

Cristina Claudia POPESCU



**TEHNOLOGII DIGITALE ÎN MUZEELE
CONTEMPORANE**

Editura Universitară „Ion Mincu”
București, 2022

Volum publicat în cadrul proiectului:

„Dezvoltarea capacității instituționale a UAUM pentru cercetare în arhitectură și urbanism prin crearea unei culturi a diseminării rezultatelor”, Acronim CULTADISER

Proiect finanțat prin Consiliul Național pentru Finanțarea

Învățământului Superior - FDI 2022

Domeniul Strategic de Finanțare D6 – „Dezvoltarea capacității instituționale pentru cercetare în universități”

Descrierea CIP a Bibliotecii Naționale a României

Popescu, Cristina Claudia

Tehnologii digitale în muzeele contemporane / Cristina Claudia

Popescu. - București : Editura Universitară "Ion Mincu", 2022

ISBN 978-606-638-266-3

004

069

Lucrarea de față reprezintă strict punctul de vedere al autorului. Responsabilitatea lucrării îi revine în întregime autorului, atât în ceea ce privește conținutul, cât și forma.

Toate drepturile rezervate. Nicio parte din această publicație nu poate fi reprodusă, stocată sau transmisă prin orice mijloace de natură electronică, mecanice, de copiere, înregistrare sau alte forme fără permisiunea scrisă a autorului și a editurii.

© 2022, Editura Universitară „Ion Mincu”, Strada Academiei, nr.18-20, sector 1, București, cod 010014, tel. 40.21.30.77.193

Cuprins

Introducere.....	p. 5
Capitolul 1. Introducere în istoria expunerii muzeale	p. 9
1.1. Istoria expunerii în muzee - Studiu critic	p. 16
1.2. Modificarea culturii muzeale – de la muzeul liniar la cel non-liniar.....	p. 50
1.3. Tehnologia și muzeul viitorului.....	p. 55
Discuție despre evoluția expunerii muzeale.....	p. 58
Capitolul. 2. Comunicarea muzeală eficientă.....	p. 74
Introducere.....	p. 74
Concepte operaționale	p. 76
2.1. Comunicarea muzeală eficientă – abordări teoretice.....	p. 76
2.2 Abordări ale comunicării muzeale.....	p. 109
Discuție despre rolul comunicării muzeale.....	p. 123
Cap. 3. Ce și cum modernizăm? Studii de caz din țară și din străinătate.....	p. 135
Introducere.....	p. 135
Concepte operaționale legate de rolul tehnologiilor digitale.....	p. 136
3.1. Paliere ale experienței muzeale mediate de tehnologie.....	p. 136
3.2. Studii de caz din Occident.....	p. 151
3.3. Studii de caz din România.....	p. 179
3.4. Tehnologia din perspectiva vizitatorilor și a muzeografilor din România.....	p. 201
Discuție despre rolul tehnologiilor digitale.....	p. 204

**Capitolul 4. Cercetare personală: Centrul Expozițional
Documentar al Universității de Arhitectură și Urbanism “Ion
Mincu” (C.E.D. U.A.U.I.M./Muzeul Școlii de Arhitectură)..... p. 209**

4.1. Caracteristici și probleme ale expunerii în cadrul C.E.D. U.A.U.I.M./ Muzeului Școlii de Arhitectură.....	p. 210
4.2. Evaluarea situației actuale a Muzeului Școlii de Arhitectură	p. 231
4.3. Introducerea tehnologiilor digitale în expunerea și prezentarea colecției.....	p. 251

**Capitolul 5. Studiu de caz: Recrearea Muzeului Simu în
Realitate Virtuală..... p. 257**

5. 1. Prezentarea proiectului.....	p. 259
5.2. Caracteristici și istoricul clădirii și al colecției Simu.....	p. 261
5.3. Etapele proiectului.....	p. 264
5.4. Echipă și contribuții la proiect.....	p. 270
5.5. Caracteristici ale clădirii și ale experienței virtuale.....	p. 273
5.6. Grupul țintă de utilizatori.....	p. 274
5.7. Rezultatele proiectului.....	p. 275
5.8. Costuri de creare și întreținere, sustenabilitate și promovare.....	p. 276
5.9. Relevanța proiectului.....	p. 276
5.9. Discuție despre proiect.....	p. 278

Concluzii..... p. 283

Mulțumiri	p. 291
Listă de ilustrații	p. 292
Bibliografie selectivă	p. 296
Webografie.....	p. 307
Anexe.....	p. 323

Introducere

Lucrarea are ca punct de plecare o cercetare doctorală a cărei înclinație teoretică a fost redusă pe cât posibil fără a afecta lizibilitatea cărții de față. Aceasta își propune o analiză a posibilităților de adaptare a tehnologiei la politica și la specificul diferitelor tipuri de muzee.

Noile posibilități digitale de manipulare a informației au devenit o prelungire a modului de expunere din muzee, iar calitățile artistice ale expunerii au fost transferate, parțial, dispozitivelor și aplicațiilor digitale. Acestea pot pune în valoare autenticitatea patrimoniului, a spațiului și a mesajului muzeal, asociate cu prestația socială și culturală a muzeelor.

Tehnologia poate fi folosită pentru comunicarea patrimoniului în cadrul expunerii, sau în afara acesteia, în spațiul virtual.

Replicarea și simularea de obiecte și experiențe prin intermediul tehnologiei, asociată cu învățarea informală, folosind simțurile și emoțiile¹, este dependentă de orientarea prioritară a muzeelor (la nivel de misiune, patrimoniu, comunicare, etc.). Diferite tipuri de muzee (am preluat o tipologie din literatura de specialitate) au nevoie de moduri diferite de folosire a tehnologiei.

Studiile de caz prezentate analizează folosirea tehnologiei în niște tipuri de muzee întâlnite mai frecvent: cele specializate în artefacte și colecții, cele care pun accentul pe *povestea*/ narativitate, cele care pun accentul pe vizitator/ client și pe diferite experiențe educaționale, cele care pun accentul pe comunitate și marile muzee naționale².

Cercetarea teoretică a fost completată de experiența autoarei ca doctorand, muzeograf și coordonator de proiect. Toate acestea au facilitat identificarea preocupărilor și a posibilităților expresive ale tehnologiei în România, într-o țară fostă comunistă (Bulgaria) și în lumea occidentală (Portugalia). Rezultatele cercetării întreprinse au aplicabilitate imediată, atât în cadrul Muzeului Școlii de Arhitectură (brandul promovat de Centrului Expozițional Documentar al Universității de Arhitectură și Urbanism *Ion Mincu* - U.A.U.I.M.) din București, cât și în alte muzee.

¹ Adina Nicoleta Candrea, Florin Nechita. *Interpretarea și promovarea patrimoniului cultural din muzee*. Brașov: Editura Universității Transilvania, 2015, pp. 85-89.

² Elaine Heumann Gurian. *Civilizing the Museum: The Collected Works of Elaine Heumann Gurian*. London : Routledge , 2006, p. 48

Impactul și calitatea folosirii tehnologiei în muzeele românești nu pot fi înțelese fără studii ale vizitatorilor axate pe acest subiect. Lucrarea de față face un demers în această direcție prin două chestionare dar se raportează și la studii deja realizate.

Diferite analize ale vizitatorilor (Falk și Dierking, Roppola³, etc.) au arătat că vizitatorii caută muzee care să le oglindească credințele și identitatea, spații incluzive din punct de vedere social, cultural și mental. Tehnologia digitală este o parte a vieții cotidiene și o parte a identității vizitatorilor. Racordarea muzeelor la tehnologie trebuie să țină cont de punerea în valoare a colecției, de relevanța tehnologiei dar și de identitatea vizitatorului.

Capitolele 1 și 2 prezintă preocupări legate de istoria și teoria expunerii și studii ale vizitatorilor, în vreme ce următoarele prezintă latura practică a expunerii și a folosirii tehnologiilor digitale în muzee.

Tehnologia oferă, la ora actuală, noi posibilități pentru ca muzeele să-și conserve vechile moduri de expunere (sau de reconstituire digitală a lor)⁴, precum și să păstreze opiniile vizitatorilor despre modul de expunere, expoziții, exponate, etc.

John Falk a arătat printr-o serie de studii că, așa cum identitățile indivizilor sunt fluctuante, mozaicate, datorită stilului de viață contemporan, la fel sunt și identitățile vizitatorilor. Iar identitățile mobile creează interese și motivații de vizitare mobile și fluctuante.⁵ Un corolar al diversității publicului îl reprezintă nevoia de a comunica în maniere diferite prin abordări interpretative sau participative.

Conținutul digital al muzeelor on-line trebuie să ofere un nivel de interacțiune, nu doar *să vezi lucruri*, ci *să faci lucruri*. Reconstrucția virtuală a Muzeului Simu oferă un exemplu în acest sens.

³ John H. Falk, L. D. Dierking, *The Museum Experience Revisited*. Walnut Creek, CA: Left Coast Press, 2013; Tiina Roppola. *Designing for the Museum Visitor Experience*. New York: Routledge, 2012.

⁴ John Hindmarch, Melissa Terras, Stuart Robson. On virtual auras. The cultural heritage object in the age of 3D digital reproduction. În: Hannah Lewi, Wally Smith, Dirk vom Lehn and Steven Cooke (ed.). *The Routledge International Handbook of New Digital Practices in Galleries, Libraries, Archives, Museums and Heritage Sites*. New York: Routledge, 2020, pp. 243-256.

⁵ John H. Falk. *Identity and the Museum Visitor Experience*. London: Routledge, 2009, p. 215

Tradițiile muzeelor nu trebuie abandonate, ci încorporate în politica și strategia lor de comunicare. Specificul spațiului, valorile, un anumit public sau o comunitate sunt repere în jurul cărora se pot organiza strategiile de comunicare, care apoi vor include o anumită întrebuințare a tehnologiei, cât mai coerentă în plan fizic și în plan virtual⁶.

⁶ Susana Smith Bautista. *Museums in the digital age: changing meanings of place, community, and culture*. Lanham: AltaMira Press, 2014, pp. xxiv-xxvi.

Capitolul 1. Introducere în istoria expunerii muzeale

„Le musée est le miroir colossal dans lequel l'homme se contemple enfin sous toutes les faces, se trouve littéralement admirable et s'abandonne à l'extase exprimée dans toutes les revues d'art.”

G. Bataille. *Oeuvres complètes*
Premier tome, Paris: Gallimard,
1970, p. 240

Muzeologia sau *museum studies* este dedicată studiului muzeelor. Evoluția ideii de muzeu a dus și la o evoluție a disciplinei. Devenind obiect de studiu, muzeul a început să fie privit din perspectivă istorică, teoretică și practică, acordându-se atenție domeniilor de interes din definiția Consiliul Internațional al Muzeelor (I.C.O.M.) din 1974 a muzeului: caracterul public și rolul său în societate, conservarea patrimoniului, comunicarea acestuia, educarea publicului, etc⁷.

Museum studies⁸ rămân un domeniu tânăr, aflat în mișcare, legat de evoluția dorințelor publicului și de evoluția societății și culturii.⁹ Legătura cu publicul, pe de o parte, și demersurile interdisciplinare, pe de alta, fac ca domeniul să fie în curs de cartografiere.

Stadiul actual al cercetărilor legate de evoluția expunerii muzeale

Atunci când studiezi evoluția istorică a expunerii muzeale îți vine în minte o replică a lui Groucho Marx: „nu vreau să fac parte din niciun club care mă acceptă ca membru”¹⁰. Muzeele au fost multă vreme niște cluburi închise, rezervate unor elite. Marile muzee naționale, pe de altă

⁷ *Museum Definition*. Consultat pe 13.02.2019 la adresa: <https://icom.museum/en/resources/standards-guidelines/museum-definition/>

⁸ K. F. Latham, John E. Simmons. Using Systems Thinking in Teaching Museum Studies. În: Yuha Jung, Ann Rowson Love (ed.). *Systems Thinking in Museums. Theory and Practice*. London: Rowman and Littlefield, 2017, pp. 219-227.

⁹ Duncan Grewcock. *Doing Museology Differently*. London: Routledge, 2014, p. 5

¹⁰ Patricia Rich, Dana S. Hines, Rosie Siemer. *Membership Marketing in the Digital Age: A Handbook for Museums and Libraries*. London: Rowman & Littlefield, p. 1, Traducere de Claudia Popescu, după originalul în limba engleză: „I don't want to belong to any club that would accept me as a member”

parte, erau cluburi deschise publicului larg, ceea ce le face mai puțin particularizate pentru interesele vizitatorului individual care are însă posibilitatea de a-și face propria selecție și colecție. Într-o cercetare a tehnologiei digitale, o prezentare prea amplă a istoriei muzeelor, începând din Antichitate, nu este relevantă.

Plecând de la deschiderea muzeului contemporan, istoria muzeelor a cunoscut și ea o extindere către diferite perioade istorice și o critică a diferitelor limitări ale acestora. Există idei legate de diversificarea obiectelor de muzeu, prin extinderea ideii de autenticitate și idei legate de ideologia democrat-liberală, care propunea ideea progresului (pe bază de tehnică și supremație culturală)¹¹. Dar oricât de cuprinzătoare ar fi istoria muzeelor, destul de puține lucruri s-au scris, totuși, despre istoria expunerii, pentru că există destul de puține informații privitoare la modul de expunere în muzeele trecutului.

După cum observa și Georges Bataille, obiectele expuse și spațiile de expunere nu sunt decât un recipient, conținutul este format din vizitatori.¹² Comuniunea vizitatorilor cu obiectele, care caracterizează muzeele moderne, este ceea ce le diferențiază de muzeele trecutului și este, probabil, un produs al secularizării. În trecut, comuniunea aceasta era rezervată obiectelor sacre, de cult (fig. 1)¹³.



Fig. 1. Mitră din 1693, dănie de la Constantin Brâncoveanu, din Muzeului Național de Artă al României

¹¹ Ibidem, p. 12

¹² G. Bataille. *Oeuvres complètes*. Premier tome, Paris: Gallimard, 1970, p. 240.

¹³ Mitră. Consultat pe 13.07.2022 la adresa:

<http://clasate.cimec.ro/detalii.asp?tit=Mitra&k=83255D0FB8134EE7A20DF3E21E6A0547>

După cum observa și Walter Benjamin: “*Modul original de incorporare a artei în ansamblul tradiției își găsea expresia în cult [...] Inaccesibilitatea este o calitate majoră a imaginii de cult [...] o dată cu secularizarea artei, autenticitatea înlocuiește valoarea de cult a operei.*”¹⁴

Spațiul muzeal (recipientul) secularizat prezintă anumite reminescențe ale religiosului. Există obiecte seculare care dobândesc caracteristici religioase în muzee (tabloul *Gioconda* de la Muzeul Luvru), după cum există și obiecte de cult desacralizate prin muzeificare¹⁵ (mitra arhiepiscopală de la începutul secolului al XVIII-lea din Sala Tezaurului Istoric a Muzeului Național de Istorie a României). André Malraux se referă la această schimbare de sens și de cadru de referință la începutul *Muzeului imaginar*: “*Madona lui Cimabue nu era la început un tablou, nici măcar Atena lui Fidias nu era la început o statuie.*”¹⁶ Muzeele de artă, în special, sunt spații concepute special pentru a sensibiliza vizitatorii și a-i pregăti pentru contactul (ritual) cu arta.

În evoluția recentă a muzeului obiectele devin relevante nu atât prin valoarea lor (estetică, simbolică sau materială), cât prin contextul acestora, istoria lor și impactul lor asupra publicului¹⁷. Ea echivalează cu o schimbare de orientare de la un deziderat de prezentare științifică, obiectivă a obiectelor la o prezentare mai subiectivă, care recunoaște limitele obiectivității în reconstituirea trecutului sau în construcția sensului.

Cercetarea interacțiunii între scenografia muzeală și vizitatori este privită diferit în tradiția engleză a *museum studies*, față de cea americană. Prima este mai pragmatică, interesată de *studiul vizitatorilor*, iar a doua mai filosofică, preocupată de ideea de incluziune, consideră că valoarea, ca și cunoașterea, sunt construite social și afectate de relativism.¹⁸

Istoriile din cadrul *museum studies*, apărute după 1980, au deplasat accentul de la istoria artei, la o critică postmodernă a instituțiilor și a reprezentărilor, prin care se creează expunerea, o deconstrucție a modurilor de încadrare (framing) dominante.¹⁹

¹⁴ Walter Benjamin. *Iluminări*. trad. Catrinel Pleșu, Cluj: IDEA Design & Print, 2002, p. 112

¹⁵ Gretchen Buggeln, Crispin Paine, S. Brent Plate (ed.). *Religion in Museums. Global and Multidisciplinary Perspectives*. Bloomsbury Academic, 2017. p. 2

¹⁶ André Malraux. *Muzeul imaginar*. trad. Ileana Cantuniari. București: RAO, 2008, p. 7

¹⁷ Peter Vergo. *The New Museology*. London: Reaktion Books, 1989, pp. 2-5.

¹⁸ Susan M. Pearce (ed.). *Objects of Knowledge (New Research in Museum Studies)*. London: The Athlone Press, 2002, p. 2

¹⁹ Griselda Pollock, Joyce Zemans (ed.). *Museums After Modernism: Strategies of Engagement*. London: Blackwell, 2007, p. 2

Pe de o parte, studiul științific al patrimoniului, precum și considerentele legate de conservarea și securitatea acestuia, duc la decontextualizarea sa.

Pe de altă parte, evoluția publicului și a învățării, presupun recontextualizarea patrimoniului pentru crearea de experiențe de învățare sau de loisir. O preocupare constantă a muzeologiei contemporane este de a deschide către public culisele instituției: istoria colecției, controversalele sale și scopurile pentru care a fost constituită colecția și construit modul de expunere. Reconstrucția eventualelor cabinete ale colecționarilor în cadrul muzeelor, sau evocarea fondatorilor ajută recunoașterea și identificarea colecțiilor private din cadrul muzeelor.²⁰

Această preocupare este întâlnită și în muzeele românești, nu doar în casele memoriale. Astfel a fost reconstituit cabinetul de lucru al doctorului Antipa, spațiu dedicat fondatorului muzeului²¹, dar și biroul colecționarului Anastase Simu (fig. 2), contextualizat în cadrul unei expoziții din cadrul Muzeului Municipiului București și inclus în reconstrucția virtuală a Muzeului Simu.

²⁰ Dominique Poulot. *L'art d'aimer les objets*. Presses de l'Université Laval, 2016, p. 9

²¹ *Muzeul Antipa*. Consultat on-line pe 22.01.2020 la adresa: <https://umblu-teleleu.ro/muzeul-antipa/>



Fig. 2. Scenografie cu contextualizarea biroului lui Anastase Simu în cadrul expoziției temporare *Muzeul Simu și Pinacoteca București*, organizată de Muzeul Municipiului București

Noua muzeologie nu a putut fi implementată cu succes²², nu doar pentru că instituția *muzeu* are o mare inerție, datorată tradiției pe care o are în spate, ci și pentru că este o instituție complexă și schimbările într-un angrenaj complex, presupun o schimbare nu doar de perspectivă ci și de structură, afirmație la care voi reveni când voi discuta despre muzeele românești.

²² Vikki McCall, Clive Gray. Museums and the 'new museology': theory, practice and organisational change. *Museum Management and Curatorship*, Vol. 29, nr. 1, 2014, pp. 19-35.

Muzeografia dispune de diferite mijloace de contextualizare ale obiectelor, printre care se numără, mai nou, și tehnologia digitală.

Ce înțeleg prin *tehnologie*? Atât artefactele din muzee, cât și spațiile în care acestea sunt prezentate și mijloacele de expunere, sunt toate produse ale unei tehnologii. În cadrul acestei lucrări voi avea în vedere un anumit tip de tehnologie, cea digitală, și un anumit domeniu de întrebuintare: valorificarea obiectelor, poveștilor, subiectelor prezentate de către muzee. Există diferite dispozitive care facilitează interacțiunea cu obiectele, cu discursul muzeal și cu contextul din care acestea fac parte (instalații, dispozitive de informare și experimentare complementare obiectelor de muzeu, etc.). Aceste dispozitive tehnologice sunt interactive (digitale sau nu), sau doar facilitează interacțiunea.

Eilean Hooper-Greenhill, în versiunea publicată a lucrării sale de doctorat, propune o istorie a “diferențelor, schimbărilor și rupturilor”²³ din muzee. Ea compune astfel o genealogie a muzeelor configurate în cadrul a diferite episteme. Un mod mai simplu de a vorbi despre episteme este de a le considera niște programe culturale, care traduc realitatea în moduri diferite, motiv pentru care sunt limitative și presupun eforturi serioase pentru a le înțelege, precum acomodarea dobândită în cadrul unei culturi străine. Descrierea unei culturi sau episteme nu se poate rezuma la elementele sale componente²⁴. Așa cum viziunea artistică este localizată cultural și viziunea asupra lumii este datată și localizată.

Muzeul contemporan este un instrument de reinterpretare a: culturii, istoriei, artei, științei etc. Chiar și adepții complexității în istoria muzeelor, tind să fie influențați de mituri cotidiene și de idei preconcepute. Cea mai persistentă dintre acestea este aceea a *muzeului disciplinar*.

Modificarea culturii muzeale poate fi urmărită pe mai multe paliere:

- modificarea clasificării și a modului de selecție a obiectelor (influențe politice și culturale);
- modificarea arhitecturii muzeelor;
- modificarea scenografiei și muzeotehnicii (a tehnicilor de expunere);
- modificarea comunicării muzeale (va fi discutată în capitolul al doilea).

Dintr-o perspectivă istorică, expunerea muzeală depinde de mediul de stocare al informației și de pragmatica momentului istoric (modul de folosire a semnelor): obiecte și asocieri (cabinet de curiozități), obiecte și arhitectură (galerie de artă, fig. 3), obiecte și texte științifice (muzeul victorian, fig. 4), obiecte și scenografie minimalistă (muzeul modern),

²³ Eilean Hooper-Greenhill. *Museums and the Shaping of Knowledge*. London: Routledge, 1992, p. 9-10

²⁴ E. T. Hall. *Beyond Culture*. New York: Anchor Books, 1989, p. 222

obiecte, scenografie (realizată inclusiv cu mijloace digitale) și dispozitive digitale (muzeul contemporan, fig. 5).

Fig. 3. Galeria de artă Grande Galerie din Palatul Fontainebleau, terminată în 1540.²⁵

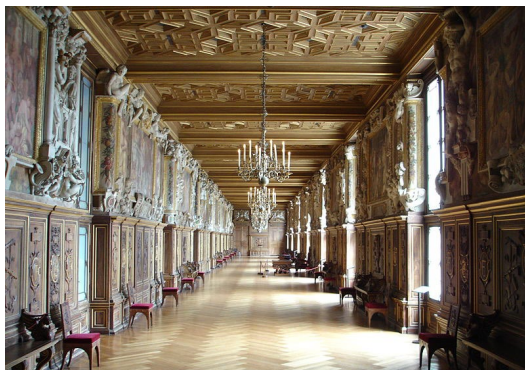


Fig. 4. Muzeul victorian South Kensington, colecția de ceramică, gravură de W.E. Hodgkin, 3 mai 1862.²⁶

²⁵ Fontainebleau Galerie Francois I. Consultat pe 7.08.2022 la la adresa: <https://commons.wikimedia.org/wiki/File:FontainebleauGalerieFrancoisI.jpg>

²⁶ South Kensington Museum: the interior of the north court, with exhibits and visitors. Wood engraving by W. E. Hodgkin, 1862. Consultat pe 7.08.2022 la la adresa:

<https://wellcomecollection.org/works/deca8z49>

Fig. 5. Obiecte, scenografie (realizată inclusiv cu mijloace digitale) și dispozitive Expozițional Documentar al Universității de Arhitectură și Urbanism *Ion Mincu*.



Expunerea muzeală nu se reduce la obiectele expuse, ci include și relațiile dintre aceste obiecte, precum și relațiile dintre ansamblul de obiecte, spațiul expozițional și vizitator. Din această perspectivă complexă, poate fi privită tehnologia inserată în expunere, dar și istoria expunerii muzeale.

1.1. Istoria expunerii în muzee - Studiu critic

Principalele direcții de studiu ale istoriei muzeelor identificate în literatura existentă, sunt patru: genealogia muzeelor; schimbarea statutului obiectului de muzeu; politici ale culturii muzeale (de la idealul universalității la războaie legate de diferențele culturale); trecutul și viitorul experienței muzeale.²⁷

Complexitatea istoriei muzeelor este împărțită de Eilean Hooper-Greenhill în trei categorii (preluate de la Foucault): spațializarea primară, secundară și terțiară a muzeelor. Primul nivel cuprinde *clasificarea* și *selecția* obiectelor și autoarea îl considera neschimbat în momentul redactării (1990), față de epistema iluministă. Al doilea nivel cuprinde *articularea* și *încadrarea* obiectelor prin: clădire specializată, vizibilitatea exponatelor, combinarea liniară a acestora, caracterul atemporal, idealizat al acestora²⁸. Acest al doilea nivel era în curs de rescriere prin apariția unor noi profesii (designer, specialist în marketing etc.) și mai ales prin apariția managementului colecțiilor în anii '60. Al treilea nivel cuprinde *procesele sociale*, în care se integrează practicile muzeale. Importanța financiară a

²⁷ Randolph Starn. *Op. cit.*, p. 70

²⁸ Ar fi de făcut și o observație: al doilea nivel care cuprinde obiectele, subiectele și cunoașterea se rescrie constant.

muzeelor, ca și costurile de administrare a acestora, au încurajat cercetarea vizitatorilor, parteneriatele public-privat, integrarea printre alte industrii corporatiste (turism, industrie hotelieră) precum și interpretarea colecțiilor (inclusiv prin ultimele tehnologii).²⁹

Inerția muzeelor pe nivelurile primar și secundar era considerată de autoare ca fiind contrabalansată de *schimbările* - economice, culturale, ideologice și sociale – de pe al treilea nivel ³⁰, remarcă sa fiind un *leit motif* al noii muzeologii.

Muzeul este un termen saturat de sens, din cauza aglomerării de domenii, care converg în această instituție: educație, cultură, identitate (națională), memorie, distincție socială, estetică, autoritate și toate aceste fațete se răsfrâng asupra studiului său. Istoria și evoluția expunerii în muzee are loc în diferite contexte și de aceea pot fi privite din mai multe perspective: **politică, istorică, muzeologică, culturală și arhitecturală**. Trecerea în revistă a acestor istorii oferă un cadru al cercetării și o hartă a a domeniilor încă necercetate.

A. Perspectiva politică a caracterizat, până nu demult, și discursul muzeal.³¹ Această perspectivă are la bază ideea de democratizare progresivă a accesului. Reprezentarea în muzeele publice din perioada iluministă era marcată de o retorică burgheză a progresului.³²

Modul în care obiectele sunt colecționate și ordonate, fundamentează un discurs bazat pe expunerea obiectelor. În același timp, diferite moduri de ordonare ale obiectelor permit diferite modalități de cunoaștere și de relaționare a subiectului cu lumea și cu ceilalți oameni.³³

Bennett nu abordează explicit ideea de filosofie a expunerii sau de folosire a spațiului muzeal, dar remarcile sale pot fi folosite pentru a aprofunda investigarea modului în care spațiul și discursul muzeal disciplinează vizitatorii.³⁴

²⁹ Eilean Hooper-Greenhill. The space of the museum. *Continuum: Journal of Media & Cultural Studies*, 1990, vol. 3, nr. 1, pp. 59-68

³⁰ Ibidem, p. 68

³¹ Thomas Thiemeyer. Work, specimen, witness: How different perspectives on museum objects alter the way they are perceived and the values attributed to them. *Museums and Society*, 2014, nr. 3, pp. 398-400 și Tony Bennett. *Op. cit.*, p. 146

³² Tony Bennett. *Op. cit.*, p. 97

³³ Peter McIsaac. *Museums of the mind : German modernity and the dynamics of collecting*. The Pennsylvania State University Press, 2007, p. 11

³⁴ Tony Bennett. *Op. cit.*, p. xxx

În secolul al XIX-lea muzeele au jucat un rol important în construcția identităților naționale, în pofida unor identități etnice sau regionale mai diverse.

Muzeele naționale de artă au asociat puterea cu cultura, în timp ce marile muzee de istorie naturală au expus roadele imperiilor (fig. 6).³⁵

Reformele politice majore din Anglia anilor 1830 au ținut cont de afirmarea burgheziei urbane. Deschiderea muzeelor pentru mase și apariția de societăți filosofice în orașele industriale s-a datorat eforturilor de democratizare și educare a societății și, în special, a clasei mijlocii³⁶ pentru preîntâmpinarea unor mișcări populare.



Fig. 6. Galeria antichităților din British Museum în jur de 1900 ³⁷

³⁵ Steve Conn. *Op. cit.*, p. 207

³⁶ Simon J. Knell (ed.). *Museums in the Material World*. London and New York: Routledge, 2007, p. 4

³⁷ *British Museum*. Consultat pe 22.07.2020 la adresa: <https://picryl.com/media/british-museum>

“Muzeul secolului al XIX-lea era constituit ca o arhivă generală, o acumulare de lucruri din toate locurile, toate stilurile și toate timpurile, cu dubla misiune de a transforma mulțimea în oameni cu gust și discernământ, și de a oferi un loc sacru pentru contemplare și reînnoire”.³⁸

Aceste eforturi de integrare socială și națională au făcut din muzeul victorian o instituție instructivă și prescriptivă care propunea o viziune obiectivă și autoritară asupra exponatelor, “o lumea ideală și ordonată”³⁹.

Ordinea din muzeu o oglindea pe cea din societatea victoriană și cea europeană, convinge în același timp de progresul irezistibil⁴⁰. Muzeele nu erau doar oglindiri ale siguranței înșelătoare din acea perioadă, ci erau și mijloace pentru producerea ei, prin capacitatea lor de a prezenta istoria și progresul într-o formă obiectivă.⁴¹

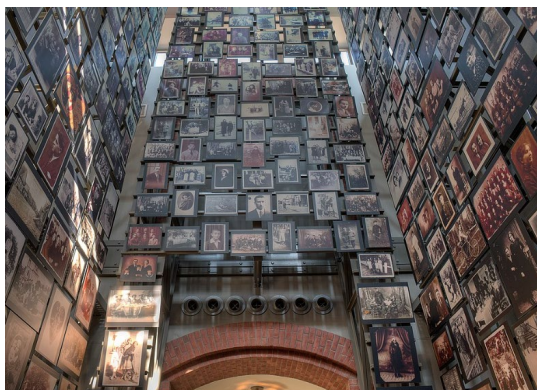


Fig. 7. Turnul fețelor din United States Holocaust Memorial Museum⁴²

³⁸ Eilean Hooper-Greenhill. The space of the museum. *Loc. cit.*, p. 66, traducere din limba engleză de Claudia Popescu după originalul în limba engleză: “The nineteenth century museum was constituted as a general archive, an accumulation of things from all places, of all styles and all times, with a double mission to both transform the mob into ‘men’ of taste and discrimination, and to provide a sacred site for contemplation and self renewal”.

³⁹ Tony Bennett. *Op. cit.*, p. 97, traducere din limba engleză de Claudia Popescu după: “an ideal and ordered world”.

⁴⁰ Stefan Zweig. Lumea statorniciei. În: Adriana Babeți, Cornel Ungureanu (coord.). *Europa Centrală. Memorie, Paradis, Apocalipsă*. Iași: Polirom, 1998, p. 24

⁴¹ Timothy Mitchell. *Colonizing Egypt*. Berkeley and Los Angeles, CA: California University Press, 1991, p. 7 *apud*. Sharon MacDonald. *The politics of display: museums, science, culture*. London and New York: Routledge, 1998, p. 9

⁴² *The United States Holocaust Memorial Museum*. Consultat pe 22.07.2020 la adresa:

https://en.wikipedia.org/wiki/United_States_Holocaust_Memorial_Museum#/media/File:15_23_0224_USHMM.jpg

După al doilea Război Mondial apar *muzeele memoriale* (fig. 7) și sunt valorizate obiectele minore (nici capodopere, nici curiozități)⁴³.

B. Perspectiva istorică

Primul muzeu modern este cabinetului de curiozități. Acesta împărtășea cu muzeele ce îi vor urma, ideea de stăpânire și ordonare a lumii prin stabilirea unor legături vizuale între: lumea naturală - sculpturile antice - arta post-antică - creațiile mecanice.⁴⁴ Ordonarea se baza pe niște asocieri pur vizuale între obiecte. Aceste asocieri permiteau alăturarea de hărți, statui, reprezentări ale animalelor locale sau exotice, minerale, metale, plante, fosile, obiecte rare, mecanisme, tablouri, sculpturi, etc.⁴⁵ Logica cabinetelor era cea a unei alte evoluții: de la natură la arta antică, apoi la opere de artă mai noi (non-antice), culminând cu mașini și automate. Odată cu Revoluția Industrială afinitățile dintre arta antică și mecanisme, între artă și tehnică și-au pierdut relevanța, dar această asociere pare din nou posibilă și necesară la ora actuală.⁴⁶

Fascinația produsă de automate în secolul al XVIII-lea și cea generată de tehnologia digitală în muzeele contemporane au aceeași sursă: iluzia unei mișcări, respectiv a unei inteligențe, autonome. Problema cu care se confruntă utilizatorul de tehnologie este similară cu cea a colecționarului de curiozități, care grupa o cantitate mare de obiecte, folosind numai niște asocieri vizuale între acestea.⁴⁷

Chiar dacă nu se mai poate gândi expunerea muzeală contemporană precum acel haos studios, care era cabinetul de curiozități, totuși, acesta suscita încă imaginația și este chiar o sursă de inspirație pentru regândirea expunerii colecțiilor clasice în muzeele actuale.⁴⁸ Revoluția coperniciană indusă de tehnologia digitală a înlocuit dominația limbajului cu cea a imaginilor. În acest context, asocierea de imagini propusă de

⁴³ Thomas Thiemeyer. *Op. cit.*, p. 405

⁴⁴ Horst Bredekamp. *Nostalgia Antichității și cultul mașinilor. Istoria cabinetului de curiozități și viitorul istoriei artei*. trad. Maria-Magdalena Angheliescu. Cluj: IDEA Design & Print, p. 28.

⁴⁵ Ibidem, pp. 30-31.

⁴⁶ Ibidem, p. 8

⁴⁷ Ibidem, pp. 159-160.

⁴⁸ Proiectul Natural Histories gândit de artistul Miguel Ángel Blanco pentru Muzeul Prado. (*Natural Histories. A Project by Miguel Ángel Blanco*. Consultat pe 22.07.2020 la adresa: <https://www.museodelprado.es/en/whats-on/exhibition/natural-histories-a-project-by-miguel-angel-blanco/860d26d4-8793-4737-be9f-e744e5c2daf4>)

cabinetele de curiozități capătă o altă relevanță, fiind înrudită cu lumea imaginilor digitale.⁴⁹

Istoricul Krzysztof Pomian prezintă patru tipare după care s-au format muzeele publice: tiparul tradițional, muzeul revoluționar, muzeul evergetic și muzeul comercial.

Tip(ar)ul tradițional este cel oferit de sanctuarul bisericilor medievale, dar și de palatele regale care au fost transformate în muzee.

Muzeul revoluționar (prototipul muzeului disciplinar) a fost fondat prin decret și era găzduit, de obicei, în palate sau în alte spații adaptate la nevoile expunerii.

Al treilea tipar, *evergeticul*, se referă la colecțiile private care sunt caracteristice pentru sfârșitul secolului al XIX-lea și începutul secolului al XX-lea.

Al patrulea tipar este numit *comercial* se referă la muzeul format prin grija și achizițiile unei instituții care, adesea, cumpără colecții ale particularilor. British Museum, de pildă, a apărut odată cu achiziționarea colecției lui Sir Hans Sloane în 1753⁵⁰.

Apariția colecționarului privat aduce cu sine integrarea în colecții a unor obiecte cu un statut nou, acela de expozate.

C. Perspectivă muzeologică

Expunerea muzeală este studiată de muzeografie, muzeologie și “expographie”. Muzeologia se ocupă cu identificarea, preservarea și comunicarea (muzealității/ semnificației) mărturiilor culturale și naturale. Această disciplină asigură interpretarea corectă a obiectelor de muzeu (și a altor mărturii) și transmiterea mesajelor acestor mărturii.

Muzeologia studiază preservarea mărturiilor umane, precum și descoperirea și transmiterea informației stocate în acestea⁵¹. Procesul de transmitere nu se adresează doar înțelegerii ci presupune o etalare senzorială, diferită de lectura unei cărți⁵². *Muzeologia aplicată* sau *muzeografia* a apărut la jumătatea secolului al XIX-lea, având inclusiv scopul de ameliorare a acestei transmise. În aceeași perioadă, a început să

⁴⁹ Horst Bredekamp. *Op. cit.*, p. 177

⁵⁰ Krzysztof Pomian. *Op. cit.*, pp. 261-267

⁵¹ John Feather, Paul Sturges (ed.). *International Encyclopedia of Library Science*. Routledge, 2003, p. 432

⁵² François Mairesse, Cecilia Hurley. *Éléments d'expologie : matériaux pour une théorie du dispositif muséal. MediaTropes*, Vol. III, Nr. 2, 2012, p. 2

fie studiată și *istoria muzeelor (muzeologia istorică)*,⁵³ și au apărut primele clădiri concepute special pentru funcția de muzeu⁵⁴.

Muzeologia (sau museum studies), spre deosebire de *muzeografie*, a fost definită mai recent, în anii 1950⁵⁵.

*Expographie*⁵⁶, ca ramură a muzeografiei, a fost teoretizată în 1993 de către André Desvallées. *Expographie, exhibition design* sau *arta de a expune* cercetează un limbaj și o manifestare fidelă, prin care să traducă programul științific (muzeografic) al unei expoziții.⁵⁷

*Expologia*⁵⁸ (*expology*) este studiul teoretic al expunerii și al realizării de expoziții. În domeniul studiului teoretic al expunerii ar putea fi inclus și studiul vizitatorilor, ca preambul al conceperii de expoziții. *Expologia* face parte dintr-un câmp mai larg de preocupări, legate de comunicarea prin expunere și prezentare, care include: vitrinele magazinelor, demonstrațiile științifice, prezentarea mărturiilor în tribunale⁵⁹, scenografia teatrală, etc.

Muzeele erau o parte din aparatul de control al simțurilor și al participării politice specific modernității.⁶⁰ Aceste trăsături ale perioadei au dus la o *criză a memoriei*⁶¹, care a marcat muzeele victoriene și a înlocuit vechile probleme ale reprezentării culturii și civilizației umane (probleme care au primit răspunsuri temporare și introductive, prin cabinetele de curiozități și prin primele galerii de artă) cu alte probleme noi, create de cuplul știință-tehnologie (înstrăinare, limite ale înțelegerii, ale atenției, ale memoriei, probleme etice și ideologice, etc.). Pentru rezolvarea acestor probleme noi, precum și pentru delimitarea unui mod specific de transmitere a muzealității obiectelor, prin etalarea lor senzorială, a fost fundamentată disciplina *expologie*, la peste o sută de ani distanță de la primele preocupări teoretice expologice.

Înainte de reflexia teoretică asupra expunerii din secolului al XVIII-lea, au existat practici de design expozițional în cadrul cabinetelor de curiozități.

⁵³ Ibidem, p. 2

⁵⁴ Michaela Giebelhausen. *The architecture is the museum*. În: Janet Marstine (ed.). *New Museum Theory and Practice. An Introduction*. Blackwell Publishing, 2006, p. 41

⁵⁵ François Mairesse, André Desvallées. *Op. cit.*, p. 54

⁵⁶ François Mairesse, Cecilia Hurley. *Op. cit.*, p. 3

⁵⁷ François Mairesse, Cecilia Hurley. *Op. cit.*, p. 3

⁵⁸ Ibidem.

⁵⁹ Ibidem, pp. 3-5

⁶⁰ Tony Bennett. *Op. cit.*, p. 41

⁶¹ Geoffrey Batchen. *Ere the substance fade. Photography and hair jewellery*. În: Sandra H. Dudley (ed.). *Museum Objects: Experiencing the Properties of Things*. Routledge, 2012, p. 82

Acestea pot fi Quiccheberg⁶², scris în 1565. În cursul secolului al XX-lea, aceste cabinete au fost restaurate și evocate. Prima evocare a unui cabinet în cadrul unui muzeu a avut loc în anul 1970, în castelul Schloss Ambras, din Austria. În cazul Muzeului Național din Copenhaga, s-a optat pentru o reconstituire a cabinetului de curiozități (al lui Ole Worm), care a stat la baza muzeului.⁶³



Fig. 8. Cabinetul de curiozități al lui Ole Worms a fost recreat de către artista Rosamond Purcell în cadrul Muzeului de Istorie Naturală al Danemarcei din Copenhaga plecând de la frontispiciul gravat al lucrării Museum Wormianum⁶⁴

⁶² François Mairesse, Cecilia Hurley. *Op. cit.*, p. 8.

⁶³ Ibidem, pp. 5-8

⁶⁴ Museum Wormiani Historia 1655. Consultat pe 22.07.2020 la adresa: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Museum_Wormiani_Historia_1655_Wellcome_L0000128.jpg

Semnificația obiectelor de muzeu se schimbă în funcție de instituția și de epoca din care aceasta face parte și pe care o exprimă. Modul de apreciere și de prezentare al obiectului se schimbă. Eilean Hooper-Greenhill oferă ca exemplu un tablou cu *Madona și copilul*, care ar fi prezentat diferit în funcție de cultura sau epistema diferitelor muzee (instituții cu rol de muzeu). Tabloul *Madona și copilul* ar fi înțeles, în *Palatul de Medici*, ca un obiect magico-religios, cu rol de protecție și ar fi integrat în consecință în amenajarea unei camere. Într-un cabinet de curiozități, tabloul ar fi fost decodat ca o reprezentare a structurii ierarhice a lumii și ar fi fost amplasat și asociat cu alte lucruri de o natură foarte diferită, dar apropiate prin asemănări. În cadrul *Repository of the Royal Society*, pictura ar fi fost evaluată în funcție de persoana donatorului, iar amplasarea sa în colecție ar fi depins de aceasta. În cadrul *muzeului disciplinar* (al cărui prototip este muzeul Luvru), pictura ar fi făcut parte dintr-o constelație de obiecte care reprezentau eliberarea de opresiune, sau ar fi putut avea o funcție educativă și să fie grupat alături de alte tablouri ale aceluiași artist sau ale unei școli artistice⁶⁵.

Peter McIsaac recunoaște o activitate mentală (specifică oamenilor, îndeosebi odată cu apariția scrisului) pe care o numește *conștiință inventariată*. Prin acest proces se obțineau liste, cataloage ilustrate, topografii ale memoriei, dar și moduri de expunere tridimensionale. Acest mod de organizare, caracteristic pentru cabinetele de curiozități, este diferit radical de organizarea muzeelor moderne⁶⁶. La sfârșitul secolului al XVIII-lea, conștiința inventariată a fost transformată prin crearea disciplinelor moderne și acest proces de clasificare s-a deplasat din zona discursului și a literaturii, în zona științei, materializată prin instituții dedicate și separate: laboratoare, biblioteci, arhive, muzee⁶⁷.

Înainte de 1800, termenul de *muzeu* avea un alt înțeles, era mai mult un domeniu mental, în care se intersectau idei, cuvinte și obiecte. Acest domeniu putea fi și un *loc*, dar era adesea un *text*, ale cărui operațiuni de inventariere făceau ca lumea să poată fi *citită*. În colecțiile renascentiste, după cum susține Paula Findlen, *muzeul* era instalat în mintea colecționarului⁶⁸.

După 1800, ideea de muzeu a fost exteriorizată în marile muzee moderne, în care s-a produs desprinderea de colecționar și curator, aceștia au devenit practic invizibili și anonimi, în raport cu colecția. Este un proces

⁶⁵ Eilean Hooper-Greenhill. *Museums and the Shaping of Knowledge*. Loc. cit., pp. 194-196

⁶⁶ Peter McIsaac. *Op. cit.*, p. 9

⁶⁷ Peter McIsaac. *Op. cit.*, p. 9

⁶⁸ Paula Findlen. *The Modern Muses*. Loc. cit., pp. 177-178.

pe care antropologul E. T. Hall l-a numit *transfer de extensie*⁶⁹ (vezi secțiunea următoare).

În secolul al XIX-lea, muzeele funcționează ca depozite materiale, care nu mai sunt apropiate de registrele discursiv și textual. În această proces de desprindere, definirea obiectului arhitectural și a instituției *muzeu*, au realizat o infrastructură pentru memorie, care începe să se diferențieze de *muzeul mental* (ca formă de conștiință inventariată), cu care păstrează încă anumite legături⁷⁰

Muzeologia ca disciplină apare în momentul unei schimbări majore de paradigmă la nivelul societății, produsă mai întâi de Revoluția Industrială⁷¹, iar apoi de criza disciplinei istorice și a statelor naționale, produsă de războaiele mondiale. Această criză are legătură cu o redefinire a autenticității obiectelor de muzeu. Pe măsură ce relația cu colecționarul se rarefiă, statutul obiectului autentic se redefineste. Rolul autenticității în cadrul discursului științific este mult mai mic, dar memoria istorică are încă nevoie de garanția obiectelor.

Un articol al lui Thomas Thiemeyer identifică trei tipuri de obiecte de muzeu și le leagă pe acestea de diferite perioade istorice: *lucrarea de artă*, *specimenul* și *obiectul-martor*. Importanța capitală a autenticității este maximă în cazul *operei de artă*. În cazul *specimenului* este mai scăzută, el fiind doar un obiect dintr-o serie. În cazul *obiectului-martor*, autenticitatea sa este o garanție a adevărului istoric⁷².

În secolul al XVIII-lea se schimbă filosofia expunerii printr-o inovație epistemologică: obiectele deosebite și exotice sunt înlocuite de specimene sau de obiecte reprezentative pentru o clasă întreagă de obiecte similare. A fost o schimbare a principiilor de clasificare și etalare a obiectelor dar și una a modului de raportare la vizitator. În secolul al XVIII-lea raportarea la vizitator era tot mai pedagogică și mai deschisă, colecțiile erau organizate după principii diverse și ușor de înțeles de către toți, în contrast cu cea cunoaștere secretă oferită de cabinetul de curiozități.⁷³

Conform lui Arthur MacGregor, cabinetul de curiozități și galeria de artă propuneau două tipologii spațiale contrastante în secolul al XVI-lea. Galeria era vastă, opulentă și deschisă față de aer și lumină, iar cabinetul de curiozități era închis, introspectiv, apropiat de spațiul de lucru, saturat de

⁶⁹ Edward T. Hall. *Op. cit.*

⁷⁰ Peter McIsaac. *Op. cit.*, p. 11

⁷¹ Edward P. Alexander, Mary Alexander. *Op. cit.*, p. 8

⁷² Thomas Thiemeyer. *Op. cit.*

⁷³ Tony Bennett. *Op. cit.*, p. 41

obiecte.⁷⁴ Luvrul (fig. 9) derivă dintr-o galerie⁷⁵, în timp ce British Museum derivă dintr-un mare cabinet de curiozități, al lui Sir Hans Sloane⁷⁶, deci urmează un alt model spațial.



Fig. 9. Marea Galerie a Muzeului Luvru între 1801 și 1805, tablou de Hubert Robert.⁷⁷

Se observă cât de scunzi sunt vizitatorii în comparație cu scenografia muzeală.

⁷⁴ Arthur MacGregor. *The cabinet and the gallery. Introspection and ostentation in early collection history*. Consultat pe 7.12.2019 la adresa: http://www.engramma.it/eOS/index.php?id_articolo=2347

⁷⁵ Eilean Hooper-Greenhill. *The space of the museum*. Loc. cit., p. 57

⁷⁶ Kenneth Hudson. *O istorie socială a muzeelor*. trad. Georgeta Ciocâltea. București: Meridiane, 1974, p. 38

⁷⁷ *The Grande Galerie*. Consultat pe 22.07.2020 la adresa: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Hubert_Robert_-_The_Grande_Galerie_-_WGA19594.jpg

Atât galeria de artă, cât și cabinetul de curiozități din acea perioadă, păstrează rămășițe ale culturii imaginare din Renaștere, teoretizată de I. P. Culianu⁷⁸. Cabinetul păstrează ceva din lumea corespondențelor iar galeria, cu operele sale integrate în arhitectura spațiului, păstrează o dimensiune imaginară a obiectelor, prin care privitorul poate deveni o parte a operei. În secolul al XIX-lea, însă, ramele tablourilor (și piedestalurile) nu vor mai avea funcția de integrare în spațiul expozițional, ci de separare de acesta,⁷⁹ iar tablourile (și celelalte opere expuse) vor deveni închise și introspective prin muzeificare și prin încadrarea în istoria artei⁸⁰.

Cadrele picturilor sau ale sculpturilor, separă aspectele intrinseci de cele extrinseci ale operei de artă. Ele produc un obiect de studiu pentru istoria artei și separă esența artei de ornamentele exterioare. În cazul tururilor virtuale (aplicații ale fotografiei panoramice), prin care sunt prezentate on-line muzeele contemporane, vorbim tot de niște cadre ale operei de artă, care produc și ele, dar și pun sub semnul întrebării, distincția dintre esență și ornament. Ele pot oferi, în unele cazuri, accesul la detalii ale operei și deci, o apropiere de acestea, dar oferă accesul și la detalii nesemnificative, care țin de cadrul operelor⁸¹.

Prin rame, scenografie și arhitectură, muzeele creează un mod de raportare la operele de artă. Ramele tablourilor stabilesc o graniță, între ceea ce este și ce nu este, artă. Prin folosirea clădirilor vechi, muzeele deținătoare de obiecte vechi își prezintă colecția lor ca o parte a trecutului, le subliniază autenticitatea și contactul cu o tradiție.

Ilustrațiile primelor cabinete de curiozități, care s-au păstrat, prezintă o lume în care colecționarul are un rol de demiurg, prin stabilirea regulilor de clasificare vizuală a acestora, prin coordonarea unor piese ce apar în de logici diferite. În ciuda îndoielilor legate de exactitatea reprezentării grafice a cabinetelor (poate mai puțin bogate și impresionante decât apar în ilustrații), aceste reprezentări conțin esențialul. Valorificarea ideii de ansamblu expozițional (în care simpla dispunere a obiectelor crează sensul ansamblului) se va pierde încetul cu încetul, pe măsură ce muzeele

⁷⁸ Ioan Petru Culianu. *Eros și magie în Renaștere. 1484*. Iași: Polirom, 2002

⁷⁹ James J. Sheehan. *Museums in the German art world from the end of the old regime to the rise of modernism*. New York: Oxford University Press, 2000, p. 41

⁸⁰ Sigrid Weigel. Les images, acteurs majeurs de la connaissance. À propos de la poiesis et de l'épisteme des images langagières et visuelles . *Trivium* [on-line], nr. 1, 2008, p. 7. Consultat pe 17.10.2019 la adresa: <http://trivium.revues.org/319>

⁸¹ Lianne McTavish. Visiting the virtual museum: art and experience on-line. În: Janet Marstine (ed.). *New Museum Theory and Practice. An Introduction*. Blackwell Publishing, 2006, p. 231

cresc în dimensiuni și formulează ambiții științifice.⁸² Ea este recuperată, întrucâtva, de ideea de instalație de artă.

În secolul luminilor, explicarea obiectelor joacă un rol capital, iar cataloagele muzeelor devin adevărate muzee pe hârtie, fiecare perete și fiecare obiect este descris separat, ca în cazul catalogului *Galeriei electorale de la Düsseldorf* (fig. 10).

Pot fi făcute apropieri evidente între mobilierul expozițional al muzeelor și cabinetele din secolul al XVIII-lea și prezentarea grafică a secțiunilor din cadrul marilor enciclopedii.⁸³



Fig. 10. Gravură cu aspectul sălii a V-a a Galeriei din Dusseldorf⁸⁴

⁸² François Mairesse, Cecilia Hurley. *Op. cit.*, p. 10.

