

IPOSTAZE ALE MUZEULUI ÎN LITERATURA CONTEMPORANĂ PENTRU COPII

*profesor, Complexul Educațional
„Laude-Reut”, București

Lavinia POPA*

Abstract: *This paper aims to present three aspects of the museum, as they are presented in three books written for children, belonging to contemporary children's literature. Starting with a brief presentation of the specificity of the contemporary museum and its functions, we intend to highlight its deeply educational character. Defining concepts like museum pedagogy and children's literature, we aim to complete the theoretical part of our approach. Furthermore we present the image of the museum as it is presented in three children's books, identifying and underling, in those texts, the functions of the museum institution. We offer thus a good opportunity, both for school teachers and museum educators, to discover new ways of using teaching resources in facilitating the understanding of the specific image and functions of the contemporary museum institution by the youngest visitors.*

Keywords: *museum, pedagogy, children's literature, books.*

Cuvinte-cheie: *muzeu, pedagogie muzeală, literatură pentru copii, cărți.*

1. Delimitări conceptuale

1.1. Muzeul contemporan și funcțiile sale

De-a lungul timpului, au avut loc numeroase schimbări cu privire la conceptul de muzeu (Oprîș 2008). Acestea au făcut ca, în prezent, să existe printre specialiști diferite abordări privind rolurile și funcțiile pe care această instituție ar trebui să le îndeplinească (Pop 2017).

În timp ce teoriile clasice susțin preponderent funcțiile de colectare, conservare și cercetare a patrimoniului, cele contemporane accentuează necesitatea folosirii patrimoniului muzeal în scop educativ, recreativ, de entertainment și chiar de dezvoltare economică a unei regiuni, așa cum susține și autoarea citată (2017). Tematicii privind aceste tendințe i-au fost dedicate și intervenții anterioare care evidențiau reorientarea către public a funcțiilor muzeale (2003).

Încă din anul 1999, Asociația Muzeelor britanice (Pop 2017) formulează o nouă definiție a muzeului, evidențiind existența acestuia în folosul publicului: „muzeele permit oamenilor să exploreze colecțiile pentru inspirație, învățare și divertisment. Ele sunt instituții care colectează, păstrează și fac accesibile societății artefactele și speciimenele pe care le dețin” (Lennon & Graham 2001). Astfel, conform concepției contemporane, muzeele sunt definite pornind de la scopul socio-educational pentru care acestea există, subliniind importanța mijloacelor utilizate și a activităților specifice desfășurate pentru realizarea misiunii lor.

Conform Statutului ICOM din 2007 (Viena, Austria, 24 august 2007), muzeul este definit ca fiind „o instituție permanentă, cu scop nelucrativ, aflată în serviciul societății și al dezvoltării sale, deschisă publicului, care achiziționează, conservă, cercetează, comunică și expune în scopul educării, studierii și delectării, patrimoniul tangibil și intangibil al umanității și al mediului său”.

Principalele elemente definitorii ale muzeelor sunt (ICOM, 2013; Legea muzeelor și colecțiilor publice nr. 311/2003): a) Instituții de cultură non-profit, publice sau private; b) Au ca scop servirea publicului, a societății și contribuirea la dezvoltarea acesteia; c) Sursă de cunoaștere, educație, divertisment, recreare; d) Desfășoară activități specifice precum: colectarea (achiziții și donații), conservarea, cercetarea, restaurarea și expunerea publică regulată a unor „mărturii tangibile și intangibile ale oamenilor și mediului lor.”

Așa cum cercetătorii contemporani o demonstrează (Pop 2017), în abordarea modernă a muzeului se pune un accent deosebit pe funcția educativă a muzeelor (Neamu 2010). Astfel, Constituția muzeelor din Australia (apud Pop 2017), definește muzeul ca fiind „o instituție care ajută oamenii să înțeleagă lumea, să interpreteze trecutul și prezentul și să exploreze viitorul. În acest sens, muzeele păstrează și cercetează colecții și fac accesibile obiectele și informațiile atât în mediul fizic, cât și în cel virtual. Rezultatul activităților desfășurate de muzee este generarea de valoare pe termen lung în cadrul comunității” (Hume & Mills 2011).

