
RENATA BREZINŠČAK □ Hrvatski prirodoslovni muzej, Zagreb

UVOD. Muzej je, prema Maroeviću, stalna ustanova koja čuva zbirke predmeta odnosno dokumenata i generira znanje o njima.¹ Spoznaju kako muzej nije, i ne treba biti, samo znanstvena institucija u svom radu spominje Majanović (1994.) još sredinom 20. st.² Naime, već je tada priznati hrvatski muzeolog Antun Bauer (1985.), osnivač hrvatske muzeologije i muzejske pedagogije, pisao o dvojakoj ulozi muzeja – o muzeju kao znanstvenoj ustanovi (skupljanje, proučavanje, određivanje građe) i o muzeju kao kulturno-prosvjetnoj ustanovi (za, kako navodi Bauer, *popularizaciju i propagandu građe*) te je smatrao i zalagao se da se širu publiku u muzej treba privući dodatnim sadržajima.³ Time je postavio temelje popularizaciji muzeja u Hrvatskoj. Bauer je isticao važnost pedagogije u muzeju i smatrao je osnovnim uvjetom za egzistenciju muzeja.⁴ Ipak, to nije, i ne bi trebala biti, zadaća samo jedne osobe u muzeju – muzejskog pedagoga, već bi to morao biti timski rad muzejskih djelatnika različitih struka (muzejskog pedagoga, voditelja marketinga, kustosa, te prema potrebi i ostalih djelatnika).

U modernim muzejima dvije su njihove uloge nedjeljive jer su za postojanje muzeja obje djelatnosti važne, i stručni muzejski rad na zbirkama, i pedagoški rad za javnost. Bauer (1975.) smatra *da muzejski pedagog treba nadopuniti rad kustosa jer je baš zadatak muzejskog pedagoga da ... plasira muzej i njegove sadržaje u suvremeno društvo, a organiziranim akcijama inicira interes širokih slojeva potencijalnih korisnika muzeja za vrijednosti u muzejima...*⁵ Zadatak muzejskog pedagoga jest osmisliti načine i metode kako muzejski predmet približiti posjetiteljima jer muzej ne bi trebao biti elitističko mjesto namijenjeno samo stručnjacima s određenim (pred)znanjima. On mora funkcionirati otvoreno, biti mjesto gdje su svi dobrodošli, gdje se stječu nove spoznaje o vlastitom kulturnom i prirodnom nasljeđu i identitetu. To se postiže specifičnim akcijama koje osmišljavaju stručni muzejski djelatnici i kojima se muzej uključuje u život lokalne zajednice. Zbivanja kojima muzej može privući medijsku pozornost u konačnici će rezultirati većim brojem posjetitelja. Cilj muzejskih aktivnosti jest da muzej, osim učenika koji dolaze organizirano, posjećuje i veći broj pojedinačnih posjetitelja, ali i cijele obitelji.

Poučno-zabavni muzejski sadržaji

Riječ *muzej* u svakodnevnoj uporabi nije lako definirati i svatko je drugačije poima, naglašavaju autori Gob i Drouguet (2007.).⁶ Ima više definicija muzeja i muzejske djelatnosti i one su različite⁷, ali svima im je zajedničko da je muzej neprofitna ustanova, da je otvoren prema javnosti i da skuplja, čuva, istražuje, komunicira i izlaže svoju građu radi proučavanja, izobrazbe i zabave. Prema Zakonu o muzejima (1998.) muzejsku djelatnost u Hrvatskoj obavljaju muzeji kao ustanove te muzeji, galerije i zbirke unutar ustanova i drugih pravnih osoba. Iznimno, muzejsku djelatnost obavljaju i galerije kao ustanove ako imaju muzejsku građu.

Tomislav Šola (2001.) smatra da u globalnoj kulturi koja nameće *ideal neprestanog provoda* muzeji imaju teži zadatak nego ikad, pa navodi kako *to natjecanje zahtijeva novo promišljanje muzejskog poslanja, drukčije stručnjake, novu tehnologiju i nove prostore...* Sve to znači potrebu za više novca, a to opet podrazumijeva nove partnere, nove mogućnosti i – nove opasnosti... Muzeji su od diskretne znanstvene institucije postali kompetitivne organizacije⁸... Ne smatrajući obvezu na znanost upitnom, muzeji zapravo mijenjaju karakter. U posljednja tri desetljeća postali su komunikacijski posao.¹⁰

Muzej današnjice, smatra Billmann (2004.), nije više samo mjesto izlaganja artefakata već i mjesto edukacije.¹¹ Edukacija u muzeju je komunikacija! Susret s izloženim predmetom početna je točka razgovora o dojmovima i opažanjima koji su proistekli iz promatranja. Učenje putem doživljaja u muzeju ima presudnu ulogu, posebice ako se ostvari interakcija, što je poželjno. Sam je muzej nezamjenjiv jer je skladište i arhiva povijesti (kulturne i prirodne, nap. aut.), te je i mjesto različitog skupljanja znanja.¹² Weschenfelder i Zachrias smatraju da obrazovna zadaća muzeja nije samo ponuda stručnih informacija o zbirkama, već da muzej treba služiti kao medij i mjesto posebne komunikacije korisne za društvo.¹³ Takve će se zadaće muzeja u obrazovanju nanovo vrednovati te će težište biti na zadacima muzeja koji obuhvaćaju posredovanje. Kako bi se muzejske zbirke pretvorile u edukativno dobro, potrebno je posredovanje stručne osobe – muzejskog pedagoga. Tako Hein (1998.) smatra da muzejska pedagogija postoji

1 Van Mensch, prema: Maroević, Ivo. *Uvod u muzeologiju*. Zagreb: Zavod za informacijske studije Odsjeka za informacijske znanosti. Zagreb: Filozofski fakultet Sveučilišta u Zagrebu, 1993: 96.

2 Majanović, Nada. Dr. Bauer i muzejska pedagogija. *Muzeologija*, br. 31. Zagreb: Muzejski dokumentacijski centar, 1994: 29-33.

3 Bauer, Antun. Savjetovanje o pedagoškoj djelatnosti u muzejima u Sloveniji. *ARGO*, br. 25., Ljubljana, 1985: 83.

4 Bauer, Antun: *Muzejska pedagogija*. Referat s VIII. kongresa Saveza muzejskih društava Jugoslavije, Pula, 26 - 28. svibnja 1975., Bilješke - Literatura, str. 101-111.

5 Ibidem, str. 84.

6 Gob i Drouguet: op. cit., str. 39.

7 ICOM, Ivo Maroević, Antun Bauer, Zakon o muzejima itd.

8 Šola, Tomislav. *Marketing u muzejima (ili o vrlini i kako je obznaniti)*, prvo izdanje. Zagreb: Hrvatsko muzejsko društvo, 2001: 14.