⁸³ Ibidem, pp. 12-13

⁸⁴ Die kurfürstliche Gemäldegalerie in Düsseldorf - Gemälde Raum 5, Wand 3, 1776. Consultat pe 22.07.2020 la adresa: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Die_kurf%C3%BCrstliche_Gem%C3%A4ldegalerie_in_D%C3%BCsseldorf_-_Gem%C3%A4lde_Raum_5,_Wand_3.jpg

Colecțiile publice importante din secolul al XIX-lea încearcă să păstreze un echilibru *“între un muzeu ca British Museum, în care speciemenele sunt ordonate pentru a evidenția o evoluție sau un tipar, și o galerie, în care fiecare lucrare de artă era gândită să fie văzută și gustată de sine stătător”*⁸⁵. Cu toate acestea, organizarea liniară a galeriei de artă va ajunge să fie preferată și de succesoarele cabinetelor de curiozități - *muzeele de istorie, de etnografie sau de științe naturale* - pentru că oferă o imagine intuitivă a evoluției⁸⁶.

Iar modelul *mostrei* și al *specimenului*, care sunt exemple pentru alte obiecte din aceeași clasă, a primit un corespondent în zona *muzeelor de artă*. În acestea, lucrările de artă au început să fie tratate ca niște mostre, pentru a ilustra o succesiune de școli și de stiluri artistice. Și tot în cadrul acestei tendințe, au început să fie completate seriile și perioadele istorice prin mulaje de sculpturi. Materializarea istoriei artei oglindea modul de expunere din muzeele de istorie naturală⁸⁷.

Cu tot acest demers pedagogic, care nu este întotdeauna agreat de lumea artistică, așa cum s-a întâmplat în cazul Muzeului Simu⁸⁸, muzeele de artă rămân mai puțin accesibile publicului larg, decât muzeele științifice sau decât alte muzee. Acest lucru e cauzat de filosofia din spatele expunerii, rațiunea grupărilor este mai greu de înțeles fără pregătire.⁸⁹ Acest caracter *inițiativ* al muzeelor de artă ar fi unul deliberat, după Bourdieu. Operele de artă funcționează ca elemente de distincție socială. Decodarea lor este accesibilă numai celor inițiați datorită poziției lor sociale⁹⁰. Rolul muzeelor de artă a fost tocmai de a permite disocierea de cultura populară și de posibilitățile sale de decodare. Motiv pentru care, educația muzeală ca și introducerea tehnologiei în aceste muzee, se face mai dificil decât în cele științifice, de pildă.

⁸⁵ Neil MacGregor. A Pentecost in Trafalgar Square. În: James Cuno. (ed.). *Whose Muse? Art Museums and the Public Trust*. Oxford: Princeton University Press, 2004, p. 30 *apud*. Dominique Poulot. Another History of Museums: from the Discourse to the Museum-Piece. *Anais do Museu Paulista. São Paulo*. nr. 1, 2013, p. 29, traducere din limba engleză de Claudia Popescu după: “between a museum, like the British Museum, where specimens are put together to reveal a progression or a pattern, and a gallery, where the individual work of art is meant to be seen and enjoyed on its own.”

⁸⁶ Tony Bennett. *Op. cit.*, p. 146

⁸⁷ Thomas Thieme. *Op. cit.*, pp. 398-400

⁸⁸ Krikor Zambaccian. Un pictor pornit din Constanța: Marius Bunescu. *Pontice*. Anul I, nr. 2, 1939, p. 45

⁸⁹ Tony Bennett. *Op. cit.*, p. 10

⁹⁰ Pierre Bourdieu, Alain Darbel, Dominique Schnapper. *The Love of Art. European Art Museums and Their Public*. Polity Press, 1997, p. 210

Expozițiile din muzeele trecutului sufereau de ceea ce E.T. Hall numea *iraționalitate birocratică*⁹¹. Ele erau gândite de curatori și, după ce erau finalizate, erau deschise pentru public. Procesul de creare a expoziției era unul închis, iar etalarea nu permitea nicio intervenție făcută de beneficiarul expunerii, de vizitator. Vizitatorii erau separați de procesul profesional din cadrul muzeului și gândiți ca o masă informă. Acestui public îi erau oferite expoziții cercetate cu precizie de către un specialist, în jurul unor teme și subiecte de mare interes pentru curator. Pasiunea acestuia avea la bază educația de specialitate, munca îndelungată cu colecțiile și aparținea practic unui alt orizont cultural decât cel al publicului larg. Pentru acest public nu se oferea ajutor pentru înțelegerea perspectivei disciplinare folosite și necesare pentru decodare⁹². Caracterul unilateral al comunicării muzeale în care vizitatorul era un receptor pasiv, a fost criticat de Marshall McLuhan abia în 1967⁹³. Cercetătorul canadian dorea un vizitator mai activ, care să poată fi implicat prin metode interactive de comunicare.⁹⁴ Reflecția tehnico-teoretică a acestuia va fi aprofundată de teoriile *comunicării muzeale*, care se dezvoltă începând din anii '60.

Cartea lui Steve Conn, *Do Museums Still Need Objects?* (2009⁹⁵) atrage atenția asupra scăderii importanței obiectului autentic (un *must have* al muzeelor publice de secol al XIX-lea) și a creșterii importanței (ca într-un sistem de vase comunicante) *experienței autentice* care-l înlocuiește⁹⁶. Experiența autentică este, azi, desprinsă de contactul cu obiectul autentic, un proces care a început odată cu apariția muzeelor moderne (după 1800).

⁹¹ Edward T. Hall. *Op. cit.*

⁹² Eilean Hooper-Greenhill. *Museums and the Shaping of Knowledge*. Loc. cit., p. 210

⁹³ François Mairesse, André Desvallées. *Op. cit.*, p. 29

⁹⁴ Marshall McLuhan, H. Parker, J. Barzun. *Exploration of the ways, means, and values of museum communication with the viewing public*. New York, Museum of the City of New York, 1969 *apud*. François Mairesse, Cecilia Hurley. *Op. cit.*, p. 20

⁹⁵ Steve Conn. *Op. cit.*

⁹⁶ Eeva Maaria Linko. The Longing for Authentic Experiences. The Subjective Meaning of Visual Art for Museum Audience and Amateur Artists. În: Susanne Janssen, M. Halbertsma, & T. Idjens (eds.). *Trends and strategies in the arts and cultural industries. : A selection of papers presented at The Long Run, and international conference on long-term developments in the arts and cultural industries*. Rotterdam: Barjesteh van Waalwijk van Doorn, 2001, pp. 203-220.

D. Perspectiva culturală (antropologică)

În trecut, cultura însemna, în linii mari, cunoașterea depozitată „în biblioteci, în muzee și în coduri”⁹⁷. La ora actuală, prin cultură înțelegem toate produsele omului, fie ele obiecte, servicii, ritualuri etc.⁹⁸ Abraham Moles distinge în cadrul culturii, astfel definite, trei domenii mari:

- o lume a *uneltelor*: prin care se transformă natura (și nu în ultimul rând natura umană);
- o lume a *semnelor*: care include artele, științele și limbajele;
- o lume a *obiectelor*: care exprimă mesajele societății.⁹⁹

Aceste domenii sunt oglindite în muzeele actuale, care nu se mai limitează la *obiecte* (naturale sau de artă), ci includ și: *unelte* (muzeele tehnice, științifice, etnografice), *semne* (se activează puterea latentă a obiectelor, care conțin sau devin semne, dar și puterea limbajului artistic și științific) și *obiecte cotidiene* (muzee comunitare).

Posesiunea obiectelor are un rol central în generarea și susținerea identității colectivităților. Trecutul acestora este reinterpretat în muzeele naționale ale secolului al XIX-lea. Etalarea identității naționale are pretenția obiectivității.¹⁰⁰ Delimitarea obiectelor de muzeu de donatori și creatori, decontextualizarea lor și reîncadrarea lor într-o poveste liniară, se face în același spirit al obiectivității. Obiectele sunt sărăcite de context, dar încărcate de puterea de persuasiune combinată a științei și a posesiei. *Exorcizarea* obiectelor prin demersul științific este însoțită de o *revrăjire* a lor în cadrul unei mari narațiuni: naționale sau evoluționare. Este o culme a *civilizație industriale* care este atinsă în aceste povești exhaustive. În epoca de aur a muzeelor publice, înaintea Primului Război Mondial, acestea erau ghidate de principiile: centralizării, specializării și clasificării¹⁰¹. Muzeele mari erau și instrumente de propagandă. Mai mult decât obiectele conta ordonarea lor¹⁰² care se făcea în coordonatele limbajului scris - centralizare,

⁹⁷ Abraham Moles. *Psihologia kitsch-ului. Arta fericirii*. trad. Marina Rădulescu . București: Meridiane, 1980, p. 8

⁹⁸ Ibidem, p. 9

⁹⁹ Ibidem, p. 10

¹⁰⁰ Morgan Perkins Morphy (ed.). *The anthropology of art: a reader*. Oxford: Blackwell Publishing Ltd, 2006, p. 187-189

¹⁰¹ Alma S. Wittlin. *Museums: In Search of a Usable Future*. Cambridge: The MIT Press, 1970, p. 151

¹⁰² Mary Bouquet (ed.). *Academic anthropology and the museum : back to the future*. New York, Oxford: Berghahn Books, 2001, p. 179

secvențialitate, liniaritate și dualism – care sunt și coordonatele societății industriale¹⁰³. Societatea postindustrială funcționează în alte coordonate.

Cunoașterea științifică în perioada victoriană se inspira dintr-un ideal de simplificare a realității (mitul simplității), pe care expunerea liniară din muzee îl materializează. Aceasta considera ca în spatele unei lumi de „*iluzii complexe, antagonice, arbitrare, s-ar afla câteva legi simple pe care știința le caută și le dezvăluie*”¹⁰⁴. Complexitate înseamnă tendința spre multi-dimensionalitate, respectarea diversității de dimensiuni ale unui fenomen. De fapt, „*complexitatea se opune completitudinii, nu reprezintă o promisiune a acesteia, cum greșit cred unii*”¹⁰⁵, „*în nici un caz nu pretinde să ofere adevărul absolut și irefutabil; dimpotrivă, caută să stabilească un dialog mai puțin mutilant cu realitatea.*”¹⁰⁶

Muzeele secolului al XIX-lea foloseau atât obiecte moderne (instrumente), cât și relicve ale civilizațiilor dispărute. Aceste muzee erau în linia întâi a producției de cunoștințe științifice, integrate în cadrul disciplinelor apărute la sfârșitul acestui secol. Odată cu slăbirea legăturii dintre muzee și producerea de cunoștințe științifice, a crescut numărul de muzee, de colecții și de piese în cadrul colecțiilor.¹⁰⁷ Muzeul pare să-și fi pierdut monopolul pe care-l avea asupra unei porțiuni a cunoașterii științifice, tocmai ca urmare a diversificării și creșterii cunoștințelor științifice, împreună cu o diversificare și o creștere similară a muzeelor.

Conștientizarea principiului al doilea al termodinamicii era însoțită, în societatea victoriană, de preocuparea pentru conservarea resurselor. Lumea post-modernă, confruntată cu o limită de creștere (demografică, economică, culturală, etc.), se găsește, în mod paradoxal, în fața unei supra-abundențe de resurse, de energie și de bunuri culturale¹⁰⁸. Acestea, fiind potențial distructive, trebuie să fie consumate. Există două căi pentru cheltuirea acestei „*părți blestemată*”¹⁰⁹ (expresia lui Bataille): găsirea de noi spații de creștere (Internetul, știința), găsirea de noi

¹⁰³ Mihai Nadin. *The Civilisation of Illiteracy*. Dresden University Press, 1997, pp. 578-584. Consultat pe 24 octombrie 2019 la adresa: <http://www.semantikon.com/design/nadincivofilliteracy.pdf>

¹⁰⁴ Edgar Morin. *Le Paradigme perdu: la nature humaine*. Paris, Seuil, 1973, pp. 64-66 *apud*. Ioan Petru Culianu. *Op. cit.*, pp. 194-195

¹⁰⁵ Ibidem.

¹⁰⁶ Ibidem.

¹⁰⁷ Sophie Forgan. The architecture of display: Museums, universities and objects in nineteenth-century Britain. *History of Science*, nr. 32, 1994, p. 104

¹⁰⁸ Allan Stoekl. *Bataille's peak : energy, religion, and postsustainability*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2007, p. 37

¹⁰⁹ Ibidem.

posibilități de cheltuire dezinteresată, fără scop (artă, mass media). Din această perspectivă, explozia muzeelor în societatea contemporană capătă un alt sens: acestea pot fi văzute, atât ca un nou spațiu de creștere (de reabsorbire a energiei în sistem), dar și ca o activitate fundamental inutilă pentru scopuri practice (economie, coeziune socială, ritualuri, patrimoniu, etc.), dar utilă mai ales pentru risipirea energiei și resurselor, precum este arta și religia în concepția lui Bataille¹¹⁰. Energia umană poate fi cheltuită prin monumente, artefacte și ritualuri sociale¹¹¹ (dar și prin război).

Această cheltuire risipitoare, opusă spiritului capitalismului – eticii protestante¹¹², nu este doar o caracteristică a modernității. Începuturile colecțiilor muzeale, acumulările făcute de regi, clădirile somptuoase, fac parte tot din această tendință.

Istoric vorbind, muzeul este un produs al Iluminismului, care încorporează în el o nostalgie a Antichității, prin apropierea de zei și de eroi exemplari.¹¹³ În cadrul proaspăt creatului muzeul Luvru, vizitatorul își regăsea demnitatea și rolul său de cetățean prin contemplarea operelor care-i stimulau *eroismul*. Fie că era vorba de produse ale perioadei post-revoluționare (picturile lui Jacques-Louis David, fig. 11), sau de alte opere pe care le putea contempla dintr-un loc privilegiat (rezervat anterior conducătorilor), vizitatorul participa la nemurirea artistică, așa cum ascultătorul epopeilor homerice participa la nemurirea celor care erau cântați¹¹⁴.

¹¹⁰ Allan Stoekl. *Op. cit.*, p. 35

¹¹¹ Ibidem, p. 38

¹¹² Max Weber. *Etica protestantă și spiritul capitalismului* ; trad. Alexandru Diaconovici, București: Incitatus, 2003

¹¹³ Toma Pavel. *Arta îndepărtării. Eseu despre imaginația clasică*. trad. Mihaela Mancaș. București: Nemira, 1999

¹¹⁴ Gabriel Liiceanu. *Nebunia de a gândi cu mintea ta*. București: Humanitas, 2016, p. 31



Fig. 11. *Jurământul fraților Horatii* de Jacques-Louis David, 1784¹¹⁵

În muzeul modern (victorian), privilegiul vizitatorului nu mai este legat de nemurire, eroism, modele de viață și comportament. Marile muzee moderne ofereau vizitatorilor o consolare, după dispariția vechilor noțiuni de nemurire, eroism, ideal de viață, etc. Participarea mentală la nemurire era înlocuită în cadrul acestora de participarea fizică la crearea sensului, prin accesul la un punct de vedere privilegiat.

Spațiul de expunere din muzee era organizat diferit de spațiul altor instituții de control analizate de Foucault. Spațiul expozițional genera un mediu în care vizitatorii puteau, nu doar să fie priviți, dar în care puteau, în principiu, să privească din punctul de vedere privilegiat al unui ochi al puterii, real sau imaginat¹¹⁶.

¹¹⁵ *The Oath of the Horatii*. Consultat on-line pe 22.07.2020 la adresa: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Jacques-Louis_David_-_Oath_of_the_Horatii_-_Google_Art_Project.jpg

¹¹⁶ Peter McIsaac. *Op. cit.*, p. 20

Ceea ce ofereau aceste muzee moderne era o poziție de vedere panoramică (înrudită cu panopticismul lui Foucault). Era o consolare, similară cu ideea, apărută în literatura societății industriale, a *supraomului de masă*¹¹⁷. Era o consolare necesară pentru că, în viața cotidiană, perspectiva indivizilor era una mărginită de inechități sociale și de alte forme de exprimare a puterii.¹¹⁸

În acest context, un muzeu de artă contemporan este un loc unde pot fi observate lumi culturale autonome, care se pot anima reciproc, ieșind în afara limitărilor specifice pentru fiecare context cultural în parte.¹¹⁹ Există o iraționalitate culturală, care limitează indivizii la perspectiva culturii din care fac parte. Fiecare cultură secretă propriul ei etnocentrism (un fel de narcisism de grup), aspect evidențiat de unele analize istorice.¹²⁰ Iar imperialismul, detectat în muzeele victoriene, nu era doar o caracteristică a acestei perioade¹²¹, ci este una atemporală, universală, favorizată de anumite circumstanțe istorice. Există și un alt fel de iraționalitate culturală, de care muzeele contemporane au început să devină conștiente.

În anumite situații, cadrele de referință ale instituțiilor muzeale, pot împiedica învățarea sau schimbarea din cadrul acestora. Pentru schimbarea perspectivei instituționale a muzeelor este nevoie de o chestionarea a cunoașterii tacite (obiceiuri, credințe, tradiții)¹²², sarcină asumată de noua muzeologie.

Există și alte aspecte iraționale ale muzeelor trecutului, aspecte sugerate de analiza făcută de antropologul Edward T. Hall: iraționalitatea situațională, iraționalitatea contextuală, iraționalitatea birocratică.¹²³

Un context situațional contraproductiv se poate referi la un mod nefericit de expunere. În cazul muzeelor tradiționale, au existat modalități

¹¹⁷ Umberto Eco. *Supraomul de masă*. trad. George Popescu. Constanța: Pontica, 2003, p. 82 și Claudia Popescu. Muzeul în căutarea publicului. *Revista muzeelor*, nr. 1, 2018, p. 38

¹¹⁸ Donald Preziosi; Johanne Lamoureux. *In the aftermath of art: ethics, aesthetics, politics*. Routledge, 2006, p. 74

¹¹⁹ Derek Allan. *Art and the Human Adventure. André Malraux's Theory of Art*. Amsterdam - New York: Editions Rodopi B.V., NY 2009, p. 267

¹²⁰ Avner Falk. *Franks and Saracens. Reality and Fantasy in the Crusades*. Karnac Books, 2010, p. 29

¹²¹ Mary Bouquet (ed.). *Museums: A Visual Anthropology*. London, New York: Berg, 2012, p. 47

¹²² Robert R. Janes. *Museums in a troubled world : renewal, irrelevance, or collapse?*. London, New York: Routledge, 2009, pp. 155-156

¹²³ Edward T. Hall. *Op. cit.*, pp. 217-222.

de disciplinare a corpurilor vizitatorilor, descrise într-o monografie dedicată politicilor și practicilor de vizitare.¹²⁴ Influența situației fizice asupra comportamentului de vizitare se regăsește și în analizele *Space Syntax*¹²⁵.

Lucrarea *Museum Bodies* este un studiu, de inspirație foucauldiană, al modului în care reglementarea mișcărilor corporale, urmărită din muzeele moderne timpurii până la ora actuală, influențează experiența vizitatorilor. Reglementarea mișcărilor vizitatorilor este analizată, plecând de la două influențe: influența spațiului interior al muzeului și influența regulilor formale și informale de vizitare¹²⁶.

Deși decontextualizate, prin trecerea timpului și prin plasarea lor în muzee, obiectele sunt percepute ca adevărate, iar modul în care ele sunt percepute influențează istoria artei. Statuile antice grecești sau elementele de arhitectură (reliefuli de piatră sau marmură sculptată), nu doar din perioada antică, ci chiar din cea medievală, erau policrome¹²⁷. Pierderea culorilor inițiale a creat un mod de interpretare a istoriei artei și arhitecturii care privilegia acest mod de comunicare vizuală, lipsit de culoare¹²⁸. În Renaștere, policromia era rezervată lucrărilor populare, realizate din materiale comune, accesibile, ca în cazul lucrărilor lui Andrea della Robbia.¹²⁹

Există câteva metode prin care muzeele pot sugera aceste culori pierdute. Cea mai elegantă dintre ele este realitatea augmentată¹³⁰, metoda

¹²⁴ Helen Rees Leahy. *Museum Bodies. The Politics and Practices of Visiting and Viewing*. Surrey: Ashgate, 2012, p. 120

¹²⁵ B. Hillier, K. Tzortzi. *Space Syntax: the Language of Museum Space*. În: Sharon Macdonald (ed.). *A companion to museum studies*. Loc. cit.. Spații diferite determină diferite practici de vizitare ale muzeelor.

¹²⁶ Helen Rees Leahy. *Op. cit.*, p. xx

¹²⁷ Bente Kiilerich. Towards a 'Polychrome History' of Greek and Roman Sculpture. *Journal of Art Historiography*, 2016, nr. 2016, pp. 1-18.

¹²⁸ Nicole Neuenfeld. The Colouring of Ancient Sculptures. The Driving Force of Expression?. *Fresh Perspectives on Graeco-Roman Visual Culture. Proceedings of an International Conference at Humboldt-Universität, Berlin, 2nd-3rd September 2013-2015*. Consultat pe 22.07.2020 la adresa:

<https://edoc.hu-berlin.de/bitstream/handle/18452/2052/neuenfeld.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

¹²⁹ Hannelore Hägele. *Colour in Sculpture: A Survey from Ancient Mesopotamia to the Present*. Cambridge Scholars Publishing, 2013, p. 213

¹³⁰ Realitatea Augmentată (AR) este o augmentare a lumii reale spre deosebire de Virtualitatea Augmentată (AV) care este o augmentare a lumii virtuale. Enrico Constanza, Andreas Kunz, Morten Fjeld. Mixed reality: A survey. În: D. Lalanne, J. Kohlas (ed.). *Human Machine Interaction, Lecture Notes in Computer Science 5440*,

pe care am sugerat-o pentru vizualizarea aspectului inițial colorat al Foișorului lui Dionisie înainte de restaurările succesive din 1872 și 1910¹³¹. Acest aspect se poate vedea într-o fotografie cu Foișorul lui Dionisie de Carol Pop de Szathmari, 1866¹³² și un detaliu dintr-o acuarelă de Amedeo Preziosi cu Foișorul lui Dionisie, 1869¹³³ (imagini pentru care nu există drepturi de autor Creative Commons).

Restaurarea Foișorului lui Dionisie este un exemplu de iraționalitate situațională (puterea situației de fapt asupra interpretării, dat fiind că aspectul propus de restaurarea/ reconstrucția din 1872 a fost păstrat în restaurarea ulterioară din 1909¹³⁴).

Un exemplu de folosire al realității augmentate pentru a sugera culorile inițiale ale unui basorelief va fi prezentat în capitolul al treilea al lucrării (Expoziția *Lumin Exhibit*, Detroit Institute of Art).

Iraționalitatea contextuală provine din aplicarea logicii dintr-un context în altul. Iar ideea de preluare a modelului evoluționist din muzeele de biologie, în cele de antropologie sau de istorie, este un astfel de exemplu, prin care se confereau pretenții științifice unor presupozii etnocentrice.¹³⁵

Iraționalitatea birocratică apare atunci când, instituțiile create de societate, nu mai funcționează în serviciul acesteia, ci își asigură propria lor conservare. Muzeele trecutului aveau niște probleme birocratice (discutate anterior), care au făcut ca tradițiile și procedurile să fie perpetuate, indiferent de nevoile reale ale publicului.

Toate aceste aspecte iraționale, analizate de E. T. Hall, sunt exemple de transfer de extensie. Acest transfer stă la baza întrebuințării uneltelor și a modelelor ca extensii, nu doar ale corpului, ci și ale minții (sau ale culturii), în așa fel încât extensia este confundată, sau ia locul, procesului pe care-l extinde¹³⁶. Unul dintre primele exemple de transfer de

2009, pp. 47–68 *Apud*. Dragoș Gheorghiu, Livia Ștefan. Virtual Art in Teaching and Learning Archaeology: An Intermedia to Augment the Content of Virtual Spaces and the Quality of Immersion. În: Dragoș Gheorghiu, Theodor Barth (ed.). *Artistic Practices and Archaeological Research*. Summertown: Archaeopress, 2019, p. 169

¹³¹ Cristina Claudia Popescu. *Cultural Tourism, Digital Technology and Heritage at the Monastery of Horezu*. Loc. cit.

¹³² *Mănăstirea Horezu în 1866*. Consultat on-line pe 22.07.2020 la adresa: <https://istoria-se-repeta.home.blog/2019/03/31/manastirea-horezu-in-1866-autor-carol-popp-de-szathmari/>

¹³³ Adrian-Silvan Ionescu. *Preziosi în România*. București: Noi Media Print, 2003.

¹³⁴ Ion Traianescu. Mănăstirea Hurezi – Foișorul lui Dionisie Bălăcescu. *Buletinul Comisiunii Monumentelor Istorice*, nr. 2, 1909, pp. 175-180.

¹³⁵ Hooper-Greenhill, Eilean (ed.). *The Educational Role of the Museum*. London: Routledge, 1999, p. 107

¹³⁶ Edward T. Hall. *Op. cit.*, pp. 28-29

extensie, pe care îl oferă Hall, este adorarea idolilor. Transferul de proiecție disociază omul de acțiunile sale.¹³⁷

Din această perspectivă, muzeul apare ca o reflexie a aventurii culturale umane, dar și ca un remediu la problemele și limitările create de transferul de extensie. Tehnologia s-a deplasat din zona palpabilului și a corporalului (termodinamică, lucru mecanic, motoare, transport), în zona virtualului (transportul decorporalizat al informației, lipsit adesea de context cultural, lipsit de identitate, precum banii virtuali sau tranzacțiile bancare cu cardul).

Tot transferul de extensie era responsabil pentru faptul că, un model abstract al vizitatorilor, în muzeele trecutului, făcea ca aspectele fizice și nevoile acestora, să nu fie luate în considerare.¹³⁸ Unul dintre pericolele asociate cu transferul de extensie este acela că problemele concrete ale vieții cotidiene, sunt neluate în considerare, în vreme ce aspectele teoretice, filosofice, lingvistice sunt considerate mai importante și mai reale¹³⁹.

Muzeele moderne de artă și-au lărgit panorama istorică în cadrul unui model istoric liniar. Abia în ultima parte a secolului al XX-lea, cronologia istoriei artei a fost subminată, în favoarea unor asocieri de idei mai punctuale, tematice și uneori, întâmplătoare¹⁴⁰.

Gândirea post-modernă aduce o perspectivă relativistă, personală și subiectivă asupra interpretării și astfel, pune în discuție chiar rațiunea de a fi a muzeelor: "*interpretarea autoritară a obiectelor din colecții, fundamentul canonului muzeologic*".¹⁴¹

Conform Lisei Roberts, odată cu apariția curentului postmodern, funcția expozițională a muzeelor, a fost modificată. Ea nu mai era un dat obiectiv, ci produsul unei anumite interpretări. Odată cu aceasta, s-au schimbat și noțiunile de autenticitate sau de valoare¹⁴².

¹³⁷ Ibidem, p. 36

¹³⁸ Edward T. Hall. *Op. cit.*, p. 131

¹³⁹ Ibidem, pp. 38-30

¹⁴⁰ Stephen Bann. *Shifting Paradigms in Contemporary Museum Display*. În: Andrew McClellan (ed.). *Art and Its Publics. Museum Studies at the Millennium*. Oxford: Blackwell Publishing Ltd, 2003, p. 120

¹⁴¹ Bedford Leslie. *The art of museum exhibitions : how story and imagination create aesthetic experiences*, Walnut Creek: Left Coast Press, Inc., 2014, p. 26, traducere de Claudia Popescu după originalul în limba engleză: "their authoritative interpretation of the objects in their collections, the foundation of the museological canon".

¹⁴² Lisa C. Roberts. *From Knowledge to Narrative: Educators and the Changing Museum*. Washington, D.C.: Smithsonian Institution Press, 1997, pp. 74–75 *apud*. Bedford Leslie. *Op. cit.*, pp. 26-27

Obsesia secolului al XIX-lea pentru istorie și progres, are legătură cu conștientizarea limitelor de creștere după care începe declinul. Epoca actuală este, după Foucault¹⁴³, o epocă a spațiului, a co-prezenței, a rețelei de lucruri conectate, iar Internetul oferă o bună imagine a sa¹⁴⁴. Această tendință nu reprezintă o negare a timpului, ci o redefinire a acestuia și a istoriei. În locul unei panorame evolutive a istoriei, muzeul modern își propune să conecteze secvențele temporale între ele prin asocieri tematice, prin elemente de tehnologie, etc.

Deschiderea muzeelor actuale, preocuparea pentru arhitectură și designul expozițiilor, prezența lor în diferite media (reclame, filme, afișe, situri web, blog-uri, aplicații, etc.) sugerează o preocupare față de spațiu, o fascinație față de experiență simultană, vizuală, despre care vorbea Foucault. Studiile de muzeologie (*museum studies*) combină fascinația pentru prezentarea publică simultană, cu dorința de înțelegere critică a evoluției și semnificației muzeului în lumea contemporană¹⁴⁵.

E. Perspectiva arhitecturală

Spatiul muzeal organizează spațiul social al vizitatorilor și definește decorul experienței de vizitare. Ar fi prea mult să considerăm că definește scenariul experienței de vizitare. Multe analize se concentrează asupra arhitecturii exterioare a muzeelor dar, la fel de interesant pentru vizitator, este spațiul lor interior.

Spațiul muzeal poate fi studiat pe mai multe paliere întrucât el creează:

- o sintaxă de vizitare (Space Syntax¹⁴⁶);
- un ritual, asigura păstrarea structurii sociale și a raporturilor de putere;
- un mod de organizare a sensului, care poate folosi un model lingvistic (sau tipografic), adică liniar, secvențial, sau un model imagistic, adică asociativ și non-liniar.

¹⁴³ James D. Faubion. *Aesthetics, Method, and Epistemology: Essential Works of Foucault, 1954-1984*. Volume 2. trans. Robert Hurley. New York: The New Press. pp. 175–176.

¹⁴⁴ Internetul oferă și un nou spațiu de creștere economică, dincolo de perspectiva unei lumi cu resurse limitate, marcată de al doilea principiu al termodinamicii. Allan Stoekl. *Op. cit.*

¹⁴⁵ Mary Bouquet (ed.). *Op. cit.*, pp. 4-5.

¹⁴⁶ B. Hillier, K. Tzortzi. *Space Syntax: the Language of Museum Space*. Loc. cit.



Fig. 12. Insula Muzeelor din Berlin¹⁴⁷

După istoricul de artă Michaela Giebelhausen, clădirile concepute special pentru muzee, apar după a doua jumătate a secolului al XVIII-lea. Acestea modelează experiența vizitatorului, prin cadrul pe care-l realizează și ajută la crearea sensului. Conform analizei acesteia, arhitectura muzeelor poate fi urmărită în patru perioade istorice, cu patru paradigme corespondente acestora: Arcadia și Antichitatea (sfârșitul secolului al XVIII-lea și începutul secolului al XIX-lea); metropola și modernitatea (de la jumătatea la sfârșitul secolului al XIX-lea); un nou secol cu o nouă estetică (începutul secolului al XX-lea); și reacțiile recente: fragmentare, contradicție, expresie (sfârșitul secolului al XX-lea și începutul secolului al XXI-lea). Analiza folosește trei episteme sau sisteme de cunoaștere formulate de Michel Foucault.¹⁴⁸

Primele muzee sunt legate de viziunea Arcadiană și ideală propusă de arhitectul Karl Friedrich Schinkel. Această viziune a inspirat Insula Muzeelor din Berlin (fig. 12)¹⁴⁹, gândită ca un sanctuar al artelor și al științelor, amintind de Acropola Atenei. Prin această viziune, muzeele au

¹⁴⁷ The Museum Island, Berlin. Consultat on-line pe 22.07.2022 la adresa:

<https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Berlin.Dom.View006.jpg>

¹⁴⁸ Michaela Giebelhausen. The architecture is the museum. În: Janet Marstine (ed.). *New Museum Theory and Practice. An Introduction*. Blackwell Publishing, 2006, p. 41

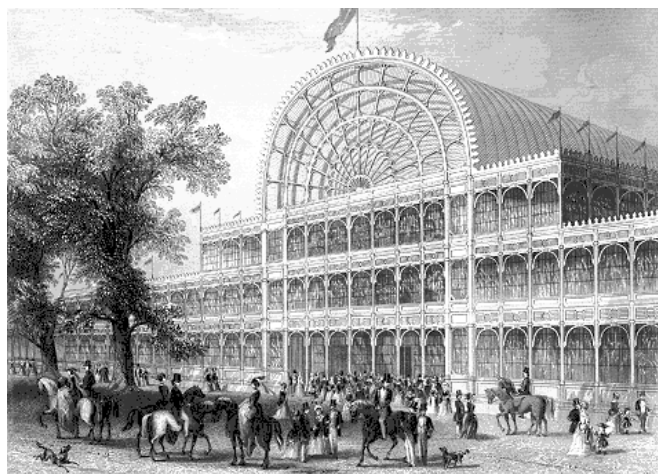
¹⁴⁹ *UNESCO world heritage*. Consultat on-line pe 22.07.2020 la adresa: <https://www.preussischer-kulturbesitz.de/meldung/article/> 2013/12/02/media-unesco-welterbe.html

fost gândite ca spații transformative educaționale și utopice. Ele celebrau puterea artei și etalau autoritatea statului. Ele reprezintă exemple clasice de ritualuri de civilizare.¹⁵⁰

După 1830, clădiri impresionante de muzee încep să apară în toate marile orașe europene și americane și fac parte din transformarea acestora. Iar colecțiile ample ale muzeelor, rivalizează cu abundența societății moderne de consum. Proliferarea producției materiale, influențează și muzeele, care încep să se concentreze și asupra artelor aplicate. Acest lucru este exemplificat de South Kensington Museum (redenumit apoi Victoria and Albert Museum). Acesta a fost înființat ca urmare a Marii Expoziții din 1851, ținută la Crystal Palace (fig. 13), și servea ca o colecție de mostre, din care artizanii și designerii să se inspire pentru producția contemporană.¹⁵¹

Arhitectura muzeelor din această perioadă este înrudită atât cu cea a expozițiilor, cât și cu cea a magazinelor universale. Structurile metalice de la South Kensington Museum, construite în 1856, ar fi fost de neconceput înainte de Expoziția din 1851, concepută ca o serie de module cu structura metalică inspirată de cea a serelor. Ornamentele industriale ale acestuia erau comune cu expozițiile și magazinele universale la fel ca și atriumul.¹⁵²

Fig. 13.
Gravură cu
Crystal
Palace,
1851¹⁵³



¹⁵⁰ Michaela Giebelhausen. *Op. cit.*, p. 42

¹⁵¹ Ibidem, p. 48

¹⁵² Michaela Giebelhausen. *Op. cit.*, p. 43

¹⁵³ *The front entrance of the Crystal Palace*. Consultat on-line pe 22.07.2020 la adresa: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Crystal_Palace.PNG

Arhitectura muzeului permitea, atât etalarea vitrinelor evoluționare, care se desfășurau de-a lungul traseului de vizitare, cât și decorațiuni arhitecturale simbolice, care permiteau încadrarea clasificărilor elaborate ale colecțiilor.

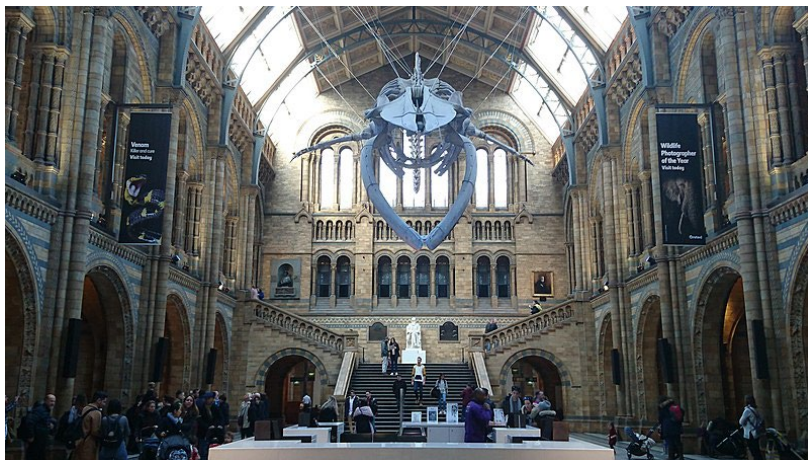


Fig. 14. Natural History Museum ²³⁰

În cadrul Natural History Museum (fig. 14)¹⁵⁴, deschis în 1881, în Londra, decorațiile figurative formau un melanj de creaturi heraldice, existente sau dispărute, reprezentate prin mulaje de teracotă. Muzeul secolului al XIX-lea avea unele afinități cu magazinele universale, dar continua să prezinte obiectele, atât cele făcute de om cât și cele naturale, ca pe o experiență specială, aproape sacră¹⁵⁵. Aici putem considera, împreună cu David Preziosi, că experiența nu era atât una a sacralului, cât a unei perspective privilegiate, care permitea reunirea fragmentelor umanității sub o singură privire¹⁵⁶.

La începutul secolului al XX-lea, muzeul a devenit emblema unor națiuni tot mai întreprinzătoare și tot mai moderne. În anul 1929, apar două

¹⁵⁴ *Natural History Museum, Hintze Hall*. Consultat on-line în data de 23.07.2022 la adresa:

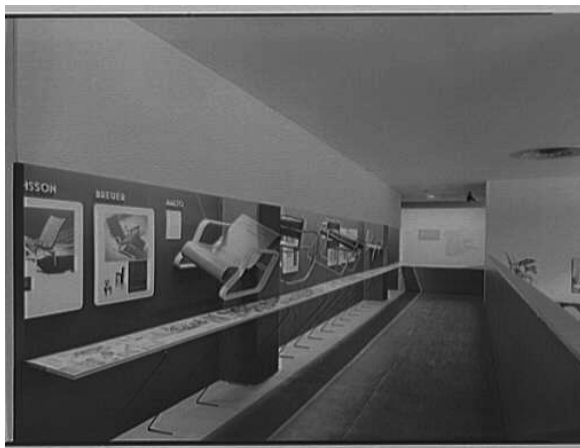
https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Natural_History_Museum_Hintze_Hall.jpg

¹⁵⁵ Michaela Giebelhausen. *Op. cit.* pp. 51-52

¹⁵⁶ Donald Preziosi; Johanne Lamoureux. *In the aftermath of art : ethics, aesthetics, politics*. Routledge, 2006, p. 74

muzee foarte diferite: Museum of Tomorrow al lui Clarence Stein¹⁵⁷ și Muzeul de Artă Modernă din New York¹⁵⁸, care vor domina estetica expunerii în mare parte din secolul al XX-lea. Proiectul nerealizat al lui Stein, conținea o inovație importantă: galeriile erau împărțite, între cele pentru vizitatorul obișnuit și cele destinate colecțiilor de rezervă și de studiu. De asemenea, colecțiile nu mai erau etalate de-a lungul unui traseu orizontal, ci pe verticală, într-un zgârie-nori.

Fig. 15. Asocierea între mobilierul și scenografia modernistă (“cubul alb”) într-o expoziție din cadrul MoMA (anii 40)¹⁵⁹



În contrast cu acest proiect, Muzeul de Artă Modernă (MoMA) din New York, era gândit ca un portbagaj, care se deplasează în timp, și în care se expun lucrări. Pe măsură ce acestea erau validate de trecerea timpului, erau predate instituției înrudite, Metropolitan Museum.

Clădirea modernistă a MoMA a fost realizată în 1939 și oferea un cadru adecvat pentru colecțiile sale. MoMA a creat o nouă estetică de etalare, pe care care Brian O'Doherty¹⁶⁰ a numit-o *white cube* (cubul alb, fig. 15), spații neutre, pereți albi, podele neutre, fără decorațiuni arhitecturale, soclurile sunt disimulate: nimic care să distragă atenția vizitatorilor de la delicatul act de contemplare. Lucrările erau agățate într-o

¹⁵⁷ Michaela Giebelhausen. *Op. cit.*, p. 53.

¹⁵⁸ Ibidem, p. 54

¹⁵⁹ Museum of Modern Art, 11 W. 53rd St., New York City. Projection track. Consultat pe 22.06.2022 la adresa: <https://picryl.com/media/museum-of-modern-art-11-w-53rd-st-new-york-city-projection-track>

¹⁶⁰ Michaela Giebelhausen. *Op. cit.*, p. 55

singură linie, la o distanță respectabilă una de alta. Aceasta a devenit forma normativă de expunere, pentru cea mai mare parte a secolului al XX-lea¹⁶¹.

Cubul alb, de inspirație modernistă, avea și scenografii mai inovatoare dar, a fost contestat în anii '70. Prima regândire a arhitecturii muzeale a oferit-o Centrul Pompidou (1977, fig. 16), proiectat de Renzo Piano și Richard Rogers.

Centrul Pompidou a fost gândit ca un centru cultural multifuncțional, care atrage publicuri diferite, nu doar contemplatori ai artei. Elementele funcționale (conductele de ventilație sau scrările rulante), plasate pe exteriorul clădirii, subliniază caracterul schimbător al producției culturale, opus stagnării.¹⁶²



Fig. 16. Centrul național de artă și cultură (CNAC) Georges Pompidou, Paris¹⁶³

Expresionismul muzeal recent poate fi clasificat în: formal și conceptual. Arhitectura exuberantă a lui Frank Gehry a revigorat proiectarea muzeelor prin Muzeul Guggenheim din Bilbao (fig. 17), deschis în 1997 și contribuind la re poziționarea orașului Bilbao în industria turistică.

¹⁶¹ Ibidem, pp. 53-55

¹⁶² Michaela Giebelhausen. *Op. cit.*, p. 56

¹⁶³ GraphyArchy. *Wikipedia* 00093. Consultat pe 22.03.2020 la adresa: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:GraphyArchy_-_Wikipedia_00093.jpg

În timp ce muzeele lui Gehry sunt repere urbane spectaculoase, Daniel Libeskind a oferit o formă expresivă simbolică și conceptuală pentru natura specifică a muzeului.¹⁶⁴



Fig. 17. Muzeul Guggenheim din Bilbao¹⁶⁵

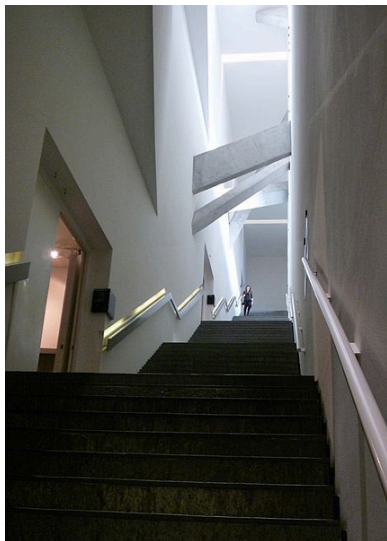
O analiză a arhitecturii muzeelor lui Libeskind (Berlin Jewish Museum, 2001, fig. 18 și Imperial War Museum of the North, din Manchester, 2002) sugerează că schimbarea ideii de muzeu a dus la apariția acestor clădiri deconstructiviste.¹⁶⁶ Muzeele care chestionează tradiția invită la cercetare și la o perspectivă istorică mai complexă decât cea evoluționistă. De asemenea, muzeele lui Libeskind creează un loc pentru memorie și pentru vindecarea traumelor istorice.

¹⁶⁴ Michaela Giebelhausen. *Op. cit.*, p. 58

¹⁶⁵ Museo Guggenheim, Bilbao. Consultat pe 22.03.2020 la adresa: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Museo_Guggenheim,_Bilbao_%2831273245344%29.jpg

¹⁶⁶ Sam Mandry. *Ordered Chaos: the Negotiation of Space in Deconstructivist Museum Buildings*. Summer Research, 2013, Lucrarea nr. 202, University of Puget Sound. Consultat pe 6.01.2019 la adresa: http://soundideas.pugetsound.edu/summer_research/202

Fig. 18. Berlin Jewish Museum¹⁶⁷



Conștientizarea influenței spațiului de expunere, face ca modul de expunere să fie privit altfel, de către specialiștii contemporani. Modul de prezentare al exponatelor nu mai este judecat superficial și expeditiv. Expunerea, modul de prezentare a patrimoniului este o formă de interpretare, care nu se mai sprijină pe autoritatea poveștilor liniare ale științei, și trebuie să facă apel la artă, la experimente și la crearea de experiențe.¹⁶⁸

Spațiul expozițional influențează vizitatorii și prin aceștia, influențează interpretarea obiectelor expuse. Tendința, în muzeele contemporane, este de a delimita diferite zone spațiale, pentru prezentarea diferitelor exponate, în așa fel încât, spațiile să fie consonante cu subiectele expuse. Rândurile de obiecte, aliniate de-a lungul unei galerii lungi, încurajează detașarea de acestea, obiectele sunt reduse la statutul de elemente, în cadrul unui sistem sau a unei serii istorice. Același lucru este valabil și pentru obiectele aliniate de-a lungul unui perete, într-o disciplină

¹⁶⁷ Hartmut Schmidt Heidelberg. *Berlin Jewish Museum*. Consultat pe 22.07.2022 la la adresa: [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Confusing_stairs_up_\(or_down\)_at_the_Jewish_Museum,_Berlin.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Confusing_stairs_up_(or_down)_at_the_Jewish_Museum,_Berlin.jpg)

¹⁶⁸ Lisa C. Roberts. *From Knowledge to Narrative: Educators and the Changing Museum*. Washington, D.C.: Smithsonian Institution Press, 1997, pp. 74–75 apud. Stephanie Moser. The devil is in the detail: Museum Displays and the Creation of Knowledge. *Museum Anthropology*, Vol. 33, Nr. 1, pp. 23-24

militară. Prezentarea obiectelor într-o manieră mai puțin formală, în spații sau în dispuneri circulare, încurajează apropierea de cultura reprezentată și o familiaritate care este benefică pentru interpretarea obiectelor.¹⁶⁹

Ross Parry face distincția între un spațiu *hard* și un spațiu *soft*. Odată cu transformarea arhitecturii și a discursului muzeal, are loc și o transformare a spațiului muzeului de la unul prescriptiv, autoritar, fizic, închis, liniar și distant, la un spațiu care încearcă să fie mai dinamic, discursiv, imaginat, deschis, radical și imersiv.¹⁷⁰

Contextul spațial-arhitectural al noilor modalități de expunere, bazate pe tehnologii digitale, este foarte important, pentru că el determină modul de interacțiune al vizitatorilor cu acestea, precum și modul de decodare al acestora. Acest context propune alt gen de legături între dispozitivele expoziționale, și între aceste dispozitive și dispunerea lor în spațiu. Acest lucru se datora faptului că tehnologia propune legături complexe între obiecte, mod de expunere și vizitator, legături bazate pe interacțiunea intuitivă, personalizată și discontinuă cu tehnologia și nu pe lectura liniară, de tip lingvistic, a dispozitivelor expoziționale.

F. Perspectiva muzeotehnică

Tiina Roppola propune o analiză istorică a meșteșugului scenografiei muzeale (*museum stagecraft*) și distinge șapte etape mari (ele au apărut treptat, dar nu au fost înlocuite neapărat una cu alta, uneori se suprapun):

1. *punerea în scenă a curiozității*, ghidată de uimirea în fața unei lumi greu de înțeles (cabinetele de curiozități), caracteristică pentru o perioadă în care știința nu era încă consolidată, iar teologia nu mai era singura explicație posibilă a lumii. Discursul muzeografic al acestui mod de expunere miza pe juxtapunerea de lucruri, care să ofere o imagine în miniatură a lumii, în ce are ea mai spectaculos. Lucruri din regnuri diferite, produse umane sau naturale erau alăturate, în funcție de asocieri, cabinetele de curiozități fiind un loc de discuție între pușinii care le vizitau.¹⁷¹

2. *noua ordine a muzeelor*, care ordonează diversitatea și curiozitățile, într-o succesiune evoluționistă de vitrine (marile muzee naționale sau naturale). După 1700, muzeele se deschid către public, pe baza idealurilor iluminate de a democratiza, civiliza și educa societatea, își descoperă un rol în serviciul societății. Pe măsură ce disciplinele se definesc, muzeele le

¹⁶⁹ Stephanie Moser. The devil is in the detail: Museum Displays and the Creation of Knowledge. *Museum Anthropology*, Vol. 33, Nr. 1, p. 25

¹⁷⁰ Ross Parry. *Op. cit.*, p. 72

¹⁷¹ Tiina Roppola. *Op. cit.*, pp. 13-14.

reflectă modul de clasificare și ajută la consolidarea cunoașterii și a clasificărilor. Aranjarea obiectelor era cronologică și științifică, reflectând “cartografierea” lumii întreprinsă de științe.¹⁷²

3. *lumea transportată* (replci de mici dimensiuni, reconstrucții, diorame), care permit accesul lărgit al publicului. Este o perioadă în care replicile sunt intercalate printre originale, pentru a completa o serie istorică, în cadrul căreia distincția dintre original și copie nu este foarte importantă. Apar exponate contextualizate, dar și replici și modele de lucru din lumea culturală, naturală și industrială, care se alătură exponatelor. Acestea ofereau o experiență tangibilă a unor locuri sau culturi, inaccesibile pentru publicul larg, fiind replicate și transportate în muzeele publice, într-o logică care combina iluminismul cu cosmopolitanismul. Este și perioada în care apar muzee de industrie, știință și tehnologie, care oferă o experiență palpabilă, dar idealizată, a fabricilor, a industriei sau, chiar, a corpului omenesc. Inovația, în acest mod de expunere, o reprezintă *mimesisul*, prin care este replicată sau imitată lumea exterioară. Expozițiile comunică cu publicul prin contextele pe care le creează.¹⁷³ Printre metodele de contextualizare se numără și dioramele, creație de pionierat a savantului Grigore Antipa¹⁷⁴. Această iluzie obiectivității și a timpului înghețat, imobil, calma anumite anxietăți dar crea altele.

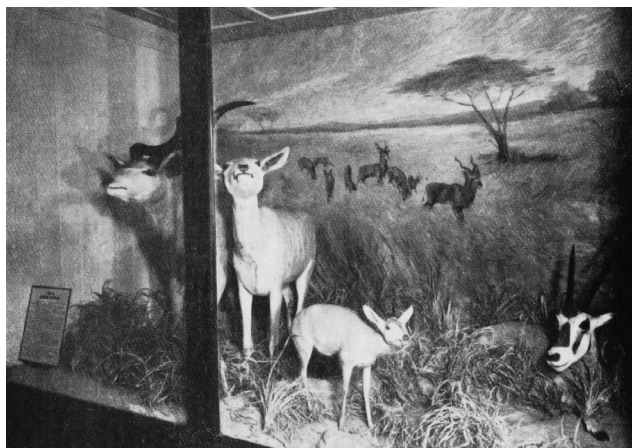


Fig. 19. *Viața în savana africană*, una dintre primele patru diorame realizate de Grigore Antipa, având fundalul pictat de Pamfil Polonic, 1907¹⁷⁵

¹⁷² Ibidem, pp. 14-16.

¹⁷³ Tiina Roppola. *Op. cit.*, pp. 16-18.

¹⁷⁴ Giovanni Pinna. The National Museum of Natural History “Grigore Antipa” of Bucharest and the origin of biogeographical dioramas. *Museologia Scientifica*, nr. 5(1-2), 2011, pp. 157-166.