Scopurile principale ale muzeelor sunt considerate cele educaționale sau estetice și în America (Hume & Mills 2011). Astfel, în accepțiunea Asociației Americane a Muzeelor (AAM), muzeul este „o instituție non-profit organizată, care are un scop preponderent educațional sau estetic, cu angajați profesioniști, care deține și utilizează obiecte tangibile, le îngrijește și le expune public pe baza unui program regulat” (Genoways & Ireland 2003). Datorită importanței acordate

componentei educaționale și estetice, AAM recunoaște ca muzee și unele tipuri de instituții care nu colectează patrimoniu (precum: centre artistice, muzee pentru copii, planetarii și centre bazate pe știință și tehnologie), deoarece acestea expun obiecte și le utilizează în scop educațional, chiar dacă nu dețin colecții permanente (Genoways & Ireland 2003). În opinia lui Günay (2012), muzeele sunt spații de educație informală și instrumente de comunicare a culturii de masă care contribuie la îmbunătățirea vieții sociale. Același punct de vedere este împărtășit și de Grenier (2010), care susține că muzeul este concomitent un spațiu de joacă și de învățare, aceste elemente fiind reunite sub noțiunea de edutainment. Prin intermediul jocului, muzeul servește societatea deoarece poate contribui la creșterea stimei de sine, dezvoltarea gândirii creative, conferirea unui sentiment de calm și a unei stări de bine. Muzeele, ca spații de învățare ludice, reprezintă un catalizator pentru creativitate, interacțiune socială și învățare.

În încercarea de a reuni toate aceste abordări ale muzeelor, Bucur (2006) accentuează necesitatea nuanțării conceptului de muzeu tradițional, în favoarea conceptului de muzeu modern, de „muzeu viu” care este concomitent „școală”, „centru cultural”, „amfiteatru”, „universitate”, „târg al valorilor tradiționale”, „centru cinezic” sau „parc”. Alături de funcțiile de achiziție, conservare, cercetare și expunere a patrimoniului, în absența acțiunilor și a activităților de diseminare a informațiilor, de educare și de divertisment oferite cetățenilor, muzeele ar fi doar centre de conservare și cercetare a patrimoniului.

Concomitent cu redefinirea noțiunii de „muzeu” a avut loc și o reorientare a funcțiilor acestuia. Astfel, clasificarea și numărul propriu-zis de funcții muzeale diferă de la un autor la altul, definirea cu precizie a acestora fiind destul de dificil de realizat (Gray 2011). Spre exemplu, Weil (1990, apud O'hagan, 1998) reunește funcția de educare cu cea de interpretare și expunere, reducând astfel funcțiile muzeelor la trei: achiziție/conservare, cercetare și comunicare. Pe de altă parte, Gray (2011) clasifică funcțiile muzeelor în două categorii, respectiv funcții interne (care au legătură cu procesele desfășurate în cadrul muzeului precum colectarea, conservarea și cercetarea patrimoniului) și funcții externe (care se referă la „ieșirile” generate de către muzeu în economie și societate).

Citând autorii români, Pop (2017) consideră că e necesar ca funcțiile muzeului să înglobeze într-o formă sau alta următoarele elemente (apud Enășel 2013): colectarea, conservarea și restaurarea, cercetarea și dezvoltarea științifică a patrimoniului muzeal, alături de

diseminarea rezultatelor cercetării și educarea publicului. Primele funcții pot fi reunite sub denumirea de „funcții tradiționale ale muzeului”, în timp ce funcția de educare reprezintă o funcție modernă, nouă, a acestei instituții. Dacă funcția de colectare poate fi asociată cu aprovizionarea, funcția educațională a muzeelor face parte din procesul de furnizare de educație, de formare. Această funcție se regăsește în „ieșirile” generate de muzee, pe piață, indiferent că e vorba de produse, servicii sau informații. Muzeele își îndeplinesc această funcție prin efectuarea de ghidaje, închirierea de audio-ghiduri, plasarea în cadrul expozițiilor a unor etichete sau panouri informative, oferirea spre vânzare a unor cărți/albumes/broșuri de specialitate, dar și prin valorificarea oportunităților oferite de tehnologie, respectiv prin distribuirea de materiale scrise, audio, video sau flash (tururi virtuale) pe internet, pe site-uri web sau pe diferite rețele precum Youtube sau Facebook (O'hagan 1998). Totodată, în vederea acoperirii acestei funcții, multe muzee organizează ateliere și programe educaționale în cadrul spațiilor lor și încheie parteneriate cu școli care au ca obiect derularea unor proiecte educaționale transdisciplinare comune. Toată această implicare a muzeelor în furnizarea de educație non-formală a condus la crearea unei relații strânse între muzeu și copii și la dezvoltarea unui nou domeniu intitulat pedagogie muzeală (Günay 2012).