9 Šola, op. cit., str. 14.

10 Ibidem, str. 15.

11 Billmann, Hans Joachim. *Multi-media in Museen-Neue Formen der Präsentation-neue Aufgaben der Museumspädagogik*. Bremen: Engram GmbH, 2004.

12 Škarić, Mila. *Edukativni posrednički servis. Rješenje za bolju komunikaciju obrazovnih institucija: škola i muzeja*. V. skup muzejskih pedagoga Hrvatske s međunarodnim sudjelovanjem, Rijeka - Dubrovnik - Bari - Rijeka, zbornik radova, Hrvatsko muzejsko društvo-Sekcija za muzejsku pedagogiju, 29. rujna - 3. listopada 2008., str. 39.

13 Weschenfelder i Zachrias, prema Škarić, op. cit., str. 39.

otkad postoji i muzej.¹⁴ Do 18. st. zbirke su bile dostupne samo određenom krugu ljudi, da bi tijekom 19. st. muzeji postali institucije s važnom edukativnom ulogom za mase ljudi.

Hooper-Greenhill (1999.) navodi da je obrazovanje u 19. st. bilo važna i primarna uloga muzeja.¹⁵ Također je mišljenja da idealan muzej mora biti napredna škola za samostalno učenje, te da su kustosi početkom 20. st. pokazivali manje zanimanja za otvorenost muzeja prema posjetiteljima, a više za akumuliranje muzejske građe, što je u konačnici prouzročilo međusobno otuđivanje muzeja i posjetitelja. Tada je ideja o edukaciji u muzejima bila u tzv. drugom planu, više se razmišljalo o zbirkama, njihovu proširivanju i izlaganju. Sva se pozornost usmjeravala na organiziranje izložaba koje su bile glavni oblik komunikacije i interpretacije muzejskog sadržaja. Vodstva grupa nalikovala su nastavi u školi, i to *ex cathedra*. Osoba zadužena za vodstvo objašnjavala je, a grupa je mirno slušala, nije bilo međusobne komunikacije, niti eventualne rasprave nakon završenog izlaganja. Kostimirana vodstva i slični pedagoški oblici rada koji su u današnje vrijeme sasvim uobičajeni tada nisu postojali.

Ipak, početkom 20. st. tri su osobe "vratile" značenje edukacije u muzeje – američki muzeolozi George Brown Good, John Cotton Dana i Artur Casewell Parker. Upravo je Parker (1934.) naznačio tri osnovne stavke koje trebaju postojati u muzejima kada su u pitanju odnos ili komunikacija s posjetiteljima, a to su zabava, stimulacija osjetilima i osjećaj prisnijeg kontakta.¹⁶ Također, u drugoj polovici 20. st. izlazi knjiga Paula Marshalla Rea *The Museum and the Community*, koja se bavi odnosom muzeja i društva. Potrebno je spomenuti da je Rea poznat i po tome što je uveo sintagmu *aktivna interpretacija*, što znači da pedagog tijekom rada s posjetiteljima mora aktivirati interpretaciju i da cilj muzeja treba biti pobuđivanje javnog zanimanja za nekoga ili nešto, i *tek tada muzeji neće biti usamljene, izolirane i distancirane institucije*.¹⁷

Jean Capota 1922. u Kraljevskom muzeju u Beču prvi put uvodi pedagogiju u muzejsku struku.¹⁸ Od tada do danas muzejska se pedagogija sasvim promijenila. Danas je to vrlo dinamična, zanimljiva muzejska djelatnost u koju se, osim muzejskog pedagoga i kustosa, pri osmišljavanju programa za posjetitelje sve više uključuju i osobe zadužene za marketing muzeja. U današnje je vrijeme rad u muzeju nezamisliv bez muzejske pedagogije i muzejskog pedagoga, a animacija i igra kao sredstvo približavanja baštine posjetiteljima sve su zastupljeniji. Važnu ulogu u promicanju muzejske edukacije, koja je definirana kao nužna djelatnost muzeja, ima Komitet za edukaciju i kulturnu akciju (CECA) pri ICOM-u. Na međunarodnom simpoziju u Parizu (1964.), s temom *Obrazovanje i kulturna uloga u muzeju*, donesena je preporuka o zapošljavanju kustosa pedagoga u većim muzejima ili o organiziranju nastavnog centra koji bi se brinuo za mentorski rad s pojedincima ili grupama,

za povremena izlaganja i putujuće izložbe te za kontakte s mladima i ostalom potencijalnom publikom.¹⁹

Uloga muzejskog pedagoga raznovrsna je. Možda čak i previše. Ta osoba treba biti glavni muzejski komunikator, osoba za rad s javnošću i osoba koja se bavi pedagoškim i andragoškim radom, a sve češće ta osoba, osim stručnosti, treba posjedovati i vještine za kreativan, umjetnički rad. Rad muzejskog pedagoga glavna je poveznica između muzejskog sadržaja, izložbe, muzejskih predmeta, izložaka i posjetitelja koji su primatelji muzejskih informacija.²⁰ Zadaća muzejskog pedagoga jest prenošenje informacija o muzejskom predmetu posjetiteljima, pri čemu te informacije nastoji prilagoditi interesima i potrebama posjetitelja. Usto, različitim programima i događanjima treba nastojati otvoriti muzej najširem krugu krajnjih korisnika, ostvarujući pri tome društvenu zadaću samog muzeja. S time se slaže M. Škarić (2002.), koja navodi da je *zadatak muzejskih pedagoga upoznati sve posjetitelje, posebice one mlade, da postoji još jedna od mogućnosti koje nude ovaj svijet, a to su muzeji: danas u novom ruhu, s novim jezikom, novim slikama, novim objašnjenjima i novim pristupom*.²¹

Pedagozi u muzeju, osim radionica i igraonica, organiziraju i vode i druge djelatnosti komplementarne prezentacijskoj, npr. objavljivanje edicija prilagođenih širokoj publici. U suradnji s ostalim djelatnicima, ponajprije kustosima i stručnjacima za marketing, uključeni su u animaciju muzeja, čime pobuđuju zanimanje krajnjih korisnika, čime muzej postaje otvoren svima, pretvara se u atraktivno i vrlo ugodno mjesto.²² Popratni sadržaji što ih muzeji nude posjetiteljima sve su raskošniji, pa se sve češće događa da sami programi i nemaju mnogo poveznica sa zbirkama i sadržajem muzeja osim, možda, prostora. Posvemašnja komercijalizacija polako osvaja i muzeje. Šola (2001.) navodi kako su današnji *muzeji postali najprije dopadljiviji, udobniji, šarolikiji, više prijateljski i zanimljiviji*.²³ Umjesto *strogog ugođaja izložbe znanstvenog laboratorija, oni su postali mjesta pokretne slike, živih instalacija, naracije, humora, ideja, i emocija* te smatra da zbog svojih inscenacija izložaba sve više nalikuju kazalištima. Prema Gobu i Drouguet (2007.), postoje četiri muzejske funkcije: izlaganje, čuvanje, znanstveno proučavanje i animacija.²⁴ Upravo animacija *koristi muzeju jer putem nje postaje poznat u javnosti i tako privlači nove posjetitelje*.²⁵