¹⁷⁵ *Grigore Antipa*. Consultat pe 22.03.2020 la adresa: <https://antipa.ro/istoric-muzeu/grigore-antipa/>

4. *repertoriul participativ* duce replica la un alt nivel, prin crearea de obiecte și gadget-uri interactive (anii '30, '60, '80). Studiile vizitatorilor indică o preferință, din anii '80 până în zilele noastre, pentru *adăugarea de elemente multisenzoriale* în cadrul colecțiilor. Mai degrabă decât accesarea vizuală a unor vaste reconstituiri, aici se preferă interacțiunea senzorială cu fenomene discrete. Exponatele participative ocupă un loc aparte în interacțiunea material-discursivă a exponatelor. Aceste exponate oferă noi moduri de interacțiune, dar au legătură mai mult cu idei, fenomene sau principii, decât cu exponate autentice și, astfel, deschid noi posibilități de articulare a expunerii. Învățarea se face prin implicarea publicului și prin maximizarea potențialului educațional al exponatelor. Tot în această etapă, apar elemente multisenzoriale: sunete, mirosuri, specimene care pot fi atinse și instrumente manipulabile, ca microscopul. Acestea contribuie la o creștere a timpului petrecut de vizitator și a informației reținute de acesta. Apar noi medii interpretative, care ar trebui să inducă imersia vizitatorului, prin eliminarea obstacolelor și a distragerilor și îmbunătățirea învățării. Studiile au arătat însă, că o galerie tradițională, populată cu multe obiecte, creează cel mai bine starea de atenție și implicare necesară învățării.¹⁷⁶

5. *(de)construirea incluziunii*, prin deschiderea către un public divers, cu agende și stiluri de învățare diferite. Este o perioadă în care relativismul interpretărilor conduce muzeul să-și moduleze mesajul în funcție de publicul său, să nu mai caute o iluzorie obiectivitate. În același timp, noua muzeologie intenționează o și mai mare democratizare a spațiului muzeal, prin echilibrarea balanței de putere între instituții, comunități și vizitatori. Recunoașterea caracterului relativ, contextual, limitat de tradiții disciplinare, al cunoașterii (științifice), încurajează o recunoaștere explicită a exponatelor ca acte interpretative, apropiate mai degrabă de arte, decât de știință. În fața unei imposibile obiectivități a interpretării, expozițiile recurg la mijloace postmoderne, colaj, pastişă, ironie și fragmentare, care diferă de tehnicile tradiționale de interpretare și tematizare.¹⁷⁷

6. Etapa sau actul în *care vizitatorii învață prin experiență*, muzeele sunt o formă de teatru, care pune în scenă experiențe umane, în moduri stimulatoare pentru vizitatori.¹⁷⁸

7. Etapa sau actul în care *lumea este mediată de rețele informatizate*, care au atributele vechi ale divinității: omniprezență, omnisciență (încă nu și omnipotență). În momentul în care vizitatorii vin în muzee, conectați prin tehnologie, la aceste rețele, acest lucru afectează spațiul și modul de expunere. Expoziția nu mai este limitată fizic, iar vizitatorii se așteaptă să

¹⁷⁶ Tiina Roppola. *Op. cit.*, pp. 18-23.

¹⁷⁷ Ibidem, pp. 13-24.

¹⁷⁸ Ibidem, pp. 24-29.

găsească, și în muzee, libertatea de a se conecta și de a accesa fără constrângeri informații, libertate pe care o au în rețele. Sau, măcar, posibilitatea de a-și folosi tehnologia: prin fotografii, dar și prin scanarea de coduri QR sau alte modalități de interacțiune (tururi ghidate mobile, etc.).¹⁷⁹

Analiza lui Roppola este utilă, pentru că subliniază două etape ale deschiderii muzeului: una către *interacțiunea multisenzorială* (vizitatorul perceput ca un corp) și una către *implicarea comunității în alegerea temelor*, a comunităților prezentate și a modalităților de exprimare a acestora. Sigur că această a doua etapă de deschidere, *muzeul participativ* promovat de Nina Simon¹⁸⁰, depinde în mare măsură de o implicare serioasă a voluntarilor și a comunității (inclusiv prin donații), un deziderat care este încă îndepărtat în societatea românească.

1.2. Modificarea culturii muzeale – de la muzeul liniar la cel non-liniar

Mihai Nadin în *The Civilisation of illiteracy*¹⁸¹, considera că experiența practică a indivizilor nu mai poate fi structurată după criteriile civilizației scrisului și a tiparului¹⁸², criterii care au jucat un rol important în cadrul proiectului comunist, inclusiv în România.

Experiența indivizilor poate fi diferențiată între societatea anterioară experienței filmice și cea ulterioară, pe care Mihai Nadin o numește *societatea iliteraților*. Gândirea încorporată în tehnologia veche, din cadrul civilizației cărților, diferă radical de cea încorporată în tehnologia nouă. Modul de producere a cunoașterii în muzee s-a schimbat, prin trecerea la societatea iliteraților. Experiența făcută posibilă de cărți și de organizarea limbajului scris are niște limite. Dincolo de acestea, o nouă scară de interacțiune a indivizilor (satul global), este posibilă doar în cadrul altor experiențe mai dinamice, descentralizate, adecvate la fluxul unei noi economii, tehnologii și societăți. Experiențele din chimia și fizica clasică au sens doar în cadrul de gândire mediat de cărți. Dar experiențele electricității și electronicii, fiind practic instantanee, au nevoie de un alt cadru cultural, necesar pentru înțelegere, acțiune și auto-constituire.¹⁸³ Iar indivizii sunt recreați, în cadrul unei noi civilizații, cu toate neajunsurile care decurg de aici. Motiv pentru care expozițiile de tip *blockbuster* sunt adecvate mai mult zeitgeist-ului contemporan, chiar dacă nu oferă același nivel de rafinament ca expozițiile clasice.

¹⁷⁹ Tiina Roppola. *Op. cit.*, pp. 30-34.

¹⁸⁰ Nina Simon. *The Participatory Museum five years*. Loc. cit.

¹⁸¹ Mihai Nadin. *Op. cit.*

¹⁸² Ibidem, p. 9

¹⁸³ Mihai Nadin. *Op. cit.*, pp. 336-339

Chiar și în cadrul muzeelor de artă se observă o structură liniară, formată din serii de instalații, care oglindesc modurile industriale de producție și consum. „*Atunci, seria decurge nu numai din structura liniară a instalațiilor convenționale ale muzeului modern, dar mai important, poate, ea oglindește modurile industriale de producție și consum*”¹⁸⁴.

După cum observă Ștefan Lupasco: “*Un platonism adânc ancorat în aparatul cognitiv duce înțelegerea noastră spontan către tipul general, ideea, față de care diferențele, diversitățile nu sunt decât consecința imperfectibilului, defectuosului, tulburînd reprezentarea sensibilă*”¹⁸⁵. Această tendință de generalizare și idealizare poate fi recunoscută, în muzeele contemporane, prin perspectiva sincronică asupra perioadelor istorice, care duce la o experiență atemporală¹⁸⁶.

Muzeele (colecțiile) perioadei iluministe și victoriene aveau caracteristici diferite decât cele actuale: *omogenizarea*, tendința de a unifica cunoașterea și de a organiza obiectele în serii și *elitismul* (accesul obiectelor și al vizitatorilor în muzeu era un privilegiu), bazat pe repere religioase și ideologice.

Tab. 1. Evoluția muzeelor, sistemul opozițional identificat

Muzeu modern	Muzeu contemporan (post-modern)
liniar	discontinuu, non-liniar, labirintic
centrat pe obiect	centrat pe vizitator
clădire	fără ziduri
spațiu public	incluziune, acces la informație
putere (obiect valoros)	slăbiciune (obiect minor, copii, ficțiune)
prescriptiv	participativ
muzeograf gardian	muzeograf interpret
naționalism, muzee naționale	globalizare
sublim	straniu
turism / cultură de masă	micro-comunități
non-profit	finanțări și proiecte

¹⁸⁴ Phillip Fisher. *Making and Effacing Art: Modern American Art in a Culture of Museums*. New York: Oxford University Press, 1991. pp. 22- 23, traducere de Claudia Popescu după originalul în limba engleză: „*The series, then, emerges not only out of the linear structure of conventional modern museum installations, but more fundamentally, perhaps, it mirrors industrial modes of production and consumption*”.

¹⁸⁵ Stephane Lupasco. *Logica dinamică a contradictoriului*. București: Politică, 1982, pp. 234-235

¹⁸⁶ Victor Tupitsyn. *The Museological Unconscious. Communal (Post)Modernism in Russia*. Cambridge: The MIT Press, 2009, p. 229.

Modul în care această omogenizare a conținutului colecțiilor a avut loc, diferă de la o epocă la alta (Tab. 1).

Conform ciberneticii, sistemul nervos al omului este un *servo-mecanism*, orientat către atingerea unui scop¹⁸⁷. Putem avea un scop cunoscut (tip torpilă), sau necunoscut (tip radar). „*Servo-mecanismele sunt împărțite în două tipuri generale: (1) în cazul în care ținta, obiectivul sau „răspunsul” este cunoscut, iar obiectivul este atingerea sau realizarea acestuia și (2) în cazul în care ținta sau „răspunsul” nu este cunoscut și obiectivul este descoperirea sau localizarea acestuia. Creierul uman și sistemul nervos funcționează în ambele feluri.*”¹⁸⁸

Practic are loc un proces de (re)construcție și de (re)definire a țintei. Primul mecanism (de tip torpilă), este orientat către acțiune (mers), cel de-al doilea este orientat către creație sau re-amintire.¹⁸⁹

Mecanismele cibernetice cu țință cunoscută, se ocupă, în cazul muzeelor, cu dirijarea corporală a vizitatorilor. Mecanismele cibernetice cu țință necunoscută, se ocupă, în cazul muzeelor, cu explorarea decorporalizată a informației, adică cu cartografierea unei hărți mentale a expunerii¹⁹⁰. Scopul cartografierii nu este harta în sine (aceasta ar fi prea mare pentru a fi folosită), ci momentele de revelație sau de recunoștință față de amploarea producției culturale umane, față de bogăția naturii, etc.

Cele două mecanisme pot fi puse în legătură cu cele două tipuri de expunere: liniară și discontinuă (Tab. 2.). În expunerea liniară, sunt urmărite diferențele discrete dintr-o serie, deci o țință cunoscută în prealabil, în timp ce expunerea discontinuă deschide posibilități de explorare similare cu procesul de (re)construcție și de (re)definire a țintei¹⁹¹.

Atunci când interpretăm o operă de artă sau o expoziție, folosim mecanismul de (re)construcție a țintei, necunoscute în prealabil. Acest mic detaliu sugerează, indirect, de ce cataloagele de muzeu și cele de bibliotecă sunt gândite diferit, iar combinarea lor digitală va rămâne o utopie. În

¹⁸⁷ Maxwell Maltz. *Psycho-Cybernetics*. New York: Simon & Schuster, 1960, p. 12

¹⁸⁸ Ibidem, pp. 19-20, traducere de Claudia Popescu după originalul în limba engleză: «Servo-mechanisms are divided into two general types: (1) where the target, goal, or "answer" is *known*, and the objective is to reach it or accomplish it, and (2) where the target or "answer" is not known and the objective is to discover or locate it. The human brain and nervous system operates in both ways.»

¹⁸⁹ Ibidem.

¹⁹⁰ Damian Maher. Connecting Classroom and Museum Learning with Mobile Devices. Consultat pe 22.07.2020 la adresa: https://www.researchgate.net/publication/282306972_Connecting_Classroom_and_Museum_Learning_with_Mobile_Devices și Tony Buzan. *Arta stăpânirii hărții mentale*. trad. Carmen Dragomir. București: Didactica Publishing House, 2019

¹⁹¹ Sau cu reconstituirea unui fosile, o metaforă mai apropiată de muzeu.

bibliotecă se caută o țintă cunoscută (domeniu, autor, epocă, etc.). Dar în muzee, obiectele au în cataloage coordonate și fațete informaționale multiple, care pot trimite, de pildă, la mai multe epoci (deținători, restaurări, relații între obiecte, participarea la evenimente succesive, etc). Această complexitate informațională, la care se adaugă și imaginile, face ca aplicațiile cataloagelor muzeelor mari să fie dificil de gestionat.

Sigur că este necesară o formă de colaborare între muzee (cataloage partajate), sau de acces al publicului la cataloagele muzeelor. În România singura formă de catalog partajat este lista creată de fostul CIMEC -Institutul de Memorie Culturală (integrat după 2008 în Institutul Național al Patrimoniului) cu obiectele clasate din cadrul diferitelor instituții muzeale¹⁹², resursă pe care am și folosit-o în proiectul de reconstrucție a Muzeului Simu.

Liniar	Non-liniar (Interpretare)	Generat de utilizator/ public (Participare ¹⁹³)
Autoritate maximă asupra poveștii și controlarea experienței vizitatorului	Mai puțină autoritate asupra experienței vizitatorului, dar păstrând controlul asupra poveștii	Și mai puțină autoritate asupra experienței vizitatorului și asupra poveștii

Tab. 2. Niveluri de autoritate asupra experienței de vizitare a muzeelor¹⁹⁴

În ultimele decenii ale secolului al XIX-lea, expunerea, în majoritatea muzeelor, era organizată într-o succesiune de serii evoluționare. Organizarea evolutivă în geologie, biologie și antropologie era transpusă în organizare spațială, în muzee. Are loc o comprimare a timpului, astfel încât să poată fi parcursă, pe scurt, evoluția unui popor, cea a speciilor, cea a artei, etc.¹⁹⁵

Dintr-un anumit punct de vedere, multe muzee contemporane mari, inclusiv Muzeul Luvru, propun circuite de vizitare flexibile și încurajează

¹⁹² *Bunuri culturale mobile clasate în Patrimoniul Cultural Național*. Consultat pe 22.07.2019 la adresa: <http://clasate.cimec.ro/>

¹⁹³ Ideile de *interpretare* și *participare* vor fi discutate în capitolul dedicat comunicării muzeale.

¹⁹⁴ Tabel tradus de Claudia Popescu după: Juan Sanabria, Jason Reinier, Peter Samis. "Particle or Wave? Linear and Non-linear Storytelling in Museums." *MW2014: Museums and the Web 2014*. Published February 4, 2014. Consultat pe 24.10.2019 la adresa: <http://mw2014.museumsandtheweb.com/paper/mw-2014-paper-particle-or-wave-linear-and-non-linear-storytelling-in-museums/>

¹⁹⁵ Tony Bennett. *Op. cit.*, p. 146

libertatea de mișcare a vizitatorilor. Dar există muzee care, în proiectarea spațiilor expoziționale și a expunerii, acordă o mai mare importanță acestei flexibilități. Un exemplu în acest sens îl reprezintă amenajarea celui de-al doilea nivel al *High Museum of Art* (fig. 20), în Atlanta, proiectat de Richard Meier în 1983.

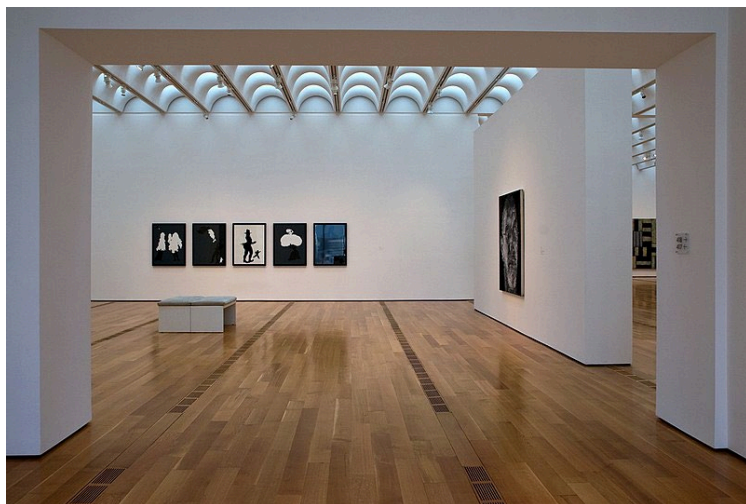


Fig. 20. Expoziție din *High Museum of Art* din Atlanta¹⁹⁶

Amenajare muzeului de artă din Atlanta privilegia perspectivele încrucișate și oferea o rețea de asocieri, în ciuda ordinii rigide de clasificare. Un astfel de tip de expunere reprezenta o provocare la adresa perspectivei frontale și a abordărilor curatoriale tradiționale.¹⁹⁷ Folosind acest tip de amenajare, operele din muzeele de artă, etnografie sau istorie pot fi expuse nu doar cronologic, ci și tematic.

Muzeograful folosește cadrele interpretative ale istoriei, dar mereu este vorba despre ultimele interpretări, el trebuie să fie mereu în avangardă, pe avanposturile cunoașterii istorice, pentru că acest demers păstrează colecțiile vii și relevante. Altminteri istoria este suspicioasă și cenzurează constant slăbiciunile și subiectivitatea memoriei, o sursă de contaminări între perioade istorice și evenimente similare, o sursă de erori, dar totodată

¹⁹⁶ *Wandering around the High*. Consultat pe 24.08.2022 la adresa: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Wandering_around_the_High.jpg

¹⁹⁷ Pegah Zamani, John Peponis. Innovation and Challenge at the High Museum of Art. *The Journal of Architecture*. Vol. 15, Nr. 6, 2010, p. 853

instrumentul nostru primar de a accesa trecutul. Trecutul, de aceea, nu poate să fie limpede și liniar, ci trebuie să păstreze o doză de echivoc și de mister, astfel încât fiecare individ să-l poată filtra prin sensibilitatea sa.

1.3. Tehnologia și viitorul muzeului

Yves Bergeron identifică patru mari *tendințe* ale muzeelor contemporane:

- a. Trecerea de la un discurs colectiv la unul individualist și, în acest sens, folosesc resursele fotografiei și filmului în scenografia lor.
- b. Schimbarea raportului cu timpul, favorizarea prezentului, integrarea artei contemporane în muzeele de istorie, arheologie, sociale sau științifice.
- c. Dematerializarea culturii prin digitizare: tensiunea între *pixelizarea* patrimoniului și caracterul sau material în muzeu. Privilegierea unei experiențe polisenzoriale și non-liniare poate duce la pierderea *aurei* obiectelor.
- d. Preferința pentru sociabilizare și cultul evenimentelor obligă muzeele să intre în contact cu publicul lor prin noile media¹⁹⁸.

Tehnologia digitală se află prezentă, într-o formă sau alta, în toate aceste tendințe, chiar dacă apare mai ales, în ultimele două. Ea contribuie atât la individualizarea discursului muzeelor, cât și la accelerarea timpului.

Tehnologia înseamnă posibilități și libertate, dar și constrângeri. Una dintre aceste constrângeri este legată de comunicarea schematică prin dispozitive tehnologice (improprie pentru experiența muzeală, dar inevitabilă, uneori, în lipsa unei cunoașteri bune a publicului). Comunicarea schematică poate fi impusă ori de limitele tehnologiei, ori de gradul de interes al tehnicianului care o folosește. Comunicarea contextuală oferă mai multe posibilități, ea pune în mișcare cunoștințe învățate și folosite preponderant în familie și cercul de prieteni, dar și comportamente și modele preluate fragmentar din mass-media. Pentru introducerea contextului în comunicare, este nevoie de o bună colaborare între tehnician sau informatician și documentarist sau muzeograf.

Eficacitatea unui afișaj electronic (display) depinde de calitatea cu care sunt urmărite interdependențele dintre: domeniu, interfață și individ. Scopul funcțional trebuie încadrat în constrângerile interfeței și apoi adaptat

¹⁹⁸ Yves Bergeron. *Musées et muséologie: entre cryogénisation, ruptures et transformations*. În: François Mairesse (ed.). *Nouvelles tendances de la muséologie*. Paris: La documentation Française, 2016, pp. 231-233.

la tiparele de interacțiune și utilizare ale indivizilor, o abordare specifică pentru *ecological interface design*.¹⁹⁹

Posibilitățile tehnologiilor digitale au aplicativitate pentru:

- public: site web, galerie de fotografii, tur audio, blog, social media, platforme de discuții, tur virtual, catalog digital, digitizare, reconstrucție 3D, realitate augmentată, instalații interactive, studiul vizitatorilor etc.;
- obiecte: conservare, restaurare, iluminat, curatoriat (materiale paraexpoziționale), etc.

În linii mari vorbim de avantaje sau posibilități și de dezavantaje sau limite.

Avantajele evidente vor fi discutate în capitolele următoare în care voi vorbi despre participarea publicului, interactivitate și folosirea tehnologiei pentru interpretare.

Principalul atu al tehnologiei îl reprezintă apropierea de spațiul domestic al vizitatorilor. Muzeul, integrat în industriile culturale și ale timpului liber, nu mai este sigur pe rolul și identitatea sa, nu mai este izolat de presiunile economice sau de explozia de imagini și senzuri, care transformă raporturile societății contemporane cu timpul, cu spațiul și cu realitatea.²⁰⁰

Familiaritatea, seducția și autoreferențialitatea tehnologiei, folosite în viața cotidiană, oferă obiectelor din muzeu (în expozițiile interactive) o altă sursă de autoritate (paralelă cu cea conferită de curator), una care apropie obiectele, mediate de tehnologie, de zona de confort a vizitatorului.²⁰¹

Dezavantajele discutate în literatura de specialitate au legătură cu cantitatea și calitatea tehnologiei digitale. Se vorbește, pe de o parte, despre afectarea autorității muzeelor, prin transformarea personalului din legislator și decident, în interpret al colecției²⁰², iar pe de altă parte²⁰³, despre afectarea autenticității, sacralității sau *aurei* exponatelor.

¹⁹⁹ Semantic Mapping versus Proximity Compatibility. În: Kevin B. Bennett, John M. Flach. *Display and Interface Design Subtle Science, Exact Art*. London: Taylor & Francis, 2011, p. 229.

²⁰⁰ Anthony Giddens. *The Consequences of Modernity*. Cambridge: Polity Press., 1990 *apud*. Roger Silverstone. The medium is the museum: on objects and logics in times and spaces. În: Roger Miles. *Towards a Museum of the Future*. London: Routledge, 1995, p. 161

²⁰¹ Roger Miles. *Op. cit.*, p. 165

²⁰² Max Ross. Interpreting the new museology. *Museum and Society*, nr. 2(2), 2004, pp. 84-103.

²⁰³ Susan Hazan. The Virtual Aura - Is There Space For Enchantment In A Technological World?. *Museums and the Web Papers*, 2001. Consultat pe 4.02.2019 la adresa:

Există contraargumente sau nuanțări ale acestor dezavantaje:

a. Tehnologia nu afectează misiunea și autoritatea muzeelor. Ordonarea taxonomică și documentarea obiectelor și cunoștințelor prezentate le permite muzeelor în general (nu doar celor de artă, antropologie și istorie naturală) să își păstreze autoritatea, chiar și în spațiul digital. Structurarea taxonomică a colecțiilor în sisteme de cunoaștere completate cu texte, materiale documentare, imagini și povești, poate fi replicată și în spațiul digital – folosind aceeași cercetare specializată.²⁰⁴ b. *Aura digitală* este o formă de artă. În ciuda cacofoniei informaționale care le înconjoară, muzeele digitale ne apar ca ansambluri solid constituite și chiar, mici opere de artă, înzestrate cu o anumită aură.²⁰⁵ Atitudinea de fetișizare a obiectelor înseamnă, de fapt, scoaterea lor din context, în vreme ce tehnologia poate fi utilă, tocmai pentru crearea contextului.²⁰⁶

Dincolo de aceste așteptări ale publicului sunt altele și muzeele trebuie să accepte că trăiesc într-o lume post-digitală în care vizitatorii nu mai diferențiază între obiecte fizice și digitale și se așteaptă să găsească în muzee o combinație a celor două.²⁰⁷

Un chestionar printre angajații muzeelor asupra naturii și calităților obiectelor digitale a arătat că există opinii divergente cu privire la materialitatea și aura acestor obiecte. Divergențele aveau legătură cu poziția ocupată de lucrătorii muzeali.²⁰⁸ Această înseamnă că o strategie digitală a muzeelor trebuie să unifice mai întâi perspectivele interpreților, curatorilor și designerilor. Profesionistul din muzee este mai legat mental și emoțional de colecțiile sale, inclusiv de cele digitale, prin urmare este mai dispus să le investească atât cu aură, cât și cu autoritate. Perioada pandemiei Covid-19 a arătat că resursele fizice ale muzeelor sunt foarte importante și că în lipsa unei combinații între obiecte fizice și digitale, muzeele existente on-line nu mai sunt la fel de interesante.²⁰⁹ Fiecare mediu de comunicare are esența lui:

<https://www.museumsandtheweb.com/mw2001/papers/hazan/hazan.html>

²⁰⁴ Susan Hazan. Performing the Museum in an Age of Digital Reproduction. *Furnace Journal*, nr. 2, 2015, p. 5

²⁰⁵ Idem. The Virtual Aura - Is There Space For Enchantment In A Technological World?. Loc. cit.

²⁰⁶ Eilean Hooper-Greenhill (ed.). *Museum, Media, Message*. London: Routledge, 2005, p. 112

²⁰⁷ Ross Parry. The end of the beginning: Normativity in the postdigital museum. *Museum Worlds*, 2013, nr. 1(1), pp. 24–39.

²⁰⁸ Nicole Meehan. Digital Museum Objects and Memory: Postdigital Materiality, Aura and Value. *Curator*, 2020. Consultat pe 24.07.2020 la adresa: <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1111/cura.12361>

²⁰⁹ Michael Alexis. *People Don't Want Virtual Museum Tours; Do This Instead*. Consultat on-line pe 1.07.2020 la adresa: <https://museumhack.com/virtual-museum->

cartea este dependentă de cuvinte, filmul de imagine, iar muzeul – ca mediu specific – este dependent de realitatea obiectelor.

În anumite situații, în care există lacune istorice, autenticitatea extremă conduce la un impas. Un scop realist ar fi evocarea numai a unor momente istorice cunoscute, nu o reconstituire improbabilă și romanțată.²¹⁰

Digitizarea și noua raportare on-line la instituțiile de cultură apropie bibliotecarii, arhiviștii și muzeografi pentru accesibilizarea moștenirii culturale deținute.²¹¹

Discuție despre evoluția expunerii muzeale

Primul capitol a început ca un puzzle despre evoluția expunerii muzeale. Un joc de puzzle, dar și o dilemă, dat fiind că imaginea obținută nu este foarte coerentă. Aveam mai multe realități, dar aveam și o opoziție, destul de simplistă, între vechi și nou. La fel ca în epoca victoriană, muzeul, ca formă de loisir, este foarte răspândit și azi. La fel de răspândite sunt și criticile asupra rolului său public.²¹² Acest joc al contradicțiilor nu poate fi escamotat. Nu putem considera că muzeul trecutului era rău sau constrângător iar muzeul viitorul este benefic, doar pentru că este al viitorului.

Adeptii epistemelor ireductibile și incompatibile (ca Hooper-Greenhill²¹³), inspirați de Foucault, scriu o istorie făcută din rupturi și episteme. Dar preiau, tot de la Foucault, ideea de instituție disciplinară. Este greu să scrii o istorie fără idei preconcepate, atunci când îți limitezi, din start, domeniul de studiu la muzee. Ca să privești muzeele dintr-o perspectivă complexă, caracteristică diferitelor epoci și episteme, trebuie să lărgesti foarte mult cadrul analizei, lucru mai greu de realizat. O altă idee preconcepută, în aceste studii complexe ale muzeelor este aceea a *muzeului disciplinar*. Foucault nu a inclus muzeul printre instituțiile disciplinare, dar istoria muzeelor, inspirată de acesta²¹⁴, exprimă, prin ideea de muzeu

tour-trends/?fbclid=IwAR2koXiCZpOCPR4tlhzE_e563R4CFifEKLYlkt6x6Ldwtdvk9fKh7OQ6VoU

²¹⁰ Ibidem, p. 241

²¹¹ Lisa M. Given, Lianne McTavish. What's Old Is New Again: The Reconvergence of Libraries, Archives and Museums in the Digital Age. *The Library Quarterly*, nr. 1, Ian. 2010, pp. 7-32.

²¹² Cornelia G. Bogaard. "Never an Alibi: The Dialogical Museum" (2014). Academic Research and Dissertations. Book 6, p. 74. Consultat pe 4.01.2018 la adresa : <http://digitalmaine.com/academic/6>

²¹³ Eilean Hooper-Greenhill. *Museums and the Shaping of Knowledge*. Loc. cit.

²¹⁴ Tony Bennett. *Op. cit.*

disciplinar, insatisfacțiile contemporane legate de muzeul tradițional. Hooper-Greenhill, deși pleacă de la ideea unei istorii non-reducționiste, ajunge tot la o istorie a progresului muzeelor.²¹⁵

O caracterizare sumară a muzeului disciplinar oferă Nicolae Iorga, într-o conferință din 1938: „*Muzeele n-au ieșit deci din nevoile nației, ci au fost impuse de anumite concepții de caracter abstract și de caracter disciplinar, comandate de sus.*”²¹⁶ Iorga constata, cu mult înaintea lui Foucault, existența unor muzee apărute prin decret, și propunea, în locul acestor muzee abstracte și limitate, o mai bună deservire a publicului. Iorga dorea o cultură vie în muzee, mai apropiată de *Museionul din Alexandria*, care era un fel de universitate, decât de muzeul disciplinar²¹⁷.

Se poate scrie despre un muzeu disciplinar, fără a apela la ideile lui Foucault de supraveghere, societate disciplinară, etc. Modul de expunere folosea intuiții legate de cunoașterea tacită a perioadei. Lumea se oglindea în muzee dar și muzeele o oglindeau fără o cauză și efect precis.

Muzeul disciplinar putea să controleze cel mult trupurile vizitatorilor, tocmai pentru că ignora ce se întâmplă în mințile acestora. Acest lucru a creat o lipsă de înțelegere a importanței interpretării obiectelor pentru un public mai larg. În perioada interbelică a devenit un muzeu mort, aceasta era observația lui Iorga. Această observație a fost făcută și de către alți specialiști în perioada interbelică, cum ar fi de către filosoful Otto Neurath²¹⁸. Dar abia începând cu anii '60, discursul muzeal a început să reflecte și să țină cont de faptul că vizitatorii își aduc propriile experiențe, cunoștințe și răspunsuri în expoziții pentru a încadra sensurile pe care aceștia le deduc din colecțiile văzute.²¹⁹

O relativă deschidere către vechiul mod de gândire, din perioada Renașterii și a cabinetelor de curiozități, se datorează unei insatisfacții față de modul științific și limitativ de gândire. Acestea insatisfacții au fost exprimate în contextul actualei culturi tehnologice, în care vechile limite ale

²¹⁵ Randolph Starn. *Op. cit.*, p. 74

²¹⁶ Nicolae Iorga. *Scrieri despre artă*. Antolog. și pref. de Barbu Theodorescu. București: Editura Meridiane. 1968, p. 258

²¹⁷ Ibidem, pp. 255-258

²¹⁸ Hadwig Krautler. Observations on semiotic aspects in the museum work of Otto Neurath: Reflections on the 'Bildpädagogische Schriften' (writings on visual education). În: Eileen Hooper-Greenhill (ed.). *Museum, media, message*. Loc. cit., pp. 59–71.

²¹⁹ Angelina Russo. The rise of the 'media museum'. Creating interactive cultural experiences through social media. În: Elisa Giaccardi (ed.). *Heritage and Social Media. Understanding heritage in a participatory culture*. London: Routledge, 2012, p. 146

gândirii organizate liniar și secvențial, după modelul limbajului scris și a cărților tipărite²²⁰, au fost depășite. În cadrul acestei noi culturi ar putea avea din nou relevanță ideea de *muzeu mental*²²¹ (ca formă de *conștiință inventariată*)²²², precum și ideea de asocieri vizuale, caracteristică culturii imaginare a Renașterii, dar și cabinetelor de curiozități.

Din punct de vedere istoric, colecționarea de obiecte avea două destinații: una afectiv-estetică și una științifică. Este posibil ca triumful teoriei lui Darwin să fi condus muzeele naționale în special (în plină dezvoltare în epoca victoriană) spre o prezentare mai științifică, mai obiectivă a exponatelor lor²²³. Sub influența acestei tradiții, tehnologia (digitală) este mai prezentă în muzeele științifice contemporane, pentru că ea validează, într-un fel, obiectivitatea exponatelor.

Muzealizarea vieții cotidiene prin înregistrare, stocare și expunere (rețeaua de socializare Facebook este un exemplu la îndemână, dat fiind impactul său), presupune explorarea unor noi modalități de conștiință inventariată. Pe măsură ce vechile modalități de organizare și interpretarea a cunoașterii sunt perturbate, expunerea din muzee oferă un mod de explorare și negociere a acestor noi variațiuni pe tema muzeului mental.²²⁴

Finalitatea acestui capitol ar fi de a afla în ce coordonate evoluează muzeul (cum se raportează la trecut, cum se transformă și se reinventează), pentru ca în capitolele următoare să discut despre rolul și locul tehnologiei digitale în muzeul contemporan.

Muzeul poate fi văzut ca o prismă care proiectează diverse culori, diferite imagini ale sale. Am identificat câteva perspective teoretice, fără pretenția de exhaustivitate. Perspectivele acestea ar putea fi înglobate într-o istorie complexă a muzeului, dar acest demers depășește scopul acestui capitol. Ideea de coexistență și dialog, a unor puncte de vedere diferite sau contradictorii, va fi una recurentă în capitolele următoare. Anumite idei foarte răspândite și recurente în bibliografie, cu privire la viitorul muzeului, cartografiază o evoluție destul de probabilă a muzeelor. Dar nu există o singură destinație, există în schimb o mare nevoie de dialog.

²²⁰ Mihai Nadin. *Op. cit.*, pp. 336-339

²²¹ André Malraux. *Op. cit.*

²²² Peter McIsaac. *Op. cit.*, p. 11

²²³ Tony Bennett. *Op. cit.*, p. 97: “in the museum, an ideal and ordered world unfolds before and emanates from a controlling position of knowledge and vision”. (“În cadrul muzeului o lume ideală și ordonată se desfășoară și emană dintr-o viziune și o poziție de control a cunoașterii”) (traducere de Claudia Popescu, după originalul în limba engleză).

²²⁴ Peter McIsaac. *Op. cit.*, p. 12

O abordarea tradițională, folosită în istoria muzeelor, o reprezintă prezentarea planurilor arhitecturale ale muzeelor²²⁵. Dar planimetria nu este suficientă, ar fi nevoie de o analiză a fluxului de vizitare, a spațiului expozițional și a dispozitivelor expoziționale folosite de-a lungul timpului. Spațiul muzeal interacționează cu discursul muzeal, “*nu doar strategiile arhitecturale sunt cele care afectează alegerile curatoriale, ci și alegeri curatoriale strategice pot determina experiența noastră spațială.*”²²⁶ Cele două se pot perturba reciproc sau pot colabora. Interacțiunea lor poate duce la trei strategii de raportare a scenografiei la spațiul muzeal:

- folosirea caracteristicilor spațiului muzeal și gândirea discursului muzeal astfel încât spațiul să pună în valoare obiectele expuse;
- punerea în valoare a spațiului de expunere prin poziționarea obiectelor (utilă mai ales în cazul în care spațiul este evocator, are funcția de martor al istoriei);
- discursul muzeal este indiferent la natura spațiului muzeal, pe care-l ecranează²²⁷ (instalarea *Muzeului de Istorie a Partidului Comunist Român, a Mișcării Revoluționare și Democratice din România* în clădirea fostului *Muzeu de Etnografie, de Artă Națională, Artă Decorativă și Artă Industrială*, actualul Muzeu al Țăranului Român).

Interferențele între spațiul și discursul muzeal pot face ca discursul muzeal să nu poată fi înțeles în totalitate de către vizitator, fie că nu mai este urmărit, prin distragerea atenției, fie că nu mai este perceput așa cum trebuie.

Propunerile venite din partea analizei *space syntax* vizează o reconfigurare a dispunerii obiectelor în plan, o preocupare bidimensională. Scenografii reimaginează spațiile expoziționale, adăugând o dimensiune suplimentară: timpul. Strategiile scenografice includ folosirea arhitecturii interioare, dar și a noilor media. În acest fel, arhitectura devine un repertoriu teatral, expresiv. Narațiunea gândită astfel se poate desfășura în timp și

²²⁵ Lucrarea Liliane Roșiu, *Reinventarea spațiului muzeal: de la colecție la mediul urban*, București: Editura UAUIM, 2002, este un exemplu în acest sens.

²²⁶ Kali Tzortzi. Museum Building Design and Exhibition Layout: Patterns of Interaction. În: *Proceedings, 6th International Space Syntax Symposium*, 72.1–72.16. Istanbul. Consultat pe 4.01.2019 la adresa: <http://www.spacesyntaxistanbul.itu.edu.tr/papers/longpapers/072 - Tzortzi.pdf>, p. 72.9, traducere de Claudia Popescu după originalul în limba engleză: „it is not only the architectural strategies that affect curatorial choices but strategic curatorial decisions can determine our spatial experience.”

²²⁷ Ibidem.

spațiu, ca în piesele de teatru și acest lucru presupune tranziția de la o scenă la alta.²²⁸

Foucault diferențiază secolul al XIX-lea de secolul al XX-lea prin două perspective: o dezvoltare în timp, supusă celui de-al doilea principiu al termodinamicii și o dezvoltare în spațiu, supusă ideii de simultaneitate și rețelelor.²²⁹ Aceste două perspective pot fi puse în legătură cu două teme-cheie, care structurează spațiul muzeelor moderne: *plimbarea organizată* și *congregația de vizitatori*. Prima este realizată prin organizarea spațiilor în secvențe adecvate pentru cartografierea cunoașterii, cea de-a doua se manifestă prin crearea unui spațiu de întâlnire, *nucleul de integrare* în care congregația se manifestă²³⁰.

Plimbarea organizată este o moștenire a muzeului victorian. În cadrul acestuia, plimbarea determina modul în care erau privite obiectele și o plimbare prea rapidă, sau fără țintă, sau în direcția greșită, putea să submineze modul așteptat de privire a obiectelor (pentru că privirea era centrală în acest muzeu)²³¹. În muzeul contemporan, vizitatorul poate vizita în ce ordine dorește și în ritmul său, poate aborda orice atitudine sau vestimentație, poate să-și aducă copiii și, chiar, poate să fie ajutat în cazul anumitor dizabilități, în unele săli se permite chiar atingerea exponatelor (inclusiv prin printarea 3D de copii ale exponatelor), iar în altele obiectele suntacompaniate de muzică²³².

Putem stabili o legătură între ideea de *plimbare organizată* și o anumită perspectivă asupra timpului: “*un model al timpului ca progres sau evoluție, de la forme inferioare la forme superioare, determină filosofia și organizarea spațială a muzeului victorian*”²³³. Spre deosebire de acest model spațial, unele muzee moderne materializează traumele istorice

²²⁸ Margaret Choi Kwan Lam. *Scenography as New Ideology in Contemporary Curating: The Notion of Staging*. GRIN Publishing, 2013, p. 32

²²⁹ Michel Foucault. *Of Other Spaces: Utopias and Heterotopias*. Architecture /Mouvement/ Continuité. October, 1984; (“Des Espace Autres,” March 1967, tradus din limba franceză de Jay Miskowicz). Consultat pe 4.01.2018 la adresa : <http://web.mit.edu/allanmc/www/foucault1.pdf>

²³⁰ Sharon Macdonald (ed.). *A companion to museum studies*. Loc. cit., p. 292

²³¹ Helen Rees Leahy. *Op. cit.*, p. 75

²³² Ibidem, p. 177

²³³ Robert Lumley. *The Museum Time Machine: Putting Cultures on Display*. London and New York: Routledge, 1988, p. 6, traducere de Claudia Popescu după originalul în limba engleză: «*a model of time as “progress” or evolution, moving from lower to higher forms, underpins the philosophy of the late Victorian museum and its spatial organization*».

(Holocaustul) prin discontinuități spațiale²³⁴, iar altele propun, pur și simplu, modele mai complexe ale timpului și ale expunerii.

Plimbarea organizată poate fi pusă în legătură cu adoptarea unei perspective mai detașate față de obiectele din muzeu și față de lume, în general. În microcosmosul cabinetului de curiozități, ca și în galeriile de artă renaștentiste și baroce, privitorul stabilea o legătură cu obiectele, se identifica pe sine în cadrul operelor de artă, sau identifica lumea în cadrul cabinetului. Trecerea de la identificarea inițială cu imaginile artistice, la o privire de ansamblu, caracteristică pentru muzee și pentru istoria artei a fost numită *secularizarea imaginii* de către Sigrid Weigel. Digitizarea imaginilor (de artă) nu face decât să încurajeze această tendință²³⁵.

Importanța vizitatorilor, în muzeele moderne, se traduce printr-o redefinire a raporturilor spațiale. Spațiul liniar de plimbare din muzeele secolului al XIX-lea se transformă, în muzeele moderne, preocupate de interpretarea colecțiilor, într-un spațiu convex de întâlnire. Într-un astfel de spațiu toate ramificațiile sale (spații liniare) sunt vizibile din orice punct al acestui spațiu.²³⁶

Suspiciunea și neînțelegerea și abandonarea invizibilului a dus la moartea religiei (artei) și a alianței dintre opera de artă și cadrul ei expozițional, dar a dus și la pericolul potențial de a pierde contactul și de a nu mai înțelege (ca experiență) tradițiile și trecutul.²³⁷

Delimitarea colecțiilor istorice de donatori și creatori (înrudită cu ideea de *secularizare a imaginii*) materializează procesul de eliminare a trecutului, crearea de obiectivitate, simplitate, autoritate, caracteristice modernității²³⁸. Muzeul înlocuiește istoricitatea obiectului cu istoriografia și este contradictoriu (istoria și anistoria coexistă în muzeu, ca și în opera de artă), numai în cadrul unui timp istoric omogen²³⁹. Integrarea obiectului în context este întâlnită, atât în cabinetele de curiozități, cât și în galeriile de

²³⁴ Hanns-Georg Brose. Towards a culture of non-simultaneity?. *Time & Society*, 13 (2004), 1, pp. 19-21. Consultat pe 4.01.2019 la adresa: <http://dx.doi.org/10.1177/0961463X04040740>

²³⁵ Sigrid Weigel. Les images, acteurs majeurs de la connaissance. À propos de la poiesis et de l'épisteme des images langagières et visuelles. *Trivium [on-line]*, nr. 1, 2008, pp. 7-8. Consultat pe 17.11.2019 la adresa: <http://trivium.revues.org/319>

²³⁶ B. Hillier, K. Tzortzi. *Op. cit.*, p. 290

²³⁷ Hannah Arendt. *Viața spiritului. O investigație inovatoare despre cum gândim*. trad. S.G. Drăgan. București: Humanitas, 2018, p. 20

²³⁸ Mary Bouquet (ed.). *Academic Anthropology and the Museum*. Loc. cit., p. 187

²³⁹ Didier Maleuvre. *Museum Memories : History, Technology, Art. Cultural Memory in the Present*. Stanford: Stanford University Press, 1999, p. 57

artă ale barocului, acolo contextul facilita (dar și limita) înțelegerea.²⁴⁰ Unele muzee moderne își propun și ele recontextualizarea obiectelor. Dar adevărata lacună a obiectelor de muzeu este lipsa lor de apartenență. Nu reconstrucția idealizată a trecutului este de dorit, ci chiar caracterul său fragmentar și incomplet²⁴¹.

Elementele care fac parte din spațiul muzeal – culoare, așezare, înrămare, vitrine, iluminat, circuit de vizitare – au evoluat în sensul încurajării unei gândiri libere și intuitive asupra exponatelor. Acest lucru a echivalat cu o trecere de la o comunicare schematică (relația dintre exponate, sau a exponatelor între ele, era ignorată), la una contextuală (contextualizare, ficțiune, zone tematice, metafore, etc.).

Dacă apa (istoria) trece și pietrele (obiectele de muzeu) rămân, aceste obiecte sunt spălate de informația lor istorică, de contextul care le-a creat, le-a făcut posibile, le-a modificat, etc. Cercetarea obiectelor oferă rezultate științifice, organizate după paradigma tiparului: ordonate cronologic, ierarhizate în funcție de importanță, secvențiale, alcătuind o poveste liniară, care nu oferă vizitatorilor ocazia să se identifice cu povestea, să se emoționeze.

Pedagogia muzeală poate transforma învățarea liniară într-una experiențială, oferind vizitatorilor multiple căi de acces intelectual și emoțional.

La ora actuală, muzeele se află într-o proliferare fără precedent. Se creează muzeele viitorului prin folosirea obiectelor trecutului, a viziunilor contemporane și cu conștiința că aceste muzee, odată materializate, contribuie la colonizarea viitorului.²⁴² Dar are loc și o diluare a muzeului. Muzeificarea și colecționarea nu mai sunt monopolul instituțiilor muzeale. Industria turistică, diferitele media formează o industrie a experiențelor accesibile pentru publicul larg, flexibile și atente la nevoile publicului și constituind deci *muzee fără ziduri*, competitori serioși pentru instituțiile tradiționale de tip muzeu.

Și totuși, cu toată proliferarea de muzee moderne, Muzeul Luvru, acest templu al absolutismului și al Iluminismului deopotrivă, rămâne cel mai vizitat muzeu de artă din lume la ora actuală.²⁴³ Sigur că numărul mare

²⁴⁰ Arthur MacGregor. *The cabinet and the gallery. Introspection and ostentation in early collection history*. Consultat pe 4.01.2018 la adresa: http://www.engramma.it/eOS/index.php?id_articolo=2347

²⁴¹ Didier Maleuvre. *Op. cit.*, pp. 73-75

²⁴² Mary Bouquet (ed.). *Op. cit.*, p. 15

²⁴³ *Art's Most Popular: here are 2019's most visited shows and museums*. Consultat pe 22.07.2020 la adresa: <https://www.theartnewspaper.com/analysis/art-s-most-popular-here-are-2019-s-most-visited-shows-and-museums>

de vizitatori la acest muzeu se datorează atât industriei turistice și faptului că Parisul are caracterul unui oraș muzeu, cât și colecției sale impresionante.²⁴⁴ Dar Muzeul Luvru are și alte atuuri: nu este problematic și oferă vizitatorului o perspectivă narcisistă și reconfortantă asupra sa și a lumii.

După cum observa și Nina Simon: “*este mai confortabil și mai intuitiv pentru vizitatori să experimenteze majoritatea muzeelor ca povești liniare*”²⁴⁵. În plus, Muzeul Luvru a evoluat și a dezvoltat și alt tip de spații publice: cafenele, magazine, servicii, etc., care întrerup modul liniar de lectură al acestuia. Iar tehnologia folosită de vizitatori, atât pentru a fotografia și filma piesele, cât și pentru a folosi aplicațiile oferite de muzeu, reprezintă o altă sursă de fragmentare. Circuitele de vizitare la muzeul Luvru ale unui procent de 8.2% din vizitatori care și-au activat Bluetooth-ul pe dispozitivele mobile, au fost studiate de Senseable City Laboratory (o inițiativă a Massachusetts Institute of Technology). Concluzia studiului a fost că putem distinge două parcursuri de vizitare unul scurt și unul lung dar în cadrul celor două categorii vizitele nu sunt foarte diferite între ele²⁴⁶.

Vizita la muzeu nu este ca o piesă de teatru, al cărei scenariu nu este decis de vizitator, ci de curator.

Vizitatorul este selectiv, mai ales în muzeele mari și obositoare cum este Luvrul și se orientează, instinctiv, către zonele mai aglomerate, cu piese cunoscute, ignorând restul pieselor. Acestea sunt piese la care vizitatorul poate oricând reveni, de altfel, prin servicii digitale, independente de timp și de spațiu (tururi ghidate, website, modele 3D ale exponatelor etc.), dar un studiu sugerează că vizitatorii au mai mare nevoie de aceste resurse înainte de vizitare.²⁴⁷

²⁴⁴ ICOM. *Museology and Audience*. ICOFOM Study Series – ISS 35, 2005, p. 24. Consultat pe 22.07.2020 la adresa: http://network.icom.museum/fileadmin/user_upload/minisites/icofom/pdf/ISS%2035%202005%20Audience.pdf

²⁴⁵ Nina Simon. *Should Museum Exhibitions Be More Linear? Exploring the Power of the Forced March in Digital and Physical Environments*. Consultat pe 4.01.2019 la adresa: <http://museumtwo.blogspot.ro/2013/01/should-museum-exhibitions-be-more.html>

²⁴⁶ MIT Senseable City Lab. *Art Traffic at the Louvre. A study of visitors' behavior using Bluetooth data*. Consultat pe 4.02.2019 la adresa: <http://senseable.mit.edu/louvre/>

²⁴⁷ Lynda Kelly. *The (post) digital visitor: What has (almost) twenty years of museum audience research revealed?*. Consultat pe 22.07.2020 la adresa: <https://mw2016.museumsandtheweb.com/paper/the-post-digital-visitor-what-has-almost-20-years-of-museum-audience-research-revealed/>

Și totuși, tocmai pentru că trăiesc într-o lume complexă, utilizatorii își doresc (măcar unii dintre ei) să experimenteze și să exploreze, în loc să asimileze, pasiv, un anumit conținut care nu necesită, de fapt, vizita la muzeu.²⁴⁸ Fie că este vorba de artă, știință sau istorie, muzeul incită la explorare prin contactul cu obiectele (autentice sau nu), pune în scenă misterul identificării cu *Altul*.

Este posibil ca o mișcare liniară, un marș forțat, să determine o experiență de explorare pentru vizitator, așa cum se întâmplă în cadrul *United States Holocaust Memorial Museum*. Aici se pare că explorarea este doar incipientă, dat fiind că diferitele moduri de inteligență folosite pentru experimentarea expoziției caută punți de comunicare între ele, conform teoriei inteligențelor multiple a lui Howard Gardner (despre care voi vorbi în capitolul *Comunicarea muzeală eficientă*)²⁴⁹, iar expoziția contribuie la crearea acestor punți în perioada ulterioară vizitei.

Eilean Hopper-Greenhill face o distincție între experiența *bidimensională* a vizitatorului din muzeele trecutului, o plimbare controlată printre vitrine, indiferente la nevoile și interesele vizitatorului, și experiența *tridimensională* din muzeele contemporane: acestea permit participarea vizitatorilor și interacțiunea acestora cu artiștii, cu interpreții din expozițiile de *re-enactement*, cu dispozitivele din centrele științifice, etc.²⁵⁰

În același timp, experiența totală (cu exponate interactive sau cu re-enactement), imersia totală (în ateliere și evenimente artistice), poate avea și rolul de liniștire, de dizolvare a întrebărilor și a deschiderii către cunoaștere²⁵¹.

Reconstrucția virtuală de spații arhitecturale permite o experiență imersivă de descoperire a contextului în care au existat obiecte de artă, tehnologii etc.²⁵²

În spațiul românesc este nevoie de o altfel de regândire, nu poate fi împrumutat discursul noii muzeologii, ci ar trebui adaptat, dat fiind că istoria României diferă de cea engleză sau americană. La noi s-a trecut de la colecții personale (Saint Georges, Severeanu, Simu, etc.) la colecții de stat

²⁴⁸ Linda Duke. The Museum Visit: It's an Experience, Not a Lesson. *Curator*, nr. 53/3, iulie 2010, pp. 272-279

²⁴⁹ Elaine Heumann Gurian. A Blurring of the Boundaries. *Curator*, nr. 1, 1995, p. 35

²⁵⁰ Eilean Hooper-Greenhill. *Op. cit.*, p. 211

²⁵¹ Ibidem, p. 214

²⁵² Dragoș Gheorghiu, Livia Ștefan. *Virtual Museums: Dealing With Cultural Identity In The Digital Age*. Articol prezentat în cadrul Conferinței Internaționale eLearning and Software for Education, București, 19-20 aprilie 2018

autoritare, dar nedemocratice²⁵³, folosite pentru propagandă, controlate tematic și centralizate. De aici rezultă că deschiderea muzeelor românești contemporane către public este problematică, dat fiind că, istoric vorbind, ele se raportează la un sistem închis, birocratic.

Modul de expunere liniar, monoton, din perioada comunistă, nu s-a schimbat după 1989 decât în câteva muzee românești. Cu toate că Ministerul Culturii și alte instituții alocă fonduri diverse pentru promovarea simbolurilor culturii românești, asociate cu modernitatea, modul de prezentare al acestora nu este întotdeauna modern. Instituțiile de cultură nu se pot finanța numai cu ocazia unor evenimente, cum a fost Centenarul Marii Uniri, iar calitatea expunerii se obține prin investiții și planuri de durată în acest sens, care să încurajeze o relație mai bună cu publicul cărora le sunt adresate.

Este o problemă punctuală ce trebuie discutată. *De ce ar trebui reformat muzeul și modul de expunere tradițional?* Spațiul de expunere în care putem integra tehnologia trebuie adecvat cultural. Pentru aceasta, putem învăța de la legătura tradițională a expunerii cu cultura, dar și de la evoluția recentă a modului de expunere. În același timp, există o serie de limitări culturale ale muzeelor, care pot fi evidențiate de o analiză antropologică.

Omul ca animal social are nevoie de conexiune, rețea, interdependență, are nevoie de cultură și de comunicare. Expunerea muzeală tradițională este un model parțial, aproximativ al nevoilor umane. Aceste nevoi sunt mimate și modelate și în alte domenii ca: tehnologia și cultura. Și artele (mai ales arhitectura) oferă satisfacția modelului imitativ, prin procesul, despre care am vorbit mai sus, numit transfer de extensie²⁵⁴. Extensiile funcționează prin analiză și divizare, ducând la înlocuirea funcțiilor inițiale sau la subminarea acestora. Scrisul și tiparul au dus la o limitare a memoriei și a mnemotehnicii²⁵⁵.

