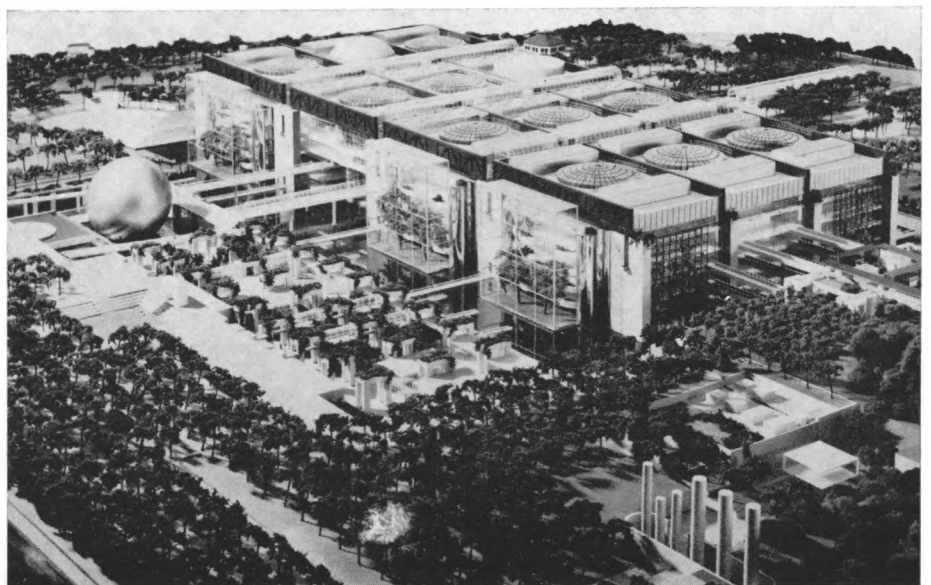
Programiranjem i ispravnim, primjere- nim planiranjem nakon toga, postižu se koji put neprocjenjive uštede i do- biti. Brzina gradnje, bez pomicanja ro- kova, izravno izvođenje bez rušenja i izmjena, trajnost rješenja u vremenu i mijenama potreba, ekonomično funk- cioniranje s minimalnim utrošcima e- nergije, komunikacijskih putova itd. da spomenemo samo neke od eleme- nata, predstavljaju na duži rok i oso- bito u većim investicijama stvarne uš- tede, bar utoliko što ne postoje ne- predviđeni troškovi. Dobit je uspješno funkcioniranje, aktivan i kvalitetan do- prinos kulturnom identitetu zajednice i njenom svakodnevnom kulturnom ži- votu. Svima su poznate dalekosežne posljedice koje posredno i neposred- no šire u vremenu i prostoru uspjeti i karizmatični projekti. Tim progra- mera koji je radio na uspostavljanju famoznog Beaubourga radio je sedam godina, a samo u posljednje dvije go- dine projekt je bio fizički izvođen. Na ICOM-ovom savjetovanju jedan od predstavljenih projekata je bila ob- nova muzeja u Faenzi. Iako u svjet- skim razmjerima, kao muzejski meha- nizam, nije izuzetan, — projekt tim nametljivije daje na znanje kompleks- nost pristupa i postignut optimalni od- nos između zadanog (arhitekturom, zbirkom, namjerama . . .) i mogućeg. Samo broj prostornih jedinica, koje je trebalo ostvariti koordinirajući njihov karakter i zakonitosti sa zahtjevima cjeline, indikativan je: smještaj fundu- sa, izložbeni prostor, studijski prostor (dio za studente, dio za stručnjake,



Nacrt 1. kata J. Paul Getty Museum-a (Malibu, California)

dio za umjetnike), knjižnica (dio za studente, dio za rijetke knjige, spre- mište . . .), prostor fototeke, prostor dijateke, prostor fonoteke i filmoteke, odio za konzervaciju i restauriranje, uredi (direktor, uprava, arhivari i ob- rada informacija, sekretarijat, admini- stracija), sobe za sastanke, prostor za domara, prostor za noćnog čuvara, odio za obrazovnu djelatnost, prostori- je za male povremene izložbe, dvo- rana za sastanke itd., radionice, te pe- sebni prostor za povremene velike iz- ložbe. Nije stoga čudno da su upravo veliki projekti novijeg datuma, koji su daleko složeniji nego što daje naslutiti navedeni popis prostornih potreba mu- zeja u Faenzi, mogućnostima drastič-