Poseban uzlet muzejska je pedagogija u Hrvatskoj dobila 1996. osnivanjem Sekcije muzejskih pedagoga pri Hrvatskome muzejskom društvu.²⁶ Muzejski su pedagozi Hrvatske pokrenuli godišnji zajednički projekt muzejske igre kojom se prezentira određena tema radi poticanja individualnoga ili obiteljskog dolaska u muzej. Osim jedinstvene teme koju svaki muzej obrađuje prema svojoj građi, poveznica među muzejima jest i knjižica s popisom muzeja sudionika, kratkim informacijama o tim muzejima te zadatcima koji se moraju odraditi u sva-

14 Hein, George. *Learning in the Museum*. Routledge London&New York, 1998., str. 56.

15 Hooper-Greenhill, Elizabeth. *The Educational role of the Museum*. Routledge London&New York, 1999.

16 Parker, Arthur Caswell. Catalog problems of museums. *Museum News*, 11, American Association of Museums, Washington, 1934.: 6-8. Te Parkerove ideje kasnije su utjecale i na oblikovanje edukativnih programa Metropolitan Museum of art u New Yorku.

17 Rea, Paul Marshall. *The Museum and the Community*. Lancaster Science Press, 1st ed. Lancaster, 1932: 21.

18 Alavanja, Koraljka. *Škola u muzeju*. Školske novine. Zagreb, 2003.

19 Cukrov, Tončika. Novo lice muzeja u budućnosti - korak u novo tisućljeće. *Informatica Museologica* 28 (1/4). Zagreb: Muzejski dokumentacijski centar, 1997: 5.

20 Hotko, Jelena. Nastava povijesti u muzeju i uloga muzejskog pedagoga - Hrvatski povijesni muzej. *Povijest u nastavi* br. 2(16), god. VIII. Zagreb: Društvo za hrvatsku povijesnicu, 2010: 201-350.

21 Škarić, Mila. *Muzejska pedagogija u Hrvatskoj*. Skup muzejskih pedagoga Hrvatske s međunarodnim sudjelovanjem, 1. zbornik radova. Zagreb: HMD, Sekcija za muzejsku pedagogiju, 2002: 7.

22 Ibidem.

23 Šola, op. cit., str. 39.

24 Gob i Drouguet, op. cit., str. 39.

25 Ibidem, str. 65.

26 URL: <http://hrmud.hr/sekcija-muzejskih-pedagoga/> (17. srpnja 2014.).

kome od njih. Zadatak igre jest obilaziti muzeje, u svakome od njih odraditi zadani zadatak, za što se nakraju u knjižnici dobije potvrda u obliku zanimljivog pečata. Tako, od muzeja do muzeja, posjetitelji svladavaju nova znanja i vještine i skupljaju pečate. Ti im pečati, uz malo sreće, mogu donijeti neke vrijedne nagrade vezane za muzejsku tematiku.²⁷ Ta se akcija (igra), usprkos problemima, održala do danas, punih 18 godina, jer cilj rada Sekcije jest prikazati muzej u drukčijem svjetlu, da se vidi što sve poučno, ali i zabavno, nude muzeji kako bi se u javnosti stvorila želja za posjet muzeju.²⁸ Upravo je taj program bio vrlo poticajan svima koji se bave edukacijom u muzeju jer je svatko u svom muzeju ostvarivao sve atraktivnije i složenije aktivnosti. Upravo su neki pedagoški programi svojom zanimljivošću pridonijeli popularnosti i prepoznatljivosti svojih muzeja u javnosti. Na primjer, zagrebački Muzej suvremene umjetnosti²⁹ u javnosti je postao prepoznatljiv po toboganu postavljenome ispred zgrade (koji je, iako je riječ o svjetski priznatoj umjetničkoj instalaciji, ipak u ljudskoj percepciji simbol za dječju igru), a manje po vrhunskim umjetničkim djelima koja baštini i izlaže. U Muzeju suvremene umjetnosti od samog se njegova otvorenja 2009. pa do danas intenzivno radi na animacijskim sadržajima kako bi se široj publici predstavila i objasnila suvremena umjetnost, čija djela katkad i nije lako shvatiti. Zahvaljujući velikom broju takvih edukativnih programa za posjetitelje svih dobnih skupina i socijalnih kategorija, taj se muzej u javnosti prepoznaje upravo po tim aktivnostima. Tu činjenicu navodi Marina Tenžera³⁰ u svom članku u jednim dnevnim novinama, objavljenome u povodu nagrade što ju je MSU³¹ dobio za raznovrsni pedagoški i animacijski program, a ona glasi: *muzej je nagrađen zbog žive edukativne djelatnosti i mnogih sadržaja koje nudi, ali ona osnovna izložbena djelatnost ostala je u sjeni, s premalim brojem velikih i važnih izložaba i zanemarivim brojem stranih gostovanja*. MSU je nekoliko godina poslije, 2012. godine, još jedanput dobio nagradu Hrvatskoga muzejskog društva za pedagošku akciju *Zapisano na vodi*.³²

Što žele posjetitelji muzeja

Spoznaja o važnosti publike i načinima kako je privući u muzej ne odnosi se isključivo na današnje muzealce. Još je 1980-ih godina dr. sc. Antun Bauer smatrao da mora postojati sustavna muzejska djelatnost radi dopunskog odgoja i obrazovanja neobrazovanih ljudi (radnika, nap. aut.) te podizanja kulturne razine širokog kruga ljudi.³³

Muzej, muzejska pedagogija i zabava međusobno su povezani pojmovi. Razumljivo je da muzejsku pedagogiju ne čini samo zabava. Ona je samo dio instrumentarija kojim se odrađuje jedan segment djelatnosti. To je možda (samo) onaj svima znatno vidljiviji dio muzejske pedagogije. Kako je taj dio zanimljiv, vjerojatno ga svi zato i primjećuju, dok je onaj ozbiljniji dio rada muzejskih

pedagoga (priprema programa) manje uočljiv. Hoće li u muzeju nešto biti predstavljeno zabavnim sadržajima, igranjem ili pak ozbiljnije, ovisi o nizu parametara, prije svega o temi i načinu postavljanja izložbe te o publici kojoj se izložba obraća.³⁴ Posjetitelji u muzej dolaze iz osobnih interesa i pobuda. U muzej svatko dolazi prema vlastitoj želji i interesu, u svoje slobodno vrijeme (osim školskih grupa). To znači da ih zanima tema i da žele naučiti nešto novo. Vjeruju da će dolaskom u muzej to i postići. Često se događa, poglavito u današnjim muzejima, da posjetitelji, usprkos silnom trudu muzealaca, ne uspiju shvatiti predstavljenu temu, *ono* što autor želi reći, poručiti.