Transferul de extensie este vizibil și în evoluția clădirilor pentru muzeu. Muzeul templu din Antichitate și Evul Mediu (templul era o locuință superlativă, o locuință pentru zei) este înlocuit în perioada renascentistă de spațiul (domestic) al colecționarului și apoi, după Revoluția Franceză, reapare muzeul-templu în care puterea și sacralitatea se întâlnesc.²⁵⁶

²⁵³ Tony Bennett. *Op. cit.*, p. 5. Lucrarea propune o genealogie politică a muzeului public modern.

²⁵⁴ E.T. Hall. *Op. cit.*, pp. 36-37

²⁵⁵ E.T. Hall. *Op. cit.*, p. 36.

²⁵⁶ Michaela Giebelhausen. *Op. cit.*, p. 42.

La începutul secolului al XIX-lea are loc o nouă apropiere de spațiul domestic a muzeelor, care se deschid publicului larg în clădiri mai modeste, apoi, odată cu Muzeul Guggenheim al arhitectului F. L. Wright, spațiul muzeal devine o atracție în sine, clădirea înlocuiește funcția muzeală. Această tendință contemporană se datorează nevoii unui alt cadru contextual pentru accesarea patrimoniului, raportarea mai curând la supereroi decât la eroii și templele antice²⁵⁷.

Unul dintre motivele succesului muzeului Guggenheim din Bilbao (proiectat de Frank Gehry. fig. 22), a fost că acesta păstrează un echilibru (greu de obținut) între o arhitectură spectaculoasă, opusă monotoniei și o neutralitate necesară punerii în valoare a operelor pe care le găzduiește²⁵⁸.

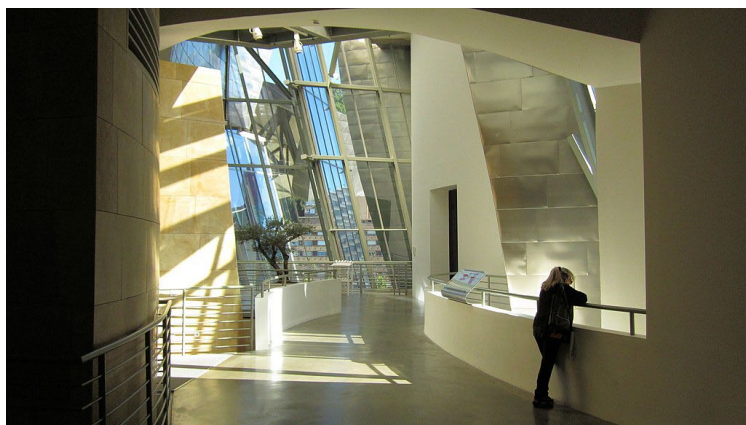


Fig. 21. Detalii din interiorul Muzeului Guggenheim din Bilbao²⁵⁹.

A explica schimbarea din muzee în termenii trecerii de la o paradigmă lingvistică, liniară la una complexă, vizuală, non-liniară, nu înseamnă a exclude faptul că schimbarea a avut loc pe mai multe paliere și că nu s-a desfășurat, în egală măsură, în toate muzeele. Schimbarea care a avut loc în muzee este una de perspectivă, mai degrabă, decât una de mijloace și tehnici. După cum istoria muzeelor nu poate fi prezentată printr-o succesiune liniară, apelând la un mit al simplității, nici istoria (sau cunoașterea) evocată în cadrul muzeelor nu mai poate fi structurată liniar, ca

²⁵⁷ Claudia Popescu. Muzeul în căutarea publicului. *Loc. cit.*, pp. 36-45.

²⁵⁸ Dominique Lyon. Le ciel de Lens, hélas. *Criticat*, nr. 12, p. 36. MIT Senseable City Lab

²⁵⁹ Coralma. *Interieur Guggenheim Museum*. Consultat pe 22.07.2022 la adresa: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Interieur_Guggenheim_Museum.jpg

în perioada victoriană (printr-o serie de obiecte). Complexitatea istoriei și a lumii impun alte metode de prezentare, mai ales că muzeele încep să privească și în interiorul obiectelor și al fenomenelor dar, în același timp, se raportează și la interiorul și la intimitatea vizitatorului.

Cultura muzeală are nevoie de o reinventare a spațiului de expunere, plecând de la o ideologie democratică. Dar expunerea presupune, implicit, o interpretare și anumite raporturi de putere. Se pune problema ce repere ideologice va folosi? Acestea nu vor proveni din orizontul expozițional tradițional (știință, simplificare), ci din afara acestuia, din lumea artelor²⁶⁰.

Proiectarea expozițiilor a fost complicată de bogăția de noi medii de comunicare accesibile. Pentru folosirea lor este nevoie de un designer expozițional. Acesta pune în scenă un conținut creat de instituții academice sau de cultură, dar contribuția sa este văzută ca una tehnică și nu ca una creativă, prin urmare colaborarea nu are loc de pe poziții de egalitate.²⁶¹ Acest lucru este vizibil și dacă analizăm cum este prezentată această profesie într-un document realizat de Consiliul Internațional al Muzeelor (I.C.O.M.) Designerul expozițional planifică și implementează designul unei expoziții, în colaborare cu un curator și cu echipa muzeului. Sarcinile sale (de natură tehnică) sunt:

- proiectează planurile instalațiilor pentru spațiile accesibile publicului;
- stabilește o schemă grafică generală pentru expoziție;
- monitorizează și coordonează munca angajaților care realizează planurile de design ale expoziției.²⁶²

Din acest motiv, designul expozițiilor este mai mult bazat pe experiență tacită, decât pe o cunoaștere de tip disciplinar sau tehnic. Faptul că domeniul designului expozițional este unul complex, în care interacționează conținutul, conceptul, arhitectura și designul, face ca el să nu poată fi încă teoretizat.²⁶³

Sharon Macdonald considera, și ea, că *“expozițiile sunt probabil prea complexe, fiind compuse din elemente multiple, pentru a fi formalizate*

²⁶⁰ Margaret Choi Kwan Lam. *Op. cit.*, p. 13.

²⁶¹ Tiina Ropolla. *Op. cit.*, p. 8.

²⁶² Angelika Ruge (ed.). *Museum Professions – A European Frame of Reference*. ICOM International Committee for the Training of Personnel, 2008, p. 23. Consultat pe 12.08.2019 la adresa: http://icom.museum/fileadmin/user_upload/pdf/professions/frame_of_reference_2008.pdf

²⁶³ Tiina Ropolla. *Op. cit.*, p. 8.

într-un set de reguli”²⁶⁴. Definirea unui limbaj al designului expozițional ar trebui să se bazeze pe un studiu al vizitatorilor, despre care voi vorbi în al doilea capitol al lucrării.

Fundamental, muzeele nu sunt constituite în vid. Fie că provin dintr-o reorganizare a unor colecții preexistente, sau că aduc cu ele o istorie a obiectelor pe care le vor expune, modul de prezentare a obiectelor va ține cont, mai mult sau mai puțin, de tradiția din spatele muzeului, a colecției sau a obiectelor. Această tradiție nu poate fi ștearsă, pentru că nu se poate și pentru că ar nega rațiunea de a fi a muzeelor: intermedierea memoriei colective. Tendința este de a reinteroga contextul obiectelor.

Ceea ce aduce nou tehnologia în discursul muzeelor este, conform lui Donald Preziosi, o sinteză a muzeologiei și muzeografiei. Fiecare utilizator al muzeelor contemporane are capacitatea teoretică (preconizată de Andre Malraux²⁶⁵) de a-și alcătui propria istorie a artei. Această sinteză a expunerii și a discursului muzeal oglindește o sinteză similară din zona tehnicii, rezultată din reunirea televizorului, telefonului, faxului și computerului într-un singur aparat²⁶⁶. Observația lui Preziosi sugerează că noul orizont pragmatic al vizitatorilor, experiențele sale de autoconstituire mediate de tehnologie, influențează sau ar trebui să influențeze și modul de expunere, precum și materialele paraxepoziționale (materiale explicative însoțitoare ale exponatelor) disponibile on-line și off-line.

În finalul acestui paragraf, voi face o scurtă trecere în revistă a ipotezelor formulate la începutul capitolului.

Ipoteza 1: Schimbarea din muzeele moderne și din cele contemporane poate fi analizată prin intermediul mai multor discipline. Acest caracter interdisciplinar face ca domeniul să fie încă unul în curs de scriere.

Ipoteza 2: Cultura muzeală a suferit (sau suferă în continuare) de impasuri caracteristice culturii (europene sau occidentale) din care a făcut (sau face) parte. Aceste impasuri au fost descrise folosind analiza antropologului Hall (iraționalitate situațională, iraționalitatea contextuală, iraționalitate birocratică²⁶⁷).

Ipoteză 3: Modul de expunere din muzee depinde de modul de interpretare a obiectelor și a istoriei. Modul de expunere (acel *stagecraft* despre care

²⁶⁴ Sharon Macdonald (ed.). *A companion to museum studies*. Loc. cit., p. 159, traducere de Claudia Popescu după originalul în limba engleză: “exhibitions are, perhaps, too complex, consisting of multiple elements, to be formalised into sets of common rules”.

²⁶⁵ Derek Allan. *Op. cit.*, p. 267.

²⁶⁶ Donald Preziosi, Johanne Lamoureux. *Op. cit.*, p. 63.

²⁶⁷ Edward T. Hall. *Op. cit.*, pp. 217-222.

vorbește T. Roppolla²⁶⁸) evoluează de la o influență a istoriografiei (și științei) la o influență a vizitatorilor și a teoriilor legate de utilitatea socială a muzeului. Filosofia expunerii depinde de interpretarea obiectelor și de epistema epocii, ca în analiza lui Hooper-Greenhill²⁶⁹, dar și de influența explicită a vizitatorilor și de conștientizarea, de către muzee, a interacțiunii cu aceștia.

Importanța istoriei muzeelor în general și a istoriei expunerii în special, constă în înțelegerea discursului estetic și a istoriei culturale în general.²⁷⁰ Această istorie are o relevanță și pentru amenajarea contemporană a muzeelor.

Discursul estetic și istoric rezultă dintr-o sintaxă, un anumit mod de dispunere a obiectelor, dar și o anumită scenografie. Acest discurs nu este influențat doar de relațiile între obiecte, ci, mai ales, de relația stabilită între privitor și obiecte, relație mediată de modul de expunere, dar și de interesele fluctuante ale vizitatorilor. Muzeul vine cu agenda sa de obiective (explicite sau implicite), dar și vizitatorul vine cu așteptările sale, iar cele două deziderate interacționează.

Istoria artei, reprezenta muzeul ca un spațiu neutru care oferea un acces direct la exponate, trecând cu vederea dispozitivele sale de expunere și conservare²⁷¹.

Inspirată de istoria artei, istoria expunerii insistă mai mult asupra influenței muzeelor asupra artei și ideilor (o abordare filosofică) și mai puțin asupra modului practic de expunere a obiectelor (încadrare, aranjare, ordonare, valorizare, etc.)²⁷².

Utilitatea analizelor descrise în cadrul acestui capitol poate fi grupată în două categorii:

- a. *întrebuințări teoretice*: analiza culturii muzeale ca fenomen cultural, a căruia evoluție duce la o evoluție a modului de expunere;
- b. *întrebuințări practice*: identificarea unor zone critice ale culturii muzeale (obscurantismul cultural, birocrăția, inadecvarea contextuală, inadecvare situațională) care pot afecta îndeplinirea funcțiilor muzeale și modul de folosire al tehnologiei în expunere.

Sistemele de clasificare ale muzeelor sunt forțate, prin participarea la sistemul de conexiuni între oameni, idei și obiecte din World Wide Web, să renunțe la perspectiva lor simplistă, bazată pe un timp liniar și pe

²⁶⁸ Tiina Roppola. *Op. cit.*, p. 13.

²⁶⁹ Eilean Hooper-Greenhill. *Op. cit.*

²⁷⁰ François Mairesse, Cecilia Hurley. *Op. cit.*, p. 2

²⁷¹ Dominique Poulot. *L'art d'aimer les objets*. Loc. cit., p. 3

²⁷² Idem. Bilan et perspectives pour une histoire culturelle des musées. *Publics et Musées*, nr. 2, 1992, p. 130

progresul istoric, și să adopte alte forme de înțelegere, bazate pe complexitate.²⁷³

Elaine Heumann Gurian propune chiar un astfel de mod de expunere. Conținutul acestuia ar fi non-liniar, iar discursul propus de curator ar oferi doar o posibilitate de înțelegere, într-un spațiu multidimensional. Vizitatorul ar putea interacționa cu o diversitate de resurse informaționale (vizuale, tactile, verbale, etc.) și ar putea să își creeze un parcurs personalizat al expoziției prin combinarea și recombinarea resurselor, indiferent de parcursul altor vizitatori. Acest tip de expunere nu implică prezentarea concomitentă a unor puncte de vedere divergente.²⁷⁴ Complexitatea nu înseamnă complicație sau impas cognitiv, ca în filmul *Roshomon* al lui Akira Kurosawa, oferit ca exemplu de I. P. Culianu²⁷⁵. Complexitatea înseamnă doar introducerea mai multor variabile în discuție și urmărirea, pe cât posibil, a efectelor acestora.

Din perspectiva complexității trebuie folosite toate interpretările posibile despre un anumit subiect sau temă expozițională, și anume cele produse de:

- curatori și de specialiști din diferite domenii;
- martori ai unui fenomen, de regizori, jurnaliști sau de media;
- vizitatori prin interacțiune și participare.

Pe baza acestor povești diverse poate fi studiat un subiect în toată complexitatea sa, fără intenția de simplificare. Inclusiv perspectiva asupra obiectelor poate fi una complexă, unele obiecte reflectă sisteme cognitive folosite pentru clasificarea spațiului domestic, urban, ritual, religios, pentru clasificarea lumii naturale și a lumii religioase, etc.

Societatea industrială a încurajat un mod de percepție liniar, care este în acord cu funcționarea orientată către un scop (stimul) cunoscut a sistemului nervos central al oamenilor.²⁷⁶ Iar istoria gândirii omenеști, reflectată, parțial, în modul de expunere din muzee (ca și în poveștile muzeelor), rezultă din interacțiunea dintre diferite sisteme de gândire nescențiale, non-liniare, de o mare complexitate²⁷⁷. Discursul muzeal

²⁷³ Fiona Cameron, Sarah Mengler. Complexity, Transdisciplinarity and Museum Collections Documentation. Emergent metaphors for a complex world. *Journal of Material Culture*, nr 14, 2009, pp. 191-194

²⁷⁴ Elaine Heumann Gurian *on the Importance of And*. Consultat pe 12.12.2019 la adresa: <https://www.museumnext.com/article/the-importance-of-and/>

²⁷⁵ Ioan Petru Culianu. *Jocurile minții. Istoria ideilor, teoria culturii, epistemologie*. Loc. cit., p. 193

²⁷⁶ Maxwell Maltz. *Psycho-Cybernetics*. New York: Simon & Schuster, 1960, pp. 19-20

²⁷⁷ Ioan Petru Culianu. *Op. cit.*, p. 288

este bazat pe un compromis între un discurs istoric învechit și nevoia ca acesta să fie inteligibil pentru public. Acest compromis reduce din complexitatea poveștilor care ar putea fi spuse de muzee și le apropie de modelele analogice ale istoriei, inspirate de mituri cotidiene sau de mitul simplității.²⁷⁸

Muzeele oferă ogindiri complicate ale ființelor umane. Ele pot prezenta într-o formă tangibilă caracterul multifățetat al ființelor umane: precepții, moduri de gândire, elemente fizice, intelectuale și emoționale. Aceste fațete au fost ținute separate de diferitele discipline, iar muzeele reflectă și ele această divizare. Realitatea este însă non-liniară, cu toate fațetele interconectate. Speranța legată de viitorul muzeelor este că acestea vor putea să reflecte totalitatea realului prin intuiții și revelații dincolo de granițele disciplinare.²⁷⁹

²⁷⁸ Ibidem, p. 205.

²⁷⁹ Linda Duke. *Museums are Mirrors*. The #FutureMuseum Project: Add Your Voice to the Future of Museums. Consultat pe 4.01.2019 la adresa: <https://museum-id.com/the-futuremuseum-project-what-will-museums-be-like-in-the-future-essay-collection/>

Capitolul 2. Comunicarea muzeală eficientă

Introducere

Interesele economice (dar și schimbarea ideii de istorie și patrimoniu) determină muzeele occidentale, după cel de-al doilea război mondial, să-și reevalueze practica și raportul cu vizitatorii. Acest lucru are loc prin apelul la alte discipline ca: teoria comunicării, sociologie (studii ale vizitatorilor), psihologie (teorii ale învățării), marketing. Pe baza acestor demersuri, în anii ‘80 începe să fie gândită și teoretizată *noua muzeologie*²⁸⁰. Toate aceste cercetări sunt legate de lumea occidentală anglo-saxonă, dar există un motiv pentru care ele ar putea fi relevante pentru muzeele din lumea întreagă: globalizarea²⁸¹. Preocuparea pentru eficiența economică a muzeelor este, de fapt, aspectul care reorientează muzeele către public²⁸² și mobilizează diferitele studii ale comunicării muzeale, iar această preocupare, cu tradiție în spațiul anglo-saxon, se impune încet-încet și în restul lumii.

Noua muzeologie își are originea într-un domeniu non-comercial, în lumea universitară.²⁸³ Muzeele contemporane rămân instituții non-profit, care însă vor să-și folosească mai eficient resursele și să investească în inovație culturală prin crearea de noi produse, servicii și modalități de a-și deservi publicul.²⁸⁴

Ca și istoria muzeelor, comunicarea muzeală poate fi studiată din diferite perspective: istorică, teoria comunicării, studiul vizitatorilor, teorii ale învățării, practica comunicării (diferite media: obiecte, text, elemente de design, sunet și prezentare grafică, elemente interactive, oameni), marketing (oportunitățile și limitele studiului vizitatorilor).

²⁸⁰ François Mairesse, André Desvallées. *Op. cit.*, p. 55

²⁸¹ Yuval Noah Harari. *Sapiens. Scurtă istorie a omenirii*. Loc. cit., p. 296

²⁸² Maria Moldoveanu. The rise of the economic paradigm in the activity of museums. *Review of General Management*, Vol. 28, nr. 2, 2018, pp. 52-65.

²⁸³ Brenda Trofanenko, Avner Segall (ed.). *Beyond Pedagogy: Reconsidering the Public Purpose of Museums*. Rotterdam: Sense Publishers, 2014, p. 10

²⁸⁴ Humberto Rendeiro. *Museums: the collapse of the “welfare-state” and the emergence of strategic philanthropy*. European Museum Advisors Conference 2012. Consultat on-line pe 22.07.2020 la adresa: https://www.academia.edu/1624093/Museums_the_collapse_of_the_Welfare-State_and_the_emergence_of_strategic_philanthropy

Comunicarea muzeală se referă la diferite forme de interacțiune ale muzeelor cu vizitatorii. Aceste forme de interacțiune sunt studiate mai ales prin:

1. *Studii teoretice* (istoriografice sau legate de teorii ale comunicării și învățării). Studiile istoriografice analizează, plecând de la surse primare sau secundare, modul în care oamenii au fost educați sau modelați de muzee de-a lungul timpului, dar cu accentul pe perioade mai bine documentate, începând cu cea victoriană (studii prezentate în capitolul 1, multe dintre ele folosind o abordare deconstructivistă). Teoriile comunicării și învățării muzeale studiază interacțiunea complexă dintre vizitatori și sistemul format de obiectele de muzeu. Aceste teorii sugerează, uneori, folosirea abordării deconstructiviste și în cadrul expunerii (nu doar în analiza muzeelor).²⁸⁵
2. *Studii empirice*. Studiile vizitatorilor oferă date empirice legate de vizitatorii muzeelor și experiențele acestora, date care confirmă sau infirmă teoriile comunicării și învățării.

În general, literatura (atât cea privitoare la teoriile comunicării muzeale, cât și cea privitoare la studiul vizitatorilor) a evoluat de la ideea de vizitator pasiv, la ideea de vizitator care participă la crearea experienței muzeale²⁸⁶. Din această perspectivă, s-a schimbat atât percepția asupra instituției muzeale, cât și cea asupra experienței de vizitare.

Comunicarea este un subiect asociat tradițional cu tehnologia din muzee. Accentul tradițional se pune pe ideea de *edutainment*²⁸⁷, pe crearea de nevoi și motivații în rândul vizitatorilor. Perspectiva tradițională este că putem evalua comunicarea în funcție de capacitatea sa de a atrage oamenii să cumpere serviciile muzeelor. Această perspectivă este puțin depășită²⁸⁸,

²⁸⁵ Brenda Trofanenko, Avner Segall (ed.). *Op. cit.*, p. 10

²⁸⁶ Lynn Dierking, John Falk. *The Museum Experience Revisited*. Loc. cit.; George Hein. *Learning in the Museum*. London: Routledge, 1998; Eilean Hooper-Greenhill. *Museum and their Visitors*. London: Routledge, 1994; Eilean Hooper-Greenhill (ed.). *The Educational Role of the Museum*. London: Routledge, 1999; Eilean Hooper-Greenhill. *Museums and Education. Purpose, Pedagogy, Performance*. London and New York: Routledge, 2007

²⁸⁷ Iulia-Oana Enășel. The Role of Information in Art Museum Communication Process. *Procedia Economics and Finance*. nr. 6, 2013, pp. 480-481. Consultat la data de 11.05.2019 la adresa: <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S2212567113001652>.

²⁸⁸ Faptul că publicații legate de participare ca *The Participatory Museum* al lui Nina Simon sunt accesibile on-line gratuit are legătură cu o altă gândire a muzeului nu în termeni de profit ci în termeni de integrare socială.

comunicarea poate îmbunătăți și accesul și starea de bine a vizitatorilor²⁸⁹ și acest lucru presupune o gândire puțin diferită a mijloacelor de comunicare și a mesajelor pentru a fi adaptate *omului întreținut*²⁹⁰. Ideile de *interpretare* și *participare* converg în acest sens.

Concepte operaționale

Comunicarea este și conținut și relație, este despre *ceva* (obiect, subiect, patrimoniu) și este în raport cu *cineva* (vizitator). Trebuie observat că în muzee se formează și o relație cu obiectele (și cu tehnologia digitală) și că acestea au devenit niște interlocutori la fel de complecși ca și oamenii²⁹¹. De aceea, comunicare muzeală presupune, atât o cunoaștere a mesajului de transmis, cât și o cunoaștere a interlocutorului (vizitatorul, dar și obiectele și dispozitivele). Dar mai presupune și armonizarea relației dintre discursul muzeal și vizitator, obiecte și tehnologie.

Cercetarea comunicării muzeale este importantă, pentru că noile practici comunicative determină, în mare măsură, evoluția actuală a muzeelor și folosirea tehnologiei de către muzee. Capitolul prezent face o analiză a discursurilor teoretice referitoare la comunicare muzeală, studiul vizitatorilor, învățarea în muzeu, interpretare și participare în muzeu.

Principala problemă abordată este chestionarea relevanței modelul interpretativ de comunicare muzeală. Mai este el relevant și în ce măsură? Probleme mai specifice sunt legate de situația din țările post-comuniste și, în special, de cea din România, în care ideea de participare este încă la început.

2.1. Comunicarea muzeală eficientă – abordări teoretice

Comunicarea muzeală intermediază experiențele satisfăcătoare ale vizitatorilor în muzee. Au fost identificate patru categorii de astfel de experiențe:

- experiențe cu obiecte rare sau prețioase;

²⁸⁹ I. B. Lundgaard, J. T. Jensen (eds). *Museums: Knowledge, Democracy, Transformation*. Copenhagen: Danish Agency for Culture, 2014, pp. 244-245. Consultat la data de 11.05.2018 la adresa: <http://www.kulturstyrelsen.dk/english/publications/museums-knowledge-democracy-and-transformation/>

²⁹⁰ Freeman Tilden. *Interpreting Our Heritage*. Chapel Hill; The University of North Carolina Press, 1977, p. 45

²⁹¹ Paola Antonelli. *Talk to Me*. Consultat la data de 11.05.2020 la adresa: <https://www.moma.org/interactives/exhibitions/2011/talktome/essay/>

- experiențe cognitive interpretative,
- experiențe introspective,
- experiențe sociale bazate pe interacțiuni²⁹².

Vom vedea că aceste experiențe au legătură cu patru tipologii de muzee. Experiențele acestea depășesc pe comunicarea verbală, vizuală sau intelectuală.

Sensul obiectelor este contextual, cultural, interpretarea este un ritual care ia forma expozițiilor și evenimentelor muzeale, ritualul încurajează uneori introspecția în anumite spații, experiențele sociale presupun o negociere, nu se comunică doar un conținut, ci și un context, care este asimilat și generează răspunsuri numai prin interacțiunea cu individul.

Comunicarea muzeală are nevoie de niște lucruri de comunicat (obiecte, dar nu numai), de un interpret, care le contextualizează și de un public interesat. Plecând de la etalarea obiectelor, muzeele au dezvoltat o serie de practici ale comunicării, care înglobează și mijloace tehnice. Istoria comunicării muzeale este legată de istoria expunerii, dar există și o abordare teoretică a comunicării muzeale cu o istorie recentă, despre care voi discuta în continuare.

A. Teorii ale comunicării muzeale

Comunicarea a devenit, treptat, forța motrică a preocupărilor muzeale spre sfârșitul secolului al XX-lea. Acest lucru a însemnat o conștientizare a modului specific de comunicare al muzeelor (folosind propriile lor metode), dar și a posibilității de folosire a altor tehnici de comunicare, împrumutate, chiar cu riscul de a investi mai puțin în partea cea mai importantă din activitatea lor²⁹³.

Muzeul folosește o combinație de forme de comunicare personală și impersonală (de masă).²⁹⁴ Primele modele teoretice ale comunicării muzeale s-au inspirat din mijloacele de comunicare în masă, în virtutea unei vechi tradiții obiective, impersonale a muzeului. Dar înțelegerea comunicării este indispensabilă pentru comunicarea mesajului dorit și nu a celui nedorit. Ca și în cazul comunicării artistice, preliminariile actului de comunicare sunt foarte importante, există o proiectare a unui tablou, sau a

²⁹² Andrew J. Pekarik, Zahava D. Doering, David A. Karns. Exploring satisfying experiences in museums. În: *Curator*, nr. 42 (2), 1999, pp. 152-173.

²⁹³ François Mairesse, André Desvallées. *Op. cit.*, p. 30

²⁹⁴ Eileen Hooper-Greenhill (ed.). *The Educational Role of the Museum*. Loc. cit., p. 29

unei expoziții. Prin introducerea cercetării și a evaluării, comunicarea poate ține cont și de vizitator.²⁹⁵

La începutul anilor '60, comunicarea muzeală era abordată doar sub aspect tehnic, fără a ține cont de aspectele sale sociale sau culturale. Era un proces unidirecțional, axat pe tehnologia expozițională, fără a ține cont de cunoștințele sau posibilitățile de înțelegere ale vizitatorului²⁹⁶.

Primele modele ale comunicării muzeale, apărute în anii '60, aveau legătură cu studiul vizitatorilor (*visitor studies*), care permitea ameliorarea unor aspecte ale comunicării în muzee, dar fără a ține cont prea mult de dinamica mai mare a comunicării prin relația: muzeu – societate – vizitatori²⁹⁷. Atenția în cadrul modelelor comunicării muzeale s-a deplasat de la vizitator (De Borhegyi 1963), la expонат (Cameron 1968), la curator (Knez și Wright 1970), apoi la crearea și consolidarea unei semnificații personale pentru vizitator (Miles 1989 și Hooper Greenhill 1991)²⁹⁸. De observat că toate aceste reflecții teoretice s-au datorat lucrului efectiv în muzee.

Există două abordări diferite ale comunicării: modelul transmiterii, ce vede comunicarea ca proces informațional (*învățare pasivă*)²⁹⁹ și modelul cultural, ce vede comunicarea ca proces de împărtășire și participare (*învățare activă* și negociere continuă a sensului)³⁰⁰.

²⁹⁵ Ibidem, pp. 35-38

²⁹⁶ Idem. *Changing Values in the Art Museum: Rethinking Communication and Learning*. În: Bettina Messias Carbonell (ed.). *Museum Studies. An Anthology of Contexts*. Blackwell Publishing; Oxford, 2004, p. 522

²⁹⁷ Mariko Murata. *Reconceptualizing museum communication: a call for media studies*. *Departmental Bulletin Paper* (Kansai University), 2003, vol. 66, p. 77, 81. Consultat pe 12.12. 2019 la adresa: <http://hdl.handle.net/10112/6319>

²⁹⁸ Stephan De Borhegyi. *Visual Communication in the Science Museum*. În: *Curator*, 1963, nr. 6(1), pp. 45-57; Duncan Cameron. *A Viewpoint: The Museum as a Communications System and Implications for Museum Education*. În: *Curator*, 1968, nr. 11(1), pp. 33-40; Eugene Knez, Gilbert Wright. *The Museum as a Communication System: An Assessment of Cameron's Viewpoint*. *Curator: The Museum Journal*, nr. 13 (3), 1970, pp. 210-212; Roger Miles. *Evaluation in its Communications Context*. În: *Technical Report*, nr. 89-30, 1989. Eilean Hooper-Greenhill. *A New Communication Model for Museums*. În: Gaynor Kavanagh (ed.). *Museum languages : objects and texts*. Leicester, Leicester University Press, 1991 apud. Christopher Whittle. *The Museum as a Communication System: A Review and Synthesis*. 1997. Consultat la data de 12.12. 2018 la adresa: <https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED417076.pdf>

²⁹⁹ George Hein. *Op. cit.*, pp. 82-84

³⁰⁰ Eilean Hooper-Greenhill. *Museum and their Visitors*. Loc. cit., p. 16

Primul model corespunde muzeului tradițional, iar al doilea, celui modern. Din cadrul modelului cultural fac parte abordări precum ideea de comunități interpretative a lui Stanley Fish.³⁰¹

Adevărata comunicare în muzee a fost considerată, într-un material editat de Consiliul Internațional al Muzeelor (I.C.O.M.), ca fiind mai apropiată de modelul transmiterii (comunicare unilaterală care are loc în timp, nu doar în spațiu) pentru că, prin acest model, fiecare vizitator poate să asimileze cunoașterea culturală care îi confirmă umanitatea și îl plasează în rândul societății.³⁰² Aceasta în ciuda ideilor formulate de Marshall McLuhan încă din 1967³⁰³, care critica caracterul liniar și perimat al comunicării muzeale în contextul dezvoltării televiziunii și făcea pladoarie pentru metode interactive de comunicare, menite să încurajeze un vizitator mai activ și mai implicat.³⁰⁴

Scopul modelelor comunicării muzeale este analiza obiectivă a comunicării în scopul îmbunătățirii eficienței acesteia, în relație cu vizitatorii. Așa cum discutăm în primul capitol, modelele sunt versiuni trunchiate ale realității și pot propune o viziune limitativă. Modelele trebuie să fie cât mai apropiate realității, nu să se substituie acesteia.

a. Modele ale transmiterii

Modelul sistemului de comunicare al lui Cameron (1968, fig. 23)

Duncan Cameron a aplicat modelul comunicării în masă la comunicarea muzeală³⁰⁵. Modelul lui Cameron identifică trei parteneri importanți în comunicarea muzeală: *expoziantul* (sau echipa curatorială), *mediul expozițional* și *vizitatorul*. Buna comunicare a exponatelor folosește două caracteristici ale vizitatorului: dorința sa de a da sens și capacitatea sa de a oferi feedback³⁰⁶.

³⁰¹ Stanley Fish. *Is there a text in this class? The authority of interpretive communities*. London: Harvard University Press, 1980, p. 14.

³⁰² François Mairesse, André Desvallées. *Op. cit.*, p. 30

³⁰³ Ibidem, p. 29

³⁰⁴ McLuhan M., Parker H., Barzun J. *Exploration of the ways, means, and values of museum communication with the viewing public*. New York, Museum of the City of New York, 1969 *apud* François Mairesse, Cecilia Hurley. *Op. cit.*, p. 20

³⁰⁵ Eilean Hooper-Greenhill. *Op. cit.*, p. 46 și Christopher Whittle. *Op. cit.*, p. 12

³⁰⁶ Christopher Whittle. *Op. cit.*, pp. 9-10.

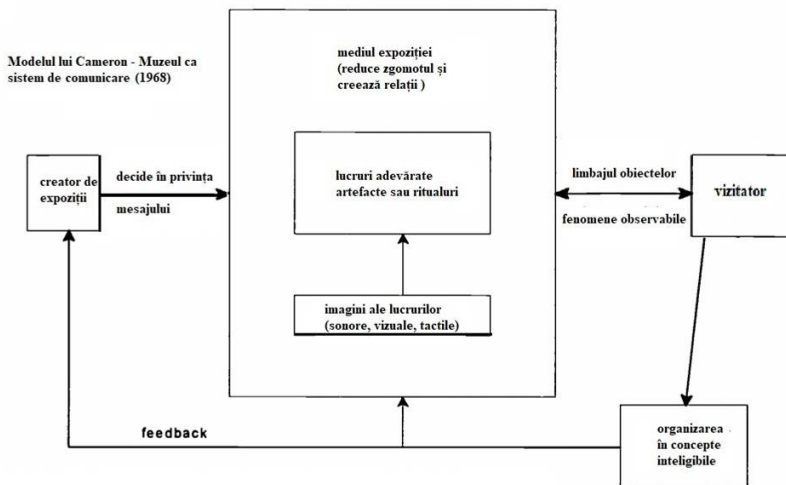


Fig. 22. Modelul lui Cameron, tradus după Christopher Whittle³⁰⁷.

Modelul lui Duncan Cameron a creat o dezbatere care avea ca scop stabilirea locului obiectelor în cadrul sistemului de comunicare muzeală. Erau ele cel mai important aspect sau erau doar o formă de comunicare printre altele?³⁰⁸

b. Modele culturale

Modelul sistemului de comunicare al lui Knez și Wright (1970). Eugene Knez și Gilbert Wright³⁰⁹ (1970) au nuanțat modelul lui Cameron. Ei au făcut o distincție între anumite muzee, cum sunt cele științifice, în care explicațiile erau cele mai importante și alte muzee, ca cele de artă, în care obiectele erau cele mai importante. Plecând de la muzeul științific, ei au considerat că transmiterea ideilor era funcția principală a comunicării muzeale³¹⁰. În cadrul modelului lor, Knez și Wright subliniază importanța stimulării imaginației prin mijloace tehnologice. Ei amintesc de un calculator instalat în 1970, în cadrul National Museum of Natural Science, lângă un exponat, pentru a răspunde la diferite întrebări legate de

³⁰⁷ Ibidem, p. 12.

³⁰⁸ Eilean Hooper-Greenhill. *Museum and their Visitors*. Loc. cit., p. 46

³⁰⁹ Curator, respectiv muzeograf în cadrul Muzeului Național de Istorie Naturală Smithsonian.

³¹⁰ Eilean Hooper-Greenhill. *Museum and their Visitors*. Loc. cit., p. 46

herpetologie, dar și de înregistrarea de sunete ale naturii, sau de comentarii, pentru crearea unui impact emoțional³¹¹. Crearea sensului prin *interpretarea* obiectelor va fi un element esențial în modelele ulterioare ale comunicării muzeale.

Modelul comunicării în muzee al lui Miles (1989)

Roger Miles³¹² pleacă de la modelul lui Knez și Wright și descrie interdependențele apărute în crearea unei expoziții. Încorporarea cercetării și evaluării în procesul de creare al unei expoziții permite încorporarea de activități educaționale relevante pentru publicul ales³¹³. Miles a introdus bucle de *feed-back*, evaluări și alte activități, pentru ca informația să se poată transmite în toate direcțiile și să nu fie orientată într-un singur sens³¹⁴.

Noul model al comunicării în muzee, Hooper-Greenhill (1994, fig. 23)

Eilean Hooper-Greenhill³¹⁵ a propus o abordare holistică a comunicării muzeale și a evitat folosirea unui model liniar. În diagrama acestei abordări, a înglobat diferite aspecte ale muzeului (scenografie, evenimente, clădiri, magazin-cafenea-toaletă, publicații, oameni, orientare, obiecte) care trebuie să fie coordonate de o politică coerentă de comunicare a *imaginii muzeului*³¹⁶. Abordarea holistică este un model cultural, în care comunicarea este văzută mai mult ca un proces de explorare, decât ca unul orientat către un scop și, în acest proces, toți factorii legați de muzeu joacă un rol.

³¹¹ Eugene Knez, Gilbert Wright. The Museum as a Communication System: An Assessment of Cameron's Viewpoint. *Curator: The Museum Journal*, nr. 13 (3), 1970, pp. 210-212

³¹² Directorul Muzeului de Istorie Naturală din Londra în anii 70.

³¹³ Eilean Hooper-Greenhill. *Op. cit.*, p. 48

³¹⁴ Mariko Murata. *Op. cit.*, pp. 82-83

³¹⁵ Cercetător prestigios în domeniul muzeologiei, reflecțiile sale legate de educația muzeală au început odată cu ocuparea funcției de Education Officer în cadrul National Portrait Gallery din Londra, în 1977. *Professor Emeritus Eilean Hooper Greenhill*. Consultat on-line pe 22.07.2020 la adresa:

<https://www2.le.ac.uk/departments/museumstudies/AboutUs/people/professor-emeritus-eilean-hooper-greenhill>

³¹⁶ Eilean Hooper-Greenhill. *Op. cit.*, pp. 50-52

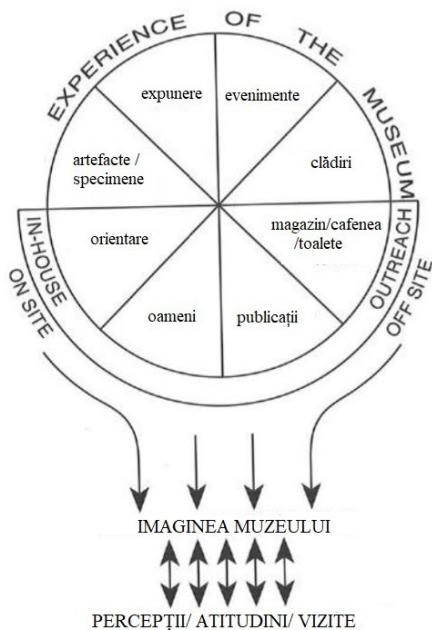


Fig. 23. Modelul holistic al comunicării muzeale propus de Hopper-Greenhill³¹⁷ (traducere parțială) nu detaliază, din păcate, și percepțiile și atitudinile vizitatorilor.

Ulterior, în 2011, Hooper-Greenhill observa apariția unei *paradigme interpretative* în muzeologie, adică o perspectivă culturală asupra comunicării muzeale, în cadrul căreia sensul este negociat între muzeu și vizitator. Hooper-Greenhill se referea la o abordare în care expunerea depindea de studiul vizitatorilor, de modele ale expoziției, testate în prealabil pe vizitatori, și pe studiul interacțiunii vizitatorilor cu modul de expunere³¹⁸. Dacă vizitatorul participă activ la crearea sensului unei expoziții, atunci este nevoie de o strategie de colaborare cu acesta.

Modelul experienței interactive propus de Falk și Dierking (1996)

John Falk și Lynn Dierking³¹⁹ propun o perspectivă extinsă asupra vizitatorului, prin combinarea mai multor discipline, printre care studii media, științe cognitive, psihologie și antropologie³²⁰. Vizitatorii au nevoie

³¹⁷ Eilean Hooper-Greenhill. *Op. cit.*, p. 51.

³¹⁸ Idem. *Studying Visitors*. În: Sharon Macdonald (ed.). *A companion to museum studies*. Loc. cit., p. 362.

³¹⁹ Teoreticieni în domeniul educației muzeale.

³²⁰ Mariko Murata. *Op. cit.*, pp. 85-86

să înțeleagă diverse lucruri în cadrul muzeelor, dar printr-o explorare informală. Experiența lor nu va fi completă, fără posibilitatea de a pune întrebări și de a-și exprima punctele de vedere.

Modelul răspunsului vizitatorului a fost realizat de Christopher Whittle (1997), prin înglobarea modelelor anterioare³²¹. În acest model, există feed-back (evaluarea răspunsului vizitatorului) și cercetare anterioară expoziției, dar nu există alte forme de participare a publicului, în afară de răspunsul vizitatorilor, sau al publicului larg. Pentru motivele enunțate mai sus, acest model nu este suficient de cuprinzător pentru secolul al XXI-lea, deși așa fusese gândit.

Toate aceste modele teoretice aveau ca scop să formalizeze un proces complex de comunicare care, după cum observam de la bun început, are două laturi: transmiterea de mesaje și conservarea culturii. Dar primele modele nu țin cont de latura rituală sau culturală a comunicării muzeale, deși este extrem de importantă. În practică, modelele comunicării muzeale nu sunt foarte utile, decât în măsura în care își recunosc caracterul aproximativ. Evoluția perspectivei teoretice asupra comunicării sugerează totuși, că și practica, și prioritățile lucrătorilor din muzee, au evoluat. Aceste modele se bazează pe experiența autorilor în diferite muzee. Dar perspectiva acestora a diferit în funcție de preocupările și pregătirea lor, dar și în funcție de tipul de muzeu în care au lucrat și de problemele cu care s-au confruntat.

Introducerea rețelelor sociale și a tehnologiei digitale în activitatea muzeelor a făcut ca activitatea de comunicare a acestora să fie și mai complexă. Posibilitatea ca vizitatorii să creeze conținut legat de muzeu pe multiple platforme duce la formarea de rețele care recontextualizează natura spațiului muzeal, care nu mai este doar unul fizic, ci și unul digital³²².

Complexitatea crescută a comunicării muzeale este vizibilă în schița activității sale, realizată de un responsabil al comunicării prin social media în cadrul *Museum of Life and Science din North Carolina*. Beck Trench este Director al Experienței Web și activitatea sa, prezentată în cartea Ninei Simon³²³, ne indică o relație complexă cu comunitatea și cu restul personalului muzeal (tendențe, dialog cu comunitatea, analiza comunității, conversații și ajutor din partea personalului și a comunității).

Limitele modelelor de mai sus au legătură cu caracterul deschis al comunicării muzeale, aceasta este un *dispozitiv* care se adaptează permanent

³²¹ Christopher Whittle. *Op. cit.*, pp. 21-23

³²² Elisa Giaccardi (ed.). *Heritage and Social Media: Understanding Heritage in a Participatory Culture*. London: Routledge, 2012, p. 148-149

³²³ Nina Simon. *The Participatory Museum*. Loc. cit., p. 239

și scapă analizei³²⁴ pentru că există prea multe bucle de feed-back în cadrul său. În asemenea sisteme complexe, nu pot fi separate toate elementele și puse într-o schemă, pentru că se schimbă natura sistemului. Pentru aceste motive, descrierea comunicării, care reunește contextul fizic și cel digital al muzeului, poate avea doar un caracter schematic, precum harta activității sale, realizată de Beck Tench.

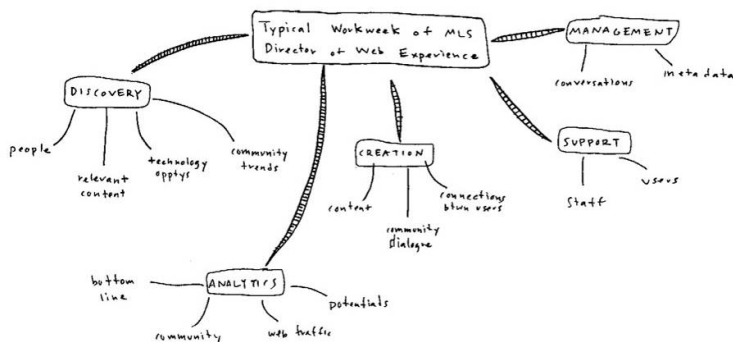


Fig. 24. Harta activității lui Beck Tench, desenată de ea.³²⁵

c. Ecosisteme de comunicare

Înrudite cu modelele culturale, modelele ecosistemelor de comunicare raportează ideea de sistem și buclele de feed-back la ecologia culturală (o ramură a antropologiei culturale), din care muzeele fac parte. Din această perspectivă, interacțiunile vizitatorilor între ei și cu spațiul muzeal creează ecologii cu contrângeri, așteptări și ritualuri specifice.³²⁶

Există trei componente importante care definesc ecologia muzeului: *liminalitate*, *sociabilitate* și *angajament*. În funcție de acestea, se delimitează o serie de contexte culturale diferite, care diferențiază *muzeele de artă*, de *muzeele de știință și tehnologie* și de *muzeele culturale și istorice*³²⁷.

³²⁴ François Mairesse, Cecilia Hurley. *Op. cit.*, p. 6

³²⁵ Nina Simon. *Op. cit.*, p. 239

³²⁶ Genevieve Bell. *Making Sense of Museums. The Museum as cultural ecology*. Intel Labs. Iunie 2006, p. 4. Consultat pe 20.03.2019 la adresa: http://echo.iat.sfu.ca/library/bell_02_museum_ecology.pdf

³²⁷ Genevieve Bell. *Op. cit.*, p. 5

*Liminalitatea*³²⁸ este un concept antropologic, care se referă la un moment de ruptură în viața cotidiană, cu prilejul căruia, vizitatorul are ocazia de a se detașa și de a reflecta asupra vieții și existenței sale³²⁹. Liminalitatea permite, de pildă, o perspectivă mai personală asupra colecțiilor muzeelor de artă.

Sociabilitatea oferă un sentiment al comunității și comuniunii între vizitatorii de muzeu, care se deosebește radical de ideea de transmitere. Vizitele și experiențele de grup sunt influențate, atât de spațiul muzeal, cât și de ecosistemul din care vizitatorii fac parte³³⁰.

Angajamentul este mai nou legat de divertisment. Aceasta înseamnă că interesul pentru idei, și învățare se împletește cu interesul pentru distracția și experiențe. Exponatele interactive și ideea muzeului participativ răspund la acest interes³³¹.

Din comparația între ecosistemele muzeelor de artă și cele ale muzeelor științifice, a rezultat pe de o parte o limitare a accesului la primele, în raport cu următoarele (lucru confirmat de studiile vizitatorilor, după cum se va vedea) și pe de altă parte, faptul că muzeele științifice sunt mai deschise pentru diferite modalități de învățare și de interacțiune ale vizitatorilor³³².

Conform perspectivei ecosistemice, muzeele nu creează scenografie doar pentru un obiect, ci creează o experiență de ansamblu, impulsionate de considerente de marketing. Dar această experiență poate ajunge să includă mai multe muzee, sau un muzeu și alte instituții înrudite, etc.³³³

Muzeele de artă trebuie să ofere două tipuri mari de mesaje: unul elitist și unul de masă, axate pe satisfacerea, respectiv pe crearea unei nevoi. Ele nu pot renunța la niciunul dintre acestea, atât din motive economice,

³²⁸ Victor Turner. *Liminality and Communitas*. În: Turner Victor. *The Ritual Process: Structure and Anti-Structure*. Chicago: Aldine Publishing, 1969, pp. 94-113.

³²⁹ Genevieve Bell. *Op. cit.*, p. 6

³³⁰ Ibidem, p. 6

³³¹ Genevieve Bell. *Op. cit.*, p. 6

³³² Ron Wakkary, Dale Evernden. *Op. Cit.*, p. 4. Consultat pe 20.03.2019 la adresa: https://www.researchgate.net/publication/259147110_Museum_as_ecology_A_case_study_analysis_of_an_ambient_intelligent_museum_guide

³³³ Arnold Vermeeren, Licia Calvi, Amalia Sabiescu (ed.). *Op. cit.*, p. 6

pentru a nu scădea numărul de vizitatori³³⁴, cât și din motive simbolice (pierderea prestigiului instituției)³³⁵.

Modelele comunicării muzeale au legătură și cu teoriile învățării și cu studiul vizitatorilor, pentru că, atât modelele culturale, cât și ecosistemele de comunicare, țin cont de preferințele, cât și de capacitatea multisenzorială a vizitatorului.

d. Un model psihologic

Valerie Casey³³⁶ propune o analiză evolutivă a comunicării din muzee, dintr-o perspectivă psihologică. Conform acestei analize, evoluția proceselor de expunere din muzee ilustrează modul în care prioritatea experienței muzeale s-a deplasat de la obiect la interpretarea artistică (performance). În perspectiva aceasta, practica expunerii muzeale poate fi redusă la trei tipologii mari: muzeul *legislator*, muzeul *interpretativ* și muzeul *contemporan performativ*, în care istoria este trăită.

Înainte de secolul al XIX-lea, muzeul era considerat un recipient pentru o colecție de obiecte. Muzeul cerceta și conserva diferite obiecte rare, exotice, curioase³³⁷.

Scopul muzeului legislator, care i-a urmat, a fost acela de a prezenta culmea căutărilor estetice și intelectuale, de a crea un loc pentru etalare, nu pentru dezbateri. Autoritatea muzeului era materializată prin selecția și prezentarea obiectelor sale. Conform lui Casey, din acest muzeu lipsea o informație contextuală, care să explice *de ce un obiect apărea în muzeu*, sau *care era relația sa cu obiectele care îl înconjurau* (în cazul seriilor, era o relație implicită)³³⁸.

În muzeul legislativ al sec. al XIX-lea, obiectele ilustrau idei și teme, în loc să fie valorizate pentru calitățile lor.

Diferența dintre muzeul legislativ și cel interpretativ, este după Casey, acela că în al doilea tip de muzeu, obiectul are nevoie de un ajutor: etichetă, temă, alte mijloace narative, pentru crearea sensului³³⁹.

³³⁴ Iulia-Oana Enășel. *Op. cit.*, p. 480.

³³⁵ Cees B. M. van Riel, Patricia Heijndijk. *Why people love art museums*. p. 22, Consultat pe 14.02.2019 la adresa: <https://discovery.rsm.nl/articles/detail/297-what-businesses-can-learn-from-the-high-reputations-of-museums/>

³³⁶ Designer de succes.

³³⁷ Valerie Casey. *Staging Meaning. Performance in the Modern Museum*. Loc. cit., pp. 80-81

³³⁸ Ibidem.

³³⁹ Ibidem.

Observația lui Casey este infirmată de observațiile istoricilor³⁴⁰. Obiectele erau accesorii ale interpretării în muzeul victorian, pentru că ele ilustrau niște tipuri predefinite. Spre deosebire de această abordare, în cadrul muzeului interpretativ, înțelegerea obiectului este facilitată pentru că muzeul manifestă mai mult interes pentru vizitator.

Muzeul legislator crea o relație distinctă și distantă între obiect și privitor. Relația între Subiect și Obiect era o experiență directă și nemediată (în teorie). Cu toate acestea, legătura dintre subiect și obiect nu era neîntreruptă. Straturile de intervenții sociale și instituționale și bagajul cultural specific al privitorului, influențau această relație. O altă influență o constituia și spațiul muzeului. Deoarece muzeul legislator își exprima autoritatea prin intermediul obiectelor, nu al informației, el crea o experiență specifică a obiectului prin care încerca să-și împlinească scopurile sale instituționale. Relația aceasta era complicată de contextul cultural al privitorului și de rolul pe care acesta îl juca, inspirat de spațiul sacru al muzeului. Acest scenariu este demonstrat de comportamentul socializat al vizitatorului. Când un vizitator intră în Muzeul Luvru ca să privească tabloul *Mona Lisa*, el pare a păși pe o scenă. Privitorul este conștient de felul în care este privit de ceilalți vizitatori, sau chiar de tablou, se vede pe sine în timp ce vede³⁴¹.

În perioada contemporană, rolul muzeului s-a schimbat, din acela de legislator, în acela de interpret. Muzeologul Duncan Cameron (1971³⁴²) vorbea despre o schimbare metaforică, de la *templul autoritar*, la *forumul contextualizat*, care conține multiple voci și perspective.