Maketa Nacionalnog muzeja nauke, tehnike i industrije, La Villette

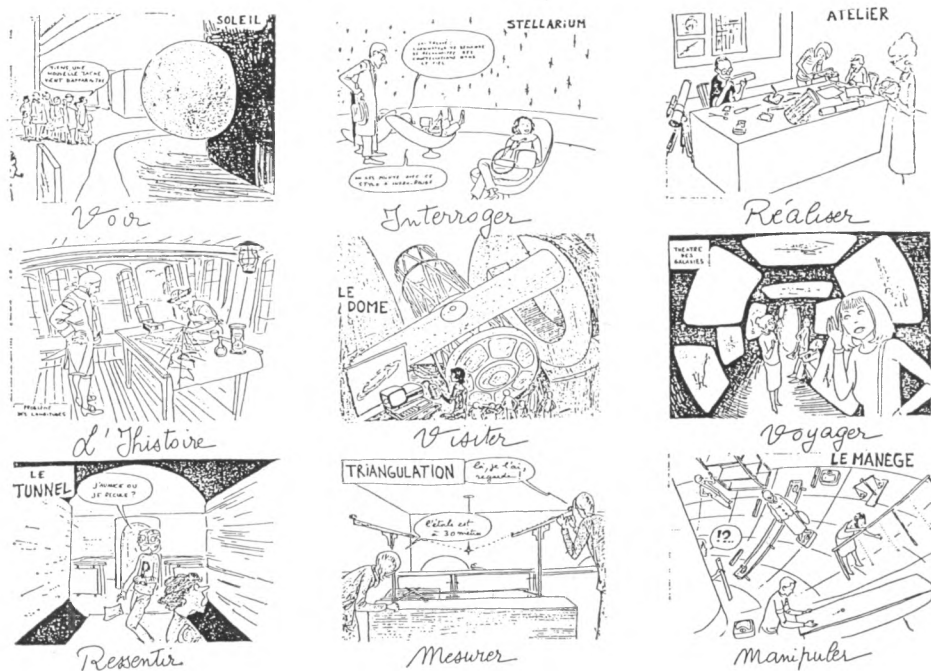


nih pogreški i zakonitošću velikih stručnih ambicija koje su iza njih stajale, — afirmirali programiranje kao neizostavan proces i metodu planiranja.

Tradicionalni koncept muzeja, koji je nastojao samim sobom ilustrirati velike ideje i grandiozne dojmove, bio je izravan zadatak za arhitekta. Kako su se vremena promijenila, arhitektu nije opala važnost, ali mu je mjesto određeno unutar složenog tima stručnjaka, a njegovu poslu na kraju specifičnog konceptualnog procesa kojem je arhitektura trodimenzionalni izraz i potrebni kvalitativni dodatak. Brian Dickson¹⁰ čak tvrdi da je ponaj-

produktu, a to je sam projekt sa svim svojim osobitostima. U jednom primjeru kojeg smo naveli programiranje je započeto izdavanjem publikacije o budućem muzeju, ali u svim primjerima koje kao relevantne spominje literatura, postupak programiranja (koji traje sve do predaje gotovog muzeja) završava tzv. priručnikom za korisnika. U takvom materijalu nalaze se sve one neophodne informacije i znanja, mahom tehničke i vrlo praktične naravi, koja tim stručnih suradnika, zajedno s arhitektom, prije odlaska ostavlja onima koji ostaju i koji tek započinju svoj rad.