Zato je bitna suradnja između kustosa i pedagoga. Prema Hooper-Greenhill (1994.), mora postojati timski rad u kojemu pedagog dopunjuje rad kustosa.³⁵ U teoriji je to uvriježeno, ali u praksi baš i nije. Diskusije i rasprave na skupovima muzejskih pedagoga upućuju na taj problem te se nastoje pronaći rješenja. Iz svih tih rasprava može se zaključiti da postoji stanovita distanca između struka i da među njima postoji veliko nerazumijevanje. U čemu je problem? Kustosi probleme sagledavaju vrlo usko, usredotočujući se na uski krug stručnjaka kojemu i sami pripadaju. To je razumljivo jer tim radom žele predočiti svoj stručni i znanstveni napredak. S druge su strane posjetitelji, najčešće oni koji o predstavljenj temi ne znaju dovoljno, ali ako su došli u muzej – zanima ih. Ako je izložba odveć stručno koncipirana, razumljiva je samo stručnjacima. To je odlično za stručnjake jer autor može prezentirati svoja (nova) znanja, ali prosječan će se posjetitelj osjetiti manje vrijednim jer ne razumije materiju, jer nije shvatio izložbu. Muzejska pedagogija naizgled djeluje neobvezno, jednostavno, pa je percepcija te struke drugačija ne samo u javnosti, već i u nekim segmentima te u mjerodavnim institucijama koje financiraju muzeje. Iz iskustva se zna da sam rad i kvaliteta obavljenog posla često ne određuju kako će taj rad biti prihvaćen u javnosti (ili od onoga tko ga financira). Tako je i s edukativnim sadržajima. Kakvi će oni u konačnici biti, ovisi o mnogočemu: o tipu muzeja, dobnoj strukturi posjetitelja, o osobi koja obavlja poslove muzejske pedagogije, o dobi te osobe, radnom iskustvu, osobnosti, poimanju rada i angažmanu u poslu i, nakraju (iako se čini manje važnim, to je, zapravo, iznimno važno), o radnoj sredini u kojoj ta osoba radi i stvara.

Cassin (2007.) smatra da se, ako posjetitelji katkad žele više zabave, a manje edukacije, zabave ne treba bojati.³⁶ Potrebno je znati dobro iskoristiti zabavu i u nju implementirati obrazovni dio. Izložbe koje u svojoj ekspoziciji imaju elemente igre posjećenije su i posjetitelji se na njima više zadržavaju kod takvih sadržaja. Igra je sastavni dio muzejske pedagogije. Primarno je upoznati posjetitelje s predmetima i idejama koje muzej ima i promiče. Ali, naravno, i s novim pristupom. Najveći dio rada pedagoga ostvaruje se različitim aktivnostima, primjerice, tematskim radionicama, u sklopu kojih se

27 URL: <http://hrmud.hr/sekcija-muzejskih-pedagoga/> (17. srpnja 2014.).

28 URL: <http://hrmud.hr/sekcija-muzejskih-pedagoga/> (17. srpnja 2014.).

29 Novi Muzej suvremene umjetnosti u Zagrebu postao je prepoznatljiv u javnosti po djelu izloženom ispred Muzeja - toboganu, simbolu dječje igre, radu svjetski poznatoga suvremenog umjetnika Carstena Höllera, a ne npr. po neobičnoj, također umjetnički dizajniranoj zgradi arhitekta Igora Franića, čuvenome meandru za koji se pri izgradnji Muzeja 2009. smatralo da će postati prepoznatljiv amblem grada (Tenžera, M. MSU između edukativne živosti i izložbenog polumrtvila. *Vjesnik*, Zagreb, 16. prosinca 2011.).

30 Tenžera, M. MSU između edukativne živosti i izložbenog polumrtvila. *Vjesnik*, Zagreb, 16. prosinca 2011.

31 MSU je dobitnik Godišnje nagrade Hrvatskoga muzejskog društva za 2010. godinu za iznimna ostvarenja u muzejskoj struci i u promicanju suvremene umjetnosti među različitim skupinama publike.

32 Hrvatsko muzejsko društvo dodijelilo je 2012. Nadi Beroš, muzejskoj pedagoginji, savjetnici Muzeja suvremene umjetnosti, Godišnju nagradu za realizaciju programa 17. muzejske edukativne akcije Hrvatskoga muzejskog društva pod naslovom *Voda*, realizirane u Muzeju suvremene umjetnosti pod nazivom *Zapisano na vodi*. <http://hrmud.hr/godisnja-nagrada-hmd/> (20. srpnja 2014.).

33 Bauer, Antun. Akcija za široki krug korisnika muzeja i galerija. *Manuscripta museologica*, Zagreb, 1982., str. 4.

34 Ibidem, str. 5

35 Hooper-Greenhill, Elizabeth. Museum Education. U: Hooper-Greenhill, Elizabeth (ed.). *The Educational Role of the Museum*, 1. izd. London: Routledge, 1994: 229-258.

36 Cassin, Michael. *Art Buzz. The Game show comes to the Museum. Pensare, valutare, ri-pensare. La mediazione culturale dei musei*. Roma: Franco Agnelli, 2007: 127-131.

dinamičnim i slikovitim načinom dolazi do spoznaje o značenju pojedinih muzejskih izložaka (tema). Prema Tomeu (2010.), suvremene interaktivne izložbe nude brojne mogućnosti za pripremu ponešto različitih pedagoških programa u kojima posjetitelji mogu vrlo aktivno sudjelovati, promišljati ono što su upravo doživjeli i istodobno biti kreativni.³⁷

Važno je posjetitelje upoznati s muzejskim svijetom, vrijednostima, prostorom i poslom. Pitanje je samo kako to postići. Katkad je dovoljno osmisliti likovnu radionicu, katkad održati zanimljivo predavanje, ali pokatkad je potrebno i dugotrajnije osmišljavanje novih sadržaja, istraživanja ili misaonih igara. Pritom ne treba biti isključiv i misliti da su igra i zabava samo za djecu i mlade. Djeca se igraju, i to je samo po sebi razumljivo, ali igrati se žele i odrasli; interaktivni sadržaji moraju ih *privući* na istraživanje i tako uključiti u određeni sadržaj (igru), a da toga nisu ni svjesni. Kadšto su djeca odraslima izgovor za sudjelovanje u igri. Prema Huizingi (1970.), igra je oblik djelatnosti – i kao smisleni oblik i kao društvena funkcija.³⁸