În acest fel, obiectul de muzeu s-a transformat din subiect al muncii cărturarilor (muzeul legislativ), în mijloc de comunicare (muzeul interpretativ). În loc să lase obiectele să vorbească pentru ele, specialiștii din muzeu interpretează semnificația culturală pentru vizitatori, prin structurarea obiectelor de artă și a artefactelor în jurul unor cronologii, geografii, teme formale și narațiuni identificabile.

Muzeul interpretativ poate fi ilustrat printr-o poziție ideală în care relația Subiect-Obiect rămâne intactă, dar interpretarea mediază relația. În acest caz, noțiunea de *obiect* este întărită prin interpretare. Subiectul își împarte atenția sau perspective, între Interpret și Obiect³⁴³.

³⁴⁰ Randolph Starn. *Op. cit.*, p. 81

³⁴¹ Valerie Casey. The museum effect: gazing from object to performance in the contemporary cultural-history museum. *Archives & Museum Informatics Europe*, 2003, p. 6

³⁴² Duncan Cameron. The Museum, a Temple or the Forum. *Curator*. Vol. 14, nr. 1, 1971, pp. 11-24.

³⁴³ Valerie Casey. The museum effect. *Loc. cit.*, p. 6

În *muzeul performativ*, conform lui Casey, Interpretul și Obiectul se confundă într-o singură entitate, pentru că obiectul devine subordonat actului de interpretare și de punere în scenă³⁴⁴.



Fig. 25. Interioarele renovate ale *Centruul Biodiversității Naturalis* din Leiden transmit o senzație de mirare și încântare³⁴⁵

Pe măsură ce vizitatorii muzeelor devin mai interesați de experiențe, modurile de expunere ale muzeelor sunt mai influențate de reperele economice de consum: filmele de Hollywood sau de parcurile tematice (fig. 25). Experiența spectacolului, mult mai accesibilă pentru indivizii contemporani, privilegiază un obiect de muzeu performativ, în funcție de dorința privitorului³⁴⁶.

e. Modele semiotice

Semiotica este o activitate, dar și un domeniu de studiu. Ca activitate, ea este un mijloc de autoconstituire, folosit de toți oamenii care se folosesc de semne. Domeniul de studiu ale semioticii este interdisciplinar,

³⁴⁴ Ibidem, p. 10

³⁴⁵ *Naturalis Leiden*. Consultat on-line pe 22.07.2022 la adresa: [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Naturalis,leiden_\(15\)_\(8139511175\).jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Naturalis,leiden_(15)_(8139511175).jpg)

³⁴⁶ Valerie Casey. The museum effect. Loc. cit., p. 80

deoarece există diferite tipuri de semne (adaptate simțurilor), create prin diferite tipuri de reprezentare a obiectelor³⁴⁷.

Charles S. Pierce a teoretizat trei tipuri de reprezentări și de interpretare a acestora. Reprezentarea iconică (*image*) este bazată pe asemănare, reprezentarea indexicală (*etichetă*) este influențată cauzal de obiect, este o urmă a obiectului, și reprezentarea simbolică (*simbol*) este bazată pe o convenție³⁴⁸.

Există și contestări ale triadei lui Pierce, care consideră că orice reprezentare este bazată pe o convenție (simbolul are la bază arbitrarul semnului lingvistic)³⁴⁹.

Specificul comunicării muzeale constă în predominarea comunicării prin obiecte, în dauna comunicării lingvistice. Obiectul este scop, dar și mijloc de comunicare. O expoziție conține obiecte tridimensionale sau bidimensionale, care pot fi statice (fotografii, ilustrații, obiecte, etichete) sau dinamice (filme, interfețe digitale, imagini 3D, obiecte care pot fi atinse, instalații interactive)³⁵⁰.

Spre deosebire de textul lingvistic, semnificația unei expoziții nu depinde de limbajul scris folosit, ci de caracteristicile formale și materiale ale obiectelor. Motiv pentru care, ceea ce nu are o expresie materială oarecare, poate fi prezentat mai bine într-o carte sau un film, decât într-o expoziție. Aceste caracteristici formale și materiale formează caracteristicile mediatice ale unei expoziții și ale unui muzeu. Programul muzeografic presupune folosirea registrelor largi, oferite de spații expoziționale, scenografie, performanțe mediatice multisenzoriale: imagine, sunet, culoare, materiale tactile (texturi), miros. Ca și în cazul unui film, vorbim de instantanee și de o regie după care se realizează o expoziție³⁵¹.

Vladimir Plokhotnyuk și Ludmila Mitrofanenko identifică patru tipuri de comunicare în cadrul muzeelor. Iar ultimul tip, *comunicarea expozițională*, se pretează la o analiză semiotică.

Primul tip de comunicare muzeală este *muzeificarea obiectelor*. În timpul vieții sale ca *obiect de muzeu*, acesta își schimbă statutul pentru a transmite diferite semnificații: pierde sau câștigă valoare și semnificație³⁵².

³⁴⁷ Mihai Nadin. Design: A semiotic paradigm. *Semiotica*, vol. 69-3, nr. 4, 1988, pp. 269-302.

³⁴⁸ Ibidem, p. 271.

³⁴⁹ Ioan Petru Culianu. *Op. cit.*, p. 267

³⁵⁰ Vladimir Plokhotnyuk, Ludmila Mitrofanenko. Semiotic models in museum communication. *Muzeológia a kultúrne dedičstvo*, nr. 1, 2018, p. 21

³⁵¹ Serge Chaumier. Les écritures de l'exposition. *Hermes*, nr. 61, 2011, p. 48

³⁵² Vladimir Plokhotnyuk, Ludmila Mitrofanenko. *Op. cit.*, p. 22

Al doilea tip de comunicare muzeală este întruchipat în catalogul muzeului și presupune *descrierea științifică* a obiectelor. În funcție de această descriere, obiectul va putea fi folosit în viitor. Dat fiind că aceste cataloage sunt computerizate la ora actuală, sunt teoretic posibile mult mai multe combinații tematice de obiecte, decât în trecut, pentru a crea diferite expoziții. De aceea, în cataloagele informatizate sunt înregistrate cât mai multe trăsături ale obiectelor³⁵³.

Al treilea tip de comunicare are loc pentru *crearea unei expoziții*. Plecând de la potențialul unui obiect, curatorul se adresează unui public. Expoziția prezintă sensul și imaginea unei colecții muzeale, din care mobilizează doar câteva piese (din rațiuni de conservare, relevanță, spațiu de expunere, etc.)³⁵⁴.

Al patrulea tip de comunicare se referă la *comunicarea cu vizitatorul*. Acesta stabilește legăturile între diferite semne. Motiv pentru care, muzeul cu cei mai puțini vizitatori și cu cel mai ridicat nivel de pregătire este, conform statisticilor, cel de artă, deoarece acesta necesită cel mai însemnat bagaj cultural. Vizitatorul trebuie să învețe codul folosit în expunerea muzeală și aici intervine semiotica.³⁵⁵

Practicile de reprezentare folosite de Otto Neurath (filosof din Cercul de la Viena) au fost analizate de Hadwig Krautler³⁵⁶ dintr-o perspectivă semiotică, foarte adecvată, deoarece scopul lui Neurath (inclusiv prin *limbajul grafic pentru educație vizuală*, ISOTYPE, International System of Typographic Picture Education)³⁵⁷, era să creeze expoziții cât mai ușor de înțeles, pe niște subiecte nu foarte ușor de înțeles (istoria artei). Analiza lui Krautler, amintește de *cadrele* teoretizate de Tiina Roppola³⁵⁸, dar pleacă de la o perspectivă semiotică: totul într-un muzeu are funcție de *semn* și este *interpretat de vizitator*. Din punct de vedere semiotic muzeele, în ansamblu, sunt decodate ca texte (discursuri, ansambluri de

³⁵³ Ibidem.

³⁵⁴ Vladimir Plokhotnyuk, Ludmila Mitrofanenko. *Op. cit.*, p. 22

³⁵⁵ Ibidem.

³⁵⁶ Hadwig Krautler este educator muzeal în Muzeul Național din Viena, cu studii în artă și muzeologie.

³⁵⁷ Sistemul ISOTYPE de educație tipografică a fost adaptat în 1975 în cadrul Muzeului de Istorie Naturală din Londra, condus de Roger Miles. Sue Perks. Transforming the Natural History Museum in London: Isotype and the New Exhibition Scheme. În: Sharon Macdonald Helen Rees Leahy. *The International Handbooks of Museum Studies*. Chichester, West Sussex : Wiley/Blackwell, 2015. Consultat pe 22.07.2020 la adresa: <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/abs/10.1002/9781118829059.wbihms318>

³⁵⁸ Tiina Roppola. *Op. cit.*, p. 118

semne), dar ele sunt și conținătoare de texte³⁵⁹. Conform acestei perspective, sensul expunerii depinde de elementele materiale ale expunerii și de modul de încadrare a acesteia (clădire, locație, arhitectură, signaletică, etc.) dar și de interacțiunea acestora cu tipul de gândire și simțire al vizitatorului:

*“Toate elementele materiale ale unei expoziții și încadrările sale (clădire, o anumită locație în cadrul unui anumit tip de arhitectură, un stil al prezentării sale publice) definesc modurile în care o expoziție capătă sens pentru vizitatorii individuali.[...] Astfel sensul și informația, pentru un vizitator al expoziției, pot fi produse numai în cadrul interacțiunii complexe și pozitive, în mod necesar, dintre categoriile sale de gândire și experimentare și formele oferite în cadrul expoziției”*³⁶⁰.

Conform lui Louise Ravelli, muzeul creează sens la nivelul întregii instituții - prin simțul autorității pe care îl construiește, prin modul în care se validează o abordare a cunoașterii și prin modul în care funcționează ca un întreg. Semnificațiile muzeelor sunt realizate prin resurse atât fizice - prin proiectarea și amenajarea clădirii, de exemplu – cât și discursive - prin politici care dictează obiective instituționale adecvate, de exemplu. Chiar și un element aparent *fizic* (cum ar fi o clădire) este, în sine, un construct socio-cultural. Expozițiile din muzeu influențează sensul instituției în ansamblu. La nivelul expoziției, caracterul semiotic se referă doar la modalitățile prin care o expoziție poate facilita forme particulare de interacțiune a vizitatorilor, poate prioritiza unele semnificații ale expoziției în dauna altora, și poate construi o imagine a ceea ce este subiectul prezentat. Expoziția și muzeul ca instituție, sunt texte multimodale, adică sunt texte care își produc semnificațiile prin utilizarea unei varietăți de resurse semiotice: limbaj, relații discursive, mod de expunere³⁶¹.

Motivul pentru care codul comunicării muzeale este unul complex, provine din diferitele tipuri de canale de comunicare folosite. Conținutul mediativ al muzeului este unul complex, ceea ce poate duce la dificultatea de integrare a unor registre mediatice complexe și elaborate: spațiu, obiecte,

³⁵⁹ Louise Ravelli. *Museum Texts: Communication Frameworks*. London: Routledge, 2006, pp. 1-2.

³⁶⁰ Hadwig Krautler. *Op. cit.*, p. 65, traducere de Claudia Popescu după originalul în limba engleză: “All material elements of an exhibition and the respective framings (building, specific location within a certain type of architecture, style of announcements) define the ways in which an exhibition becomes meaningful for the individual visitors [...]. Thus meaning and information for an exhibition visitor can only be produced within the complex and necessarily positive interaction of his/her own categories of thinking and experiencing and the forms offered in the exhibition”

³⁶¹ Louise Ravelli. *Op. cit.*, pp. 122-123

dispozitive interactive, tehnologii digitale, etc.³⁶² Datorită acestei complexități, curatorul trebuie să stabilească un set de etape de lucru și să aibă în vedere un punct de plecare (resursele muzeului) și unul de sosire (interacțiunea vizitator-expoziție).

După modelul lui Jean Davallon, concepția expoziției poate fi rezumată la cinci operații:

a. Stabilirea conținutului, inventarul resurselor disponibile, care pot fi obiecte sau cunoștințe. Aici trebuie stabilit potențialul lor expozițional în raport cu ideea expoziției.

b. Concepția subiectului expoziției. Determinarea macrostructurilor în care va fi organizat conținutul de mai sus.³⁶³

c. Conceperea scenariului determină elemente și modalități de participare a vizitatorului la funcționarea expoziției. Ca într-un joc, vizitatorul elaborează, în cadrul interacțiunii cu scenariul, semnificația finală a vizitei. Trama narativă este recompusă și parțial distrusă pe durata vizitei. Fiecare vizită (ca și fiecare lectură a unei cărți) produce o altă punere în scenă a acesteia. Rolul scenariului este de a anticipa modul dorit de punere în scenă și de a prevedea dispozitive ajutătoare în acest sens (vezi punctul e).

d. Alegerea punerii în scenă, traducerea conținutului, a tramei și a scenariului în elemente fizice realizabile și apoi realizarea lor. Etapa d și e contribuie la producerea scenografiei.

e. Determinarea stuației de interacțiune. Definirea și realizarea modurilor concrete de interacțiune între vizitator și expoziție, pentru a pune în practică scenariul.³⁶⁴

Comunicarea vizuală este principalul mijloc de expresie al muzeului. În cadrul expunerii, semnele din cele trei categorii ale lui Pierce nu vor fi pure, ci amestecate. De obicei, expoziția folosește discursul științific. Combinarea paradigmatică a semnelor în sisteme de clasificare este o modalitate tradițională de combinare, folosită în cadrul muzeelor. Combinarea sintagmatică a semnelor folosește *contiguitatea* pentru a crea lanțuri de semne. Expunerea istorică va fi dominată de conexiuni sintagmatice, iar cele etnografice și arheologice, de conexiuni paradigmatică. Muzeele de istorie naturală folosesc, și ele, o abordare paradigmatică: *taxonomia*. Dar dioramele, care reflectă ecosisteme, sunt sintagmatice. Sensul semnelor depinde, atât de codul folosit (tipul de

³⁶² Jean Davallon. L'écriture de l'exposition : expographie, muséographie, scénographie. *Culture & Musées*, nr. 16, 2010, p. 234

³⁶³ Ibidem, p. 236

³⁶⁴ Ibidem, pp. 236-237

conexiuni), cât și de contextul reprezentat de alte obiecte sau de spațiul de expunere.³⁶⁵

Semioticianul și criticul de artă Donald Preziosi propune un alt model semiotic al comunicării muzeale, prin introducerea unei a patra categorii de semne: *artificiul*³⁶⁶. Preziosi consideră că interpretarea artelor vizuale și a muzeologiei³⁶⁷, nu se poate face în termeni iconici pentru că, în acest proces de reprezentare, nu este vorba doar despre *asemănarea* între obiect și semn. Prin introducerea unui nou tip de semn, *artificiul*, Preziosi identifică un nou regim de reprezentare, bazat mai curând pe o *acomodare* între obiect și semn. Aceasta este o relație mai complexă, care presupune transformarea unor relații anterioare de semnificare în altele noi.

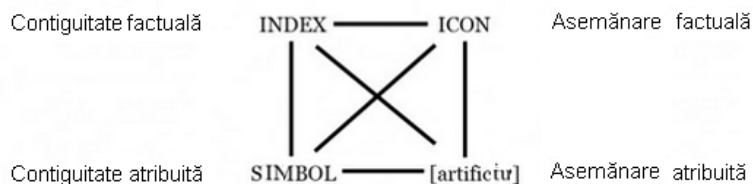


Fig. 26. Diagramă de Donald Preziosi (traducere) care plasează *artificiul* (artifice) alături de etichetă (index), imagine (icon) și simbol (symbol) în cadrul unei semiotici vizuale³⁶⁸.

Artificiul este un semn modificat. Pleacă de la un tip de semn din cele trei (icon, index sau simbol), dar se transformă în alt tip de semn din cele două rămase, prin trecerea sa dintr-un context în altul³⁶⁹. Această schimbare a contextului (și a sensului obiectelor) este caracteristică atât pentru artă, cât și pentru obiectele de muzeu, care sunt recontextualizate (fig. 26).

³⁶⁵ Vladimir Plokhotnyuk, Ludmila Mitrofanenko. *Op. cit.*, p. 27

³⁶⁶ Donald Preziosi, Claire Farago. *Art is not what you think it is*. Chicester: John Wiley and Sons Ltd, 2012, p. 81

³⁶⁷ Motivul pentru care Donald Preziosi echivalează istoria artei cu muzeologia este că el ignoră muzeologia critică apărută după anii 80. Noile studii de muzeologie au introdus preocupări sociale legate de percepția publicului asupra discursului muzeal. Studiul empiric al publicului permite testarea și corectarea ipotezelor teoretice.

³⁶⁸ Donald Preziosi. *Brain of the Earth's Body: Art, Museums, and the Phantasms of Modernity*. Minneapolis & London: University of Minnesota Press, 2003, p. 144.

³⁶⁹ Donald Preziosi, Claire Farago. *Art is not what you think it is*. Loc. cit., p. 81

B. Studiul vizitatorilor

Modelele culturale ale comunicării muzeale atestă importanța vizitatorilor³⁷⁰ și, de aceea, se dezvoltă studiul acestora. Studiul vizitatorilor are ca scop clarificarea experienței de vizitare. Este un studiu sociologic, care poate fi calitativ sau cantitativ. Sarcina acestor studii este destul de dificilă: ele trebuie să ofere informații pentru îmbunătățirea ofertei muzeelor, ținând cont de preferințele foarte personalizate ale vizitatorilor. Studiul vizitatorilor a fost folosit pentru crearea de expoziții și programe în muzee, a contribuit la diversificarea și creșterea numărului de vizitatori și a aprofundat înțelegerea motivelor pentru vizitare și a experiențele de învățare ale vizitatorilor³⁷¹.

În multe muzee occidentale, de studiul vizitatorilor se ocupă atât departamentul de educație, cât și cel de marketing și, de aceea, concluziile acestor studii diferă în ce privește nevoile și preferințele vizitatorilor³⁷².

Primele studii ale vizitatorilor au descoperit importanța interacțiunii fizice cu exponatele și a elementelor multisenzoriale³⁷³, fiind studii axate pe atragerea vizitatorilor³⁷⁴ și apoi au apărut studii globale³⁷⁵, care fac mai mult decât să explice modul în care muzeele (ca inițitoare ale studiilor) relaționează cu vizitatorii³⁷⁶.

Într-o lucrare publicată în 2013, Falk și Dierking aminteau de miile de studii ale vizitatorilor întreprinse în ultimii ani pentru a înțelege “*de ce merg oamenii la muzeu, ce fac ei acolo și dacă rămân cu ceva din aceste experiențe*”³⁷⁷. Cele mai multe studii au fost întreprinse pentru a stabili *cine merge la muzeu*. Aceste studii (publicate sau nu), încercau să descrie publicul, folosind categorii demografice tradiționale (vârstă, educație, gen, etnie). Alte modalități de descriere a vizitatorilor erau: frecvența vizitelor,

³⁷⁰ Eilean Hooper-Greenhill. *Op. cit.*, pp. 50-52

³⁷¹ Ceri Jones. Enhancing our understanding of museum audiences: visitor studies in the twenty-first century. *Museum & Society*, nr. 4, 2015, p. 539

³⁷² Eilean Hooper-Greenhill. *Op. cit.*, p. 9

³⁷³ Tiina Roppola. *Op. cit.*, p. 21

³⁷⁴ Stephen Bitgood. *Attention and Value: The Keys to Understanding Museum Visitors*. Walnut Creek: Left Coast Press, 2013

³⁷⁵ Vivien Golding, Wayne Modest (eds.). *Museums and Communities: Curators, Collections and Collaboration*. London, New Delhi, New York, Sydney: Bloomsbury, 2013.

³⁷⁶ Ceri Jones. *Op. cit.*, p. 540

³⁷⁷ Lynn Dierking, John H. Falk. *The Museum Experience Revisited*. Loc. cit., p. 13, traducere de Claudia Popescu după originalul în limba engleză: “why people go to museums, what they do there, and what, if anything, they take away from their experiences”.

vizita în grup (școală, familie, prieteni, etc.). Recent, muzeele au început să folosească instrumente de analiză socio-psihologică, ca Gallup Kompas, etc. În urma acestor studii, s-a descoperit că, la nivel global, vizitatorii muzeelor sunt predominant mai bine situați financiar și mai bine educați, decât publicul larg.³⁷⁸ Studiile lui Falk și Dierking au evidențiat legătura dintre educație și învățarea în muzeu. Concentrarea pe caracterizarea vizitatorului (prin studii) se făcea pentru a evita o analiză mult mai complexă și mai nuanțată, care privea chiar experiența acestuia³⁷⁹. Descrierea statistică a vizitatorilor avea legătură și cu faptul că vizitatorul de muzeu era considerat un fel de *tabula rasa*, care urma să fie umplută cu cunoștințele din muzeu³⁸⁰.

Pentru a evita situația în care știm totul, dar numai despre un anumit muzeu în particular (datele respective nu pot fi generalizate), sau situația opusă, în care nu știm prea multe lucruri despre fiecare muzeu în parte, dintre cele cuprinse într-un studiu cantitativ (datele Institutului Național de Statistică, de pildă), trebuie să combinăm studiile cantitative cu cele calitative.

a. Studii cantitative

Într-o lucrare din 1977, au fost sintetizate diferite studii întreprinse în SUA, pentru a stabili compoziția demografică a publicului amator de artă. Era un studiu similar cu *Barometrul de Consum Cultural*, dar bazat pe eșantioane mai mari de populație. Publicului amator de artă era mai educat, mai bine plătit și mai bine situat ca loc de muncă, decât ansamblul populației.³⁸¹ Minoritățile erau sub-reprezentate, iar femeile erau mai bine reprezentate decât media. În ce privește publicul muzeelor, s-a observat un procent mai mic de public mai educat și mai bine plătit, decât în cazul publicului pentru artă. Dar, în cazul vizitatorilor de muzee de artă, s-a observat același tipar: public mai educat, mai vârstnic, mai bogat și alcătuit din mai mulți profesioniști, decât în cazul altor muzee³⁸².

³⁷⁸ John H. Falk. 'Understanding Museum Visitors' Motivation and Learning'. Loc. cit., p. 110

³⁷⁹ Ibidem, p. 109

³⁸⁰ Lynn Dierking, John H. Falk. *The Museum Experience Revisited*. Loc. cit., p. 7: "an empty vessel, waiting to be filled with our wisdom", traducere de Claudia Popescu: „un vas gol care așteaptă să fie umplut cu înțelepciunea noastră”.

³⁸¹ Această situație a fost cea pe care Nina Simon a reușit să o schimbe în cadrul Muzeul de Artă și Istorie din Santa Cruz prin aplicarea principiilor muzeului participativ.

³⁸² Susan Pearce (ed.). *Art in Museums*. Loc. cit., p. 114

Un studiu similar a fost întreprins în 1984, pe baza a 150 de studii ale vizitatorilor din Canada. Rezultatele sale au fost similare: publicul pentru artă era diferit de restul populației și avea o alcătuire particularizată, în funcție de arta analizată. S-a constatat aceeași importanță a venitului, dar acesta era legat de nivelul de educație, care era cel mai important indicator. Studenții, casnicele și femeile în general, erau mai bine reprezentate, decât restul populației în cadrul publicul de artă³⁸³.

Studiul din 1984 a confirmat rezultatele studiului întreprins de echipa sociologului Pierre Bourdieu în 1966, în muzeele europene de artă³⁸⁴. Studiul din 1966 concluziona că bagajul educațional și cultural are un impact puternic asupra vizitării muzeelor de artă. Deși muzeul de artă se prezenta ca o instituție deschisă tuturor, în realitate, prin convenții, limbaj și coduri ale percepției folosite în cadrul său, excludea majoritatea populației (fără educație sau poziție socială superioară) care, nefiind inițiată în acestea, nu le putea înțelege. Era nevoie de o inițiere pentru a înțelege preocupările istoricului de artă din spatele expoziției. Studiul empiric al muzeelor a stat la baza ideilor ulterioare ale sociologului Bourdieu, privitoare la consumul cultural diferențiat: consum de masă și consum de elită³⁸⁵.

Multe probleme de metodă au fost semnalate în cazul studiilor vizitatorilor³⁸⁶, ceea ce înseamnă că rezultele lor nu sunt întotdeauna de încredere, decât dacă au fost întreprinse respectând protocolul sociologic și de către o echipă cu experiență. Dat fiind că nu toate muzeele au resursele necesare pentru asemenea studii cantitative, dar și pentru că ele oferă numai o înțelegere limitată a vizitatorilor, acestea au fost suplimentate (sau înlocuite) cu studii calitative (în adâncime)³⁸⁷, care să ofere informații mai detaliate privind experiența și preferințele vizitatorilor. Majoritatea muzeelor românești nu întreprind studii ale vizitatorilor, ci doar câteva muzee naționale. De cele mai multe ori, muzeele românești întreprind astfel de studii prin forțe proprii, ceea ce face rezultatele mai puțin demne de

³⁸³ Ibidem, p. 114

³⁸⁴ Pierre Bourdieu, Alain Darbel, Dominique Schnapper. *The Love of Art. European Art Museums and Their Public*. Polity Press, 1997

³⁸⁵ Pierre Bourdieu. *Regulile artei*. trad. Laura Albuлесcu, Bogdan Ghiu. București: Art, 2007

³⁸⁶ Susan Pearce (ed.). *Art in museums*. Loc. cit., p. 115

³⁸⁷ Opoziția calitativ – cantitativ amintește din nou de opoziția între căutarea unei ținte sau scop cunoscut și explorarea în căutarea unui scop. În studiile cantitative scopul este cunoscut, investigarea anumitor caracteristici care se vor structura în funcție de procentul de respondenți. În studiile calitative scopul nu este neapărat cunoscut, categoriile găsite de Falk sau de Roppola au fost găsite prin explorare.

încredere, dat fiind că angajații muzeelor nu au nici pregătirea, nici experiența necesară³⁸⁸.

Pentru a face estimări în privința publicului, muzeele mici și casele memoriale din România (care nu întreprind studii)³⁸⁹ se bazează pe rezultatele din *Barometrul de Consum Cultural*.

Alexandra Zbucnea a identificat două tipologii mari de vizitatori români: vizitatorul *selectiv* și vizitatorul *privire de ansamblu*:

„Prima categorie cuprinde persoane cu nivel ridicat de educație, care vizitează selectiv muzeul, în funcție de interesele și cunoștințele pe care le au, nu sunt foarte preocupate de noile tehnologii și doresc să participe la programele educaționale asociate muzeului”³⁹⁰.

„Vizitatorul «privire de ansamblu»³⁹¹ încearcă să rețină cât mai mult din informațiile puse la dispoziție în expoziție, inclusiv utilizând noile tehnologii; este client al magazinului muzeului. Acest al doilea grup de vizitatori este mai numeros decât primul”³⁹².

Informațiile legate de profilul demografic al vizitatorilor simplifică înțelegerea acestora și trebuie să fie completate de studii calitative, pentru că nu este suficient să analizezi identitatea generică (cu I mare), trebuie analizată și identitatea subiectivă și schimbătoare (cu i mic)³⁹³.

b. Studii calitative

Studiul calitativ al interacțiunii vizitatorilor cu expunerea poate avea trei domenii de interes: empiric, cel al efectelor și contextual. Se pot pune trei întrebări:

Ce se întâmplă în timpul vizitei?

Ce efecte (educative) are experiența asupra vizitatorului?

*Care este locul acestei experiențe printre alte experiențe culturale?*³⁹⁴

³⁸⁸ Alexandra Zbucnea. *Marketing muzeal pentru nonmarketeri*. Loc. cit., p. 25

³⁸⁹ Ibidem, p. 25

³⁹⁰ Idem. Vizitez. Înțeleg. Reflecții privind rolul curatorului în influențarea vizitatorului. *Revista Muzeelor*, nr. 1, 2015, p. 58

³⁹¹ Ibidem.

³⁹² Ibidem.

³⁹³ J. H. Falk. *Identity and the Museum Visitor Experience*. Loc. cit., p. 29.

³⁹⁴ Lauro Zavala. Towards a theory of museum reception. În: S. Bicknell, G. Farmelo (eds.). *Museum Visitor Studies in the 90s*. Science Museum, London, 1992, p. 83

Prima întrebare a fost abordată de Tiina Roppola.

Experiența vizitatorului în muzeu seamănă cu completarea unui joc de puzzle. Primul pas întreprins de vizitatori, înainte de vizitare, dar pe baza experienței lor anterioare, este de creare a unui cadru, a unei perspective în jurul cărora să se organizeze impresiile de vizitare. Procesul de predefinire a experienței muzeale a fost analizat de Tiina Roppola³⁹⁵ (ea îl numește *framing*, pe care l-am tradus prin *încadrare*). Încadrarea este primul dintr-o serie de patru procese implicate în interacțiunea vizitator-expoziție: *încadrare*, *rezonare*, *canalizare* și *lărgire*³⁹⁶. Aceste procese au fost identificate pe baza unei analize fenomenologice (calitative) a experienței de vizitare, pe baza unor interviuri. Astfel de interviuri în adâncime au fost întreprinse și de John Falk și echipa sa. Acestea au arătat că așteptările legate de vizită (obiectivele personale ale vizitatorilor) influențează impresia după vizitare³⁹⁷. Falk propune o serie de tipuri de vizitatori (de nevoi identitare), în timp ce Roppola propune o serie de cadre (sau tipologii) ale muzeelor. Altfel spus, vizita ne *confirmă ceea ce știm deja despre cine suntem noi* (identitate), dar și *despre cine sunt muzeele* (încadrarea lor). Finalul experienței muzeale va fi o poveste, prin care vizitatorii își reconstruiesc experiența³⁹⁸.

Ceea ce lipsește din descrierea lui Roppola este partea senzorială, care nu apare doar când vine vorba de dirijarea atenției sau a traseului (canalizarea), ci ar trebui să intervină de la bun început. Dar acest lucru este explicabil, pentru că analiza lui Roppola se concentrează asupra a ce se întâmplă în interiorul vizitatorului, acțiunile sale exterioare (faptul că privește un obiect, citește, o etichetă, se oprește, ascultă, etc.) se traduc în manifestări interioare.

Cadrelor folosite de către vizitatori pentru definirea așteptărilor lor în ce privește muzeele sunt: *deținător de obiecte*, *loc de învățare*, *spațiu de loisir*, *loc de pelerinaj*³⁹⁹.

³⁹⁵ Aceasta are pregătire filosofică și de aici metoda fenomenologică folosită.

³⁹⁶ Tiina Roppola. *Op. cit.*, p. 265: "visitors perceive museums and exhibits through particular frames, a sense of resonance draws them to specific elements in exhibition environments, they channel physically and conceptually through the museum and the derivation of substantive meanings act to broaden visitors."

³⁹⁷ John H. Falk. 'Understanding Museum Visitors' Motivation and Learning'. În: Jacob Thorek Jensen, Ida Brændholt Lundgaard (eds.). *MUSEUMS – Social Learning Spaces and Knowledge Producing Processes*. Danish Agency for Culture, 2013, p. 111-112

³⁹⁸ Lauro Zavala. *Op. cit.*, p. 83

³⁹⁹ Tiina Roppola. *Op. cit.*, p. 10

Cadrul *deținător de obiecte* (*Displayer of Artefacts*) cere ca obiectele muzeului să fie autentice. Vizitatorul are un sentiment de autenticitate: „*sentimentul autentic de a privi chiar istoria*, mai degrabă decât crearea unui aspect strălucitor prin arhitectura interioară și grafică”⁴⁰⁰.

Cadrul *educativ* folosit de vizitatori poate ajuta la contracararea nevoii de obiecte autentice și valoroase și se concentrează pe transmiterea de cunoștințe. Vizitatorii care știu ceva despre conținutul muzeului înainte de vizitare, sunt cei care învață cele mai multe lucruri din muzeu⁴⁰¹.

Cadrul *spațiu de loisir* este comun pentru evenimente precum Noaptea Muzeelor și necesită crearea anumitor experiențe (amenajări interioare, tehnologie, activități dedicate, etc.).⁴⁰²

Cadrul *loc de pelerinaj* este perceput „*ca un loc tangibil pentru a te apropia de ceva considerat profund semnificativ*”⁴⁰³.

Muzeele întrețin și ele o anumită imagine instituțională, ce poate fi încadrată, mai mult sau mai puțin coerent, în aceste cadre (așa cum vizitatorii nu îmbrățișează o singură identitate, ci combinații, și muzele întruchipează combinații de imagini-cadru).

Cele patru procese prin care se construiește experiența muzeală decurg unul din altul: „*vizitatorii percep muzeele și exponatele prin cadre specifice, un simț al rezonanței îi atrage către anumite elemente din cadrul mediilor expoziționale, ei își creează canale fizice și conceptuale prin muzeu iar derivarea de semnificații subiective are ca rezultat sentimentul psihologic de largire al vizitatorilor*”⁴⁰⁴. Rezonarea se referă la atracția exercitată de anumite elemente ale expunerii, cum ar fi: „*dimensiune, frumusețe, culoare, un anume realism, mișcare sau schimbare senzorială și oportunitate de acțiune*”⁴⁰⁵. Accesarea sau canalizarea se referă la mai mult decât doar la găsirea traseului de vizitare (orientare în spațiu), aceasta

⁴⁰⁰ Tiina Roppola. *Op. cit.*, p. 94, traducere de Claudia Popescu după originalul în limba engleză: “the actual feeling of just looking at the history”

⁴⁰¹ John H. Falk. *Identity and the Museum Visitor Experience*. Loc. cit., p. 26

⁴⁰² Claudia Popescu. Muzeul în căutarea publicului. Loc. cit., pp. 36-45.

⁴⁰³ Tiina Roppola. *Op. cit.*, p. 118, traducere de Claudia Popescu după originalul în limba engleză: “as a tangible place to draw nearer to something deemed profoundly significant”.

⁴⁰⁴ Ibidem, p. 265, traducere de Claudia Popescu după originalul în limba engleză: “visitors perceive museums and exhibits through particular frames, a sense of resonance draws them to specific elements in exhibition environments, they channel physically and conceptually through the museum and the derivation of substantive meanings act to broaden visitors”.

⁴⁰⁵ Ibidem, p. 126, traducere de Claudia Popescu după originalul englez: “size, beauty, colour, light, a quality of realism, sensory change/movement and opportunity for action”.

descriind modul în care vizitatorii se orientează în muzeu fizic, perceptiv și conceptual⁴⁰⁶. Pentru aceste tipuri de orientare, Roppola definește trei tipuri de canale: *spațiale, narative și multimedia*. Modul diferit în care vizitatorii se raportează la aceste canale are legătură cu identitățile diferite ale vizitatorilor, care vor fi discutate mai jos (modelul lui John Falk al motivației de vizitare). În ce privește canalele narative ale expunerii muzeale, Tiina Roppola sublinază că ele sunt mijlocul preferat pentru canalizarea conținutului muzeului.⁴⁰⁷ Trebuie menționată și o funcție a canalelor multimedia, *funcția de detașare* (restaurativă), care reduce oboseala asociată cu vizita și cu lectura monotonă a textelor⁴⁰⁸.

Experiența de lărgire vizează raportarea la conținutul interpretativ al muzeelor și la o negociere „între poetica și politica expunerii”⁴⁰⁹. Lărgirea poate lua diferite forme: experiențială, conceptuală, afectivă și discursivă.

Pentru a doua întrebare (**Ce efecte are experiența asupra vizitatorului ?**), Lauro Zavala a considerat 3 elemente comune muzeelor: *educaționale, rituale și ludice*. Elementele educaționale se sprijină pe cele rituale și ludice, dar ele depind și de așteptările utilizatorilor⁴¹⁰. Valoarea acordată experienței muzeale depinde de satisfacerea așteptărilor. Oamenii vizitează muzeele pentru a satisface nevoi specifice: personale și socioculturale. Ei folosesc experiența muzeală pentru a se manifesta și pentru a-și defini contextul lor personal. Muzeele trebuie să înțeleagă aceste contexte personale, pentru a putea satisface nevoile vizitatorilor⁴¹¹.

Experiența vizitatorilor nu poate fi descrisă din exterior: conținutul muzeului, categorii socio-demografice de vizitatori. Este greu de înțeles ce nevoi îndeplinesc muzeele și de ce atrag vizitatorii? Oamenii cheltuie timp și bani cu activitatea de vizitare a muzeelor și au anumite așteptări, care le sunt sau nu satisfăcute. În această tranzacție există deci, un orizont de așteptare. Dar acest orizont diferă. Falk presupune că motivația de vizitare este o parte a identității vizitatorilor.⁴¹² Deci așteptările vizitatorilor depind de motivația lor de vizitare, adică de identitatea lor. Pentru Falk, identitatea influențează motivația care, la rândul său, influențează sistemul de credințe

⁴⁰⁶ Tiina Roppola. *Op. cit.*, p. 174: “conceptually, attentionally, perceptually as well as physically”

⁴⁰⁷ Ibidem, p. 5: “story, or narrative, is the vehicle of choice for channeling the content of the museum, with its absence disconcerting to visitors”.

⁴⁰⁸ Ibidem, p. 190: “panels and panels and panels of text”

⁴⁰⁹ Ibidem, pp. 216-217: “the poetics and politics of display”

⁴¹⁰ Lauro Zavala. *Op. cit.*, p. 84

⁴¹¹ J. H. Falk, L. D. Dierking. *The Museum Experience Revisited*. Loc. cit., p. 34

⁴¹² Ibidem, p. 48

și activitatea de învățare. Lucrul mai interesant este că aceste identități nu sunt fixe, un vizitator poate avea diferite identități și motivații de vizitare, în funcție de rolurile pe care le joacă: părinte, soț, profesionist într-un domeniu, membru al unui grup, etc.

Identitățile multiple ale vizitatorilor, depind nu doar de contextele sociale menționate mai sus, ci și de contextul fizic și aici poate fi vorba despre cadrele identificate de Roppola, pentru că un context fizic al muzeului trebuie tradus și devine astfel un *cadru*. Contextul fizic la care se referă Falk și Dierking include arhitectura și atmosfera clădirii, precum și obiectele și scenografia. Acest context fizic influențează ceea ce Roppola numește *canalizarea spațială*, modul în care vizitatorii se mișcă, locurile care-i atrag și cele pe care le evită⁴¹³.

Falk atenționează că, deși uneori aceste tipologii au legătură cu o identitate stabilă, cel mai adesea sunt *identități efemere*, un lucru care are legătură cu stilul modern, versatil de viață, dar și cu relația identității personale cu contextul⁴¹⁴. Un alt lucru interesant este că muzeul contribuie la constituirea acestor identități efemere. Activitățile pe care le propune muzeul, le permit vizitatorilor să descopere și să experimenteze. Experiențele și descoperirile sunt încărcate cu emoție, care susține atât identitățile efemere, cât și valorile și credințele mai stabile.

În funcție de motivația de vizitare, Falk a identificat o serie de categorii de vizitatori care caută o anumită ofertă muzeală, pentru (re)modelarea identității lor personale. Falk identifică cinci (apoi șapte) categorii de vizitatori: *exploratori* (vor să fie făcuți curioși și să înțeleagă), *facilitatori* (experiență socială împărtășită de însoțitori), *profesioniști/hobbyiști* (legătură între muzeu și profesia sau hobby-urile lor, interese specifice), *căutători de experiențe* (creează amintiri, categorie înrudită cu *omnivorii culturali*, categorie propusă în Barometrul de Consum Cultural 2017⁴¹⁵), *căutătorii unui refugiu/ pelerini spirituali* (muzeul ca relaxare, terapie sau ca experiență spirituală)⁴¹⁶. La acestea, pot fi adăugate încă două categorii: *pelerini respectuoși* (muzee memoriale relevante) și

⁴¹³ Tiina Roppola. *Op. cit.*, pp. 26-28

⁴¹⁴ John H. Falk. 'Understanding Museum Visitors' Motivation and Learning'. În: Jacob Thorek Jensen, Ida Brændholt Lundgaard (eds.). *MUSEUMS – Social Learning Spaces and Knowledge Producing Processes*. Danish Agency for Culture, 2013, p. 118

⁴¹⁵ Carmen Croitoru, Anda Becuț Marinescu (coord.). *Op. cit.*, pp. 178-179.

⁴¹⁶ John H. Falk. 'Understanding Museum Visitors' Motivation and Learning'. Loc. cit., pp. 116-117, categorii traduse de Claudia Popescu din variantele în limba engleză: *Explorers, Facilitators, Professional/Hobbyists, Experience Seekers, Rechargers*.

căutători de afinități (relevanță personală)⁴¹⁷. Falk atrage atenția că lista identităților nu este una exhaustivă, ci doar prezintă cele mai des întâlnite tipologii. Se poate stabili o legătură între *pelerinii respectuoși*, *căutătorii de afinități*, *căutătorii de refugiu* și cadrul pelerinajului, între spațiu de loisir și *căutătorii de experiențe*, între *exploratori* și locul de învățare, între deținătorul de obiecte și *facilitatori*. Cât despre *profesioniști/hobbyiști*, această categorie poate asimila cam orice în sfera lor de interes, dar au interese punctuale.

Scopul *exploratorilor* este să-și satisfacă curiozitatea, nu au obiective educative și nici nu sunt interesați de ceva anume, ei vizitează conform proverbului: *pofta vine mâncând* și apreciază lucrurile pe măsură ce le văd. În această categorie se vede o reminescentă a curiozității primilor colecționari.

Facilitatorii nu au o nevoie personală anume, ei vor să satisfacă nevoile celor care-i însoțesc și cărora le arată lucruri și experiențe pe care ei le consideră utile sau plăcute pentru aceștia. Dar această abordare presupune, de obicei, o vizită prealabilă sau o cunoaștere a domeniului, a obiectelor expuse, etc.

Căutătorii de experiențe sunt întruchipați cel mai bine de turistul cu lista de obiective de vizitat. Membrii acestei categorii vor să vadă lucrurile pe care alții, dar și ei le consideră reprezentative pentru un anumit loc.

Profesioniștii / hobbyiștii sunt persoane bine familiarizate cu un domeniu (profesori, educatori, lucrători în muzee sau domenii apropiate, artiști, etc.).

Căutătorii de refugiu sunt atrași de un loc retras pentru a se distanța de toți și de toate. Scopul lor poate fi unul spiritual, sau măcar unul apropiat de ideea de *liminalitate*⁴¹⁸.

Dat fiind că tipurile de vizitatori propuse de Falk au o răspândire universală (chiar dacă nu sunt exhaustive), putem face niște estimări în privința publicului unui muzeu, fără a-l studia efectiv, ci doar plecând de la observarea vizitatorilor și de la tipul de muzeu.

Într-un muzeu memorialistic, vom avea mai ales vizitatori care țin de cadrul pelerinajului, cu mențiunea că tipul muzeului va fi relevant numai pentru o subclasă din aceste categorii. În *Centrul Expozițional Documentar al U.A.U.I.M.*, de exemplu, *căutătorii de afinități* vor fi motivați de acele zone ale expunerii care sunt relevante pentru ceea ce consideră ei ca fiind patrimoniu, pentru personalitatea și identitatea lor. Pentru unii dintre

⁴¹⁷ J. H. Falk, L. D. Dierking. *The Museum Experience Revisited*. Loc. cit., pp. 48-49
Categoriile propuse în originalul englez sunt: *Respectful Pilgrims* și *Affinity Seekers*.

⁴¹⁸ Aspect discutat la secțiunea dedicată *Ecosistemelor de comunicare*.

vizitatorii *Centrului*, replicile de ipsos și ceramică provenite de la Muzeul Simu⁴¹⁹ vor fi relevante ca patrimoniu, iar pentru alții vor fi doar simple copii.

Definirea celor cinci (sau șapte) categorii de vizitatori poate sta la baza unor decizii privitoare la modul de comunicare și promovare, sau la tipul de exponate folosite, astfel încât acestea să creeze experiențe mai interesante, pentru o anumită categorie luată în calcul. Personalizarea de experiențe pentru toate cele cinci, sau șapte categorii de vizitatori oferă mai multe posibilități de atragere a publicului, chiar și a celor care nu vizitează muzee, de regulă.

Tipurile de vizitatori au legătură cu natura multi-funcțională a muzeului:

- educă și informează (funcție **educațională**);
- oferă detașare terapeutică de stresul cotidian (funcție **restaurativă**);
- oferă oportunități ca vizitatorii să experimenteze și să aprecieze tradiții sociale importante (funcție **simbolică sau rituală**);
- oferă oportunități pentru o explorare ludică (funcție **ludică**),
- oferă cadre pentru constituirea de relații sociale între vizitatori (funcție **socială**)⁴²⁰.

Nevoile identitare ale vizitatorilor (anterioare vizitei) nu sunt singurele elemente care influențează amintirea experienței de vizitare. În opinia lui Falk mai există alte trei elemente cu rol în reamintire:

- lucruri noi;
- lucruri cu impact emoțional ridicat;
- lucruri susținute de experiențe ulterioare⁴²¹.

În ciuda acestor elemente, experiența de vizitare devine memorabilă, numai dacă sunt satisfăcute respectivele nevoi identitare⁴²². Această analiză sugerează destul de clar că experiența de vizitare trebuie să fie personalizată pentru aceste cinci nevoi (motivații)⁴²³.

A treia întrebare abordată de studiile calitative este: **Care este locul experienței muzeale printre alte experiențe culturale?** Întrebarea este însoțită de un cortegiu de întrebări conexe, dintre care merită reținute următoarele:

⁴¹⁹ Mai multe despre aceste mulaje în Capitolul 5 al lucrării.

⁴²⁰ Jean Umiker-Sebeok. *Behavior in a Museum: A Semio-Cognitive Approach to Museum Consumption Experiences*, p. 3. Consultat la data de 14.12.2019 la adresa: <http://www.slis.indiana.edu/faculty/umikerse/papers/museum.html>

⁴²¹ John H. Falk. 'Understanding Museum Visitors' Motivation and Learning'. Loc. cit., p. 119

⁴²² Ibidem.

⁴²³ Ibidem.

Cum asociază vizitatorii alte experiențe culturale cu cele din muzee?

*Cum încorporează elemente ale experienței muzeale în evaluarea muzeelor?*⁴²⁴

Muzeele sunt tot mai mult văzute ca o destinație turistică și acest lucru înseamnă că participă la piața experiențelor și e recomandabil să satisfacă anumite așteptări, cum ar fi asocierea lor cu parcurile tematice⁴²⁵.

Interviurile întreprinse de Falk au indicat că unele persoane asociază muzeele cu învățarea formală și sunt dezamăgite de timpul petrecut acolo, în timp ce alte persoane integrează muzeele în stilul lor de viață și în preocupările lor, ele devenind o parte a procesului de învățare informală. În al doilea caz, prezentat de Falk, familia asociază muzeul cu un context în care își puteau satisface nevoile personale de învățare, puteau face conexiuni, iar copiii puteau contextualiza ceea ce învățau acasă⁴²⁶.

Produsele și serviciile încep să se adreseze palierele superioare ale piramidei nevoilor a lui Maslow⁴²⁷, adică nevoilor emoționale ale oamenilor (căutarea autenticității și împlinirii), lucru valabil și pentru muzee⁴²⁸. Din acest punct de vedere, lucrul interesant la experiența muzeală sau la tehnologia din muzee, nu mai este satisfacerea unor interese punctuale ale vizitatorilor, cât crearea de experiențe, de spații pentru explorare. Dar aceste experiențe trebuie să fie accesibile și relevante pentru vizitatori.

c. Studiul învățării

Un muzeu educativ este cel care încurajează conexiunea dintre vizitator și obiecte⁴²⁹. Plecând de la această observație, vedem că întreg sistemul muzeal participă la activitatea de învățare. Învățarea nu depinde numai de conținutul prezentat de muzeu, ci și de relația creată între vizitatori, sau între muzeu și vizitatori. În acest caz, muzeul trebuie să ofere,

⁴²⁴ Lauro Zavala. *Op. cit.*, p. 84

⁴²⁵ Barbara Kirshenblatt-Gimblett. *Destination Culture. Tourism, Museums, and Heritage*. Berkeley: University of California Press, 1998, p. 138

⁴²⁶ John H. Falk, Lynn D. Dierking. *The Museum Experience Revisited*. Loc. cit., pp. 64-68

⁴²⁷ Piramida nevoilor este un model ierarhic al nevoilor umane în care pentru a ajunge la nevoile superioare trebuie satisfăcute, mai întâi, nevoile de la baza piramidei. Saul McLeod. *Maslow's Hierarchy of Needs*. Consultat on-line pe 22.07.2020 la adresa: <https://www.simplypsychology.org/maslow.html>

⁴²⁸ John H. Falk. *Identity and the Museum Visitor Experience*. Loc. cit., p. 43

⁴²⁹ David Carr. *The Promise of Cultural Institutions*. Walnut Creek and Oxford: Altamira Press, 2003, p. 18

să se deschidă, pentru a pune bazele unei relații echitabile, iar oferta muzeală trebuie să fie adaptată la viața cotidiană și la învățarea informală.



Fig. 27. O axă a teoriilor învățării⁴³⁰.

George Hein a plasat teoriile învățării (fig. 27) pe o axă având într-un capăt modelul transmisie-absorbție al învățării, iar în celălalt capăt un model constructivist⁴³¹. Modelul transmisie-absorbție amintește de modelul comunicării ca transmitere, iar cel constructivist are legătură cu structurile de cunoștințe (acestea pot forma rețele ierarhizate sau non-ierarhice și multidimensionale)⁴³². Învățarea constructivistă este experiențială, are loc pe tot parcursul vieții, nu doar în contexte didactice și implică atât mintea, cât și corpul⁴³³.

Psihologii constructiviști cei mai amintiți în acest context sunt Vygotsky și Gardner.

Teoria inteligențelor multiple a lui Gardner⁴³⁴ a inspirat cinci tipuri (ferestre) de învățare muzeală:

1. *Fereastra narativă*: vizitatorul este încurajat să reflecteze la o poveste sau o temă ilustrată de un anumit obiect (tablou, etc.);
2. *Fereastra cantitativă* oferă fapte pragmatice legate de obiect (descrierea muzeografică obișnuită: perioadă, autor, materiale, curent artistic, etc.);
3. *Fereastra fundamentelor* abordează chestiuni legate de context (legătura unui obiect cu altele, valoarea și semnificația unui obiect, etc.);

⁴³⁰ George Hein. *Learning in the Museum*. London: Routledge, 1998, p. 23, Traducere de Claudia Popescu după Fig. 2.2

⁴³¹ George Hein. *Op. cit.*, p. 21.

⁴³² Kodi R. Jeffery-Clay. Constructivism in Museums: How Museums Create Meaningful Learning Environments. *Journal of Museum Education*, Vol. 23, nr. 1, 1998, p. 4. Consultat la data de 20.12.2018 la adresa: <http://dx.doi.org/10.1080/10598650.1998.11510362>

⁴³³ Eilean Hooper-Greenhill. *Museums and Education. Purpose, Pedagogy, Performance*. Loc. cit., p. 43

⁴³⁴ Conform acestei teorii, inteligența umană nu este o singură abilitate ci un set de abilități, un fel de *briceag elvețian*, fiecare dintre inteligențe fiind potrivită într-un anumit domeniu. Howard Gardner. *Mintea umană: cinci ipostaze pentru viitor*. trad.: Radu Ciocâncălea. București: Sigma, 2007, p. 24

4. *Fereastra estetică*: vizitatorul este încurajat să reflecteze la aspectul obiectului sau la emoțiile pe care acesta le generează;

5. *Fereastra experimentală*; abordarea *hands-on*. Vizitatorii pot avea ocazia de a crea ei înșiși obiecte, sau de a lua parte la diferite activități⁴³⁵.

Prin deschiderea tuturor acestor ferestre, muzeul creează un spațiu propice pentru toți vizitatorii.

Cu toate că teoria inteligențelor multiple a cunoscut o largă susținere, trebuie observat că ea nu a fost folosită practic în cadrul unor expoziții. Aspectul problematic al acestei teorii este acela că este preocupată mai mult de produsele învățării, decât de procesele învățării și astfel, se explică de ce această teorie nu a avut impact în proiectarea practică a expozițiilor⁴³⁶.

Creșterea copiilor constă, nu numai din actele conștiente ale părinților, dar și din acte întâmplătoare, de obicei inconștiente, fapte și cuvinte prin care părinții își modelează involuntar urmașii. Uneori, aceste acte trimit mesaje amestecate în mintea celor mici. În mod similar, tot ceea ce experimentează vizitatorul, contribuie la rolul educativ al muzeului. Arhitectura muzeului, amenajarea galeriilor, signaletica (sau lipsa mijloacelor de orientare), componența personalului, toate contribuie la comunicarea politicii educaționale a unui muzeu⁴³⁷.