1.2. Pedagogia muzeală

Constantin Cucoș consideră că „Pedagogia muzeală are ca obiect de interogație identificarea și validarea unor strategii care să conducă la maximizarea virtuților formative ale spațiului muzeal, iar ca scop își propune să stimuleze interacțiunea pe linie educațională dintre muzeu și școală, să pregătească specialiști dar și categorii de public pentru valorizarea potențialului educativ adus de acest mediu cultural. Ca orice tip de discurs normativ, această specializare a pedagogiei are ca scop delimitarea și propunerea unor obiective particulare ale educației muzeale, evidențierea unor posibilități de circumscriere a unor conținuturi (teme, idei, valori) ce pot fi transmise, cu precădere, în acest perimetru, de propunere a unor strategii de mediere a acestor predispoziții valorice, de proiectare de activități cu caracter cultural-educational și de tematizare a posibilităților de întărire și de feedback privind receptivitatea în raport cu diferitele categorii de public. De altfel, la origini, dar și în prezent, una dintre funcțiile majore ale muzeului este cea educativă, de prezentare, promovare și receptare a valorilor concrete dintr-un anumit domeniu de manifestare – pictură, sculptură,

literatură etc. Până la urmă, reperarea valorilor se realizează nu doar prin raportare ideatică, abstractă (la «Frumos», «Bine», «Adevăr»), ci prin cunoașterea, asimilarea și experimentarea unor «întrupări» ale acestora la nivelul unor obiecte, oameni, fapte. În plus, muzeul este și un perimetru de memorizare culturală, de «prezentificare» sau transmitere a unor experiențe culturale, de prelungire a influenței lor la nivelul omului și timpului din prezent. Muzeul, ca și școala, sunt instituții culturale vechi; interesant este faptul că de-abia în zilele noastre s-a pus (explicit) problema conlucrării sub aspect educațional”. Ca finalitate specifică, pedagogia muzeală vizează următoarele (Cojocariu, Barabaș, Mitocaru 1998, p. 21): a) generalizarea, sintetizarea și valorificarea experienței specialiștilor din muzeu, integrând-o într-un demers epistemologic coerent; b) fundamentarea teoretică și decelarea dimensiunilor formative ale activităților din muzeu; c) eficientizarea activității practice de influențare pe linie cultural-educativă a instituției muzeale.

1.3. Literatura pentru copii

Noțiune ce comportă discuții și abordări diferite, din perspective diferite, termenului literatură pentru copii îi sunt atribuite diferite semnificații. Asupra literaturii pentru copii nu există o definiție unanim acceptată, așa cum vom arăta în cele ce urmează. Cele mai multe dintre abordări, așa cum afirmă Larisa Ileana Casangiu, consideră că „literatura pentru copii cuprinde creațiile literare accesibile (ca limbaj, temă, expectații, mesaj etc.), auditoriului/cititorului aflat la vârsta copilăriei sau adolescenței (de la naștere/1 an până la 18 ani). Autoarea afirmă faptul că literatura pentru copii este un gen literar care și-a făcut simțită prezența abia în secolul al XIX-lea și a cunoscut o explozie în secolul al XX-lea (Casangiu 2007).

Într-o altă abordare, literatura pentru copii este considerată o „componentă importantă a literaturii naționale care include totalitatea creațiilor care, prin profunzimea mesajului, gradul de accesibilitate și nivelul realizării artistice, se dovedesc capabile să intre într-o relație afectivă cu cititorii lor. În aprecierea literaturii destinate copiilor, accesibilitatea nu constituie singură, un criteriu, funcția artistică și originalitatea fiind hotărâtoare pentru însăși existența operei literare” (Stoica & Vasilescu 1998).

Dintre trăsăturile funcției artistice a operei literare menționate de Pascadi (1972), trei sunt identificabile și în creațiile destinate copiilor:

a) caracterul informativ (cognitiv) – „opera comunică informații organizate într-un mesaj specific și transmise printr-un cod”;

b) expresivitatea, prin care se înțelege valorificarea virtuților estetice ale limbajului;

c) caracterul formativ, mesajul artistic al operei, înțeles în varietatea semnificațiilor sale de către micii cititori, contribuie la educarea acestora în spiritul unor virtuți morale. Interferența dintre categoriile estetice și extraestetice, proprii acestei literaturi, conferă operei un spor de afectivitate și, prin aceasta, implicit, un spor afectiv. Astfel, conform autoarelor (1998) „literatura pentru copii investighează universul propriu de cunoaștere al copilului, năzuințele, aspirațiile lui, printr-o ingenioasă transfigurare artistică”. Limbajul specific lumii copiilor, personajele exponențiale, epicul dens, conflictul împins între suspans și senzațional, deznodământul fericit sunt câteva din modalitățile de oglindire a vieții reale prin transfigurare artistică, în cărțile pentru copii.