U *Rječniku hrvatskoga jezika* Anić (1991.) uz pojam *igre* navodi da je to *intelektualna ili tjelesna aktivnost koja ima kao jedini cilj da se osoba koja joj se predaje zabavi*, ali je to, prema njemu, i *razonoda, rekreacija*.³⁹ Igra je vrlo važna u životu ne samo djece, već i svih ljudi. Ključne su komponente igre motivacija za doseganje nekog cilja, određena pravila te interakcija, odnosno kontakt među sudionicima. Mnoge su igre upravo zbog navedenih elemenata korisne i edukativne jer usmjeravaju aktere na usvajanje novih znanja i vještina. Muzejska pedagogija teži tome. Putem novih metoda muzej treba postati mjesto spoznavanja novih sadržaja. Igra je jedna od njih. Važnost igre u čovjekovu životu objašnjava Huizinga⁴⁰ u svom kapitalnom djelu *Homo ludens*, u kojemu navodi kako se čovjek oduvijek, tijekom cijele povijesti – igra. Igra je praktično stara koliko i čovječanstvo, ali Huizinga naglašava da je *svaka igra u krajnjoj liniji i prije svega slobodan čin. Igra na zapovijed više nije igra*.

Činjenica da se kroz igru uči u muzejskoj se pedagogiji smatra poticajnom.⁴¹ Naime, dugogodišnja praksa muzejskih pedagoga pokazala je što posjetitelji žele (barem većina njih), a to su lako razumljive, kratke informacije dopunjene interaktivnim sadržajima. Pritom je potrebna određena doza opreza! Naime, posjetiteljima ne treba uvijek nuditi "liniju manjeg otpora" – igru, te jednostavne, kratke sadržaje. Dapače, treba im ponuditi i nešto složenije informacije raspoređene u više informativnih razina jer muzej posjećuju i oni koji žele "znati više". Posjetitelji će se dulje vrijeme zadržati ispred izložka koji je predstavljen interaktivno, zabavno, koji trebaju istraživati (otvaranjem kutije, oslušivanjem glasanja životinja, promatranjem kroz mikroskop, dodirivanjem predmeta itd.). Igranjem se uči. Kroz igru i zabavu spoznaje se bit informacije, a da pritom nismo svjesni da na taj način zapravo učimo. Igram se ulazi u određenu temu i rješavanjem postavljenih zadataka uči se o njoj.

U muzeju se na taj način pokušavaju objasniti građa, zbirka i predmet. Igra ponajprije ima iznimno važnu odgojnu vrijednost, a nije zanemariva ni njezina obrazovna uloga. Čega god se igrali i na kakav god način to činili (naravno, uz uvjet da je igra primjerena dobi posjetitelja), sve su igre prilika da se nešto uči i nauči, što je osobito važno kad je riječ o djeci. To su spoznali mnogi svjetski muzeji, među kojima i pariški prirodoslovni muzej Muséum national d'Histoire naturelle⁴², koji posjeti više od 500 000 osoba u godini, od čega 50 % djece⁴³. Kako djeca imaju veće potrebe za znanjem, u Muzeju su za njih organizirani i posebni prostori u kojima simulacijama istraživanja u sklopu računalnih igara ili nekih drugih interaktivnih sadržaja lakše mogu upoznati i razumjeti znanost.⁴⁴

Iako taj muzej, kao i mnoge druge svjetski poznate prirodoslovne muzeje (u Londonu, Leidenu, Bruxellesu, Washingtonu, Sidneyju, Tokiju itd.) posjećuje velik broj djece, nitko te muzeje ne smatra *dječjim muzejima* već znanstvenim muzejima čiji su programi prilagođeni djeci.

Događanja u muzejima

Radi privlačenja i odraslih posjetitelja, u muzejima se sve češće organiziraju različite priredbe i programi kojima se obilježavaju njihovi važni datumi. Tada djelatnici muzeja zajedničkim radom osmišljavaju atraktivne programe kojima je cilj popularizacija muzeja. Tako se prigodnim programima i događanjima obilježavaju Međunarodni dan muzeja, *Noć muzeja*, a u prirodoslovnim muzejima i *Dan biološke raznolikosti*, *Noć šišmiša*, Svjetski dan životinja itd.

Sve je popularnija i organizacija događanja u povodu, primjerice, fašnika, koji je u organizaciji Muzeja grada Zagreba pod nazivom *Žive slike*⁴⁵ postao kulturna muzejska manifestacija u Hrvatskoj. Riječ je o odličnoj kombinaciji poučnoga i zabavnoga, a tajna uspjeha te manifestacije jest činjenica da u njoj sudjeluju svi djelatnici Muzeja koji svojim znanjem i stručnošću oživljavaju likove važnih i manje važnih, ali zanimljivih Zagrepčana iz prošlosti grada. Svi su likovi stvarni i o njima postoji dokumentacija u bogatome muzejskom fondusu. Priče i dogodovštine o njima utemeljene su na stvarnim, povijesnim činjenicama i iskazuju se u samom ambijentu Muzeja, u izložbenim dvoranama, u ležernoj, prijateljskoj atmosferi u kojoj posjetitelji, razgledavajući postav, mogu razgovarati s tim likovima i postavljati im pitanja. Ta je manifestacija potaknula i veliko zanimanje za kostimirana muzejska vodstva kojima se oživljuju osobe iz povijesti, ali i iz svakidašnjeg života, a poznato je da se uz pomoć vizualizacije lakše pamte dobivene informacije. Poseban je fenomen muzejska manifestacija *Noć muzeja* (održava se zimi, uvijek zadnjeg petka u siječnju). Tada, usprkos hladnom vremenu, u jednoj noći muzeji zabilježe gotovo polovicu ukupnoga godišnjeg broja posjetitelja.⁴⁶ Značenje te manifestacije ogleda se u činjenici da mnogi ljudi tada prvi put posjete muzej.

37 Tome, Staša. *Zašto se ne bismo razonodili u muzeju i istovremeno naučili nešto novo?* Zbornik radova muzejskih pedagoga Hrvatske s međunarodnim sudjelovanjem. Zagreb: Hrvatsko muzejsko društvo, 2010: 71-77.

38 Huizinga, Johan. *Homo ludens - O podrijetlu kulture u igri* (prev. Ante Stamać). Zagreb: Matica hrvatska, 1970: 13.

39 Anić, Vladimir. *Rječnik hrvatskoga jezika*, drugo, dopunjeno izdanje. Zagreb: Novi Liber, 1991: 261.

40 Huizinga, op. cit., str.17.

41 Ibidem, str.17.

42 URL: <http://www.mnhn.fr/fr> (29. srpnja 2014.)

43 *Discovering the Grande Galerie de l'Evolution*. Paris: Editions du Muséum National d'Histoire Naturelle, 1995: 28.