može biti dio fatalnog procesa i početak začaranog kruga u kojem kultura sve manje dobiva jer malo i neatraktivno »proizvodi«, a tako proizvodi jer je »slabo financirana«. Stoga u nas ideja i metodologija programiranja zaslužuje pažnju kao najšire shvaćen metodološki i tautološki koncept, jer kao djelotvorna, provjerena metoda kada ustanovljava definitivnu »listu« uvjeta za svoje postojanje. Na taj način, sasvim taksativno, dobivamo još jednu »potvrđenu« listu obaveza koje moramo podmiriti prema sebi samim, ako želimo budućnost muzejske djelatnosti imati u vlastitim rukama. Smisao programiranja i planiranja je stvaranje muzeja po mjeri potreba ambicija i okolnosti. Na sličan način su tradicionalni muzeji u procesu svog stvaranja i nastajanja svjedočili o svom prostornom i vremenskom kontekstu. Stari muzeji koje ne reformiramo nužno dakle ne govore *ni nama niti o nama*, a novi koje improvizirajući ne ustanovljava po zakonitostima naučnog i stručnog programiranja, tu potrebu, također neće ispuniti.



U jednom stadiju programiranja Nacionalnog muzeja nauke, tehnike i industrije, crtežima se pokušavaju predočiti pojedinosti muzejskog postava

prije potrebno imati kadar budućeg muzeja, a da je arhitektura doista posljednja faza rada. Po mišljenju I. Valensija »Prava uloga arhitekturnog programa jest da učini mogućim provođenje naučnog programa u čvrste planove kojima se ideje transformiraju u volumene na takav način da, pretočene u objekte, mogu i zainteresirati i podučiti.«¹¹ Ne omalovažavajući brojne čimbenike što su u osnovi kvalitetne muzejske prezentacije, treba reći da arhitektura (već od samog karaktera zgrade) maksimalno utječe na sposobnost i način prezentacije. Za razliku od procesa programiranja, planiranje (shvaćeno u užem smislu) jest druga etapa pristupa kojom se sva problematika razrješava u krajnjem

Programiranje se može učiniti nepotrebnim intelektualiziranjem zdravorazumskih problema koje susreće i rješava, pogotovu u slučaju kad se ne radi o mastodontima poput Beaubourga, svaki upućeniji arhitekt. Da to nije tako, posvjedočit će valjda ovaj tekst i svi oni brojni primjeri lošeg ili bar nedovoljno dobrog investiranja. Svima koji su demistificirali kulturu (videći njenu istinsku veličinu), jasno je da kultura može iskusiti iste promašaje kao i privreda, a da rezultati ne bivaju tako drastično očiti. Pa ipak, na duži rok neproduktivnost i jalovost takvih kulturnih institucija pokazuju se kao relevantni »manjak« u razvoju kulturnog identiteta zajednice. Za život i prosperitet jedne zajednice to

BILJEŠKE:

1. Museum Planning. ICOM NEWS, Paris, v. 35, n. 1, 1982, p. 1.
2. PECQUET, Claude & O'BYRNE, Patrick. Programming — a tool at the service of the curator, the commissioning authority and the architect. MUSEUM, Paris, v. 31, n. 2, 1979, p. 74.
3. LEHMBRUCK, Manfred. Programming. Museum, Paris, v. 31, n. 2, 1979, p. 94.
4. isto
5. PECQUET, Claude & O'BYRNE, Patrick. Programming — a tool at the service of the curator, the commissioning authority and the architect. MUSEUM, Paris, v. 31, n. 2, 1979, p. 75.
6. HUME, Tom. Editorial. MUSEUM, Paris, v. 31, n. 2, 1979, p. 72.
7. MOLLARD, Claude. The Georges Pompidou National Centre of Art and Culture, Paris. MUSEUM, Paris, v. 31, n. 2, 1979, p. 126.
8. MOLLARD, Claude. L'enjeu du Centre Georges Pompidou, Paris, 1976, p. 307.
9. PECQUET, Claude & O'BYRNE, Patrick. Programming — a tool at the service of the curator, the commissioning authority and the architect. MUSEUM, Paris, v. 31, n. 2, 1979, p. 76.
10. Međunarodno savjetovanje »Museum Planning — from methodology to reality«, 28-30. lipnja 1982. ICOM-UNESCO, Paris.
11. VALENSI, Louis. The regional Museum of Aquitaine, Bordeaux. MUSEUM, Paris, v. 31, n. 2, 1979, p. 131.