2. Ipostaze ale muzeului prezentat în trei cărți pentru copii

Puține sunt cărțile contemporane pentru copii care prezintă, în paginile lor, imaginea muzeului, tema reprezentând mai degrabă o excepție decât o regulă. Din acest motiv am ales trei cărți dedicate copiilor, cărți în care muzeul este fie locul de desfășurare a acțiunii, fie rezultatul inițiativei comunității de viețuitoare, așa cum vom prezenta în continuare.

2.1. Muzeul de povești. Cum să-ți amintești să nu uiți (2019) spune povestea transformării unei colecții private, în muzeu al poveștilor. Evidențind trecerea de la colecția de lucruri personale la cea de transformare a lor în povestiri despre lucruri, cartea spune povestea construirii unui muzeu al poveștilor. Astfel, Bufnița, a cărei casă din copac riscă să explodeze de atâtea obiecte colecționate, „o colecționară de nimicuri”, „o pasăre dezordonată”, „o ciudată”, este prietenă cu Veverița. Caracterul personal al colecției Bufniței, „colecția de lucruri mă ajută să nu uit”, evidențiază aici funcția de conservare a memoriei. Bufnița este convinsă de faptul că „tot ceea ce colecționez eu are o poveste” și păstrează povestea personală din spatele lucrurilor. Așa cum spune Bufnița, „acestea nu sunt doar niște obiecte, acestea sunt, de fapt, amintiri”. Bufnița recunoaște faptul că „eu colecționez amintiri”, dar din cauza lor „abia mai pot intra în propria mea casă”. Ideea salvatoare, propusă de Veveriță, este aceea că „vom face un muzeu al poveștilor”



Fig. 1. Muzeul de povești.



Fig. 2. Muzeul de povești și publicul său.



Fig. 3. Muzeul de povești, Bufnița și Veverița.

pentru că „poți păstra toate amintirile și poveștile, dar va trebui să scapi de lucrurile din casă”. Astfel apare ideea unui „muzeu de povești”, în care Bufnița va povesti despre tot ce a făcut și a văzut. În acest fel, putând păstra și transmite mai departe toate amintirile personale, lucrurile vor rămâne sub formă de povești. Bufnița trăiește frica pierderii întrucât afirmă: „Colecția mea de amintiri e pierdută pentru totdeauna. Tot ce-a mai rămas din ea sunt poveștile din mintea mea”. Punctul culminant al poveștii o prezintă pe Bufnița povestindu-le invitaților ei amintiri după amintiri, vizitatorii considerând-o ca fiind „o povestitoare grozavă”. Câștigarea prieteniei celorlalți reprezintă recompensa și modalitatea de a demonstra aprecierea de care povestitoarea se bucură, în comunitatea ei.

2.2. Fetița din castelul de la muzeu (2008) prezintă imaginea muzeului de nișă, un muzeu al jucăriilor, în care, într-un glob de sticlă, trăiește o fetiță. Fantasticul este reprezentat de mica ființă care locuiește într-un castel închis într-un glob de sticlă și care se bucură de vizita copiilor la muzeu. În micul ei castel, fetița își trăiește copilăria, asemeni tuturor copiilor, cu deosebirea de a nu avea acces la viața de dincolo de spațiul globului. Legătura cu umanul, nevoia de a comunica cu ceilalți este transmisă prin intermediul mesajului fetiței care îndeamnă cititorul să-i lase o fotografie. Dorința ei este aceea de a păstra fotografiile în turnul castelului și de a alcătui cu ele o colecție proprie. Ideea personajului principal ne duce cu gândul la realizarea unui muzeu în muzeu. Astfel, funcția de colectare și arhivare, de păstrare a obiectelor ce au legătură cu umanul dar și de recunoaștere a nevoii de avea o legătură permanentă cu ceilalți, cei din lumea reală, sunt reușit evidențiate în paginile acestei cărți pentru copii.

Fig. 4. Fetița din castelul de la muzeu.



Fig. 5. Castelul din globul de sticlă.