44 Ibidem.

45 URL: <http://www.mgz.hr/hr/muzejski-programi/zive-slike/kronologija-zivih-slika/>
URL: <http://www.mgz.hr/hr/muzejski-programi/zive-slike/ozivljeni-znani-likovi/>
(preuzeto 5. kolovoza 2014.)

46 Hrvatsko muzejsko društvo još od 2005. organizira *Noć muzeja* u cijeloj Hrvatskoj. Autorice koncepcije programa i voditeljice projekta jesu mr. sc. Vesna Jurić Bulatović i mr. sc. Dubravka Osrečki Jakelić, koje su sa šest zagrebačkih muzeja u prosincu 2005. pokrenule akciju kao gradski pilot-projekt. Od 2007. *Noć muzeja* prerasta u nacionalnu manifestaciju, u koju se uključuje sve više muzeja i gradova, a raste i broj posjetitelja koji u toj noći prelaze broj od 70 000.

Kao razlog tome najčešće se navodi besplatan ulaz u muzej. Osim stručnih sadržaja, u programu se često nađu i sadržaji koji nisu nužno vezani za muzej, ali privlače posjetitelje i potiču veselje i zabavu, npr. različiti glazbeni sadržaji, performansi i neizbježni gastronomski programi.

Manifestacija *Noć muzeja* počela se održavati u Njemačkoj 1998., a 1999. organizirana je i u Francuskoj. U 2005. godini akcija prerasta u događaj na europskoj razini. U Zagrebu je pokrenuta kao pilot-projekt, i to sa samo šest muzeja. Iz pregleda posjećenosti manifestacije *Noć muzeja* u Republici Hrvatskoj od 2005. do 2014. vidljivo je kako se posjećenost te manifestacije svake godine sve više povećavala.

Od 2011. broj posjetitelja u *Noći muzeja* u Hrvatskoj veći je od 300 000. U 2013. u manifestaciju je bilo uključeno sto gradova s 200 muzeja i ostalih kulturnih ustanova. Za *Noć muzeja* 2013. otvoreno je 129 izložaba, održano 40 predavanja, organizirano 57 stručnih vodstava kroz muzejske postave, održano 40 projekcija, 9 predstava, 41 radionica, 67 glazbenih programa, dvije modne revije, mnogo literarnih večeri, pripovjedaonica i performansa.⁴⁷ Već u *Noći muzeja* 2014. gotovo 360 000 posjetitelja moglo je razgledati 290 izložaba i sudjelovati u 90 muzejskih radionica, a organizirano je 55 projekcija, 40 predavanja i 40 predstavljanja, a muzejsku je ponudu obogatilo 70 glazbenih događanja, 26 predstava, 10 revija i 10 literarnih večeri.⁴⁸

Danas je *Noć muzeja* manifestacija kojom se nastoji ostvariti jedan od osnovnih strateških ciljeva Hrvatskoga muzejskog društva – izgradnja percepcije muzeja kao baštinskih ustanova, ustanova identiteta i muzeja kao nezaobilaznog sudionika u održivom razvoju turizma.⁴⁹ Svim se aktivnostima u sklopu te manifestacije potiče prepoznavanje muzeja kao dinamične institucije koja povezuje ljude s globalnim izvorima informacija, idejama i stvaralaštvom za kojim ona traga, dostupne svim korisnicima i na svim medijima, te na poticanje aktivnosti razvijanja znatiželje kao motiva za posjet muzeju kao ustanovi znanja, ali i prostoru za zabavu te za smisleno i korisno provođenje slobodnog vremena.⁵⁰

Iako je manifestacija *Noć muzeja* i u medijima i u javnosti primjereno zastupljena, obilježavanje Međunarodnog dana muzeja 18. svibnja daleko je važnije. Naime, želeći javnost informirati o kulturnoj baštini i uloziti što je muzeji imaju u njezinu očuvanju, Međunarodni savjet za muzeje (ICOM)⁵¹ odredio je 1977. taj dan – 18. svibnja – kao zajednički dan svih muzeja u svijetu. Svake se godine u tu međunarodnu manifestaciju uključi oko 120 zemalja s više od 30 000 muzeja⁵², među kojima su i hrvatski muzeji, koji time daju svoj doprinos promociji struke.

U Hrvatskoj se Međunarodni dan muzeja, na inicijativu Muzejskoga dokumentacijskog centra (dalje: MDC), obilježava od 1980. godine.

Uloga MDC-a u tome je iznimno važna jer upravo ta institucija obavještava, organizira i poziva muzeje na za-

jedničko sudjelovanje u preporučenoj, aktualnoj temi te detaljno izvješćuje javnost o realiziranim projektima⁵³ (od 1995. do 2000. pregled događanja redovito je objavljivao u časopisu *Informatica Museologica*, a od 2006. na web stranici MDC-a; nap. aut.).

Tog dana muzeji nastoje privući pozornost javnosti na svoj rad, pa osim besplatnog ulaza, nude posjetiteljima niz aktivnosti, od stručnih (npr. besplatna stručna vodstva, ekspertize, promotivne akcije, otvorenja izložaba i novih muzejskih prostora) do zabavnih (npr. koncerti, predstave) te mnoge druge akcije namijenjene različitim ciljnim skupinama – djeci, obiteljima te osobama s posebnim potrebama.

Prema T. Cukrov⁵⁴, u obilježavanje Međunarodnog dana muzeja 2010. bilo je uključeno stotinjak muzeja s više od dvjesto različitih događanja.

Osim navedenih manifestacija čija su ciljna skupina odrasli, svake godine od 1996., mjesec dana prije obilježavanja Međunarodnog dana muzeja, HMD-ova Sekcija za muzejsku pedagogiju i kulturnu akciju organizira muzejsko-edukativnu nagradnu igru za djecu i mlade. Svrha joj je promicanje i populariziranje muzeja i njihove građe, ali i poticanje individualnih posjeta muzejima te stjecanje kulturnih navika u posjetitelja. Ideja o tome potekla je od MDC-a, koji je pokrenuo zajedničku muzejsku edukativnu igru pod nazivom Što je u muzeju oduševilo profesora Baltazara.⁵⁵

Tada je u akciji sudjelovalo 15 muzeja iz Zagreba i Zagrebačke županije. Od tada pa do danas mijenjali su se muzeji, voditelji akcije te broj gradova i muzeja sudionika koji su se uključivali u akciju, što pokazuju podatci navedeni u knjižicama tiskanima uz svaku akciju.