Analiza învățării în muzee a evoluat dincolo de modelul constructivist. Acest lucru este vizibil în lucrarea revizuită a lui Falk și Dierking dedicată experienței vizitatorului⁴³⁸. Fața de prima lor lucrare din 1992⁴³⁹, cea din 2013 propune o altă teorie a învățării (*modelul contextual*), bazată pe ideea de identitate care, spre deosebire de stilul de învățare, este schimbătoare în funcție de cele trei contexte: *sociocultural, fizic și personal*⁴⁴⁰. În acest model, învățarea depinde nu doar de individ și predispozițiile sale, ci și de contextul în care acesta funcționează. Identitatea determină motivația de vizitare care determină, la rândul său, experiența căutată (și de multe ori și găsită) în muzee. Prin schimbarea atenției de la identitatea cu I mare la cea cu I mic, Falk renunță practic la un întreg arsenal realizat de psihologi ca Piaget, Vygotsky și Gardner și care făcea

⁴³⁵ Eilean Hooper-Greenhill (ed.). *The Educational Role of the Museum*. Loc. cit., p. 101

⁴³⁶ Tiina Roppola. *Op. cit.*, pp. 28-30

⁴³⁷ George Hein. *Op. cit.*, p. 15

⁴³⁸ J. H. Falk, L. D. Dierking. *The Museum Experience Revisited*. Loc. cit.

⁴³⁹ Idem. *The Museum Experience*. Washington: Howells House, 1992

⁴⁴⁰ Idem. *The Museum Experience Revisited*. Loc. cit., p. 26

parte din modelul constructivist. Această identitate cu I mic amintește de identitatea asociată cu un brand⁴⁴¹, de pildă.

Limitele educației muzeale în România, lipsa de înțelegere a societății în care elevii se află, au legătură cu dificultatea de a implementa demersuri participative în muzeele românești. Mai întâi trebuie aduse la zi programele de educație muzeală și de interpretare și abia apoi va fi posibilă o abordare participativă.

d. Marketing

Discursul comunicării muzeale este, conform lui Cecilia Lazzeretti, o combinație a trei tipuri de discurs: *artistic*, *mediatic* și *promoțional*. Primul discurs, cel artistic este lingvistic, descriptiv și evaluativ. Discursul mediatic este în principal informativ, la el participă muzeele prin comunicate de presă, prin care oferă materie primă pentru jurnaliști, în funcție de nevoile acestora. Comunicarea muzeală contribuie și la consolidarea imaginii instituției, influențând opinia publică, creând o comunitate și sporind numărul de vizitatori. Pentru scopurile de marketing și comunicare, funcția sa predominantă este una persuasivă, specifică comunicării promoționale⁴⁴².

Marketingul poate avea două sensuri: unul restrâns, de instrument de promovare și unul mai larg, o strategie care implică toate activitățile organizației și presupune cunoașterea mediului său exterior și adaptarea la acesta⁴⁴³.

În România, conform unui studiu, realizat de Alexandra Zbucnea în 2013, principalele obiective ale marketingului muzeal au fost considerate atragerea vizitatorilor și dezvoltarea imaginii instituției și a relației acesteia cu alte organizații cu preocupări similare (un sens instrumental al marketingului). Conform studiului, scopul principal al marketingului muzeal este să contribuie la îndeplinirea misiunii muzeului, obiectiv din care decurg și obiectivele amintite mai sus. Din păcate, în România, această misiune, asumată de manageri, de multe ori nu este nici promovată, nici pusă în practică⁴⁴⁴.

Multe muzee adoptă activități (evenimente, expoziții temporare, concerte, etc.) și servicii (magazine de suveniruri, restaurante) conexe, își

⁴⁴¹ Alexandra Crăciun. *Branding pentru numărătorii de stele*, București: Ars Docendi, 2010, p. 127

⁴⁴² Cecilia Lazzeretti. *The Language of Museum Communication: A Diachronic Perspective*. Palgrave Macmillan, 2016, pp. 23-24

⁴⁴³ Alexandra Zbucnea. *Marketing muzeal pentru nonmarketeri*. Loc. cit., p. 10.

⁴⁴⁴ Ibidem, pp. 12-17

lărgesc paleta de preocupări, pentru a putea atrage un public tot mai fragmentat și mai interesat de consum. Din acest punct de vedere, British Museum poate fi văzut ca un mare restaurant cu un muzeu atașat. Există o nevoie de consum pe care am constatat-o de multe ori și în C.E.D. al U.A.U.I.M.⁴⁴⁵. Această nevoie este confirmată și de un studiu din 2009, realizat în trei muzee din București. Studiul sugerează că cei mai înclinați spre achiziția de suveniruri sunt copiii școlari și adolescenții⁴⁴⁶.

Instituțiile culturale non-profit (muzeele) au câteva obiective mari (dintre care unele încurajează și aceste activități comerciale):

- obiective legate de calitate sau standarde curatoriale;
- obiectivele privind accesul - punerea la dispoziția unui număr cât mai mare de indivizi a serviciilor lor;
- obiective legate de serviciile educaționale, adesea prin programe specifice destinate să educe tinerii sau să îmbunătățească experiența de învățare a consumatorilor, în general;
- obiective legate de cunoaștere – funcții de cercetare și informare comune pentru muzee, galerii și biblioteci (dar și cercetări legate de activitatea de expunere);
- obiective sociale, de exemplu, promovarea incluziunii și participării sociale sau a sănătății prin activități artistice⁴⁴⁷.

Obiectivele generale, urmărite prin intermediul campaniilor de promovare, se pot grupa astfel:

- a. *comunicarea cu publicul*: urmărește transmiterea de mesaje, informarea publicului cu privire la ofertă și diverse programe sau acțiuni întreprinse de organizație, prezentarea noilor produse/ servicii oferite, combaterea zvonurilor nefavorabile, obținerea unor informații/ opinii de la diferite categorii ale audienței;
- b. *dezvoltarea imaginii organizației*: se are în vedere crearea, impunerea și dezvoltarea imaginii de marcă a organizației și ofertei sale;
- c. *promovarea ofertei*: în principal se urmărește creșterea încrederii publicului în organizație și oferta sa, stârnirea interesului și a dorinței de a beneficia de respectivele servicii și programe, stimularea vizitării organizației etc.;

⁴⁴⁵ Centrul Expozițional Documentar al Universității de Arhitectură și Urbanism Ion Mincu.

⁴⁴⁶ Alexandra Zbucnea. *Marketing muzeal pentru nonmarketeri*. Loc. cit., p. 118

⁴⁴⁷ Hasan Bakhshi, David Throsby. New technologies in cultural institutions: theory, evidence and policy implications. *International Journal of Cultural Policy*. Vol. 18, nr. 2, 2012, p. 207. Consultat la data de 28.03.2019 la adresa: <http://dx.doi.org/10.1080/10286632.2011.587878> p. 207

d. *educarea publicului*: campaniile de promovare urmăresc influențarea modului de gândire și comportament al publicului⁴⁴⁸.

2.2. Abordări ale comunicării muzeale

Teoriile muzeologice actuale fac diferența între „muzeul *modernist* și muzeul *postmodern*”⁴⁴⁹ (Hooper Greenhill, 2000), prin care metodele tradiționale de comunicare cu publicul au fost criticate și înlocuite de metodologii mai sensibile din punct de vedere cultural. Muzeul participativ și interpretarea personalizată a colecțiilor sunt două abordări. Există și idei ca designul integrat (care caută soluții de unificare și uniformizare al experiențelor on-line și off-line), sau ecosistemele de comunicare⁴⁵⁰.

Evoluția comunicării muzeale a determinat regândirea funcționării muzeelor prin concepte ca⁴⁵¹: *the engaging museum*⁴⁵², *the responsive museum*⁴⁵³, *the digital museum* și *the participatory museum*⁴⁵⁴. Ultimul concept, al lui Nina Simon, înglobează multe dintre preocupările celorlalte.

A. Interpretarea (începe cu obiectul)

Alexandra Zbucnea identifică trei posibilități de prezentare a patrimoniului muzeal: sistematică/cronologică, tematică și interpretarea colecțiilor. Prima abordare este cea tradițională. A doua începe să se

⁴⁴⁸ Alexandra Zbucnea. *Marketingul în slujba patrimoniului cultural*. București: Editura Universitară, 2008, p. 214

⁴⁴⁹ Eilean Hooper-Greenhill. *Museums and the interpretation of visual culture*. Loc. cit., pp. 152-153.

⁴⁵⁰ Peter Eklund, Peter Goodall, Tim Wray, Borgan Bunt, Amanda Lawson, L. Christidis, V. Daniel, M. Van Olffen. Designing the Digital Ecosystem of the Virtual Museum of the Pacific. În: *Proceedings of Digital Ecosystems and Technologies*, 2009, 3rd IEEE International Conference, 1-3 June 2009, Istanbul. Consultat la data de 28.03.2019 la adresa: https://www.researchgate.net/publication/224599038_Designing_the_digital_ecosystem_of_the_Virtual_Museum_of_the_Pacific

⁴⁵¹ Kirsten Drotner, Kim Christian Schröder (ed.). *Museum communication and social media: the connected museum*. Taylor & Francis, 2013, p. 12-13

⁴⁵² Graham Black. *The Engaging Museum: Developing Museums for Visitor Involvement*. London: Routledge, 2005, p. 64: Incluziunea este, conform lui Black, punctul de plecare al muzeului care implică.

⁴⁵³ Caroline Lang, John Reeve. *The Responsive Museum: Working with Audiences in the Twenty-First Century*. London: Routledge, 2006.

⁴⁵⁴ Nina Simon. *The Participatory Museum*. Loc. cit.

răspândească și în România, dar nu este întotdeauna ușor de înțeles de către public, mai ales că acesta se concentrează pe preocupările sale, nu pe cele ale curatorului. Interpretarea colecțiilor corespunde cel mai bine nevoilor vizitatorilor, dat fiind că încorporează și un studiu al acestor nevoi, precum și al temelor actuale și relevante în societate⁴⁵⁵. Participarea vizitatorilor cu sugestii este o caracteristică a interpretării. Interpretarea colecțiilor oferă instrumente prin care vizitatorul dă sens muzeului. Ea este: „*O activitate educațională care are ca scop să scoată la iveală semnificațiile și relațiile prin folosirea originală a obiectelor, prin experiența nemijlocită și prin suporturi ilustrative, în loc de a comunica, pur și simplu, informații de tip factual*”⁴⁵⁶.

Interpretarea este o metodă de educație informală care încurajează implicarea vizitatorilor și crearea de experiențe, având unele asemănări cu arta participativă.⁴⁵⁷ Interpretarea combină diferite forme de comunicare: descoperirea prin interacțiunea, multisenzorialitatea și prezentările descriptive pentru crearea de experiențe complexe.⁴⁵⁸

În cartea sa *Interpreting Our Heritage*, Freeman Tilden definea șase principii ale interpretării:

- „1. Interpretarea eficientă trebuie să realizeze o legătură între conținutul prezentat sau descris și personalitatea sau experiența vizitatorului;
2. Informația nu este Interpretare. Interpretarea este o revelație produsă pe baza informației. Dar ele sunt lucruri diferite. Cu toate acestea, orice interpretare include informație.
3. Interpretarea este o artă care combină mai multe arte indiferent de conținutul său (științific, istoric, arhitectural). Orice artă poate fi învățată într-o anumită măsură.
4. Scopul principal al interpretării nu este învățarea, ci provocarea.
5. Scopul interpretării ar trebui să fie prezentarea unui întreg mai degrabă, decât a unei părți și se adresează cu prioritate omului întreg.
6. Interpretarea adresată copiilor (până la vârsta de 12 ani) nu ar trebui să fie o variantă simplificată a celei pentru adulți, ci ar trebui să urmeze o altă abordare. Pentru a fi cât mai bună, ea necesită o abordare separată”⁴⁵⁹.

⁴⁵⁵ Alexandra Zbucnea. Vizitez. Privesc. Înțeleg. Loc. cit., p. 62

⁴⁵⁶ Freeman Tilden. *Op. cit.*, p. 8, traducere de Claudia Popescu după: „An educational activity which aims to reveal meanings and relationships through the use of original objects, by firsthand experience, and by illustrative media, rather than simply to communicate factual information.”

⁴⁵⁷ Adina Nicoleta Candrea, Florin Nechita. *Op. cit.*, p. 85.

⁴⁵⁸ Ibidem., p. 87.

⁴⁵⁹ Freeman Tilden. *Op. cit.*, p. 9, traducere de Claudia Popescu după originalul în limba engleză:

Cel mai important dintre aceste principii, în opinia lui Tilden, este acela care susține că scopul ultim al procesului interpretativ este provocarea, atragerea atenției⁴⁶⁰.

Interpretarea merge dincolo de simpla oferire a informației. Interpretarea acoperă experiența totală a vizitatorului în muzeu, așa cum o definește Hooper-Greenhill⁴⁶¹. Interpretarea asigură familiarizarea cu mediul înconjurător, cu patrimoniul material, natural sau imaterial⁴⁶². Acest proces de familiarizare și acomodare a vizitatorului este unul delicat. Familiarizarea are loc în mod diferit, pentru diferitele interese ale vizitatorilor și aceștia trebuie să le poată urmări liberi și neîngrădiți. Întregul proces era susținut, în concepția lui Tilden, de un interpret, care poate să aibă o recuzită, dar are și capacitatea de a se adapta la public.

Vizitatorul nu este o aria muzicală interpretată de muzeu. Expoziția este cea interpretată și actualizată de fiecare vizitator în parte, în funcție de bagajul său psiho-afectiv, de interesele sale și de strategiile sale interpretative preferate.

„I. Any interpretation that does not somehow relate what is being displayed or described to something within the personality or experience of the visitor will be sterile.

II. Information, as such, is not Interpretation. Interpretation is revelation based upon information. But they are entirely different things. However, all interpretation includes information.

III. Interpretation is an art, which combines many arts, whether the materials presented are scientific, historical or architectural. Any art is in some degree teachable.

IV. The chief aim of Interpretation is not instruction, but provocation.

V. Interpretation should aim to present a whole rather than a part, and must address itself to the whole man rather than any phase.

VI. Interpretation addressed to children (say, up to the age of twelve) should not be a dilution of the presentation to adults, but should follow a fundamentally different approach. To be at its best it will require a separate program.”

⁴⁶⁰ Daniela Dumbrăveanu, Ana Craciun, Anca Tudoricu. Principles of interpretation, tourism and heritage interpretation – the experience of Romanian museums. *Human Geographies – Journal of Studies and Research in Human Geography*. Vol. 10, Nr. 1, Mai 2016, p. 65

⁴⁶¹ Eilean Hooper-Greenhill. *Museum and their Visitors*. Loc. cit., pp. 50-52

⁴⁶² Judy McKinty. *Interpretation and the museum*. Presentation to Museum Victoria staff, Melbourne, November 1992, p. 1. Consultat la data de 27.02.2019 la adresa: https://www.academia.edu/5673365/Interpretation_and_the_Museum

Interpretarea muzeală este asociată, în general, cu designul și expunerea. Acestea sunt gândite de personalul muzeal, pentru a sublinia importanța anumitor obiecte, sau pentru construirea unei povești⁴⁶³.

În contextul muzeului, conceptul de *interpretare* este în general folosit pentru a discuta aspectele de design și expunere, accentul fiind pus pe munca personalului, care decide o abordare interpretativă. Interpretarea este mai puțin întâlnită în muzeele de artă, decât în alte muzee. Rolul este de a sublinia semnificația anumitor obiecte, sau de a construi o narațiune bazată pe expunere. Muzeele de artă ar trebui să recunoască faptul că vizitatorii folosesc strategii interpretative individuale și aprofundează cunoștințele lor anterioare⁴⁶⁴. Muzeul propune, iar vizitatorul dispune și astfel se face trecerea de la muzeul care legiferează sensul, la muzeul care asistă vizitatorul în interpretarea sa. Interpretarea colecțiilor creează un cadru (prin etichete, tururi ghidate și tururi multimedia) pentru privirea și înțelegerea obiectelor. Acest cadru se folosește de date cronologice, geografice, formale, de teme și de narațiuni⁴⁶⁵.

Există și argumente împotriva interpretării. Acestea provin din domeniul protejării patrimoniului și echivalează interpretarea (prin tururi ghidate) cu creșterea numărului de vizitatori ai zonelor istorice protejate și cu degradarea acestora⁴⁶⁶. Ca soluție la această problemă se poate face interpretarea prin mijloace ca Realitatea Augmentată sau reconstrucția 3D, și astfel interpretarea poate contribui la protejarea patrimoniului, dar și la popularizarea sa.

Alegerea mijloacelor interpretative trebuie să evite următoarele probleme (semnalate într-o analiză dedicată interpretării turistice):

- a. *bazarea pe obiective economice* (profit) are ca efecte negative compromisul, comodificarea experienței, superficialitatea;
- b. *simplificarea interpretării* în funcție de vizitatorul grăbit este bazată pe perspectiva interpretului și poate duce la distorsiuni de sens;
- c. *supraîncărcarea interpretării* poate descuraja interpretările personale;
- d. *interpretarea poate deveni mai importantă decât patrimoniul* pentru că vizitatorii caută straniu, insolitul, diferitul și acestea le sunt oferite prin butaforii și alte mistificări⁴⁶⁷.

⁴⁶³ Eilean Hooper-Greenhill. *Changing Values in the Art Museum: Rethinking Communication and Learning*. Loc. cit., p. 525

⁴⁶⁴ Ibidem

⁴⁶⁵ Valerie Casey. *The museum effect*. Loc. cit.

⁴⁶⁶ Peter Howard. *Heritage: management, interpretation, identity*. London: Continuum, 2003, p. 245

⁴⁶⁷ Bill Bramwell, Bernard Lane. Interpretation and Sustainable Tourism: the potential and the pitfalls. *Journal of Sustainable Tourism*, vol. 1, nr. 1, 1993, pp. 71-

Muzeele contemporane au regăsit perspectiva (eco)sistemică, potrivit căreia nu putem disocia corpul de minte, mintea de mediu, individul de contextul cultural, percepția de emoție, etc. Comunicarea și interacțiunea cu publicul au devenit mai complexe, iar tehnologia a oferit unele soluții pentru gestionarea acestei complexități. De aceea, principiile lui Tilden pot fi înlocuite cu un alt set de șase principii pentru regândirea (reproiectarea) interpretării, propuse de Smedley:

- comunica prin diferite medii și formate;
- comunică posibilitățile de accesibilitate înainte ca vizitatorul să intre în clădire;
- comunică punctul de vedere al creatorului (acolo unde nu este posibil, acest lucru trebuie explicat de ce);
- creează comunicare bidirecțională cu vizitatorii;
- creează un plan pentru implementarea feedback-ului primit de la vizitatori;
- soluția respectivă trebuie să fie accesibilă (să necesite costuri mici pentru implementarea sa)⁴⁶⁸.

În funcție de tipul de muzeu (general, științific, de istorie naturală, tehnologic sau de artă) acesta poate propune diferite experiențe culturale care se pot clasifica în:

- a. *o retorică metaforică: wunderkammer*, joc, colaj, portret, jurnal și *mașină a timpului*;
- b. *abordări narrative*: hipertextuală, episodică, liniară (secvențială), deschisă, educativă, ludică, ironică, poetică;
- c. *modalități de interacțiune*: multimedia, tangibil, natural, corporal, performativ;
- d. *domenii de experiență* definite de Pine și Gilmore⁴⁶⁹: escapist, estetic, ludic, educațional⁴⁷⁰

Mulți interpreți, care folosesc tehnologiile digitale ca instrumente pentru transmiterea sensurilor moștenirii culturale către publicul larg, au observat că folosirea lor este un proces complex. Este nevoie nu numai de o cunoaștere a lumilor patrimonială și tehnologică, ci și de bune aptitudini

80. Consultat la data de 21.03.2019 la adresa: <http://riat.italca.cl/index.php/test/article/viewFile/8/pdf>

⁴⁶⁸ Lauren Kelley Smedley. *Six Principles for Redesigning Museum Interpretation*. Master of Fine Arts, The University of Texas at Austin, 2019, pp. 39-42. Consultat la data de 21.09.2019 la adresa: <https://repositories.lib.utexas.edu/handle/2152/75894>

⁴⁶⁹ Joseph Pine, James Gilmore. *The Experience Economy*. Boston: Harvard Business School Press, 1999. pp. 30–38

⁴⁷⁰ Arnold Vermeeren, Licia Calvi, Amalia Sabiescu (ed.). *Op. cit.*, p. 9

comunicaționale pentru a stabili o bună colaborare cu furnizorii de tehnologie⁴⁷¹.

Forma sau combinația de forme folosite într-un anumit proiect de cercetare trebuie să fie inovativă.

În sens clasic, interpretarea bunurilor culturale se referă la: etichete explicative și texte de sală. Dar există și alte modalități de interpretare precum cataloage, cărți, audio-ghiduri, filme documentare, etc., care, uneori, pot fi consultate și acasă. Diferite forme de interacțiune între vizitatori, precum și evenimente muzeale (inclusiv teatrul muzeal) contribuie și ele la interpretarea obiectelor. Alte elemente mai noi, care susțin procesul de interpretare, sunt: înregistrări, dispozitive cu touch-screen, aplicații și platforme on-line, etc.⁴⁷² Se observă că interpretarea este foarte apropiată de învățarea informală, dar nu se confundă cu aceasta. Interpretarea este apropiată și de participare (o altă abordare a comunicării muzeale), pentru că tehnologia digitală stabilește o punte de legătură între consultarea de conținut suplimentar și crearea de conținut suplimentar legat de un obiect.

Interpretarea colecțiilor muzeale presupune însoțirea obiectelor cu resurse muzeografice (scenografii, ecrane tactile, resurse audio sau audiovizuale, jocuri, etc.) care creează ecosisteme împreună cu vizitatorii. Aceste ecosisteme interacționează cu cele trei contexte ale vizitatorilor (sociocultural, fizic și personal⁴⁷³) oferind îndrumări, informații, resurse pentru a înțelege și plasa în context obiecte și concepte abstracte. Tehnologia poate îmbunătăți accesibilitatea și poate amplifica experiența vizitatorului pe diferite paliere, în funcție de interesele acestuia:

- al simțurilor (pentru *căutători de experiențe*);
- al memoriei (pentru *profesioniști/hobbyiști*);
- al curiozității (pentru *exploratori*);
- al socializării (pentru *facilitatori*);
- al relaxării (pentru *căutătorii unui refugiu*).

Practicile interpretative ale muzeului sunt modelate de relațiile între familiar și necunoscut, care, la rândul lor, sunt modelate de înțelegerea umană. Cu toate acestea, trecerea de la necunoscut, la familiar nu este una

⁴⁷¹ Margaretha Mazura, Kaja Antleij. "Interpreting heritage: Where technology meets the audience". În: Proceedings e report 103: Electronic Imaging the Visual Arts EVA 2015, edited by Vito Cappellini (May 13-14, 2015). Florence: Firenze University Press, 2015, p. 26. Consultat la data de 21.03.2019 la adresa: https://www.academia.edu/28167814/Interpreting_heritage_Where_technology_meets_the_audience

⁴⁷² Alexandra Zbucnea. *Marketing muzeal pentru nonmarketeri*. Loc. cit., pp. 90-91.

⁴⁷³ J. H. Falk, L. D. Dierking. *The Museum Experience Revisited*. Loc. cit., p. 26

simplică. Ca atare, nu există forme normative, prescriptive de interpretare, există multe posibilități de abordare a necunoscutului⁴⁷⁴. Muzeele trebuie să evite ca interpretarea pe care o oferă să fie prescriptivă, dat fiind că interpretarea și evaluarea obiectelor și a lumii este o sarcină nesfârșită, pentru care toți oamenii sunt echipați și pe care fiecare o întreprinde în felul său.

Interpreții și designerii nu creează experiența, aceasta este interioară și subiectivă, adică sensul se construiește prin colaborare cu vizitatorul. Aceasta presupune ca designerul sau interpretul să aibă o bună cunoaștere a studiilor vizitatorului și a celor ale învățării⁴⁷⁵. Dar înseamnă și ca istoricul, structura, discursul și posibilitățile interpretative ale muzeului, să fie reexamineate și regândite. Este nevoie de o critică radicală a responsabilităților interpretative ale muzeului față de public⁴⁷⁶.

Abordarea narativă este o modalitate (una din cele patru identificate de Roppola) de a face față acestei responsabilități. Narațiunea se aliniază cu perspectivele relativiste ale cunoașterii, fiind o construcție din povești, este accesibilă pedagogic și încurajează învățarea activă. Este una dintre cele două modalități centrale ale gândirii, a doua fiind logica. Poveștile implică indivizii în mai multe feluri: prin interpretare, prin imaginație și prin percepția realității din perspectiva altcuiva⁴⁷⁷.

Dacă gândirea logico-științifică joacă un rol dominant pe scena educației (dar nu neapărat unul justificat)⁴⁷⁸, gândirea narativă este forma dominantă folosită în mesajele transmise de tehnologiile moderne de comunicare (informație non-logică, afectivă, împărtășire de experiențe) iar, aspectele care până nu de mult erau private, devin publice⁴⁷⁹. Mediile de comunicare ale trecutului - teatrul, biblioteca și muzeul - permiteau și ele forme de imersiune prin povești. Cititorul devenea una cu personajele sau cu subiectul; la fel spectatorul de teatru sau, în mai mică măsură, vizitatorul muzeelor. Toate acestea ofereau o experiență imaginară. Era normal atunci ca și muzeele contemporane să folosească tehnologia, pentru a transmite informația într-o formă narativă sau emoțională: prin aplicații, jocuri de rol,

⁴⁷⁴ Juliette Fritsch (ed.). *Museum Gallery Interpretation and Material Culture*. London and New York: Routledge, 2011, p. 39

⁴⁷⁵ Toni Roberts. Interpretation design: an integrative, interdisciplinary practice. *Museum & Society*, nr. 12 (3), 2014, p. 194

⁴⁷⁶ Juliette Fritsch (ed.). *Op. cit.*, p. 39

⁴⁷⁷ Tiina Roppola. *Op. cit.*, p. 26

⁴⁷⁸ Howard Gardner. *Op. cit.*, p. 30

⁴⁷⁹ Adrian David Cheok. *Art and Technology of Entertainment Computing and Communication. Advances in Interactive New Media for Entertainment Computing*. London: Springer, 2010, p. viii

dar și prin Realitate Virtuală. În cazul Realității Virtuale, experiența imaginară devine una pur senzorială. În acest mediu de comunicare, povestea este una transparentă, simțită⁴⁸⁰. Povestea clasică, non-virtuală, oferă mai mult loc pentru implicare, după cum observăm mai sus. În cazul realității virtuale, interpretarea și imaginația sunt limitate, în vreme ce transpunerea în altă identitate este lipsită de un interval reflexiv.

Din acest punct de vedere, reținerea muzeelor (dar și a alor instituții culturale ca bibliotecile) de a face conținutul lor accesibil on-line, nu are numai un resort economic (dorința de a avea vizitatori), ci și unul etic. Fără interferența realului, experiența virtuală este lipsită de redundanță și de robustețe, oferă forme superficiale de implicare și de învățare. Tehnologia din muzee trebuie calibrată pentru a satisface nevoile *omului întreg*, adică să încurajeze implicarea și nu doar imersiunea senzorială.

O altă rezolvare simplă și eficientă la problema responsabilității interpretative o oferă muzeul participativ.

B. Muzeul participativ (începe cu vizitatorul)

Relativizarea încadrării obiectelor și colecțiilor și adecvarea lor la mai multe publicuri a creat un nou *nivel de incompetență* pentru muzee. Pentru rezolvarea sa a fost formulată ideea „*muzeului participativ*”⁴⁸¹. În același sens, tehnologia permite o interpretare complexă și personalizată a colecțiilor, precum și posibilitatea de a participa la crearea de conținut⁴⁸².

Încă din anii '80, Cossons remarcă apariția de muzee comunitare, care aveau o relevanță strict locală, care implica participarea unui grup din comunitate pentru viziunea curatorială asupra obiectelor și erau create și întreținute prin voluntariat⁴⁸³.

În acei ani, rolul muzeului, în calitate de comunicator, a fost de asemenea recunoscut⁴⁸⁴ și *comunicarea muzeală* era termenul folosit, pentru a desemna rolul muzeului ca sursă de informare pentru numeroasele sale publicuri. Un accent pus pe rolul activ al vizitatorilor muzeului a ajutat la stabilirea unei legături între comunicare, interpretare și învățare, deoarece modul în care oamenii interpretează (vizual și textual) informațiile și modul în care învață de la acestea are un impact asupra comunicării informațiilor.

⁴⁸⁰ David Bolter, Richard Grusin. *Remediation: Understanding New Media*. Cambridge: MIT Press, 2000, p. 162

⁴⁸¹ Nina Simon. *The Participatory Museum*. Loc. cit.

⁴⁸² Leslie Bedford. *Op. cit.*, p. 121

⁴⁸³ Neil Cossons. The new museum movement in the United Kingdom. *Museum International*, nr. 35(2), 1983, p. 87

⁴⁸⁴ Robert Lumley. *Op. cit.*, p. 181

Termenii *participare* și *implicare/ angajament* sunt relativ noi. Acești sunt adesea considerați echivalenți, deși unii cercetători fac o distincție între ei⁴⁸⁵.

Această distincție se bazează pe rolul publicului și ține cont dacă activitatea implică o co-creație autentică a cunoștințelor și implicare în deliberare și dialog, care tind să fie asociate cu activități de angajament. În unele texte, termenul de *participare* este folosit pentru a descrie orice tip de implicare publică. Cu toate acestea, se face o distincție în abordarea, domeniul de aplicare și metodele utilizate: adoptarea unei *perspective de mișcare socială*, în care activitățile/ acțiunile de dezvoltare comunitară sunt inițiate de către oamenii înșiși, sau o *perspectivă bazată pe proiecte sau una instituțională* în care scopurile sunt determinate și impuse extern⁴⁸⁶.

Practicile participative consolidează sentimentul de proprietate al indivizilor asupra patrimoniului cultural, încurajându-i să interpreteze colecțiile într-un mod personal, impunând obiectelor noi valori. Așa cum observa Nina Simon în *The Participatory Museum*:

„Imaginați-vă că priviți un obiect, nu pentru semnificația sa artistică, sau istorică, ci pentru capacitatea sa de a genera conversații”⁴⁸⁷. Pentru a genera conversații, obiectele sociale trebuie să: creeze relații personale, să fie active (să se miște sau să folosească animația), să fie provocatoare, să fie relaționale.

Muzeele pot să proiecteze instrumente și platforme interpretative care să amplifice caracterul social al obiectelor existente în colecții. Aceasta poate însemna rescrierea etichetelor sau plasarea obiectelor în diferite medii, dar poate însemna și o abordare socială a prezentării, inspirată de social media ca *Flickr*. Pe această platformă utilizatorii pot include anumite imagini în colecțiile lor personale de favorite, pot marca unele zone de interes sub fiecare fotografie, pot etichete și localizări geografice, pot vizualiza comentariile, notele și etichetele create de alți utilizatori, pot

⁴⁸⁵ Suzie Thomas, Joanne Lea (eds.). *Public Participation in Archaeology*. Woodbridge: Boydell Press, 2014, p. 12: ”Durant 1995; Bonney et al 2009; Delli Caprini et al 2004”.

⁴⁸⁶ Thomas Tufte, Paolo Mefalopulos. *Participatory Communication A Practical Guide*. Washington: The World Bank, 2009, p. 4 și 6-7. Consultat la data de 16.01.2019 la adresa: <http://documents.worldbank.org/curated/en/682081468166154717/pdf/499270PUB0comm101Official0Use0Only1.pdf>

⁴⁸⁷ Nina Simon. *The Participatory Museum*. Loc. cit., p. 127, traducere de Claudia Popescu după originalul în limba engleză: „Imagine looking at an object not for its artistic or historical significance but for its ability to spark conversation. Every museum has artifacts that lend themselves naturally to social experiences.”

trimite mesaje personale autorului fotografiei sau comentatorilor, pot trimite fotografii individuale prietenilor prin e-mail, etc.⁴⁸⁸

Acest model muzeologic, care își are sursa în teoriile de învățare constructivistă și în conceptualizarea naturii de construct social a cunoașterii, a determinat instituțiile să încurajeze vizitatorii să facă conexiuni interpersonale cu obiectele expuse, să-și construiască propriile semnificații și să le împărtășească, pentru a genera conversații în jurul obiectelor. Muzeele cu colecții istorice de artă au întreprins proiecte în această direcție, dar proiectele respective au implicat mai ales departamentele educaționale, lipsind contribuții la nivelul interpretativ al expunerii⁴⁸⁹.

Participarea are o variantă simplă de implementare prin *proiecte de contribuții*. Acestea folosesc instrumente simple, cum ar fi caietele de sugestii și chioșcurile pentru împărtășirea poveștilor. În cadrul acestor proiecte, vizitatorii sunt implicați într-un proces instituțional în care contribuie prin obiecte, acțiuni sau idei, clar delimitate și specificate⁴⁹⁰. Un exemplu românesc este *Muzeul Memoriei*, care folosește un telefon clasic, cu disc (un obiect vechi, declanșator de amintiri, un *obiect social* în accepțiunea Ninei Simon), la care sunt ascultate/înregistrate povești, amintiri ale unei comunități locale⁴⁹¹.

Alte variante de participare sunt:

- *proiectele colaborative* care limitează colaborarea la un cadru definit de muzeu;
- *proiectele co-create* sunt cele mai solicitante pentru muzee ca timp și volumul de muncă;
- *proiectele găzduite* sunt cel mai puțin solicitante. Muzeul oferă doar spațiul și anumite resurse limitate.⁴⁹²

În ciuda participării muzeografilor din toată România la conferința Ninei Simon, ce a avut loc în cadrul evenimentului *Museums meet*

⁴⁸⁸ Nina Simon. *The Participatory Museum*. Loc. cit., pp. 129-135

⁴⁸⁹ Nicole Moolhuijsen. Questioning Participation and Display Practices in Fine Arts Museums. *ICOFOM Study Series*, nr. 43a, 2015, p. 197. Consultat on-line pe 10.01.2020 la adresa: <http://journals.openedition.org/iss/630>

⁴⁹⁰ Nina Simon. *The Participatory Museum*, on-line version: Chapter 5: *Defining Participation*. Consultat la data de 18.02.2019 la adresa: <http://www.participatorymuseum.org/chapter5/>

⁴⁹¹ *Muzeul Memoriei*. Consultat on-line pe 22.07.2020 la adresa: <https://www.muzeulmemoriei.ro/>

⁴⁹² Nina Simon. *The Participatory Museum*, on-line version: Chapter 5: *Defining Participation*. Consultat la data de 18.02.2018 la adresa: <http://www.participatorymuseum.org/chapter5/>

*museums*⁴⁹³ 2017, sau a angajamentului luat de cei cinci muzeografi trimiși și susținuți de Rețeaua Națională a Muzeelor din România la bootcamp-ul organizat de Nina Simon în SUA, în 2018, de a aplica principiile participării în muzeele lor, proiectele participative sunt rare în România și mizează pe o minimă implicare a publicului.

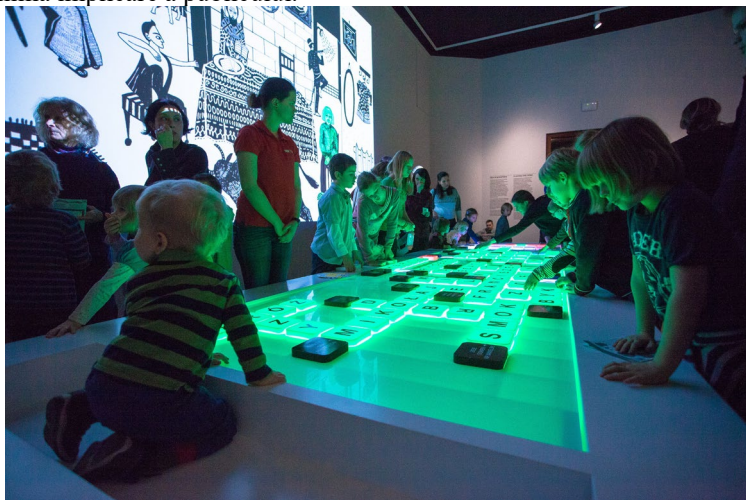


Fig. 28. Imagine din cadrul expoziției curatoriate de copii, *Anything Goes*, din cadrul Muzeului Național din Varșovia⁴⁹⁴

Proiectele participative pot avea o serie de avantaje pentru publicul implicat după cum sugerează evaluarea unui proiect participativ (*Anything Goes*, fig. 28) din cadrul Muzeului Național din Varșovia:

- în plan social: democratizare, sentimentul propriei valori, sentimentul sensului, autoritatea sporită în școală și în familie, abilitatea de negociere, curaj, deschidere față de adulți, abilități de prezentare;
- în plan educațional: cunoașterea modului în care o expoziție este construită, cunoașterea muncii într-un muzeu, respect pentru lucrarea de artă, sentimentul competenței, cunoștințe legate de promovare;
- în plan artistic: abilitatea de a crea, senzația de libertate, abilitatea de a discerne detalii ale exponatelor și de a vedea arta prin prisma emoțiilor⁴⁹⁵.

⁴⁹³ *Seminarul muzeal internațional „Museums Meet Museums”*. Consultat on-line pe 22.07.2020 la adresa: <https://museumsmeetmuseums.ro/>

⁴⁹⁴ *The “Anything Goes” Museum. Exhibition curated by children.*

National Museum in Warsaw. Consultat la data de 18.07.2022 la adresa: <https://www.flickr.com/photos/polandmfa/26743102922/in/photostream/>

Muzele aveau (în antichitatea greacă) monopolul inspirației, iar casa Muzelor, Muzeul, era un loc bun pentru a fi inspirat⁴⁹⁶. Există încă o tradiție a experienței muzeale epifanice. Concluzia cărții lui Roppola se îndreaptă în această direcție, prin experiența de lărgire (*broadening*). Sigur că aceasta este doar o perspectivă ideală, care corespunde mitului *evrika* legat de creativitate. Ideea că iluminarea are loc într-un anumit moment de grație, ignoră toate eforturile anterioare conștiente sau mai puțin conștiente⁴⁹⁷. În realitate, aceste epifanii muzeale au loc prin mobilizarea unor resurse preexistente (capital cultural) și prin accesul (necesar) la un obiect original⁴⁹⁸. Poate că aceste *revelații* nu sunt singurul deznodământ al experienței muzeale, dar cert este că experiența muzeală implică creativitatea. Muzeele au două variante: să interpreteze aceeași *melodie* pentru publicuri diferite sau să creeze noi interpretări prin: disensiune, pasiune, expertiză, metode și mediu social propice⁴⁹⁹.

Nina Simon arată că există puține cercetări legate de practicile participative în muzee. Aceste practici pot fi cercetate prin metode calitative, care sunt mai apropiate de spiritul lor⁵⁰⁰.

O mai bună cunoaștere a publicului se dovedește necesară pentru o mai bună interpretare a obiectelor și a expozițiilor⁵⁰¹. Astfel, apare ideea de *muzeu participativ*, care păstrează contactul constant cu publicul și astfel este mai în măsură să îi satisfacă nevoile și așteptările. În acest sens, Muzeul Național al Hărților și Cărții Vechi, la preluarea mandatului managerial, a inițiat întâlniri cu comunitatea și a adaptat oferta muzeului la cerințele și preferințele comunității⁵⁰².

⁴⁹⁵ Katarzyna Jagodzińska. From a Visitor to Participant. Strategies for Participation in Museums. *Zarządzanie W Kulturze*, 2017, nr. 18, p. 89. Consultat la data de 20.02.2018 la adresa:

https://www.academia.edu/34706396/FROM_A_VISITOR_TO_PARTICIPANT_STRATEGIES_FOR_PARTICIPATION_IN_MUSEUMS

⁴⁹⁶ David Burkus. *The Myths of Creativity: The Truth About How Innovative Companies and People Generate Great Ideas*. San Francisco: Jossey-Bass, 2013, p. 23

⁴⁹⁷ Ibidem.

⁴⁹⁸ Jordi Lopez-Sintasa, ErciliaGarcía-Alvarez, Elena Perez Rubiales. The unforgettable aesthetic experience: The relationship between the originality of artworks and local culture. *Poetics*, nr. 40, 2012, pp. 337–358. Consultat în data de 23.02.2019 la adresa <https://doi.org/10.1016/j.poetic.2012.05.003>

⁴⁹⁹ David Burkus. *Op. cit.*, p. 33

⁵⁰⁰ Nina Simon. *Op. cit.*, p. 301, 308

⁵⁰¹ Christopher Whittle. *Op. cit.*

⁵⁰² Cristina Toma. Diversificarea ofertei muzeale cu ajutorul tehnicii focus-grup. *Revista muzeelor*, nr. 1, 2019, pp. 86-93.

Una dintre criticile comune ale participării și ale implicării comunității, este aceea că impactul său este limitat în timp și spațiu, iar implicarea comunității nu este folosită în totalitate. Un studiu din 2009, efectuat în 12 galerii și muzee din Marea Britanie, dedicate implicării publicului, a demonstrat că oferirea condițiilor de participare este o condiție necesară, dar nu și suficientă, pentru generarea unei voci și a unei perspective alternative celei propuse de instituție. Conform studiului, cultura organizațională a muzeelor și galeriilor limita implicarea, pentru că trata partenerii comunitari ca beneficiari, mai degrabă decât ca parteneri activi⁵⁰³.

Proiectele de colaborare sunt, de obicei, propuse (atunci când sunt) ca expoziții temporare, pe marginea, mai degrabă, decât în centrul instituției. Sunt doar niște *ornamente*, care nu fac prea multe pentru a modifica practica, sau percepția asupra instituțiilor, în ansamblu. De asemenea, aceste proiecte sunt, adesea, predeterminate de muzeu, dar conduse de membrii ai comunității. Ceea ce înseamnă că există o comunicare unilaterală între instituție și partenerii comunitari, sau chiar o formă de exploatare⁵⁰⁴.

Regândirea Muzeului Național de Artă din Malta⁵⁰⁵ (MUZA) a folosit o combinație a modelului motivației de vizitare a lui Falk și a experienței participative a Ninei Simon. Acest muzeu propune o strategie interpretativă stratificată, pentru a alinia producerea de sens cu diferite publicuri. În cadrul acestei strategii, folosirea educației vizuale are un rol central, obiectele sunt alese pentru potențialul lor social de a conecta oamenii, dar și pentru posibilitatea de a fi citite în diferite feluri, fără a avea nevoie de text însoțitor, într-un mod asemănător cu poveștile vizuale spuse de jurnaliști⁵⁰⁶.

⁵⁰³ B. Lynch. *Our Museum: A five-year perspective from a critical friend*, Summary Report. Paul Hamlyn Foundation, 2015. Consultat în data de 3.03.2019 la adresa: <https://www.phf.org.uk/publications/whose-cake-anyway/>

⁵⁰⁴ Kayte McSweeney, Jen Kavanagh. The power of participation for enriching displays and collections. *SPOKES magazine*, nr. 19, 2016. Consultat on-line pe 3.03.2020 la adresa:

<http://www.ecsite.eu/activities-and-services/news-and-publications/digital-spokes/issue-19-0#section=section-indepth&href=/feature/depth/power-participation-enriching-collections-and-displays>

⁵⁰⁵ MUZA – *The Malta National Community Art Museum*. Consultat on-line pe 3.03.2020 la adresa:

<https://culturemalta.org/muza-the-malta-national-community-art-museum/>

⁵⁰⁶ Darlene E. Clover, Kathy Sanford, Lorraine Bell, Kay Johnson (ed.). *Adult Education, Museums and Art Galleries: Animating Social, Cultural and Institutional Change*. Rotterdam: Sense Publishers, 2016, pp. 181-185.

Perspectiva interpretativă și cea participativă au atitudini ușor nuanțate asupra tehnologiei. Prima tinde să privilegieze dispozitivele, în timp ce a doua acordă mai multă importanță rețelelor de socializare (vezi Nina Simon). Studiul lui Ponis și Pau dovedește că tehnologia nu face minuni, fără o bună cunoaștere a publicului⁵⁰⁷.

Muzeul participativ al Ninei Simon nu este legat de obiecte, iar dacă folosește obiectele, le folosește în calitate de catalizatori ai discuției între vizitatori. Din această perspectivă, tehnologia este utilă, mai ales pentru asigurarea participării și a co-creerii on-line (fig. 29).

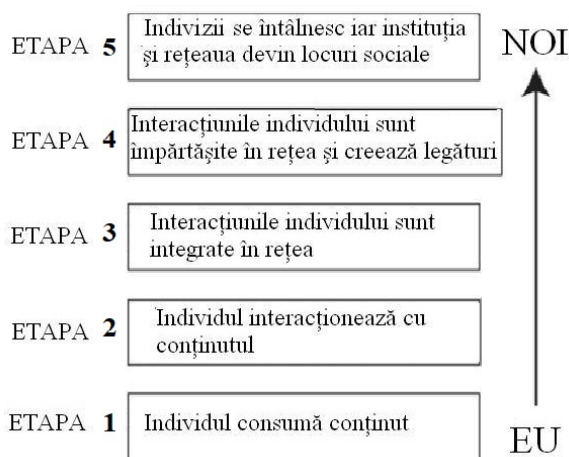


Fig. 29. Cele cinci etape ale participării sociale în muzee, schemă tradusă și adaptată după Nina Simon⁵⁰⁸

Tehnologia nu este numai un catalizator social, este și un catalizator al memoriei, al învățării și al participării, nu doar prin poveste, ci și prin acțiune și contextualizare în raport cu exponatele.

Participarea inițiază deschiderea muzeelor către un public divers, cu agende și stiluri de învățare diferite. Este o perioadă în care relativismul

⁵⁰⁷ Peter Samis, Stephanie Pau. After the Heroism, Collaboration: Organizational Learning and the Mobile Space. În: J. Trant, D. Bearman (eds). *Museums and the Web 2009: Proceedings*. Toronto: Archives & Museum Informatics. Published March 31, 2009. Consultat în data de 11 decembrie 2018 la adresa: <http://www.archimuse.com/mw2009/papers/samis/samis.html>

⁵⁰⁸ Nina Simon. *The Participatory Museum*, on-line version: Chapter 1: *Principles of Participation*. Consultat la data de 18.02.2020 la adresa: <http://www.participatorymuseum.org/chapter1/>

interpretărilor conduce muzeul să-și moduleze mesajul în funcție de publicul său, să nu mai caute o iluzorie obiectivitate⁵⁰⁹.

Discuție despre rolul comunicării muzeale

În primul capitol vorbeam despre diferite modele istorice și despre diverse moduri de prezentare a obiectelor și a istoriei folosite în muzee, de-a lungul timpului (începând din Renaștere). În al doilea capitol, în care apar studiile vizitatorilor, se pune întrebarea ce mod de prezentare preferă aceștia? Studiul vizitatorilor identifică preocupări specifice ale vizitatorilor (tipologia propusă de Falk) și ale muzeelor (în funcție de tipul acestora, perspectivă sugerată atât de cadrele experienței muzeale propuse de Roppola, cât și de ecologiile muzeale, propuse de Genevieve Bell). Așteptările vizitatorilor sunt greu de anticipat și, mai ales, de satisfăcut. Este nevoie de o abordare a comunicării pentru toate categoriile de vizitatori, chiar dacă nu este posibil să creăm o singură expoziție pentru mai multe categorii de public. Iar comunicarea trebuie adaptată și la specificul muzeului (tipologie, tradiție, etc.⁵¹⁰). Aplicabilitatea tehnologiei din studiile de caz din capitolul următor, pentru cele cinci categorii de vizitatori identificate de Falk, rămâne să fie studiată.

Cert este că modurile diferite de prezentare a obiectelor și a istoriei în muzee, depind de o schimbare a modului de reprezentare (complexitate a informației și a punctelor de vedere), dar și de o schimbare socio-culturală (în muzee apar noi obiecte și noi subiecte, precum și posibilitatea muzeului Pop-Up).

Muzeele Pop-Up sunt o tendință remarcată în muzeele din SUA și Marea Britanie. Aceste muzee sunt inspirate de cultura perimării (răspândită mai ales în SUA⁵¹¹), care afectează funcția identitară a obiectelor⁵¹². Aceste muzee temporare sunt un strămoș îndepărtat al expozițiilor temporare. Evenimente efemere, similare cu muzeele Pop-Up, au început în spații comerciale și restaurante, apoi acest mijloc de promovare s-a extins și în teatre, biblioteci și muzee⁵¹³. Dat fiind că un remediu, propus de Alexandra Crăciun, la declinul funcției identitare a

⁵⁰⁹ Tiina Roppola. *Op. cit.*, pp. 13-24

⁵¹⁰ Mai multe despre aceasta în Capitolul 4.

⁵¹¹ Susan Strasser. *Rags, Bones, and Plastic Bags: Obsolescence, Trash, and American Consumer Culture*. În: Babette B. Tischleder, Sarah Wasserman (ed.). *Culture of Obsolescence. History, Materiality, and the Digital Age*. New York: Palgrave Macmillan, 2015

⁵¹² Alexandra Crăciun. *Op. cit.*, pp. 24-25

⁵¹³ Silvia Giordano. Pop-Up Museums: challenging the notion of the museum as a permanent institution. *Predella Journal of Visual Arts*, nr. 33, 2013, p. 461

obiectelor era recurgerea la povestea spusă de un brand⁵¹⁴, nu este de mirare că primele experiențe pop-up au fost asociate cu descoperirea unui produs nou, sau a unui brand⁵¹⁵. Globalizarea și slăbirea autorității culturale în societate au încurajat acest tip de experiențe⁵¹⁶.

Problema comunicării muzeale poate fi raportată la un concept detaliat de Yuval Noah Harari în *Sapiens*, și anume, fericirea din punct de vedere istoric. Concluzia unei analize foarte complexe, este aceea că, unele elemente, precum confortul, nu îmbunătățesc starea de bine și fericirea, pentru că intervine obișnuința. Din acest punct de vedere, lumea modernă nu este una mai fericită, dar este una mai pașnică⁵¹⁷.

Intervenția obișnuinței poate explica, pe de o parte, așteptările mari ale muzeelor legate de introducerea tehnologiei în expunere și, pe de altă parte, reacția nu prea entuziastă a vizitatorilor.

Muzeele investesc mult timp și bani pentru comunicarea digitală a colecției lor și pentru implicarea vizitatorilor prin intermediul acesteia. Dar, în practică, aceste abordări nu sunt foarte folosite de vizitatori. Așa rezultă dintr-un studiu al ratei de utilizare de către vizitatori a proiectelor de implicare, create de Muzeul Brooklyn, pe o perioadă de zece ani. Oportunitățile de implicare ca ghid audio, aplicația ASK⁵¹⁸, infochioșcurile pentru întrebări și răspunsuri din expozițiile speciale, o carte digitală a vizitatorilor și chiar tururile ghidate, au o rată medie de utilizare de 2%⁵¹⁹.

Lipsa de succes a acestor inițiative poate fi cauzată de lipsa unei abordări holistice a comunicării. Abordarea holistică a comunicării muzeale, propusă de Hooper-Greenhill, dar și ideea ecosistemelor muzeale, presupune asigurarea coerenței comunicării realizate prin: obiecte, expunere, scenografie, clădire, comunicare expozițională și mediatică, etc., care, împreună, contribuie la imaginea și la discursul muzeului⁵²⁰.