Fig. 6. Copii admirând castelul din globul de sticlă.



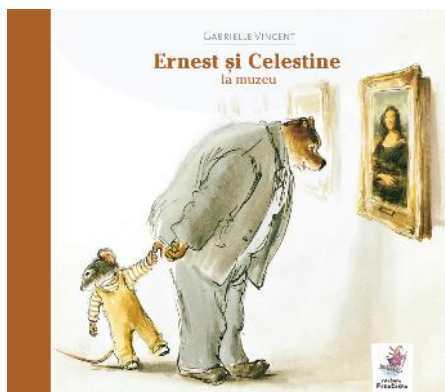


Fig. 7. Ernest și Celestine la muzeu.

2.3. Ernest și Celestine la muzeu (2020) este povestea a doi buni prieteni, ursul Ernest și șoricica Celestine, două dintre cele mai îndrăgite personaje din literatura europeană pentru copii. Ursul Ernest este pasionat de istoria artei, iar la muzeu descoperă o mulțime de tablouri care îl captivează. Funcțiile de colectare, conservare, expunere și prezentare a operelor de artă sunt frumos ilustrate în cartea prezentată copiilor. Imaginile cărții redau interioare din muzeu, simezele, tablourile celebre și mobilierul galeriilor, introducându-i pe copii în atmosfera muzeului de artă. Galerile interminabile cu sute de picturi agățate pe simeze i se par însă plictisitoare șoricelului Celestine, care se rătăcește de prietenul ei, Ernest. Cei doi prieteni se caută neliniștiți prin muzeu și, cu ajutorul paznicilor, se regăsesc. Celestine a tras însă o spaimă uriașă, din care își revine abia acasă, mângâiată de cuvintele afectuoase ale ursului Ernest. Cartea *Ernest și Celestine la muzeu* prezintă imaginea clasică a muzeului de artă, cu spațiile, exponatele, personalul și atmosfera marilor muzee ale căror funcții sunt ușor de recunoscut, dar și o modalitate de a prezenta copiilor spațiul muzeal. Pornind de la frumoasa ilustrație a cărții, micii cititori pot recunoaște picturile prezentate și se pot documenta cu privire la operele de artă aflate în muzeul explorat de cei doi prieteni.



Fig. 8. Celestine la muzeul de artă.

3. Concluzii

Cele trei cărți alese spre prezentare au o dublă semnificație: fiecare, în parte, oglindește o imagine proprie instituției muzeale. Cele trei imagini, adunate laolaltă, asemeni unui caleidoscop, conturează diversele ipostaze ale muzeului, așa cum este perceput el de către copii. Pentru adulți, regăsim în paginile cărților prezentate aspecte ce descriu funcțiile muzeului, filtrate prin lentila de interpretare a micilor consumatori de cultură. În al doilea rând, fiecare dintre cărțile prezentate reprezintă tot atâtea modalități de a face cunoscută copiilor calea spre cunoașterea muzeului, trei instrumente utile deopotrivă educatorilor și animatorilor culturali. Textul fiecăreia dintre cărțile prezentate poate fi o introducere, o cale de a pregăti elevii pentru activitățile desfășurate în muzeu. Având ca punct de plecare textele celor trei cărți, aspectul instrumental nu este de neglijat atunci când adulții sunt în căutarea resurselor de utilizat, resurse adecvate vârstei celor mici.

Bibliografie

1. Buzași, I., (2001), *Literatura pentru copii*, (note de curs), Universitatea „1 Decembrie 1918” Alba Iulia.
2. Bucur, C. (2006), *Ce este, ce poate fi, ce trebuie să fie un muzeu, astăzi!* în Revista muzeelor, XLI (1), 9-13.
3. Casangiu, L.I. (2007), *Literatura română și literatura pentru copii: note de curs și sugestii de lecturi plurale ale unor opere*, Ed. a 2-a, rev. Constanța, Editura Nautica.
4. Căndroveanu, H. (1988), *Literatura română pentru copii*, București.
5. Chișcop, L., Buzași, I. (2000), *Literatura pentru copii*, Bacău, Ed. „Grigore Tăbăcaru”.
6. Cojocariu, V., Barabaș, N., Mitocaru, V., (1998), *Pedagogie muzeală*, Ministerul Culturii, Centrul de Perfecționare și Formare a Personalului din Instituțiile de Cultură, București.
7. Cucoș C., <http://www.constantincucos.ro/2013/11/pedagogia-muzeala-statut-obiective-valente-practice>, [diponibil online, accesat 10.10.2021].
8. Enășel, I.O. (2013), *The Role of Information in Art Museum Communication Process*, Procedia Economics and Finance, Vol. 6, pp. 476-481.