ZAKLJUČAK. Moderno vrijeme u kojemu živimo postavlja muzejima nove izazove. Posjetiteljima su zanimljiviji muzeji čije su izložbe dopunjene popratnim interaktivnim sadržajima, dobro osmišljenim aktivnostima, publikacijama itd., pa su ti muzeji i posjećeniji⁵⁶ od onih koji imaju tradicionalan pristup izlaganju građe. Za dobro osmišljene muzejske sadržaje potrebna je suradnja svih muzejskih djelatnika. Te su dvije struke međusobno nedjeljive i jednako važne za muzej. Radi pridobivanja pozornosti javnosti, muzejski predmet mora pobuditi znatiželju potencijalnih i stalnih posjetitelja. Tome itekako može pridonijeti muzejska pedagogija kao posve specifična djelatnost.

Danas je ponuda zabave velika, konkurencija je sve brojnija i muzej treba biti drugačiji i sve inovativniji kako bi privukao posjetitelje. Muzejski je predmet središte svih programa (i uvijek će biti), ali pametnim i dinamičnim sadržajima on postaje razumljiviji i prepoznatljiviji široj javnosti, a ne samo uskom krugu stručnjaka. Iznimno je važan dobro osmišljen naslov izložbe, kao i njezin dizajn i likovni postav, ali bez maštovito osmišljenih popratnih događanja – stručnih i marketinških, te popratnih tiskovina teško se može doprijeti do posjetitelja. Elementi zabave i igre u muzeju postaju vrlo važan segment

47 URL: <http://nocmuzeja.hr/otvorenje> (19. srpnja 2014.)

48 isto

49 isto

50 isto

51 <http://icom.museum/events/international-museum-day/> (25. rujna 2014.)

52 <http://icom.museum/events/international-museum-day/> (25. rujna 2014.)

53 <http://www.mdc.hr/hr/muzeji-u-hrvatskoj/medunarodni-dan-muzeja-u-hrvatskoj/> (25. rujna 2014.)

54 Cukrov, T. Međunarodni dan muzeja - 30 godina u Hrvatskoj. *Informatica Museologica*, 41 (1-4), MDC, Zagreb, 2010: 179-182.

55 Autor Želimir Laszlo, MDC, 1998.

56 Prema podacima istraživanja Državnog zavoda za statistiku, koji svake tri godine provodi istraživanje o posjećenosti muzeja, galerija i zbirki u Republici Hrvatskoj.

Tablica 1. Broj posjetitelja manifestacije *Noć muzeja*.
Izvor: URL: <http://nocmuzeja.hr/o-nama/>
(19. srpnja 2014.)

Godina	Broj gradova	Broj muzeja, galerija	Broj posjetitelja
2005.	1	6	10 000
2006.	nema podataka	nema podataka	nema podataka
2007.	8	27	70 000
2008.	20	60	111 000
2009.	31	73	140 000
2010.	43	116	278 000
2011.	60	150	300 000
2012.	80	180	315 000
2013.	100	226	324 000
2014.	100	210	360 000

Tablica 2. Broj muzeja sudionika u zajedničkim muzejsko-edukativnim programima Sekcije muzejskih pedagoga HMD-a
Podatke prikupila: Renata Brezinščak, Hrvatski prirodoslovni muzej, Zagreb

Godina	Naziv programa	Muzej organizator	Broj muzeja i drugih sudionika	Broj gradova
1996.	Što je u muzeju oduševilo prof. Baltazara?	Muzejski dokumentacijski centar, Zagreb	15	3
1997.	<i>Cvijet</i>	Arheološki muzej, Zagreb	17	3
1998.	<i>Put pod noge</i>	Muzej grada Zagreba	17	3
1999.	<i>Od...do</i>	Hrvatski školski muzej	22	3
2000.	<i>2000</i>	Etnografski muzej, Zagreb	22	7
2001.	<i>Jačajmo se</i>	Hrvatski športski muzej	30	6
2002.	<i>Kuća</i>	Muzeji Hrvatskog zagorja – Staro selo Kumrovec	27	8
2003.	<i>U slast</i>	Muzej Prigorja, Sesvete	25	8
2004.	<i>Odjelo</i>	Muzej Turropolja, Velika Gorica	44	18
2005.	<i>Portal</i>	Muzej za umjetnost i obrt, Zagreb	39	17
2006.	<i>Zvuk...ton...glas</i>	Hrvatski povijesni muzej, Zagreb	42	21
2007.	<i>Iznenadjenje</i>	Muzej Mimara, Zagreb	59	35
2008.	<i>Original</i>	Muzeji Hrvatskog zagorja – Galerija Antuna Augustinčića, Klanjec	56	34
2009.	<i>U[okvir]</i>	Muzej Slavonije, Osijek	61	35
2010.	<i>Kotač</i>	Etnografski muzej Zagreb	59	31
2011.	<i>Dodir</i>	Tiflološki muzej, Zagreb	52	30
2012.	<i>Voda</i>	Muzej suvremene umjetnosti, Zagreb	55	25
2013.	<i>Muzejske pričalice</i>	Arheološki muzej u Zagrebu	70	35
2014.	<i>Bez(veze)</i>	Prirodoslovni muzej, Rijeka	63	34

koji pomaže u svladavanju predstavljene teme. Takve interaktivne i zabavne programe podjednako dobro prihvaćaju i djeca i odrasli. Muzej mora biti živo i uvijek aktivno tijelo. Pravilnim procjenama kada, što, kako i za koga što odraditi u konačnici rezultira povećanjem broja posjeta muzeju.

LITERATURA

1. Bauer, Antun. Akcija za široki krug korisnika muzeja i galerija. *Manuscripta museologica*, Zagreb, 1982.
2. Billmann, Hans Joachim. *Multimedia in Museen-Neue Formen der Präsentationen-neue Aufgaben der Museumspädagogik*. Bremen: Engram GmbH, 2004.
3. Gob, Andre & Drouguet, Noémie. *Muzeologija, povijest, razvitak, izazovi današnjice*, 1. izd., (prev. Jasna Horn). Zagreb: Antibarbarus, 2008.
4. Hein, George. *Learning in the Museum*. Routledge London – New York, 1998.

5. Hooper-Greenhill, Elizabeth. *The Educational role of the Museum*. Routledge London – New York, 1999.

6. Huizinga, Johan. *Homo ludens – O podrijetlu kulture u igri* (prev. Ante Stamač). Zagreb: Matica hrvatska, 1970.

7. Maroević, Ivo. *Uvod u muzeologiju*. Zagreb: Zavod za informacijske studije Odsjeka za informacijske znanosti, Filozofski fakultet Sveučilišta u Zagrebu, 1993.

8. Rea, Paul Marshall. *The Museum and the Community*, 1. izd. Lancaster: Lancaster Science Press, 1932.

9. Šola, Tomislav. *Marketing u muzejima (ili o vrlini i kako je obznaniiti)*, 1. izd. Zagreb: Hrvatsko muzejsko društvo, 2001.