⁵¹⁴ Alexandra Crăciun. *Op. cit.*, pp. 24-25

⁵¹⁵ Silvia Giordano. *Op. cit.*, p. 461

⁵¹⁶ Ibidem, p. 461

⁵¹⁷ Yuval Noah Harari. *Sapiens. Scurtă istorie a omenirii*. Loc. cit., p. 296

⁵¹⁸ Aplicația ASK oferă în Muzeul Brooklyn, pe dispozitivele vizitatorilor, răspunsuri în timp real la întrebări despre colecție, expunere, etc. Mike Murawski. *The Big ASK: Experiencing the Brooklyn Museum's ASK App*. Consultat pe 14.02.2020 la adresa: <https://artmuseumteaching.com/2015/07/23/the-big-ask-experiencing-the-brooklyn-museums-ask-app/>

⁵¹⁹ Sara Devine. Engagement at the Brooklyn Museum: A Case Study of Use Rate and Lessons Learned. În: Tula Giannini (ed.), Jonathan P. Bowen (ed.). *Museums and Digital Culture. New Perspectives and Research*. Springer Series on Cultural Computing. Springer, Cham, 2019, pp. 331-350

⁵²⁰ Eilean Hooper-Greenhill. *Museum and their Visitors*. Loc. cit., pp. 50-52

În mod similar, și conținutul prezentat de muzee trebuie să fie coerent și unitar, fie că este fizic sau virtual. Mai mult decât atât, relația dintre spațiul fizic și cel virtual al muzeului, poate fi îmbunătățită prin crearea unui cerc virtuos, care continuă interacțiunea vizitatorului cu muzeul și în afara spațiului fizic al acestuia, după terminarea vizitei⁵²¹.

Studiul experienței de vizitare a confirmat că aceasta nu se încheie odată cu părăsirea muzeului, procesul se continuă. Atunci el poate fi susținut prin materiale și interacțiuni digitale, create de muzeu, dar și prin încorporarea de materiale pertinente din afara muzeului (produse de vizitatori sau de alți specialiști). Vizitatorii nu sunt doar consumatori de experiențe, informații, emoții, sunt și creatori, iar muzeele trebuie să faciliteze acest lucru, prin instrumente și servicii digitale specifice. Ca și în cazul bibliotecilor, muzeele trebuie să-și educe vizitatorii în privința noilor posibilități tehnologice de interacțiune. Iar interacțiunile on-line, nu mai trebuie gândite ca fiind separate de cele din spațiul fizic. Personalizarea experienței presupune continuarea on-line a tipului de interacțiune existentă off-line. Aceasta este motivul principal, pentru care tehnologia trebuie să existe în spațiul expunerii, pentru a ușura tranziția între cele două domenii: fizic și virtual⁵²².

Bibliotecile și muzeele au fost multă vreme locuri mai retrase, potrivite pentru studiul și contemplarea în liniște. Odată cu răspândirea Internetului, bibliotecile și muzeele și-au redescoperit vocația socială. Așa cum, în cazul documentării, avem nevoie de ambele lumi, de cea tipărită și de cea electronică, și în cazul muzeelor avem nevoie și de o informație tipărită, fizică, dar și de cea electronică, în rețea.

Este interesant de observat că, vizitatorii muzeelor trebuie *salvați*, atât de monotonia textelor (prin tehnologie), cât și de acapararea tehnologică generală (prin obiecte și atmosferă). Aceasta presupune o împletire subtilă și artistică între materiale fizice și materiale digitale.

Diferențele dintre cele două abordări ale comunicării muzeale, interpretarea și participare, trebuie discutate. Interpretarea presupune o adaptare a mesajului la vizitator și este legată de tipul tradițional de marketing, bazat pe modul de prezentare a unui produs preexistent. Aceasta nu înseamnă că, în cadrul acestui demers, nu sunt produse tipuri de expunere sau instalații pentru vizitator. Există, uneori, și o testare a

⁵²¹ Ailsa Barry. Creating A Virtuous Circle Between A Museum's On-line And Physical Spaces. În: J. Trant, D. Bearman (eds.). *Museums and the Web 2006: Proceedings, Toronto: Archives & Museum Informatics*. 1 martie, 2006. Consultat pe 10.10.2019 la adresa: <http://www.archimuse.com/mw2006/papers/barry/barry.html>

⁵²² Ailsa Barry. *Op. cit.*

expozițiilor și a instalațiilor de către vizitatori. Ceea ce lipsește este vocea vizitatorului, care presupune niște schimbări mai profunde. Din acest punct de vedere, demersul Muzeului Național al Hărților și Cărții Vechi, chiar dacă a fost unul participativ la început (în 2017 s-a realizat un studiu calitativ al sugestiilor publicului)⁵²³, a dus la o implementare a soluțiilor, care s-a făcut de către muzeu, în cadrul unui tipar interpretativ. Schimbările profunde de management și de gândire pe care le presupune muzeul participativ, îl fac destul de greu de implementat.

Participarea presupune integrarea vizitatorului în mesaj, o viziune complexă asupra obiectelor dar, mai ales, asupra comunicării despre acestea. Dacă interpretarea folosește caracterul multimedia al tehnologiei, participarea folosește potențialul său interactiv. Din perspectiva participativă, funcția primordială a obiectelor, a expunerii și a muzeului este să oglindească vizitatorul. Acest lucru presupune o perspectivă mai apropiată de marketingul relațional. Se creează un produs special (obiectul social și serviciile de muzeu) pentru un anumit public, care nu este unul generic, ci unul cât mai particularizat. Mai mult chiar, acest produs are ca rol să încurajeze inițiativa și interpretarea personală a vizitatorului. Dat fiind epoca pluralistă și individualistă în care trăim, pare că abordarea participativă este cea mai potrivită.

Participarea ar putea fi o soluție pentru muzeele (cu bugete) mici, prin implicarea vizitatorilor și a organizațiilor externe în activitatea lor. Pentru ca această implicare să fie coerentă, este nevoie ca actorii externi (vizitatori sau alte organizații) să cunoască și să împărtășească misiunea muzeului.⁵²⁴ Aceasta este o condiție necesară, dar nu și suficientă. Pentru implicarea efectivă a actorilor externi, aceștia trebuie să fie atrași de muzeu, de misiunea, de activitățile sale curente și de posibilitățile sale viitoare.

Schimbarea tehnologică este un catalizator, care scoate la iveală problemele de comunicare ale muzeelor. Schimbarea muzeelor presupune ca modul lor de expunere să ofere instrumente pentru educația și dezvoltarea personală a vizitatorilor, în acord cu stilul lor de viață și cu prioritățile acestora⁵²⁵. Ideea de personalizare a interacțiunii cu muzeul a fost pusă, uneori, în legătură cu teoriei inteligențelor multiple a lui Howard Gardner. Dar miza acestei teorii, dezvoltarea completă și complexă a indivizilor, a fost vulgarizată. Aplicații ale teoriei inteligențelor multiple în

⁵²³ Cristina Toma. *Op. cit.*, pp. 86-93

⁵²⁴ Alexandra Zbucnea. *Marketing muzeal pentru nonmarketeri*. Loc. cit., pp. 15-18

⁵²⁵ Mariana Salgado. *Breakdowns in Participation: A Case Study in the Museum*. Consultat pe 10.10.2019 la adresa: https://www.academia.edu/2427257/Breakdowns_in_Participation._A_Case_Study_in_the_Museum

educația formală⁵²⁶ (școli), sau nonformală⁵²⁷ (muzee) sunt mai greu de găsit, pentru că teoria lui Howard Gardner (2007) nu propune o rețetă personalizată de învățare, pentru diferite tipuri de indivizi. Ceea ce propune, este o folosire a diferitelor abordări, a unei combinații de stimuli diverși, capabili să încurajeze diferite posibilități cognitive prin sinergie, mai degrabă, decât prin separare: „*Fie că avem în sarcină o sală de clasă, un club sau o corporație, trebuie neîncetat să judecăm care tipuri mentale sunt cruciale, care au prioritate și cum să le combinăm într-o organizare unică și într-un singur cap*”⁵²⁸.

Perspectiva asupra inteligențelor multiple, care se impune, este similară cu cea a lui John Falk (2009) asupra motivației de vizitare. Într-un muzeu memorial, o perspectivă etică este potrivită, dar și una sintetică, într-un muzeu științific poate fi potrivită o perspectivă sintetică sau logică, în cazul profesionistului, dar una narativă, în cazul părintelui facilitator, etc.

Ceea ce propunea Gardner, într-un fel, era redefinirea modului în care ne raportăm la învățare. Există învățare artistică, kinetică, verbală, auditivă, științifică, există descoperire, dar și memorare. Ca și în cazul învățării formale, muzeele trebuie să aibă în vedere că lumea se schimbă și modul de prezentare și explicare trebuie să se schimbe în consecință. Educația trebuie să se adapteze pentru a face față unei lumi tot mai complexe și tot mai bogate în cunoaștere conservată, disponibilă on și off-line. Muzeele trebuie să ofere altceva decât educația formală (cu care se ocupă instituțiile de învățământ) și altceva decât cunoașterea conservată (cu care se ocupă mediile de stocare a informației, inclusiv rețeaua Internet). Muzeele trebuie să ofere experiențe, dar pentru aceasta ele trebuie să provoace, să se plaseze mai aproape de zona artisticului, experimentului și neterminatului, decât în zona științei și a cunoașterii codificate, zonă confiscată aproape în totalitate de informația existentă on-line. Fiecare epocă vine cu propriile sale preocupări și interoghează diferit moștenirea trecutului, iar muzeele reflectă și ele spiritul epocii. De aceea, sarcina lor este să provoace mărturiile diferite ale trecutului, sau ale culturii, să spună lucruri noi. Pentru aceasta, vizitatorii trebuie atrași în plăcerea descoperirii de interpretări personale. Mai întâi, muzeele trebuie să regândească preocuparea lor tradițională pentru *Reprezentarea realității* (prin mimesis și

⁵²⁶ Harold Pashler, Mark McDaniel, Doug Rohrer, Robert Bjork. Learning Styles: Concepts and Evidence. În: *Psychological Science in the Public Interest*. Vol. 9, nr. 3, 2008, pp. 106-117

⁵²⁷ Tiina Roppola. *Op. cit.*, pp. 28-30

⁵²⁸ Howard Gardner. *Op. cit.*, p. 24

alte raportări la realitate)⁵²⁹, și să se elibereze de responsabilitatea apăsătoare a acesteia.

Elaine Gurian sugerează că informația care poate fi transmisă prin alt format (carte sau film), decât cel al expunerii, ar trebui prezentată în forma originală, nu în modul tradițional de expunere (obiecte însoțite de text), idee care se opune celei a expunerii unitare și exhaustive⁵³⁰. Muzeul prezintă lucrurile diferit, în funcție de audiență. Există muzee pentru publicuri diferite, dar și muzee specializate pe un anumit tip de vizitator. În primul caz, este nevoie de o stratificare a informației de la un nivel de începător, la unul de specialist⁵³¹. Abordarea de începători poate să fie încurajată și de muzeu. Pentru aceasta, este nevoie ca ideile conservate despre un anumit subiect să fie deconstruite.

Tot ceea ce percepem este raportat la niște limite, la un context spațial sau temporal, în funcție de care se organizează percepțiile. Această context are niște caracteristici speciale în muzee, pentru că muzeele sunt heterotopii⁵³²: obiectele sunt și nu sunt plasate în contextul spațial și temporal vizibil, obiectele sunt aici, dar sugerează și un dincolo spațial și temporal. Indiferent de această pendulare a obiectelor între aici și acolo, obiectele sunt relaționate între ele pentru a obține o structură, care este cărămida de bază a experienței muzeale. Această structură presupune încadrarea obiectelor într-o poveste, context, metaforă, etc. Este ceea ce Preziosi și Lamoureux numesc artificiu reprezentării, care are niște calități artistice; calități care te fac să ignori natura sa artificială (statut referențial) și care, totuși, pun în discuție tocmai perspectiva aleasă pentru reprezentare (statut diferențial)⁵³³.

Abordarea lui Preziosi și Lamoureux sugerează că analiza expunerii și a comunicării muzeale se clădește pe nispuri mișcătoare, pentru că producția de sens este un fel de prestidigitație, este ca un recipient cu fund dublu care permite tranziția, pe neobservate, între două sensuri (unul al obiectului ca artefact și un altul al obiectului ca element din expunere). Muzeul tradițional nu asigură legăturile cu trecutul, dacă este lipsit de relevanță față de modul de viață actual și această balansare între prezentul vizitatorului și trecutul obiectului este esența artificului. În mod similar, experiența vizitatorului, modul în care acesta decodează sensul expunerii, are cel puțin două straturi (unul care ține de obiecte și muzeu și altul care

⁵²⁹ Marc-Olivier Gonseth. Deux ou trois choses que je sais des musées. *THEMA. La revue des Musées de la civilisation*, nr. 1, 2014, pp. 17-32.

⁵³⁰ Elaine Heuman Gurian. *Civilizing the Museum*. Loc. cit., p. 142

⁵³¹ Ibidem.

⁵³² Peter Johnson. *Op. cit.*, pp. 75–90

⁵³³ Donald Preziosi, Johanne Lamoureux. *Op. cit.*, p. 48

ține de identitatea și așteptările vizitatorului). La prima vedere, totul este transparent, într-o expoziție care este făcută pentru a fi văzută. În realitate, se întâlnesc două strategii de construire a sensului: una a curatorului și una a vizitatorului. Aceste strategii nu au de-a face numai cu sensul denotative, ci și cu cel conotativ, cu impresia de real și verosimil pe care o creează obiectele și expunerea și pe baza căreia se crează identitatea vizitatorului.

Muzeul, ca și obiectul de artă, este o întrebare sau o provocare adresată vizitatorului. Ele îl învață pe acesta să privească, să interpreteze.

Educația formală, din școli, este bazată (tradițional) pe asemănare și reproducere. Educația non-formală din muzee este bazată pe creativitate, interpretare personală și adecvare la propria identitate, la propriile preocupări, această educație face parte din procesul de autoconstituire al indivizilor. Ideea artificiei, ca semn rezultat din transformarea altor tipuri de semne, introdusă de Preziosi, avea ca scop o abordare complexă a interpretării artelor vizuale, dar poate fi folosită și pentru interpretarea expunerii muzeale. Conform lui Preziosi, artele vizuale nu sunt bazate pe asemănare (de aceea ideea de Iconic Turn este irelevantă), ci pe adecvare, rolul vizualității artistice nu este unul pragmatic (să facă lucruri), ci unul mental și imaginar (sugerează lucruri). În perspectiva asemănării, obiectele de artă sau expunerea muzeală sunt tratate ca niște instrumente care creează efecte (ideologie, critică socială, educație, escapism etc.). În cealaltă perspectivă, cea a acomodării și artificiei, obiectele și expunerea sunt considerate stimulente mentale (artificii care încurajează răspunsuri artificiale, la stimuli care nu sunt reali, dar folosind aparatul psihic și obiceiurile dobândite pentru perceperea realității). Artificiul și arta au rolul de a obține interpretări și de a încuraja autoconstituirea și educarea privitorului⁵³⁴.

Dintr-o altă perspectivă, artificii este o sursă de pericol, pentru că el expune caracterul fabricat al culturii și al constrângerilor operate în cadrul unui anumite culturi. Dar artificii este și o formă de interpretare și de provocare (Freeman Tilden⁵³⁵). Artificii este și un stimulent al implicării și participării, ca în cazul muzeului participativ, care folosește provocarea (și artificii) pentru a încuraja și împuternici vizitatorii să-și realizeze propriile culturi, comunități, identități și interpretări.

Mai nou, comunicarea muzeelor cu publicul a luat forme mai complexe, atât pentru că interacționează cu acesta, cât și pentru că

⁵³⁴ Cristina Claudia Popescu. *Artifice and participation in museum education*. Articol prezentat în cadrul Conferinței Internaționale LUMEN: Communicative Action and Transdisciplinarity in the Ethical Society, 22-23 noiembrie 2019

⁵³⁵ Freeman Tilden. *Op. cit.*, p. 9

interacționează cu organizații similare, cu alte instituții și personalități culturale.⁵³⁶

Un lucru notabil este acela că o comunicare bună este înrădăcinată în valorile și strategiile unui muzeu dat, deci vorbim despre o abordare holistică a comunicării⁵³⁷, mai mult sau mai puțin influențată de considerente promoționale. Încusiv scenografia sau arhitectura poate deveni un canal și un element al strategiei de comunicare⁵³⁸.

De fapt, încă din epoca victoriană, muzeul a devenit interesat de satisfacerea publicului și a început să adopte strategii comerciale, mai ales în spațiul anglo-saxon. Datorită acestui fapt, comunicarea muzeală nu este adresată numai vizitatorilor potențiali, ci și „oricărei persoane care se află în mediul extern sau intern muzeului”⁵³⁹.

Trebuie avută în vedere și ideea formulată de John Durham Peters, conform căreia o cultură de consum este și una a perimării⁵⁴⁰. Muzeul participativ oferă un remediu la această stare de fapt. Perimarea are alt sens decât dispariția. Obiectul continuă să existe, dar într-o formă diminuată, nefolosit, uitat, neuitat. Un obiect perimat este un obiect lipsit de aura mnemotehnică conferită de un colecționar. Reproducerea mecanică a obiectelor de artă înlătură această aură tocmai pentru că, ele devin obiecte de consum, încetează să fie părți ale teatrului interior al individului, investite cu atenția, sensibilitatea și memoria acestuia⁵⁴¹.

Din punct de vedere muzeografic, chiar și obiectul reprodus prin mijloace mecanice este un obiect martor atâta vreme cât el este înscris în axa timpului, cât circuitul său istoric este unul relevant și nu doar ceva întâmplător. Dacă pentru unele înregistrări, cum sunt fotografiile, încă se mai păstrează legătura cu timpul, pentru alte medii, cum ar fi filmul sau documentele digitale, în care timpul înregistrării este manipulabil (filme încetinite, etc.), legătura se diluează. Perimarea ridică probleme morale privitoare la subiectele sau obiectele pe care le neglijăm. Aici muzeul

⁵³⁶ Alexandra Zbucnea. *Marketingul în slujba patrimoniului cultural*. Loc. cit., p. 211

⁵³⁷ Eilean Hooper-Greenhill. *Op. cit.*, pp. 50-51

⁵³⁸ Alexandra Zbucnea. *Marketingul în slujba patrimoniului cultural*. Loc. cit., p. 212

⁵³⁹ Alexandra Zbucnea. *Marketingul în slujba patrimoniului cultural*. Loc. cit., p. 212

⁵⁴⁰ Susan Strasser. *Rags, Bones, and Plastic Bags: Obsolescence, Trash, and American Consumer Culture*. În: Babette B. Tischleder, Sarah Wasserman (ed.). *Op. cit.*, p. 48

⁵⁴¹ John Durham Peters. Proliferation and Obsolescence of the Historical Record in the Digital Era. În: Babette B. Tischleder, Sarah Wasserman (ed.). *Op. cit.*, p. 90

participativ are un rol foarte interesant, pentru că are capacitatea de a conferi sens și valoare cōpiilor. În cadrul expozițiilor participative, nu se expun neapărat obiecte, sau acestea nu sunt esențiale.

Interpretarea obiectelor de muzeu este indispensabilă pentru comunicarea muzeală. Crearea de sens poate pleca de sus, de la specialiștii din muzeu, sau din afara muzeului, dar o astfel de abordare poate fi contraproductivă, fără o bună cunoaștere a publicului. Sau crearea de sens poate pleca de jos, de la public, prin participarea acestuia la procesul de interpretare și de realizare a expozițiilor, dar atunci se poate împotmoli în probleme tehnice (scenografie, relevanță, cunoașterea obiectelor, etc.). Este necesară o colaborare a expertizei științifice și tehnologice și a implicării democratice. În acest punct, ar fi utilă și ideea de artificiu, avansată de Donald Preziosi⁵⁴² pentru a înțelege că obiectul propune, nu doar o formă de interpretare, ci și o formă de contestare a interpretării, în cazul obiectelor de artă și nu numai.

Și totuși încredere în propriile capacități (auto-eficiența) este folosită ca un filtru de către vizitatori pentru a decide vizitarea cărui muzeu va fi reluată. Acele activități în care indivizii se simt competenți și în largul lor, au cele mai multe șanse de a fi reluate. Acest lucru nu înseamnă că gradul de competență al indivizilor nu poate fi amplificat. Cu ajutorul tehnologiei și al personalului, un individ sau o familie, ar putea fi încurajat(ă) să revină pentru a aprofunda interesele sale, evoluând de la motivația de explorator(i) la cea de profesioniști/hobbyi-ști.⁵⁴³

Indivizii cu o motivație de explorator se vor simți mai motivați (vor avea mai multă încredere în propriile capacități), dacă vor avea experiențe care le susțin imaginea despre ei ca indivizi curioși, care văd și învață lucruri noi, interesante. Facilitatorii se vor simți mai motivați, dacă experiența în muzeu le susține imaginea despre ei ca persoane care oferă experiențe pozitive pentru persoane care le sunt apropiate. Avantajul major al noilor tehnologii este flexibilitatea, faptul că se pot adapta la nevoile diferitelor tipuri de vizitatori. Ele oferă mai multe alegeri și mai mult control asupra conținutului decât etichetele⁵⁴⁴.

Majoritatea obiectelor au o putere comunicativă limitată și, de aceea, vizitatorii au nevoie de ajutorul interpretării. Practica interpretativă a evoluat și s-a diversificat în ultimii ani și include o serie de dispozitive digitale în muzeu, atât mobile, cât și fixe, alături de etichetele și textele

⁵⁴² Donald Preziosi, Johanne Lamoureux. *Op. cit.*, p. 48

⁵⁴³ John H. Falk. *Identity and the Museum Visitor Experience*. Loc. cit., p. 215

⁵⁴⁴ Ibidem, p. 215-216

tradiționale. Sondajele din 2006⁵⁴⁵ arătau că resursele analogice erau cele mai frecvent utilizate în muzee, chiar dacă nu erau neapărat cele mai apreciate. Cercetările lui Falk (2009) au demonstrat că experiențele vizitatorilor sunt, în mare parte, modelate de așteptările lor. Pe măsură ce trecem de la o generație centrată pe hârtie la una digitală, utilizarea tehnologiei interpretative va fi mai naturală. De aceea, o paletă hibridă de resurse - atât analogice cât și digitale – oferă premisele pentru o interpretare eficientă⁵⁴⁶.

Posibilitatea digitală de a accesa informație despre obiecte și expoziție, în cadrul vizitei, a creat premisele pentru o experiență personalizată. Modul de expunere rămânea unul liniar, desfășurat în spațiu, dar alegerea informației consultate aparținea vizitatorului, care putea să-și particularizeze căutările, în funcție de motivația sa de vizitare. Postarea de materiale informative sau de ghiduri audio, precum și prezentarea foto-video a colecției, permit o vizită virtuală informală, înaintea vizitei reale⁵⁴⁷. Această pre-vizită are avantajul de a crește familiaritatea cu muzeul și încrederea vizitatorilor în propriile capacități⁵⁴⁸.

Limita între interpretare și participare intervine în gradul de interes față de opinia vizitatorilor și de integrare a acestora în discursul și practica muzeelor⁵⁴⁹.

Caracterizarea oferită de vizitatori pentru opere de artă, de pildă, nu are legătură cu arta. Mulți termeni folosiți au legătură cu subiectul, sunt termeni descriptivi, aceasta fiind o lacună a cataloagelor muzeale. Caracterizarea operei va fi modelată de experiența de viață a vizitatorilor și de intersecția între viziunea propusă de opera de artă și cea a vizitatorilor⁵⁵⁰. În acest context, interpretarea ar putea fi o acumulare și o juxtaapunere de experiențe diferite, fiecare dintre ele delimitând un caz particular, individual.

Muzeele abia au început să exploreze o astfel de perspectivă.⁵⁵¹ Această perspectivă propusă de Peter Samis (2007) ne amintește de perspectiva *descrierii dense* și de limitările sale. Varianta participării pare

⁵⁴⁵ Peter Samis. New technologies as part of a comprehensive interpretive plan. În: Phyllis Hecht, Herminia Din (ed.). *The digital museum: A think guide*. Washington DC: American Association for Museums, 2007, p. 31

⁵⁴⁶ Ibidem.

⁵⁴⁷ Peter Samis. The Exploded Museum. În: Phyllis Hecht, Herminia Din (ed.). *Op. cit.*, p. 6

⁵⁴⁸ John H. Falk. *Identity and the Museum Visitor Experience*. Loc. cit., p. 215

⁵⁴⁹ Peter Samis. The Exploded Museum. Loc. cit., p. 8

⁵⁵⁰ Ibidem, p. 8

⁵⁵¹ Ibidem, pp. 9-10

mult mai atrăgătoare, aceasta nu este ghidată de exhaustivitate sau de ideea că descrierea este o formă de interpretare, ci este ghidată de agenda, interesele și preocupările vizitatorilor.

După cum recunoaște și Peter Samis, eforturile de a facilita crearea și publicarea de conținut de către vizitatori, reprezintă un exercițiu al modului constructivist al învățării. În această calitate este o formă de interpretare, mai potrivită pentru o vizită de școală, decât pentru tipologia de vizitatori descrisă de Falk și care acoperă majoritatea vizitatorilor din muzeele mari⁵⁵².

Promisiunea noilor tehnologii este dublă: ele pot ajuta ideile artistice să pătrundă mai mult în viețile vizitatorilor, pentru a-i ajuta pe aceștia în procesarea acestora în termenii lor personali. De asemenea, noile tehnologii pot multiplica semnificațiile pe care obiectele le declanșează printre vizitatori, semnificații care vor fi mult mai diverse decât discursul istoriei artei, care este folosit de obicei în muzee⁵⁵³.

Muzeele participative sunt sisteme complexe care au proprietăți emergente. Adică natura lor se schimbă începând de jos în sus, publicul și angajații sunt cei care modelează și influențează conducerea⁵⁵⁴. Dar și cunoașterea procedurală distribuită de sus în jos, printre membrii instituției sau în rândul publicului (care sunt părți ale sistemelor) trebuie să se schimbe, să evolueze, pentru ca aceștia să poată contribui în continuare la funcționarea și la transformarea sistemului. Această nevoie de actualizare a angajaților și a publicului este o barieră majoră pentru apariția de muzee participative și pentru modernizarea muzeelor, în general.

Muzeele trebuie să satisfacă nevoile vizitatorilor și a altor entități interesate prin:

- conservarea memoriei umanității;
- oferirea de experiențe inaccesibile în altă parte (prin ficțiune, teatralitate, colecții de mare preț, etc.);
- proiecte și demersuri licitative (adresate sponsorilor pentru obținerea de subvenții)⁵⁵⁵.

Ideea de reciprocitate este importantă pentru funcționarea societății și de aceea, muzeele înglobează și preocupări sociale legate de conștientizare: „*Subiecte care în mod tradițional sunt specifice pentru*

⁵⁵² Ibidem, p. 11.

⁵⁵³ Ibidem, p. 13.

⁵⁵⁴ Steven Johnson. *Emergence: The Connected Lives of Ants, Brains, Cities, and Software*. New York: Scribner, 2001, p. 18.

⁵⁵⁵ Claudia Popescu. *Museum communication and entrepreneurial thinking*. Loc. cit.

lumea academică și muzee sunt înlocuite cu subiecte care preocupă organizațiile politice și industria jurnalistică”⁵⁵⁶.

Aceasta este marea provocare a muzeelor (românești): înlocuirea unei comunicări birocratice, ierarhice cu una mai preocupată de reciprocitate și de hibridări. Pentru stabilirea unui relații cu publicul, trebuie să ținem cont de părerile și preferințele sale și să-l ajutăm să-și atingă scopurile sale personale, în loc să căutăm să atingem, prin el, scopurile muzeului. De aceea, abordarea competitivă în raport cu alte instituții cu preocupări similare, protejarea excesivă a drepturilor de autor, ignorarea colaborărilor, nu este un model de urmat⁵⁵⁷.

Inspirația din sfera instituțiilor comerciale ar trebui să conducă muzeele spre colaborare, participare și deschidere a patrimoniului. Colaborarea între muzee și alte instituții (comerciale, culturale, nonguvernamentale, publicații) sau cu publicul larg, implică împărțirea scopurilor și discursurilor comune. Comunicarea muzeală este un caleidoscop care combină patru abordări: promovare (marketing), conștientizare (ONG-uri), informare (jurnalism), educație (mai mult sau mai puțin instituționalizată și deschisă către nou).⁵⁵⁸

⁵⁵⁶ Britta Tondborg. The Dangerous Museum. Participatory practices and controversy in museums today. *Nordisk Museologi*, nr. 2, 2013, pp. 6-7. Consultat pe 10.07.2020 la adresa: <https://journals.uio.no/museolog/article/view/3075/2657>, traducere de Claudia Popescu după originalul în limba engleză: “Subject matters that traditionally preoccupy academia and museums are replaced by topics that should concern political organizations and the news media.”

⁵⁵⁷ Matthew R. Dellaguzzo. *Marching on Together: the Future of Non-Profit Museums in a For-Profit World*. Seton Hall University Dissertations and Theses (ETDs). 2018, p. 42. Consultat pe 10.07.2020 la adresa: <http://scholarship.shu.edu/dissertations/2517>

⁵⁵⁸ Claudia Popescu. *Op. cit.*

Capitolul 3 – Ce, cum modernizăm ?

Studii de caz din țară și din străinătate

Introducere

În calitate de unic angajat al C.E.D. U.A.U.I.M.⁵⁵⁹ am avut ocazia să mă ocup direct de comunicare, studiul vizitatorilor și chiar de curatorierea unor expoziții și am devenit tot mai conștientă de nevoia unor atracții, inclusiv digitale.

Instrumentele de comunicare expresivă a mesajului muzeal on-line și off-line evoluează destul de rapid. Pandemia Covid-19 a determinat punerea în practică a noțiunilor de comunicare on-line, pentru ca muzeele să-și putea desfășura în continuare activitatea, în condițiile de *lock-down*. A fost și o ocazie pentru dezvoltarea și apropierea de public a modelului virtual al Muzeului Simu, completat cu un context urbanistic și cu o nouă sală dedicată artei românești.

Modernizarea muzeelor presupune două exerciții: analiza problemelor existente (analiza publicului, a problemelor de comunicare, a relevanței, etc.) și căutarea de soluții legate de *adiacentul posibil* (câmpul posibilităților de reinventare a ceva deja existent)⁵⁶⁰. Pe de o parte, avem un nou orizont cultural (obișnuirea cu confortul și crearea de noi nevoi) și, pe de alta, avem noi mijloace tehnice în evoluție. Pentru a-și păstra relevanța, muzeele trebuie să fie dispuse să se schimbe mai rapid decât până acum, pentru a se sincroniza cu dinamica culturală.

Modernizarea reală a muzeelor presupune deplasarea de la probleme la soluții, dar și de la soluții tehnice sau de design, la posibile probleme. Soluțiile tehnice trebuie testate înainte de implementare.

Modernizarea muzeelor depinde de o explorare de tip radar a limitelor mai degrabă decât de atingerea unei ținte deja cunoscute⁵⁶¹ și acceptate ca fiind *direcția bună*. Nu există o singură direcție, este un câmp de posibilități de explorat. Scopul modernizării muzeelor este crearea de experiențe prin intermediul obiectelor⁵⁶², cât mai relevante, satisfăcătoare și

⁵⁵⁹ Din 2018 *Muzeul U.A.U.I.M.* a fost transformat în colecție publică și și-a schimbat titulatura în *Centrul Expozițional Documentar al U.A.U.I.M.* (vezi Capitolul 4).

⁵⁶⁰ Steven Johnson. *Where good ideas come from : the natural history of innovation*. London: Penguin Books Ltd, 2010, p. 33

⁵⁶¹ Maxwell Maltz. *Op. cit.*, pp. 19-20

⁵⁶² Elizabeth Wood, Kiersten F. Latham. *The Objects of Experience: Transforming Visitor-Object Encounters in Museums*. Walnut Creek: Left Coast Press, 2014

pline de sens pentru vizitator (accentul este pus fie pe obiect, fie pe vizitator, fie pe o combinație între cele două).

Tehnologia digitală permite experimentarea mai liberă a unor preocupări vechi ale muzeologiei legate de:

- *Evocarea trecutului* (generarea de emoții prin memorie, istorie și obiecte);
- *Reprezentarea realității* (prin mimesis și efecte ale realului, dar și prin noi forme de imersiune);
- *Alcătuirea unei estetici* (prin coerența sau incoerența alegerii obiectelor și a discursului);
- *Producerea mișcării* (o aptitudine rar întâlnită în muzee);
- *Clasificarea în categorii* (împărțirea obiectelor, ființelor, etc.);
- *Realizarea unui șoc cognitiv* (prin asocieri noi de idei, prin poetică și construcția sensului)⁵⁶³.

Pentru fiecare dintre aceste preocupări a apărut un tip de expunere specific. Alcătuirea unei estetici folosește un mod de expunere contemplativ. Producerea mișcării are loc prin expozate interactive predominant în muzeele tehnice. Expunerea multimedia sau cu videoproiecții este legată de reprezentarea realității, dar și de evocarea trecutului. Expunerea problematizantă este bazată pe șocuri cognitive.

Concepte operaționale legate de rolul tehnologiilor digitale

Tehnologiile digitale, în contextul expoziției, sunt înțelese ca instrumente de interpretare și mai rar, ca expresie materială independentă. Acest lucru tinde să împiedice folosirea tehnologiei la întregul său potențial. Așa cum sugerează Andreea Witcomb, prin gândirea tehnologiei multimedia ca o formă materială de exprimare, de sine stătătoare, s-ar putea găsi alte întrebări ale acesteia, dincolo de oferirea de informații suplimentare, printr-un ecran tactil interactiv sau printr-un site web⁵⁶⁴. Folosirea expresivă a tehnologiei digitale în muzee este cea care face obiectul acestui doctorat.

3.1. Paliere ale experienței muzeale mediate de tehnologie

Plecând de la ideea muzeelor ca ecosisteme de comunicare, am considerat că tipologia celor trei ecosisteme propusă de Genevieve Bell (2006)⁵⁶⁵ nu acoperă toate situațiile întâlnite.

⁵⁶³ Marc-Olivier Gonseth. *Op. cit.*, pp. 17-32.

⁵⁶⁴ Andreea Witcomb. The materiality of virtual technologies: a new approach to thinking about the impact of multimedia in museums. *Loc. cit.*, pp. 35-48.

⁵⁶⁵ Genevieve Bell. *Op. cit.*, p. 4.

De aceea, am preferat să folosesc o tipologie propusă de Elaine Gurian (2006)⁵⁶⁶, în care muzeele sunt diferențiate prin accentul pus pe cinci direcții și anume pe:

- obiect – concentrare pe artefacte și colecții (cadru deținător de obiecte);
- narațiune – subliniază poveștile care evocă sentimente și situații dramatice (cadru memorial);
- vizitator/ client – se concentrează pe public și oferă diferite experiențe educaționale pentru diferite categorii de public (cadru loc de învățare, centrele științifice);
- comunitate – concentrare pe relații locale, dependență de experiențele și viața comunității (muzeul participativ);
- muzee naționale, finanțate de guvern, cu scopuri ample, printre care și acela de a reprezenta și celebra caracterul și valorile naționale (există muzee care celebrează aceste valori fără a fi naționale, cum este cazul C.E.D. U.A.U.I.M.⁵⁶⁷, dar nu au amploarea și nici fondurile muzeelor naționale)⁵⁶⁸.

Această tipologie poate fi asociată cu cele patru tipuri de experiențe muzeale analizate de echipa Biroului de Studii Instituționale a Muzeului Smithsonian:

- a. experiențe cu obiecte;
- b. experiențe cognitive;
- c. experiențe introspective;
- d. experiențe sociale.

Studiul în cauză atrăgea atenția asupra faptului că expozițiile din cadrul unui singur muzeu, pot avea caracteristici diferite, de natură să satisfacă tipuri diferite de experiențe⁵⁶⁹, lucru care este valabil și pentru C.E.D. U.A.U.I.M.

Dar, în linii mari, experiențele cu obiecte, corespund muzeului concentrat pe obiecte, experiențele cognitive - muzeului concentrat pe vizitator și învățare, experiențele introspective - muzeului concentrat pe

⁵⁶⁶ Elaine Gurian. *Civilizing the Museum*. Loc. cit., p. 48

⁵⁶⁷ Centrul Expozițional Documentar prezintă activitatea Școlii de Arhitectură din București și, implicit, și unele valori arhitecturale de importanță națională, chiar dacă patrimoniul deținut nu este unul de importanță națională. C.E.D. este singura instituție muzeală dedicată arhitecturii culte din țară (există câteva muzee dedicate arhitecturii populare și există fonduri dedicate arhitecturii în câteva muzee din România). Mai multe despre aceasta în capitolul al patrulea al lucrării și în articolul: Cristina Claudia Popescu. Identități naționale arhitecturale în Muzeul Universității de Arhitectură și Urbanism „Ion Mincu” din București. În: *Revista muzeelor*, nr. 1, 2017, pp. 47-51.

⁵⁶⁸ Elaine Gurian. *Civilizing the Museum*. Loc. cit., p. 48

⁵⁶⁹ Andrew J. Pekarik, Zahava D. Doering, David A. Karns. *Op. cit.*, pp. 152-173.

poveste, iar experiențele sociale - corespund muzeului concentrat pe comunitate.

Conform clasificării propuse de Soumaya Gharsallah (2008) în lucrarea sa de doctorat, putem vorbi despre trei tipuri de expunere: *muzeologia obiectelor*, *muzeologia ideilor* și *muzeologia punctului de vedere*⁵⁷⁰. Fiecare dintre aceste tipuri folosește strategii specifice, care pot fi asociate cu cele cinci tipuri de muzee enumerate mai sus. Muzeologia obiectului are o scenografie minimalistă (*white cube*) și corespunde muzeului concentrat pe obiecte.

Muzeologia ideilor folosește interpretarea și medierea și corespunde muzeului concentrat pe vizitator și învățare, dar și celui concentrat pe poveste.

În ceea ce privește muzeologia punctului de vedere, aceasta propune o perspectivă complexă asupra unui subiect prin contextualizarea sa, dar și prin folosirea tehnologiei⁵⁷¹. Ultimul tip de expunere corespunde atât muzeului comunitar, participativ cât și muzeelor naționale contemporane.

Din perspectiva lui Gharsallah, tipurile de muzeu și de expunere în care se pune accentul pe comunitate, experiențe sociale și participare sunt cele mai interesate, atât de amenajarea spațiului, cât și de folosirea tehnologiei, cu scopul de a produce o perspectivă complexă asupra obiectului sau subiectului prezentat.

Tipurile de ecosisteme pot fi asociate cu: tipurile de muzee, de experiențe și de expunere într-un tabel (Tab. 4):

⁵⁷⁰ Soumaya Gharsallah-Hizem. *Le Rôle de l'espace dans le musée et l'exposition : Analyse du processus communicationnel et signifiant*. Lucrare de doctorat în științele comunicării, Université d'Avignon et des Pays de Vaucluse, Lucrare de doctorat în muzeologie, media, patrimoniu, Université du Québec à Montréal. Susținută public pe 27 iunie 2008, p. 39. Consultat on-line pe 20.03. 2019 la adresa: <https://core.ac.uk/download/pdf/9538641.pdf>

⁵⁷¹ Ibidem.

Ecosisteme muzeale ⁵⁷²	Muzee centrate pe ⁵⁷³	Experiențe muzeale ⁵⁷⁴	Tipuri de expunere ⁵⁷⁵
muzeu de artă	obiect	cu obiecte	muzeologia obiectelor
muzeu științific	vizitator / client	cognitive	muzeologia ideilor
muzeu de istorie	narațiune	introspective	muzeologia ideilor
	comunitate	sociale	muzeologia punctului de vedere
	națiune	sociale	muzeologia punctului de vedere

Tab. 4. Asocierea între ecosisteme muzeale, tipuri de muzee, tipuri de experiențe muzeale și tipuri de expunere.

În funcție de accentul pus, muzeul va fi mai mult sau mai puțin interesat și de cele șase preocupări ale muzeologiei, amintite de Marc-Olivier Gonseth (2014). Muzeul concentrat pe artefacte va fi mai interesat de evocarea trecutului, cel memorial va fi interesat de reprezentarea realității, cel educațional va fi preocupat de clasificare și de șocuri cognitive, iar cel participativ de crearea unei estetici, etc.

În funcție de această clasificare, putem grupa studiile de caz și analiza rolul, limitele și adaptabilitatea tehnologiei digitale. La fiecare dintre acestea vom urmări componentele legate de ecosisteme muzeale (liminalitate, sociabilitate, angajament), dar și de palierele experienței muzeale (design, conținut, participare⁵⁷⁶).

Designul încearcă să prezinte obiectele în așa fel încât să faciliteze conexiunea vizitatorului cu acestea prin mijloace vizuale, organizaționale, non-verbale, printr-un context mai flexibil și mai apropiat de viața cotidiană⁵⁷⁷.

Conținutul se referă la modalitățile în care muzeul extrage informația conținută în obiecte și în lumea acestora. Pentru a putea emula

⁵⁷² Genevieve Bell. *Op. cit.*, p. 4.

⁵⁷³ Elaine Gurian. *Civilizing the Museum*. Loc. cit., p. 48

⁵⁷⁴ Andrew J. Pekarik, Zahava D. Doering, David A. Karns. *Op. cit.*, pp. 152-173.

⁵⁷⁵ Soumaya Gharsallah-Hizem. *Op. cit.*

⁵⁷⁶ Elizabeth Wood, Kiersten F. Latham. *Op. cit.*

⁵⁷⁷ Ibidem, p. 122

experiența de interacțiune a vizitatorului, ne este utilă mai degrabă, o *clasificare a experienței*, decât o clasificare a vizitatorilor. Aceasta înseamnă o detaliere a diferitelor paliere legate de obiect:

- a. o descriere a stării curente și a stării inițiale;
- b. o prezentare a contextului inițial al creației și al creatorilor în context, o istorie a folosirii, întreținerii, a schimbărilor, a evoluției rolului său în cadrul culturii;
- c. un jurnal al folosirii și întreținerii de către actualii deținători (temporari).⁵⁷⁸

Această documentare a obiectelor de muzeu trebuie făcută cât mai accesibilă pentru publicul larg. *Obiectul nu este doar o urmă nemișcată a trecutului, ci este o parte din vizitator prin micro-istoriile din care fac parte atât obiectul cât și vizitatorul*⁵⁷⁹.

Etapale folosite pentru producerea de conținut digital nu diferă mult de procesul tradițional din muzee: colectare, depozitare, preservare, studiere și expunere pentru public. Activitățile digitale includ: achiziția datelor digitale numită și digitizare, stocarea și gestionarea datelor digitale, conservarea pe termen lung și asigurarea posibilității de reutilizare a acestora, crearea de moduri de afișare a conținutului digital, astfel încât acesta să însoțească, să integreze sau să înlocuiască exponate reale.

Modurile de afișare a conținutului digital trebuie să fie disponibile și la distanță prin rețeaua Internet, sau prin alte sisteme de telecomunicații (telefoane mobile, vizualizare wireless, etc.). Până la difuzarea sa către public, compatibilitatea și standardizarea conținutului digitizat influențează modul de întrebuițare al acestuia. Planificarea și folosirea standardelor internaționale va evita risipirea resurselor și posibilitatea de re folosire a acestora în proiecte colaborative⁵⁸⁰.

Mai multe observații asupra acestui subiect are și arheologul Călin Șuteu (care se ocupă și cu fotogrametria și scanarea 3D), referitor în special la fotografia și fotogrametria patrimoniului cultural, care trebuie realizate ținând cont de niște standarde internaționale, folosite de instituții de

⁵⁷⁸ Arnold Vermeeren, Licia Calvi, Amalia Sabiescu (ed.). *Op. cit.*, p. 181

⁵⁷⁹ Beth Lord. From the document to the monument. Museums and the philosophy of history. În: Simon Knell, Suzanne MacLeod, Sheila Watson (ed.). *Museum Revolutions: How Museums Change and are Changed*. London: Routledge, 2007, p. 365.

⁵⁸⁰ Massimo Negri, Franco Niccolucci, Margherita Sani (ed.). *Quality in Museums*. Budapesta: Archaeolingua, 2009, p. 55. Consultat on-line pe 20.03.2020 la adresa: <http://www.culturalinformatics.org.uk/sites/culturalinformatics.org.uk/files/quality.pdf>

referință ca Uniunea Europeană, U.N.E.S.C.O. sau I.C.O.M.O.S. Observațiile din domeniul arheologiei și patrimoniului imobil pot fi extinse și asupra documentării patrimoniului mobil din muzee⁵⁸¹. O bună documentare digitală a acestuia favorizează crearea de conținut digital, care poate fi folosit în expunerea, comunicarea și promovarea colecțiilor muzeelor.

Din punct de vedere istoric, muzeele au integrat tehnologiile digitale și comunicarea on-line într-o manieră defensivă, dar au ajuns la ora actuală la un veritabil entuziasm față de orice este digital. Acest lucru se datorează gândirii de grup. În povestea muzeelor a fost introdus un nou personaj, tehnologia, prin urmare prezența sa nu mai șochează, dimpotrivă ea este căutată pentru că este asociată cu necesara și inevitabila modernizare a muzeelor. Noul spațiu de creștere oferit de resursele digitale, sugerează o ascensiune a potențialului educativ al muzeului și al numărului preconizat de vizitatori virtuali⁵⁸². Trecerea de la un management al cunoștințelor, clasificate după principiile societății industriale (ierarhie, centralizare, secvențialitate⁵⁸³) la un management al informației, organizat după principiile programării și al lucrului în rețea, este în curs de desfășurare și în muzee⁵⁸⁴. Cu toate acestea, instituțiile muzeale nu fac decât să reflecte, cu timiditate, schimbările din mediul extern, în loc să le inițieze. Printre schimbările din mediul extern se numără și coordonarea și standardizarea procesului de digitizare a colecțiilor, condusă de către Consiliul Internațional al Muzeelor (I.C.O.M.) cu scopul final de a reuni colecțiile digitale și de a facilita căutarea în cadrul acestora. Dacă noile media înseamnă experimentarea cu noi practici colaborative, digitizarea și moștenirea digitală echivalează cu o închidere instituțională, prin intermediul unor protocoale centralizate⁵⁸⁵.

⁵⁸¹ Călin Șuteu. Documentarea fotografică și fotogrammetrică a patrimoniului cultural - o introducere. *Terra Sebus. Acta Musei Sabesiensis*, nr. 7, 2015, pp. 635-647.

⁵⁸² *Digital Transformation in the Museum Industry. Museums Report 2016*. Consultat on-line pe 20.03. 2020 la adresa: <https://www.axiell.com/app/uploads/2019/04/digital-transformation-in-the-museum-industry.pdf>

⁵⁸³ Mihai Nadin. *Op. cit.*, p. 578-584.

⁵⁸⁴ *Digital Transformation in the Museum Industry. Museums Report 2016. Op. cit.*

⁵⁸⁵ New media practices in the museum. În: Andrew Dewdney, David Dibosa, Victoria Walsh. *Post Critical Museology: Theory and Practice in the Art Museum*. London: Routledge, 2012, p. 168

La ora actuală, tot mai multe muzee sunt incluse în *Google Arts and Culture*⁵⁸⁶ (un alt proiect centralizat), care nu numai că face reproducerea digitală a obiectelor lor de artă din ce în ce mai accesibilă, dar permite și tururi virtuale prin clădirea muzeelor respective. Există mai multe proiecte de mediere digitală, care permit vizualizarea detaliată și interactivă a obiectelor de artă (de exemplu, *Œuvres à la loupe* al Muzeului Luvru)⁵⁸⁷.

Participarea (implicarea fizică, emoțională și mentală a vizitatorilor) implică stabilirea legăturii între vizitator și obiect prin diversificarea modurilor de transmitere a informației către aceștia (crearea unui sistem redundant). Comunicarea multisenzorială și multimodală încurajează participarea.⁵⁸⁸ Proiectele care folosesc imagini digitale ale obiectelor de muzeu (*Google Art*, *Europeana*, *Rijkmuseum Van Gogh*, etc.) invită vizitatorii să-și creeze colecții personale, prin salvarea și etichetarea imaginilor, dar și prin editarea lor. Vizitatorii pot deveni astfel curatori într-un fel pe care Malraux îl anticipase⁵⁸⁹. Orice ghid de colecție sau orice persoană care arată unor străini orașul său, ajunge să-l redescopere prin ochii acestora: realizează că multe lucruri nu sunt evidente și că multe amănunte ne semnificative, sunt observate de cei din afară. Asta este valabil și pentru muzee, orice aspect al unui muzeu comunică ceva, indiferent de intențiile curatorului. Discutarea acestor amănunte mai puțin vizibile este un proces care contribuie, și el, la deschiderea colecției către public.

Experiențele muzeale nu reușesc să fie interactive, pentru că nu reușesc să atragă atenția vizitatorilor. Chiar prezentările media ca slide-show-uri sau filme oferă numai un grad scăzut de interacțiune. O reconstrucție 3D prezentată ca film (sau ca o fotografie) este diferită de una redată prin casca de Realitate Virtuală (VR) sau, cu un grad de interactivitate mai mic, pe un ecran de calculator sau de telefon. Un grad mai mare de descoperire și de control al fluxului de informație permite adaptarea conținutului la abilitățile și interesele diferiților vizitatori. Acest lucru presupune o informație accesibilă nesecvențial, într-un ritm și cu un nivel de profunzime variabile.

În 2017, în România cel puțin, o parte a muzeelor naționale folosea preponderent formate tradiționale de comunicare: publicații, resurse

⁵⁸⁶ *Google Arts & Culture*. Consultat on-line pe 1.07.2020 la adresa: <https://artsandculture.google.com/>

⁵⁸⁷ University of Oslo/Institute of Cultural Studies and Oriental Languages (IKOS). *Museum: A Culture of Copies*. Consultat on-line pe 20.03. 2019 la adresa: <https://www.hf.uio.no/ikos/english/research/projects/a-culture-of-copies/pbculture-of-copies.pdf>

⁵⁸⁸ Elizabeth Wood, Kiersten F. Latham. *Op. cit.*, p. 148

⁵⁸⁹ Derek Allan. *Op. cit.*, p. 267.

educaționale și texte informative pentru o sală sau o colecție⁵⁹⁰. Realitatea Virtuală (VR)⁵⁹¹ ar putea fi și un mijloc de simulare și de testare a diferitelor soluții tehnice și a interacțiunii vizitatorului cu acestea, înainte de a fi implementate⁵⁹².

Problema este că există diferite ecosisteme muzeale și diferite posibilități de folosire a tehnologiei în cadrul acestora, în funcție de specificul lor. Nici abordarea participativă, nici cea interpretativă nu funcționează peste tot. Abordarea participativă s-a dovedit (în cazul *Museum of Art and History din Santa Cruz*) foarte eficientă economic, numărul de vizitatori s-a triplat, deși are scopuri sociale (nu artistice, memoriale, educative, etc.), și are ca public țintă grupuri din comunitate și nu turiști⁵⁹³.

A. Designul expozițional are ca scop prezentarea obiectului, în așa fel încât să faciliteze crearea unei legături cu vizitatorul. Adesea, facilitarea aceasta presupune o încălcare a regulilor, în cazul în care, prezentarea obiectelor creează o barieră pentru vizitatori. Lumea cotidiană este fluidă și bazată pe cadre asociative, care nu fac distincții nete între perioade istorice, teme, locuri, mesaje, etc. Amestecul de locuri și timpuri din aceste cadre poate fi replicat de mijloace vizuale, non-verbale, organizaționale, care să plaseze obiectul în diferite contexte.⁵⁹⁴

Designul mijloacelor interpretative rămâne un element adesea subevaluat, considerat ca tușa finală a unui proiect, nu ca punct de plecare pentru crearea experienței globale a vizitatorului. Abordarea designului trebuie să fie colaborativă și interdisciplinară pentru a putea coordona exponate, arhitectură, ambianță, ecologie informațională, joc și artă într-o experiență unitară. O astfel de abordare poate ajuta la crearea de experiențe personalizabile pentru diferite categorii de utilizatori, ameliorând uneori probleme legate de signaletică sau arhitectură.⁵⁹⁵

⁵⁹⁰ Carmen Croitoru, Anda Becuț Marinescu (coord.). *Op. cit.*, p. 87

⁵⁹¹ Jennifer Whyte. *Virtual Reality and the Built Environment*. Oxford: Architectural Press, 2002, p. 93

⁵⁹² Anne Fahy. New technologies for museum communication. În: Eilean Hooper-Greenhill. *Museum, Media, Message*. Loc. cit., pp. 89-91

⁵⁹³ Mark Robinson. *Santa Cruz Museum of Art & History Business Model Case Study*. Consultat on-line pe 20.03.2020 la adresa: <https://culturehive.co.uk/wp-content/uploads/2015/09/FPM-MAH-Case-Study.pdf>

⁵⁹⁴ Elizabeth Wood, Kiersten F. Latham. *Op. cit.*, p. 122

⁵⁹⁵ Toni Roberts. *Op. cit.*, p. 203.