9. Genoways, H.H., & Ireland, L.M. (2003), *Museum Administration: An Introduction*, UK, Altamira Press.
10. Goia, V. (2000), *Literatura pentru copii și tineret*, Cluj-Napoca, Ed. Napoca Star.
11. Goia, V. (2003), *Literatura pentru copii și tineret (pentru institutori, învățătoare și educatoare)*, Cluj, Ed. Dacia.
12. Gray, C. (2011), *Museums, Galleries, Politics and Management, Public Policy and Administration*, 26(1).
13. Grenier, R.S. (2010), *All Work and No Play Makes for a Dull Museum Visitor*, in *New Directions for Adult & Continuing Education*, Issue 127, 77-85.
14. Günay, B. (2012), *Museum concept from past to present and importance of museums as centers of art education*, în *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 55, 1250-1258.
15. Hume, M., Mills, M. (2011), *Building the sustainable iMuseum: is the virtual museum leaving our museums virtually empty?*, in *International Journal of Nonprofit and Voluntary Sector Marketing*, Vol. 16, pp. 275-289.
16. International Council of Museums (2007), https://icom.museum/wp-content/uploads/2018/07/2017_ICOM_Statutes_EN.pdf, [disponibil online, accesat 10.10.2021].
17. International Council of Museums (2013). Code of ethics for museums, http://icom.museum/fileadmin/user_upload/pdf/Codes/code_ethics2013_eng.pdf, [disponibil online, accesat 10.10.2021].
18. *Legea muzeelor și colecțiilor publice nr. 311/2003*, <http://legislatie.just.ro/Public/DetaliiDocument/45161>. [disponibil online, accesat 10.10.2021].
19. Lennon, J.J., Graham, M. (2001), *Commercial development and competitive environments: the museum sector in Scotland*, *International Journal of Tourism Research*, Vol. 3, pp. 265-281.
20. Neamu, D. (2010), *O lecție de muzeologie servită olandez în Management muzeal și educație muzeală în România*, Amsterdam: Asociația muzeelor din Olanda.
21. Niculescu, C. (1975), *Muzeologie generală*, București, Editura Didactică și Pedagogică.
22. O'hagan, J.W. (1998), *Art Museums: Collections, Deaccessioning and Donations*, *Journal of Cultural Economics* Vol. 22, pp. 197-207.

23. Opriș, I. (1994), *Istoria muzeelor din România*. București, Museion.
24. Opriș, I. (2008), *Management muzeal*, Târgoviște, editura Cetatea de Scaun.
25. Popa L. (2003), *Muzeul și publicul – tendințe actuale*, Revista muzeelor, nr. 3-4/2003, pp. 33-38, București, Centrul pentru Formare, Educare Permanentă și Management în Domeniul Culturii.
26. Pascadi, I. (1972), *Nivele estetice*, București, Editura Academiei.
27. Lewis, G. (2011), *The history of museums. Encyclopaedia Britannica*, 24.
28. Pop, L.I. (2017), *Managementul și dezvoltarea sustenabilă a muzeelor*, Cluj-Napoca, Presa Universitară Clujeană.
29. Rogojinaru, A. (1999), *O introducere în literatura pentru copii*, București, Ed. Oscar Print.
30. Stoica, C., Vasilescu E. (1998), *Literatura pentru copii. Manual pentru clasa a XII-a – școli normale*, București, Editura Didactică și pedagogică.
31. Weil, S. (1990), *Rethinking the Museum: And Other Meditations*, Smithsonian Institution Press, Washington DC.



Pentru prezentul articol s-au utilizat următoarele ediții ale cărților pentru copii:

1. Janna de Lathouder (text), Anne Schneider (ilustrații), Gabriela Bura (traducere), (2019), *Muzeul de povești. Cum să-ți amintești să nu uiți*, București, Editura Univers.
2. Kate Bernheimer (text), Nicoletta Ceccali (ilustrații), Andreea Gărăjeu (traducere), (2008), *Fetița din castelul de la muzeu*, București, Editura Nemira.
3. Gabrielle Vincent (text), Gabrielle Vincent (ilustrații), Alexandru Gurău (traducere). (2020), *Ernest și Celestine la muzeu*, București, Editura Frontiera.