Članci

1. Alavanja, Koraljka. Škola u muzeju. // Školske novine br. 30, Zagreb, 2003.

2. Antoš, Zvezdana. Prema određivanju novih kriterija i pristupa sakupljanju predmeta za muzejske zbirke. // *Etnološka istraživanja* 1, 9(2004). Etnografski muzej, Zagreb, str. 137-150.

3. Bauer, Antun. *Muzejska pedagogija*. // Referat s VIII. kongresa Saveza muzejskih društava Jugoslavije, Pula, 26. - 28. svibnja 1975. - Bilješke. - Literatura, str. 101-111.
 4. Bauer, Antun. Savjetovanje o pedagoškoj djelatnosti u muzejima u Sloveniji. // *ARGO*, br. 25, Ljubljana, 1985., str. 83-85.
 5. Cassin, Michael. *Art Buzz. The Game show comes to the Museum*. // Pensare, valutare, ri-pensare. La mediazione culturale nei musei, Franco Agnelli, Roma, 2007., str. 127-131.
 6. Cukrov, Tončika. Novo lice muzeja u budućnosti - korak u novo tisućljeće. // *Informatica Museologica* 28 (1/4), Muzejski dokumentacijski centar, Zagreb, 1997., str. 5-13.
 7. Hooper-Greenhill, Elizabeth. Museum Education. // In: Hooper-Greenhill, Elizabeth (ed.), *The Educational Role of the Museum*, 1. izd., Routledge, London, 1994., str. 229-258.
 8. Hotko, Jelena. Nastava povijesti u muzeju i uloga muzejskog pedagoga - Hrvatski povijesni muzej. // *Povijest u nastavi*, br. 2(16) god. VIII (2010), Društvo za hrvatsku povijesnicu, Zagreb, 2010., str. 201-350.
 9. Kolveshi, Željka. Povijest povijesnog predmeta. // *Informatica Museologica* 27 (1-2), Muzejski dokumentacijski centar, Zagreb, 1996., str. 11-13.
 10. Majanović, Nada. Dr. Bauer i muzejska pedagogija. // *Muzeologija*, br. 31, Muzejski dokumentacijski centar, Zagreb, 1994., str. 29-33.
 11. Maroević, Ivo. Muzejski izvor kao povijesni izvor i dokument. // *Informatica Museologica* 36 (1/2) 2005., Muzejski dokumentacijski centar, Zagreb, 2005., str. 54-58.
 12. Parker, Arthur Caswell. *Catalog problems of museums*. // *Museum News*, 11, American Association of Museum, Washington, 1934., str. 6-8.
 13. Škarić, Mila. *Edukativni posrednički servis. Rješenje za bolju komunikaciju obrazovnih institucija: škole i muzeja*. // V. skup muzejskih pedagoga Hrvatske s međunarodnim sudjelovanjem, Rijeka - Dubrovnik - Bari - Rijeka, Hrvatsko muzejsko društvo, Sekcija za muzejsku pedagogiju, 2008.
 14. Škarić, Mila. *Muzejska pedagogija u Hrvatskoj*. // Skup muzejskih pedagoga Hrvatske s međunarodnim sudjelovanjem, 1. zbornik radova, Hrvatsko muzejsko društvo, Sekcija za muzejsku pedagogiju, Zagreb, 2002.
 15. Tome, Staša. *Zašto se ne bismo razonodili u muzeju i istovremeno naučilo nešto novo?!*
- V. zbornik radova muzejskih pedagoga Hrvatske s međunarodnim sudjelovanjem, Hrvatsko muzejsko društvo, Zagreb, 2010., str. 71-77.
16. Van Mensch, Peter. Obilježja izložbi. // *Informatica Museologica*, 34 (3-4), Muzejski dokumentacijski centar, Zagreb, 2003., str. 6-12.
 17. Vujić, Žarka. Izvori muzeja u Hrvatskoj. // *Kontura art magazin*, Zagreb, 2007.

Ostali izvori

1. Anić, Vladimir. *Rječnik hrvatskog jezika*, 2., dop. izd. Zagreb: Novi Liber, 1994: 261.
2. Tenžera, Marina. MSU između edukativne živosti i izložbenog polumrtvila. *Vjesnik*, 16. prosinca 2011, Zagreb.
3. Vodić Muséum Natural d'Histoire Naturelle. *Discovering the Grande Galerie de l'Evolution*, Editions du Muséum Natural d'Histoire Naturelle, Paris, 1995.
4. Zakon o muzejima. NN 142/98.
5. Pravilnik o stručnim i tehničkim standardima za određivanje vrste muzeja, za njihov rad, te za smještaj muzejske građe i muzejske dokumentacije. NN 30/06.

Internetski izvori

1. URL: <http://nocmuzeja.hr/o-nama/> (19. srpnja 2014.)

2. URL: <http://hrmud.hr/sekcija-muzejskih-pedagoga/> (17. srpnja 2014.)
3. URL: <http://www.metmuseum.org/events/programs> (29. srpnja 2014.)
4. URL: <http://www.modernamuseet.se/Stockholm/Utstallningar/2014/Dansmaskinet/> (26. srpnja 2014.)
5. URL: http://icom.museum/uploads/tx_hpindexbdd/ (17. srpnja 2014.)
6. URL: <http://www.mgz.hr/hr/muzejski-programi/zive-slike/ozivljeni-znani-likovi/> (preuzeto 5. kolovoza 2014.)
7. URL: <http://www.mgz.hr/hr/muzejski-programi/zive-slike/kronologija-zivih-slika/> (preuzeto 5. kolovoza 2014.)

Primljeno: 29. travnja 2014.

ANIMATING THE CONTENTS OF MUSEUMS – FRAMEWORK FOR THE IDENTIFIABILITY OF A MUSEUM

The paper presents the museum and its activity as directed to the public, and the reasons for the every greater popularity of and attendance at the museum are considered. The understanding and perception of the museum have obtained a new dimension in the last decade, particularly at the present time. Museums are changing. Not so long ago they were peaceful, calm institutions meant only for study and for work on the collections, while today they are lively and vital institutions in which various programmes unfold, educational, promotional and musical, for instance.

The paper aims to show that entertainment and amusement, at first merely supplementary to the classical exhibitions, later, as increasingly important parts of museum set-ups, have tended to make museums ever more popular and thus attract a greater number of visitors. Although the collection is still the most important part of the museum activity, thanks to other methods and new technologies, it is today more accessible, more understandable to the general public. Interactive and entertaining contents draw a diverse audience, and thus occupy more and more places within the museum displays, which has resulted in increased numbers of people visiting the museums, as well as an alteration of their perception in public. For a museum this is an advantage (an increase in attendance) but also a drawback (the collection and the object are in second place). Museums are privileged establishments for they can unite seriousness with amusement. Knowledge and imagination united turn museums into places of interest in which leisure time can be spent, visitors being happy to come more than once. Great importance attaches to museum education, a specific activity within the organisational structure of a museum.