Există diferite tipuri de expunere, pentru diferite categorii de public, dar muzeele tind către o împletire a mai multe tipuri, pentru a satisface un public cât mai variat.

Diferitele tehnologii disponibile la ora actuală pentru muzee (destul de costisitoare) pot să ofere ceva numit *prezență*, un termen folosit în jocuri video și în Realitatea Virtuală și care se referă la senzația de *a fi acolo*. În medii tradiționale ca teatrul – sau literatura – privitorul trebuie să fie un interpret activ al poveștii. Dar tehnologia poate să facă această muncă în locul său, adică să faciliteze intrarea în poveste, fără a schimba natura poveștii⁵⁹⁶. Există numeroase exemple de expoziții în acest sens: Muzeul Polin, Muzeul de Artă din Cleveland, etc.

În ciuda naturii lor speculative, există câteva studii calitative recente ale vizitatorilor care evidențiază provocările proiectării și structurării dispozitivelor interactive și de interpretare, astfel încât acestea să îmbunătățească, mai degrabă decât să înlocuiască experiența estetică și să stimuleze, mai degrabă decât să limiteze, interacțiunea socială. În ordinea preferințelor (începând cu cele mai puțin satisfăcătoare) au fost alese următoarele dispozitive: ghiduri audio și ecrane interactive, telefoane inteligente, tablete, aplicații cu realitate augmentată pe tabletă, aplicații web pe tabletă⁵⁹⁷.

Este clar că tehnologia va continua să modifice, nu doar așteptările vizitatorului față de vizita în muzeu, dar și modul în care expozițiile sunt proiectate și percepute. Se pune problema dacă un nivel mai ridicat de prezență va garanta o extindere a sensului, sau va oferi doar ceva mai angajant, dar greu de memorat, mai aproape de recunoaștere decât de percepție, ducând la o distracție, dar nu la o sensibilizare a spectatorului. Din punctul de vedere al lui Leslie Bedford (2014), tehnologia este folosită în serviciul poveștii, imaginației și experienței estetice și de aceea nu poate duce decât la o actualizare a potențialului bogat al expozițiilor, astfel încât acestea să fie mai importante pentru vizitatori⁵⁹⁸.

⁵⁹⁶ Leslie Bedford. *Op. cit.*, p. 121

⁵⁹⁷ Andrea Sartori, Luciana Lazzeretti. *The role of digital technologies in heritage interpretation: a conceptual framework and some recommendations*. Prezentare pentru Conferința a XVIII-a a ICOMOS General Assembly and Scientific Symposium "Heritage and Landscape as Human Values" din 10 – 14 November 2014, Florența, Italia, p. 6. Consultat on-line pe 20.12.2019 la adresa: https://www.researchgate.net/publication/280089443_The_role_of_digital_technologies_in_heritage_interpretation_a_conceptual_framework_and_some_recommendations

⁵⁹⁸ Leslie Bedford. *Op. cit.*, p. 122.

Există și opinia conform căreia, un nivel de fricțiune, de efort este necesar pentru formarea de amintiri și de aceea tehnologia nu ar trebui să ofere totul predigerat, ci să invite la (re)descoperire, informația trebuie să fie ascunsă pentru a invita la căutarea sa prin intermediul experimentării interactive, prin extrapolarea experiențelor cinetice de joacă în fizică și matematică⁵⁹⁹. În acest sens, în Muzeul de Artă din Cleveland, Jake Burton a propus experiențe participative de descoperire a obiectelor și a contextelor istorice ale acestora (Fig. 31).

Abordarea lui Burton a fost de a îndepărta ecranele de opera de artă și plasarea lor sub nivelul obiectelor, pentru a permite relația directă a privitorului cu opera și să folosească tehnologia pentru amplificarea curiozității, în loc de atragerea privitorului în altă lume sau alt spațiu prin Realitate Virtuală. Încurajarea curiozității se face prin vizualizarea obiectelor în contextele lor originare (cele estompeate prin muzealizare). Dar acest fapt nu înseamnă o înlocuire a interpretării curatoriale a obiectelor, ci doar oferirea unei noi perspective asupra obiectelor. O altă abordare a fost crearea unui algoritm de detecție a expresiei faciale, care asociază mimica și trăsăturile vizitatorilor cu anumite opere cu personaje ce au trăiri similare. În acest fel, se încurajează crearea unei relații emoționale cu opera. Disponibilitatea emoțională a vizitatorului creează o legătură cu o operă, care oglindește acea stare de spirit, plecând de la ideea de empatie. O altă instalație provoacă vizitatorii să imite poza unor figuri sculptate, pentru a înțelege plastica sculpturală, care nu este doar la nivelul feței, ci al întregului corp. Prin această implicare a vizitatorului, se evită perisabilitatea tehnologiei, care este căutată doar pentru caracterul ei de noutate⁶⁰⁰.

B. Abordarea legată de conținut presupune concentrarea pe modalitățile în care muzeul extrage mesaje și informații înmagazinate în obiect și în lumea acestuia (adică interpretarea obiectelor). Viața secretă a obiectelor de muzeu (locul lor în muzeu, rolul lor înainte de muzeificare, istoricul, etc.) trebuie să fie revelată, pentru a oferi mai multe posibilități de conexiune între vizitator și obiect. Este tot o explorare a adiacentului

⁵⁹⁹ Jake Barton. WIRED By Design: These Incredible High-Tech Exhibits Are the Future of Museums. Consultat on-line pe 20.03. 2019 la adresa: <https://www.youtube.com/watch?v=rpgvmHKbLrE>, <https://www.fastcompany.com/3032886/this-is-the-physics-lesson-of-the-future-and-it-looks-insanely-fun>

⁶⁰⁰ Jake Barton on how to create meaningful interactions through technology. Loc. cit. Consultat on-line pe 20.03. 2019 la adresa: <https://www.designindaba.com/videos/conference-talks/jake-barton-how-create-meaningful-interactions-through-technology>

posibil, pentru că numai anumite posibilități sunt relevante pentru public⁶⁰¹. Personalul muzeal servește ca intermediar și avocat pentru informația legată de obiecte și astfel, poate găsi conexiuni relevante pentru vizitatori⁶⁰². Obiectele de muzeu (și alte vestigii istorice) se află la intersecția dintre istoria trăită și cea scrisă și de aceea, actualizarea conținutului acestor obiecte înseamnă o negociere între cele două tipuri de istorie⁶⁰³.

Publicul alfabetizat tehnologic și în special cel tânăr, vine în muzee cu un nou orizont perceptiv, modelat atât de televiziune, cinematograf, video, cât și de tehnologiile digitale, care au devenit o parte tot mai importantă din viața cotidiană. Capacitățile de multitasking și pragurile de senzitivitate sunt ridicate. Publicul tânăr răspunde rapid la stimuli, face mai multe lucruri în același timp și are nevoie de provocări tot mai intense, inclusiv de experiențe multisenzoriale, în care este reproducă viteza, iar imersia este totală. Experiențele extreme ale noilor media sunt destul de decorporalizate și nesatisfăcătoare, deoarece se produce rapid o acomodare la stimuli, oricât de puternici ar fi. Muzeele ar trebui să ofere experiențe diferite de acestea, pentru a-i despărți pe împătimiții ecranelor de dispozitivele lor⁶⁰⁴. Ori prin prezentarea de instalații mai mari, mai complexe decât cele de acasă (directorul Casei Mureșenilor din Brașov, ist. Valer Rus propune folosirea de ecrane mari, tactile, inaccesibile acasă, care să ofere o senzație copleșitoare⁶⁰⁵), ori prin trecerea subtilă de la o experiență a simultaneității la *contactul cu* și la *contemplarea* obiectelor (Jake Barton, Muzeul de Artă din Cleveland⁶⁰⁶).

Experiența muzeală pleacă de la exponat pentru a ajunge la colecție sau la rețea de muzee. La nivelul exponatului există o țesătură de documentare care influențează modul de încadrare (și generalizare) făcut de vizitator. Muzealizarea/ documentarea exponatului presupune:

⁶⁰¹ Elizabeth Wood, Kiersten F. Latham. *Op. cit.*, p. 132

⁶⁰² Ibidem, p. 147

⁶⁰³ Neagu Djuvara. *Există istorie adevărată ?* București: Humanitas, 2011, p. 19

⁶⁰⁴ Barbara Kirshenblatt-Gimblett. *The museum as catalyst*. (Keynote address, Museums 2000: Confirmation or Challenge, organized by ICOM Sweden), p. 7. Consultat on-line pe 20.03. 2019 la adresa: <https://www.nyu.edu/classes/bkg/web/vadstena.pdf>

⁶⁰⁵ În cadrul Conferinței de Marketing Cultural din 2019, organizată de Muzeul Municipiului București, Valer Rus a prezentat conceptul meselor sale tactile, inaccesibile acasă.

⁶⁰⁶ Sarah Murphy. *Gallery One at the Cleveland Museum of Art: Connecting Audiences to Art Through Technology*. June 2015. Consultat on-line pe 20.03.2020 la adresa: https://static1.squarespace.com/static/51d98be2e4b05a25fc200cbc/t/55bbbf10e4b0d123207bcacb/1438367504076/Murphy+Final+Paper_Gallery+One.pdf

- a. o descriere a stării actuale și a stării inițiale a obiectului;
- b. o prezentare a contextului original al creației și al creatorului, o istorie a întrebunțării, a întreținerii, a schimbărilor a evoluției rolului său cultural;
- c. un jurnal al folosirii și al întreținerii de către deținătorii săi actuali (temporari)⁶⁰⁷.

Această documentare trebuie accesibilizată pentru publicul larg. La Muzeul de Artă din Cleveland este prezentată o variantă foarte elegantă de contextualizare, prin plasarea imaginii obiectului într-o imagine a cadrului din care acesta provine (o perioadă istorică, un loc, etc.). Capul lui Pierre de Vissant din Monumentul *Burghezii din Calais*, este suprapus pe o fotografie a atelierului lui Auguste Rodin, prin intermediul unui ecran din Muzeul de Artă din Cleveland⁶⁰⁸.

Expunerea teatrală, care subliniază natura teatrală a situației (și nu anumite tehnici de *performance*) a devenit modul dominant de expunere al noilor muzee. Acest mod acordă prioritate *dramatizării* (implicare narativă și emoțională) și ideii de *mise-en-scène* (instalație), ca în cazul Muzeului Polin. Obiectele sunt selectate pentru valoarea lor iconică de recuzită a poveștii. Acesta este un tip special de teatru, iar scopul său nu este informarea, ci experiența, un termen asociat cu implicarea senzorială, somatică și emoțională din teatru, târguri expoziționale, parcuri tematice sau turism. Toate aceste medii încurajează o conexiune emoțională și viscerală cu măturile trecutului.

Reproducerile digitale și tururile virtuale sunt mult mai accesibile la ora actuală. Multe muzee ne întâmpină pe site-urile lor cu un tur virtual⁶⁰⁹. Obiectele de artă sunt investigate cu ușurință prin recurgerea la copii digitale. Dar istoria trăită nu poate fi accesată în totalitate prin acestea, are nevoie și de obiecte autentice. Rolul acestor obiecte este chiar acela de garanți ai veridicității istoriei sau ai creativității artistice. Proiectele de mediere digitală ajung la detalii ale obiectului, tocmai pentru a ajunge la autenticitatea sa (de ex. *Œuvres à la loupe* de la Luvru)⁶¹⁰.

Cu toate acestea, materialitatea unui artefact (un tablou, de exemplu) „nu poate fi redată prin imagine, oricât de perfectă ar fi ea. Imaginați-vă tot ce însoțește această materialitate a tabloului, ceea ce-

⁶⁰⁷ Arnold Vermeeren, Licia Calvi, Amalia Sabiescu (ed.). *Op. cit.*, p. 181

⁶⁰⁸ Jake Barton *on how to create meaningful interactions through technology*. Loc. cit.

⁶⁰⁹ *Sir. John Soane's Museum, London*. Consultat on-line pe 22.07.2020 la adresa: <https://www.soane.org/>

⁶¹⁰ *Museum: A Culture of Copies*. Op. cit.

face unic și incomparabil: formatul, culorile, lacul, uleiul, calitatea pânzei, jocul mai mult sau mai puțin strâns al urzelii și al bătăturii etc. Fiecare dintre aceste elemente suportă urmele timpului și ravagiile restaurării"⁶¹¹.

Interacțiunea on-line facilitează doar o percepție senzorială, nu și una psihologică⁶¹² oferind vizitatorului prea mulți stimuli și prea puțină identificare. Arată, nu vorbești despre (*Show, don't tell*) ar trebui să fie obiectivul site-urilor web ale muzeelor. Pentru o poveste bună este nevoie de implicarea publicului, sau de o bună cunoaștere a acestuia.

Experiența muzeală începe cu încadrarea interacțiunii fizice cu obiectele. Stilul clădirii sau al scenografiei contribuie la definirea aventurii care va urma, precum și la redefinirea beneficiarului la finalul vizitei. Aceasta ar trebui să conducă spre o lărgire (*broadening*⁶¹³), sentiment înrudit cu sacralitatea (experiență emoțională, umilința, etc.) dar din altă zonă.

Lărgirea este finalitatea interacțiunii cu muzeul, care începe cu integrarea acestuia într-unul dintre cele patru cadre: vitrină de expozate, loc de învățare, loc de delectare, loc de pelerinaj. Aplicațiile reprezintă imitații ale experienței de interacțiune cu muzeul.

Atunci când vorbesc de bune practici în România, sau în afara ei (Europa, SUA), mă refer la o clarificare a cadrelor și a temelor ca în proiectul *A History Of the World in 100 Objects* (fig. 30).

Adesea, clarificarea temelor și modului de încadrare este facilitată de interacțiunea cu vizitatorii, pe care aplicațiile sunt menite să o emuleze. Există deci un stadiu de planificare, *nu se pleacă de la obiecte*, ci de la experiența interacțiunii cu acestea, nu se digitizează obiecte și atât, nu este suficient, se creează *experiențe* în jurul obiectelor digitizate. Iar aceste experiențe muzeale presupun o formă de încadrare (a instituției, a obiectelor, a temelor, a discursului muzeal, etc.) ceea ce justifică dorința unor muzee ca designul pentru site să fie înrudit cu designul pentru spațiile fizice⁶¹⁴.

⁶¹¹ Thierry Paquot. Improbabila filosofie a artei. În: Jean-Michel Besnier (coord.). *Conceptele umanității. O istorie a ideilor științifice, politice, religioase, filosofice, artistice*. București: Lider, 1996, pp. 217-218. Remarca citată trebuie nuanțată pentru că tehnologia a evoluat din 1996 iar publicul larg nu percepe toate aceste subtilități ale unui tablou.

⁶¹² Janet Marstine (ed.). *New Museum Theory and Practice. An Introduction*. Oxford: Blackwell Publishing, 2006, p. 232

⁶¹³ Tiina Ropolla. *Op. cit.*, p. 265

⁶¹⁴ *The Smithsonian Institution Council Report: The Impact Of Technology On Art Museums*. Office of Policy and Analysis, October 2001, p. 3. Consultat on-line pe 20.03.2020 la adresa:



Fig. 30. Buddha și Mithra în expoziția 'A History of the World in 100 Objects' itinerantă la Canberra⁶¹⁵

<https://www.si.edu/Content/opanda/docs/Rpts2001/01.10.ImpactofTechnology.Final.pdf>

⁶¹⁵ 'A History of the World in 100 Objects' at the National Museum of Australia, Canberra.. Consultat on-line pe 22.07.2022 la adresa: <https://www.flickr.com/photos/kaptainkobold/32224366483/in/photostream/>

Muzeele au evoluat folosindu-se de o artă a clasificării. Aceasta era un preludiv al cunoașterii, un reper absolut necesar pentru ordonarea experienței⁶¹⁶. Clasificarea este diferită de încadrare, prin aceea că este ierarhică (de la general la particular, de la A la Z, etc.) și oferă o structură utilă pentru învățare.

Muzeele nu sunt legate doar de educație, ele propun experiențe diverse care, și ele pot face obiectul clasificării, chiar dacă ele nu se sprijină, neapărat, pe o clasificare a obiectelor. În funcție de tipul de muzeu (general, științific, de istorie naturală, tehnologic sau de artă) acesta poate propune diferite experiențe culturale.

C. Participarea (implicarea cognitivă, emoțională și fizică a vizitatorilor), are un rol cheie în deschiderea de noi căi de întâlnire cu obiectele. Muzeele pot oferi căi multiple de acces la aceeași informație pentru vizitatori diferiți. Strategiile de comunicare multisenzorială și multimodală susțin șansa vizitatorilor de a înțelege mai multe despre obiectele sau programele muzeale. Personalul muzeal poate cultivă conexiunile diferite pe care vizitatorii le pot avea, făcând alegeri deliberate cu privire la direcția și la scopurile experienței muzeale, în funcție de participarea vizitatorilor⁶¹⁷. Cu alte cuvinte, vizitatorul nu este doar un consumator de forme mediate ale trecutului, dar este și un *pro-sumator* (combinație între consumator și producător), lucru care modifică relația dintre memorie și mediile de comunicare⁶¹⁸.

Există limite certe ale participării, nu doar în spațiul românesc, ci și în alte țări foste-comuniste (Polonia⁶¹⁹, Bulgaria, etc.), unde muzeele nu fructifică la întregul lor potențial noile tehnologii de comunicare muzeală. Tehnologiile digitale și rețelele de socializare pot oferi platforme complementare, prin care publicul muzeelor să se implice și să creeze un nou conținut cultural. Această idee presupune transformarea spațiilor de expunere, a relației cu vizitatorii și a folosirii noilor media. Muzeul se deplasează de la funcția sa tradițională de instituție socială și educativă bazată pe colecții, la un model experiențial bazat pe schimb de cunoștințe și pe participare culturală activă. Formele vechi de etalare și interpretare sunt înlocuite de experiențe culturale interactive (on-line), care oferă un nou

⁶¹⁶ Tony Bennett. *Op. cit.*, p. 180.

⁶¹⁷ Elizabeth Wood, Kiersten F. Latham. *Op. cit.*, p. 148

⁶¹⁸ Andrew Hoskins. Digital Network Memory. În: Astrid Erll, Ann Rigney (ed.). *Mediation, remediation, and the dynamics of cultural memory*. Berlin: Walter de Gruyter, 2009, pp. 91-108.

⁶¹⁹ Katarzyna Jagodzińska. *Op. cit.*

cadru pentru implicarea publicului, pentru participarea acestuia și co-crearea de conținut⁶²⁰.

Prezentarea obiectelor de muzeu a început cu etichetele. De ceva vreme, au apărut tururi audio sau etichete interactive, care te duc dincolo de obiect. Se poate trece și dincolo de experiența cu un anumit muzeu. Rețelele de muzee contribuie în acest sens, deschid noi posibilități de învățare informală în care experiența vizitatorului înainte, în timpul și după vizită trebuie integrată printre alte experiențe similare⁶²¹. Noaptea Muzeelor (organizată de Rețeaua Națională a Muzeelor) oferă o idee despre ce ar însemna această integrare în spațiul românesc. Muzeele românești se află încă în etapa în care încearcă să propună o experiență unitară în care identitatea muzeului, exponatele și modul de prezentare să fie cât mai omogene. Experiențele propuse de rețele de muzee sunt, încă, un deziderat pentru viitor.

3.2. Studii de caz din Occident

Andrea Witcomb (2007) propune un punct de plecare interesant pentru investigarea modului în care tehnologia influențează modul de expunere. Există două funcții mari ale tehnologiei în cadrul expunerii muzeale:

- a. Amplifică interpretarea, dar într-un mod mai subiectiv și expresiv, diferit de abordarea tradițională care se dorea didactică, obiectivă și impersonală;
- b. Aprofundând funcția interpretativă, tehnologia poate ajunge să producă, pe cont propriu, experiențe emoționale care declanșează amintiri, în mod similar cu obiectele expuse.⁶²²

Dintr-un anumit punct de vedere, instalațiile multimedia și tehnologia digitală sunt elemente exterioare expunerii muzeale dar, la fel ca și aplicațiile domestice ale tehnologiei, care s-au integrat în decorul cotidian, au început să apară elemente de tehnologie în muzee care nu doar că s-au integrat în décor, dar creează experiențe materiale, complementare cu cele oferite de obiecte. Tehnologia digitală impresionează simțurile într-un mod similar cu piesele originale și sunt, după cum observa Susan Hazan

⁶²⁰ Angelina Russo. The rise of the 'media museum'. Creating interactive cultural experiences through social media. În: Elisa Giaccardi (ed.). *Heritage and Social Media. Understanding heritage in a participatory culture*. London: Routledge, 2012, p. 145

⁶²¹ Arnold Vermeeren, Licia Calvi, Amalia Sabiescu (ed.). *Op. cit.*, pp. 5-7

⁶²² Andrea Witcomb. The materiality of virtual technologies. *Loc. cit.*, pp. 35-36.

(2015), mici opere de artă⁶²³. Andrea Witcomb oferă ca exemplu câteva instalații din muzeul de antropologie Victoria din Australia.

Instalațiile din cadrul expoziției *What's left behind*, din muzeul de antropologie din Victoria, aveau ca rol să transforme relația tradițională de dezechilibru cultural dintre coloniști (care se considerau superiori) și băștinași (care și-au pierdut nu doar elementele naturale care le dădeau identitatea, dar și drepturile și, uneori, chiar și viața)⁶²⁴. Expoziția respectivă includea și înregistrări ale băștinașilor supraviețuitori, disponibile prin căști.

Prin astfel de instalații se deschide un proces interactiv de dialog, prin care punctul de vedere al vizitatorului se schimbă. Există, într-adevăr, unele povești care nu pot fi spuse cum trebuie prin intermediul obiectelor și care pot fi prezentate mai bine printr-un film sau o înregistrare audio (după cum observa Elaine Heumann Gurian, 2006⁶²⁵). Poveștile trebuie prezentate în formatul optim, fără a pierde din vedere impactul unor instalații multimedia asupra restului expunerii și asupra interpretării obiectelor.

Aceste instalații recontextualizează obiectele expuse, le pun în valoare potențialul de redefinire în calitate de *artificii*. În plus îi provoacă pe vizitatori să renunțe la un punct de vedere bazat pe interpretări culturale, care se consideră adevărate și indiscutabile.

Chiar dacă Andrea Witcomb consideră că folosirea imaginativă a tehnologiei se găsește mai ales în muzeele de antropologie și mai puțin în cele științifice sau de artă, în cele ce urmează voi prezenta câteva studii de caz din diferite tipuri de muzee.

A. Muzee centrate pe obiect – concentrare pe artefacte și colecții (cadrul deținător de obiecte)

Reperete după care se orientează modernizarea unor astfel de muzee sunt:

- crearea de modele interpretative, care pot ajuta vizitatorul începător, prin amplificarea experienței, dar fără a interfera cu contemplarea;
- încurajarea contemplării în grup, sau cu comentariilor, fără a interfera cu contemplarea tradițională (tăcută și retrasă);
- accesul la informații suplimentare, fără perturbarea vizuală a celorlalți vizitatori;

⁶²³ Susan Hazan. *Performing the Museum in an Age of Digital Reproduction*. Loc. cit., p. 5

⁶²⁴ Andrea Witcomb. *Op. cit.*, pp. 35-48.

⁶²⁵ Elaine Heumann Gurian. *Civilizing the Museum*. Loc. cit., p. 142

- juxtapunerea și asocierea de obiecte într-o manieră surprinzătoare pentru vizitator, utilă în special în zona didactică⁶²⁶.

Transformarea acestor temple contemplative, care sunt muzeele care pun accentul pe contemplarea obiectelor lor de excepție, nu trebuie să afecteze specificul lor, care a fost rafinat în timp, trebuie doar să lărgască puțin posibilitatea de accesare a obiectelor, lucru care presupune un studiu prealabil al vizitatorilor, al spațiului și al tipurilor de interacțiune din acestea.

Vizitatori

Un loc special în rândul muzeelor concentrate pe obiecte îl ocupă muzeele de artă. Un studiu al ecosistemelor muzeale evidențiază lipsa generală a vizitatorilor copii din acestea. Pentru remedierea acestei probleme de accesibilitate care afectează copiii, muzeele ar trebui să creeze zone pentru învățare și interacțiune⁶²⁷. Introducerea tehnologiei în muzeele de artă implică, printre altele, și o extindere a publicului nu doar prin includerea copiilor, ci și prin includerea unui public mai puțin educat, sau mai puțin deschis către artă, dar care ar putea fi familiarizat cu aceasta, prin intermediul tehnologiei digitale.

Unele proiecte de realitate augmentată de la Muzeul Național de Artă a României (proiectul ARTtouch) încurajează acest lucru, fiind dedicate vizitelor de familie.

Unele muzee au creat zone în care obiectele (anumite obiecte) pot fi atinse. Acest lucru este posibil cu replici din ipsos, cu replici printate 3D sau cu obiecte mai puțin valoroase, dar și prin intermediul tehnologiei. Astfel a fost creată o expoziție cu obiecte printate 3D pentru Muzeul din Prado, dar și o galerie de mulaje de ipsos care pot fi atinse în Muzeul Luvru⁶²⁸. O variantă de atingere virtuală a unor obiecte aflate la distanță, prin crearea unui câmp electric de joasă intensitate în zona degetelor, similară cu senzația de atingere⁶²⁹.

Simularea unei deficiențe de vedere în cadrul lui ghidaj realizat de asociația AMAis în timpul atelierelor SenseAbility s-a realizat și în

⁶²⁶ Ibidem, p. 50.

⁶²⁷ Genivieve Bell. *Op. cit.*, p. 8.

⁶²⁸ *Do Touch! How Museums are Changing the Way the Vision Impaired Interact with Information*. Consultat on-line pe 22.07.2020 la adresa: <https://tametheweb.com/2020/06/08/do-touch-how-museums-are-changing-the-way-the-vision-impaired-interact-with-information/>

⁶²⁹ *A renaissance of touch in the museum?*. Consultat on-line pe 22.07.2020 la adresa: <https://in-touch-digital.com/2016/11/28/a-renaissance-of-touch-in-the-museum/>

Gliptoteca U.A.U.I.M. (Muzeul Școlii de Arhitectură) și a presupus și pipăirea unor piese de ipsos⁶³⁰.

Spațiu

Permisiunea de a atinge obiecte de muzeu ușurează accesul la cultură al tuturor vizitatorilor, dar mai ales al copiilor și al persoanelor cu deficiențe de vedere. Muzeele cu obiecte și în special, cele de artă și-au creat un cod semantic de prezentare, un spațiu neutru destinat contemplării artei⁶³¹. Intervențiile tehnologice ignoră acest cod semantic, dar oferă posibilitatea teoretică de a stabili și asocieri cu acesta, benefice pentru învățare și pentru reinterpretarea obiectelor. Un exemplu bun în acest sens îl reprezintă tot Muzeul de Artă din Cleveland.

Muzeele concentrate pe obiecte oferă, mai nou, posibilitatea de vizitare la distanță, prin muzee virtuale și alte experiențe. Problema care se pune aici este de păstrare a relevanței și a autenticității obiectelor, o sursă a magiei exercitate de muzee, așa cum sugerează Susan Hazan (2001)⁶³².

Interacțiune și ritualuri

Muzeul de artă, dar și alte expuneri bazate pe obiecte (muzee de istorie, antropologie, etc.) propun o experiență bazată pe texte, învățare. Tururile ghidate previn alienarea vizitatorilor, dar acest lucru ar putea fi transferat și tehnologiei. Pentru o experiență completă, vizitatorii au nevoie să interacționeze, un lucru facilitat uneori de formele personale de *feedback*, dar și de spațiile de socializare (cafenele, etc)⁶³³. Tehnologia poate oferi și o ocazie de socializare prin tururi ghidate anonime, ca cele oferite prin aplicația ASK de la Muzeul din Brooklyn (vezi studiul de caz dedicat).

Implicații pentru proiectarea tehnologiei

Dispozitivele digitale crează noi moduri de acces la obiectele din muzee, dar rafinează și regândesc tehnicile consacrate. Astfel, Hologramele, Realitatea Virtuală și ecranele tactile continuă preocupările anterioare de reprezentare a realității, de creare de copii, de contextualizare prin săli (ale unei perioade) și prin diorame (ale unui ecosistem). Aceste tehnologii

⁶³⁰ Facebook Asociația AMAis.

⁶³¹ Genivieve Bell. *Op. cit.*, p. 8.

⁶³² Susan Hazan. The Virtual Aura - Is There Space For Enchantment In A Technological World?. Loc. cit.

⁶³³ Genivieve Bell. *Op. cit.*, p. 9-10.

transportă lumea exterioară în muzeu și produc, de asemenea, noi moduri de a fi și de a învăța despre obiecte, despre artă și despre lume⁶³⁴.

Studii de caz Muzee centrate pe obiect

1. Muzeul de Artă din Cleveland

Noua galerie interactivă de la Muzeul de Artă din Cleveland (muzeu cu acces gratuit) este un exemplu notabil de tehnologie digitală, folosită într-un muzeu care pune accentul pe obiecte. Această galerie, lansată în 2013, prezintă imagini ale obiectelor din colecția permanentă a muzeului. Galeria oferă cel mai mare ecran multi-touch din Statele Unite, ca o introducere la vizită⁶³⁵.

Acest ecran a fost gândit plecând de la studiul vizitatorilor, care erau interesați mai ales de contextul istoric al obiectelor, dar nu agreau folosirea etichetelor. Aceștia s-au îndreptat spre lucrări care fie le-au atras atenția, fie au fost legate în vreun fel de interesele sau de experiența lor. Ca mijloace preferate de informare în cadrul galeriei au ales: un interpret pentru fiecare galerie, mai degrabă decât un tur ghidat (senzația lipsei de control asupra vizitei), tur audio sau dispozitive mobile. În ceea ce privește folosirea tehnologiei, vizitatorii au exprimat cele mai multe rezerve față de tururile ghidate redactate cu ajutorul telefonului mobil, dar au considerat că tehnologia integrată în expunere poate respecta caracterul contemplativ al experienței muzeale⁶³⁶.

Potrivit lui Caroline Goeser (2013), care este directorul Departamentului dedicat educației și interpretării la Muzeul de Artă din Cleveland, obiectivele expoziției interactive sunt următoarele:

- „1. Vizitatorii se distrează împreună cu arta.
2. Jocurile interactive și interpretarea oferă instrumente pentru înțelegerea și stabilirea experiențelor sociale cu arta.
3. Vizitatorii găsesc momente privilegiate de descoperire despre continuarea unor tradiții creative care fac arta relevantă pentru ei”⁶³⁷.

⁶³⁴ Geismar Haidy. *Museum Object Lessons for the Digital Age*. London: UCL Press, 2018, p. xvii.

⁶³⁵ Emmanuelle Amsellem, Isabelle Limousin. *Le musée, demain*. Paris: L'Harmattan, 2017, p. 31

⁶³⁶ *Cleveland Museum of Art. Permanent Collection Reinstallation Formative Evaluation Study, April 2009*. Consultat on-line pe 20.03.2020 la adresa: <http://www.audiencefocus.com/us/pdf/ClevelandMuseumofArt.pdf>

⁶³⁷ Sarah Murphy. *Op. cit.*, p. 6, traducere de Claudia Popescu după originalul în limba engleză:

Muzeul de Artă din Cleveland dorește ca vizitorii să stabilească cu arta relații semnificative și interactive, lucru care va duce la o experiență transformatoare (estetică) sau la o înțelegere contextuală (Alexander, Barto și Goeser)⁶³⁸.

Galeria One combină arta și tehnologia, iar punctul principal de atracție îl reprezintă *Collection Wall* cu lățime de 12 m și înălțime de 1,5 m, un ecran interactiv alcătuit din 150 Christie MicroTiles. Ecranul ajută vizitorii să aleagă opera de artă dorită, să o vizualizeze și poate fi utilizat de un număr de până la 16 persoane în același timp. Acest ecran prezintă peste 3500 de lucrări de artă din expoziția permanentă. Vizitorii pot alege tururi prestabilite, sau își pot crea propriile tururi, în funcție de obiectele selectate. Aceste tururi pot fi salvate pe iPad-ul personal, sau pe cele hirate de la muzeu⁶³⁹.

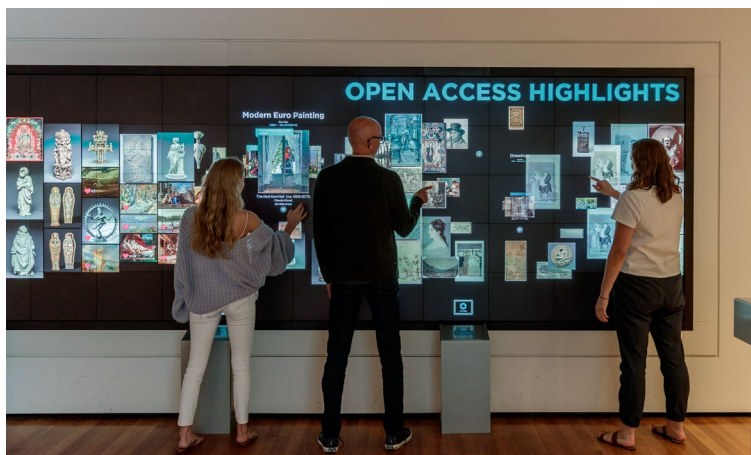


Fig. 31. Ecran interactiv ArtLens Wall Muzeul de Artă din Cleveland⁶⁴⁰

„1. Visitors have fun with art.

2. The interactive games and interpretation provide tools for understanding and spark social experiences with art.

3. Visitors find transformative moments of discovery about continuing creative traditions that make art relevant for them (Goeser 2013).”

⁶³⁸ Ibidem.

⁶³⁹ Eliot Nolan. *Op. cit.*

⁶⁴⁰ View of The Cleveland Museum of Art's touch interactive ArtLens Wall. Consultat on-line pe 20.08.2022 la adresa: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:CMA_ArtLens_Wall_OpenAccess_Highlights.jpg

Folosind aplicația ArtLens a muzeului, iPad-ul oferit de muzeu devine un ghid personalizat⁶⁴¹. Acesta poate oferi posibilitatea de contextualizare a lucrărilor.

Pe *peretele digital*, imaginile sunt organizate tematic și sunt concepute pentru a încuraja răsfoirea asociativă - adică descoperirea întâmplătoare a unor conexiuni. Fotografiiile plutesc și pot fi *apucate* și sincronizate cu aplicația ArtLens a muzeului pentru a crea un tur personalizat al galeriilor⁶⁴².



Fig. 32. Interacțiunea cu un obiect prin aplicația ArtLens⁶⁴³.

După un ciclu de 10 minute, ecranul se actualizează cu diferite imagini din colecție, metadate și liste de redare *favorite* pe care le-au creat vizitatorii. Imaginile provin de la camere digitale de înaltă rezoluție (care variază între 48 și 192 megapixeli), utilizate pentru fotografierea colecției⁶⁴⁴.

⁶⁴¹ Elliot Nolan. *Op. cit.*

⁶⁴² Ibidem.

⁶⁴³ *View of The Cleveland Museum of Art's ArtLens Exhibition*. Consultat on-line pe 20.07.2022 la adresa: https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:ArtLens_and_Open_Access_at_The_Cleveland_Museum_of_Art#/media/File:CMA_ArtLens_Exhibition_OpenAccess_2.jpg

⁶⁴⁴ Payam Seyedm Mahmoud. *Learning and Engagement through the Emergence of New Interactive Technologies in Art Museums*. Trinity College Dublin. M. Sc.

Baza pentru conținutul digital prezentat de *Collection Wall* și de celelate nouă instalații provine din evidențele electronice ale muzeului, care includeau informații detaliate despre obiecte și fotografii cu rezoluție bună ale acestora. Aceste instalații digitale interactive nu prezintă doar un conținut, ci creează și experiențe. Scopul lor este de atragere a publicului, care de obicei nu vizitează muzee, și cu atât mai puțin un muzeu încărcat cu obiecte. În acest scop, au fost mobilizate informații interesante, legate de istoria obiectelor sau de influențe culturale. Aceste informații au fost folosite pentru a educa vizitatorii, cu privire la aspecte artistice precum: portretul, sculptura, simbolismul, arhetipurile narative, geografia, influențele culturale și motivația artistică, prin intermediul a șase stații de lucru pentru adulți numite *ArtLens*. Există și trei instalații similare pentru familii cu copii numite *Studio Play*.⁶⁴⁵

ArtLens este un tomat de mijloace interpretative care încurajează întâlnirile întâmplătoare cu arta, folosind al patrulea principiu al interpretării: provocarea⁶⁴⁶.

Funcția *Near You* folosește o tehnologie de orientare, pentru a arăta operele de artă cu asistență interpretativă suplimentară. *Exploratorii* pot răsfoi rapid lucrările interesante, oferind totodată celor interesați de învățare, informațiile suplimentare pe care le doresc. Căutarea prin galeriile virtuale nu este singura modalitate de a accesa aceste informații. De asemenea, *profesioniștii (hobbyștii)* pot accesa acest conținut printr-o funcție de recunoaștere a imaginilor. Prin simpla ridicare a dispozitivului cu camera foto pornită, conținutul suplimentar va apărea pe ecran⁶⁴⁷.

O altă instalație din acest muzeu, de data aceasta una cu care poate interacționa numai un utilizator la un moment dat, este *Gaze Tracker*. Aceasta este capabilă să evidențieze detaliile pe care vizitatorii le-au privit mai întâi, precum și detaliile pe care le-au văzut pentru cea mai lungă perioadă de timp⁶⁴⁸.

În fața colecțiilor tematice de artă sunt plasate șase ecrane numite *Lens*. Acestea folosesc un program de recunoaștere a feței pentru a implica

Interactive Digital Media. 2018, p. 24. Consultat on-line pe 20.03.2020 la adresa: <https://scss.tcd.ie/publications/theses/diss/2018/TCD-SCSS-DISSERTATION-2018-072.pdf>

⁶⁴⁵ *IoE-Driven 'Gallery One' Boosts Attendance and Repeat Business for CMA*. Consultat on-line pe 20.03.2020 la adresa: https://www.cisco.com/c/dam/m/en_us/ioe/public_sector/pdfs/jurisdictions/Cleveland_Museum_Art_Jurisdiction_Profile_final.pdf

⁶⁴⁶ Freeman Tilden. *Op. cit.*, p. 9

⁶⁴⁷ Sarah Murphy. *Op. cit.*, p. 5.

⁶⁴⁸ Payam Seyedmahmoud. *Op. cit.*, p. 25.

utilizatorul, care este încurajat să imite expresia și poziția statuii sau a persoanei din imagine⁶⁴⁹. Este o funcție foarte interesantă pentru căutătorii de experiențe. Muzeul de artă din Cleveland nu îi îndepărtează pe vizitatorii care nu doresc dispozitive suplimentare de asistență interpretativă, prin limitarea principalelor activități practice tehnologice doar într-o zonă delimitată. Acest lucru a lăsat galeriile tradiționale aparent neatinsse, cu toate că suportul tehnologiei este disponibil prin intermediul aplicației mobile *ArtLens*⁶⁵⁰. Delimitarea între instalațiile digitale și obiecte asigură că atenția dedicată obiectelor nu este pierdută în favoarea tehnologiei.

Cele șase instalații interactive numite *Lens* (*Sculptură*, *Lei*, *Povești*, *Globalism*, *Anii 1930* și *Pictură*) încurajează vizitatorii să exploreze și să interacționeze cu exponatele. *ArtLens* sunt ecrane tactile mari, care au uneori camere cu senzor de mișcare sau tehnologie de recunoaștere a feței. Aceste instalații implică vizitatorii tineri și bătrâni ai muzeului și oferă o perspectivă mai profundă asupra artei. De exemplu, *Sculpture Lens* utilizează o tehnologie (X-Box Kinect) care invită exploratorii să recreeze poza unei sculpturi din muzeu. Tehnologia analizează apoi cât de bine a reușit vizitatorul să recreeze sculptura și o evaluează. *Painting Lens*, pe de altă parte, îi invită pe utilizatori să picteze sau să recreeze o pictură a unui artist cunoscut, precum Picasso, care este expusă în fața instalației. Această utilizare inteligentă a jocului furnizează o experiență complet nouă, într-o instituție de artă tradițională.

Instalațiile *Lens* permit vizitatorilor să aleagă modul în care interacționează cu piesele din colecția permanentă. Interacțiunile sunt mai atractive pentru exploratorii care agreează natura cinetică a majorității acestor instalații, dar și pentru *facilitatori* (care participă în activități de grup) și pentru *căutătorii de experiențe* (care vor împărtăși experiențele lor pe social media). *Profesioniștii* sau *hobbyștii* ar putea petrece și ei timp cu aceste instalații, pentru că ele oferă o perspectivă nouă asupra artei.

GlobalismLens provoacă vizitatorii să ghicească din ce țară sau țări provine opera de artă, furnizând conexiuni către lumea exterioară. Pentru căutătorii de experiențe care își salvează creațiile pentru mai târziu, instalațiile oferă posibilitatea de exportare a materialului pe propriul dispozitiv mobil⁶⁵¹.

O altă instalație din cadrul Galeriei *One* este display-ul *Line and Shape* - compus din 12 Christie MicroTiles (4 pe lățime și 3 pe înălțime) - situat în *Studio Play*, zona de învățare timpurie a muzeului. Copii sunt invitați să-și folosească degetele pentru a trage linii pe o pânză albă care

⁶⁴⁹ Elliot Nolan. *Op. cit.*

⁶⁵⁰ Sarah Murphy. *Op. cit.*, p. 5.

⁶⁵¹ Sarah Murphy. *Op. cit.*, p. 8.

sunt apoi comparate cu lucrări de artă din colecție muzeului⁶⁵². Această experiență interactivă ajută copiii să experimenteze relația între formă și artă și să aprecieze un domeniu care primește mai puțină atenție: artele decorative.



Fig. 33. Folosirea unei instalații Studio Play pentru a crea artă digitală, interacționând cu ecranul prin mișcarea mâinilor⁶⁵³.

Tinerii exploratori se vor bucura de *Studio Play* împreună cu părinții lor. Aceștia pot participa la diferite activități practice - atât cu, cât și fără tehnologie. Persoanele dornice să învețe se vor bucura să asocieze desenele lor cu alte lucrări din galerie, devenind astfel mai curioși și mai inspirați în procesul artistic. Folosirea unei activități tradiționale tactile (pe o pânză) asigură faptul că tinerii vizitatori pot obține interacțiuni practice, fără a utiliza un ecran digital⁶⁵⁴.

Mulți critici au considerat că ecranele interactive fascinează vizitatorii într-atât încât, blochează accesul la obiectele pe care ar trebui să

⁶⁵² Christie Digital. Case Studies. Consultat on-line pe 20.04.2019 la adresa: <https://www.christiedigital.com/CaseStudies/2013/Cleveland%20Museum%20of%20Art%20-%20Case%20Study.pdf>

⁶⁵³ Museum visitors interacting with a gesture-based ARTLENS display. Consultat on-line pe 20.07.2022 la adresa: https://en.wikipedia.org/wiki/Cleveland_Museum_of_Art#/media/File:CMA_ArtLe ns_Exhibition_OpenAccess_3.jpg

⁶⁵⁴ Sarah Murphy. *Op. cit.*, pp. 8-9

le interpreteze⁶⁵⁵. Pentru comparație, în cadrul expoziției *Face-to-Face* de la Galeria Copiilor din Centrul Pompidou, copiii au folosit în medie 9 din cele 14 dispozitive interactive, dar au privit doar 18 dintre cele 63 de lucrări de artă expuse și au petrecut mult mai mult timp, interacționând cu dispozitivele⁶⁵⁶. Pentru a contracara risipirea atenției copiilor, sunt utile expunerile tematice și o mai bună familiarizare cu spațiile muzeului⁶⁵⁷. În același timp, muzeul nu este doar un loc de învățare pentru copii, ci și unul de experimentare, unde este firesc ca anumite obiecte și spații să fie preferate.

În iunie 2019 expoziția *ArtLens* a fost îmbogățită prin noi posibilități de explorare a unor obiecte din cadrul colecției, care au fost transformate în modele tridimensionale prin fotogrametrie. Aplicația *ArtLens* permite conectarea prin bluetooth la *ArtLens Wall* și la alte ecrane interactive⁶⁵⁸.

Galeria *One* este, până în prezent, singura galerie non-științifică, care are ca principal obiectiv utilizarea tehnologiei inovatoare, pentru a amplifica angajamentul, curiozitatea și creativitatea vizitatorilor. Utilizarea tehnologiilor digitale în muzeele ce pun accent pe obiecte a fost axată în general pe interpretarea curatorială liniară, dar vizitatorii au avut puține stimulente pentru a-și crea propriul conținut⁶⁵⁹.

2. Expoziția Lumin Exhibit, Detroit Institute of Art

O altă modalitate de a anima un muzeu centrat pe obiecte, o oferă *Lumin Exhibit* din *Detroit Institute of Art*. Expoziția *Lumin* a fost inaugurată pe 25 ianuarie 2018 la Institutul de Artă din Detroit. Expoziția creează o experiență interactivă prin utilizarea realității augmentate și a cartografiei

⁶⁵⁵ Ed Rodley. *Review: Cleveland Museum of Art's Gallery One - Part One*. Consultat on-line pe 20.03.2020 la adresa: <https://thinkingaboutmuseums.com/2013/09/23/review-cleveland-museum-of-arts-gallery-one-part-one/>

⁶⁵⁶ Stephane Debenedetti, Florence Caro, Anne Krebs. "I'd Rather Play Than Look at Statues": The Experiences of Children with Art Works and Interactive Devices at an Art Exhibition'. *International Journal of Arts Management*, Vol. 11, nr. 3, 2000, p. 50.

⁶⁵⁷ Stephane Debenedetti, Florence Caro, Anne Krebs. *Op. cit.*, p. 7.

⁶⁵⁸ *ArtLens Exhibition*. Consultat on-line pe 22.04.2020 la adresa: <https://www.clevelandart.org/artlens-gallery/artlens-exhibition>

⁶⁵⁹ Claire Bailey-Ross, Steven Gray, Jack Ashby, Melissa Terras, Andrew Hudson-Smith, Claire Warwick. Engaging the museum space: Mobilizing visitor engagement with digital content creation. *Digital Scholarship in the Humanities*, 2016. p. 5

tridimensionale. Expoziția este disponibilă prin intermediul smartphone-urilor Android 6.4 (Lenovo Phab 2 Pro) și a fost realizată în parteneriat cu Google și cu dezvoltatorul mobil GuidiGO. Fiecare dintre telefoane are implementată aplicația Google Tango, care oferă acces la o funcție de realitate augmentată⁶⁶⁰. Tehnologia realității augmentate pe telefonul mobil este folosită pentru a interpreta 7 obiecte diferite din cadrul muzeului:

1. Reconstrucția 3D a Porții lui Ishtar (Imperiul Babilonian);
2. Culorile pietrei sculptate - artefactele de piatră sunt colorate pe telefonul mobil prin realitate augmentată pentru a vedea înfățișarea lor inițială (sculpturile vechi din antichitate, dar și cele medievale, erau pictate, dar s-au decolorat în timp);
3. Proprietatea din Mesopotamia - examinarea vechilor sigilii și documente și examinarea modului în care acestea au fost semnate;
4. *Mummy Care, Inside and Out* - Oferă o imagine cu raze X a unei mumii, care permite vizitatorului să înțeleagă mai bine cum a murit individul respectiv;
5. Transformarea unui ciot de copac - apăsarea pe trunchi determină modul în care acesta a fost folosit ca vas de prezentare regal;
6. Filtrul de apă al lumii islamice - oferă o mai bună înțelegere a funcționării unui kilga, un recipient și filtru islamic de apă;
7. Standul americanilor nativi - imaginile unui păsări mitice a indigenilor din America de Nord apare după ascultarea zgomotelor legate de furtună⁶⁶¹.

Cercetarea unui mumii prin intermediul razelor X, într-o aplicație de realitate augmentată din cadrul Lumin, este un exemplu de extindere a accesului la obiect. Această perspectivă ne poartă în interiorul – de obicei invizibil – al obiectului; ne prezintă două lumi care se exclud și care sunt ținute la distanță una de cealaltă: cea a mortalității și cea a vieții de după moarte, pe care mumiile egiptene o întruchipează.

Institutul de Artă din Detroit (Detroit Institute of Art) a fost primul muzeu din lume care a pus în aplicare în 2017 cartografia tridimensională și realitatea augmentată pentru un tur într-o expoziție publică⁶⁶². Pentru aceasta este nevoie ca telefonul să localizeze utilizatorul și să-i stabilească locul pe hartă, apoi folosește zonele pe care le-a înregistrat pentru a realiza suprapunerea în realitate augmentată⁶⁶³.

De observat că atenția vizitatorului este dirijată către orientarea cu ajutorul dispozitivului, lăsând astfel exponatele tradiționale să treacă

⁶⁶⁰ Payam Seyedmahmoud. *Op. cit.*, p. 26.

⁶⁶¹ Payam Seyedmahmoud. *Op. cit.*, p. 26.

⁶⁶² *Detroit Institute of Arts: Lumin*. Consultat on-line pe 20.04.2019 la adresa: <https://www.dia.org/lumin>

⁶⁶³ Payam Seyedmahmoud. *Op. cit.*, p. 26.

neobservate.⁶⁶⁴ Prin corelare cu cele șase preocupări ale muzelogiei de care amintește Marc-Olivier Gonseth, putem deduce că Expoziția Lumin nu este la fel de creativă, ca instalațiile din cadrul Cleveland Art Museum, pentru că aceasta se preocupă mai ales de reprezentarea realității și evocarea trecutului și nu abordează și alte preocupări ale muzeologiei.

Tehnologia trebuie să vină cu propria sa infrastructură, separată de cea tradițională și articulată cu colecția, nu doar cu intervenții punctuale, cum sunt cele de la Detroit Institute of Art.

B. Muzeu centrat pe narațiune – subliniază poveștile care evocă sentimente și situații dramatice (cadrul memorial)

Deși în general se înțelege că nicio expoziție nu este obiectivă, subiectivitatea curatorială a muzeelor narative poate fi văzută mai clar, decât în alte muzee. Întrucât aceste muzee experimentează cu prezentarea dovezilor non-materiale, ele pot încorpora și noile tehnologii pentru evocarea trecutului. S-a constatat că sunetul, mirosul, performance-ul în direct și interpretarea s-au dovedit utile în redarea anumite părți ale poveștilor, dar aceste moduri de prezentare sunt încă într-o fază incipientă⁶⁶⁵.

Vizitatori

Vizitatorul se identifică cu figuri ale trecutului.

Spațiul

Modul de reprezentare a realității este armonizat cu subiectul prezentat.

Interacțiune și ritualuri

Muzeul memorial propune o experiență bazată pe identificare, căutarea originilor, prin diferite posibilități de evocare a trecutului. Relevanța indivizilor izolați părăsește fața de cea a comunității și în aceasta constă puterea locurilor și muzeelor memoriale.

⁶⁶⁴ Ibidem, p. 28-29.

⁶⁶⁵ Elaine Gurian. *Civilizing the Museum*. Loc. cit., p. 51

Studii de caz: Muzee centrate pe narațiune

1. Muzeul industriei din Gabrovo

Muzeul are ca temă tradiția industriei locale din oraș și dezvoltarea orașului Gabrovo ca centru industrial. Este un muzeu de tip memorial, în care puținele exponate sunt animate prin instalații interactive, situate pe fiecare din cele trei niveluri ale muzeului. Tehnologia a fost realizată în cadrul unui proiect finanțat prin fonduri europene de către o firmă străină, în colaborare cu muzeograful, motiv pentru care l-am integrat într-o zonă destinată exemplelor occidentale.



Fig. 34. Ghid virtual în tablou, activat prin senzorul de mișcare plasat deasupra ramei, în Muzeul Industriei din Gabrovo. Este îmbrăcat diferit, pentru fiecare etaj, în funcție de moda din perioada prezentată (perioada industrială, comunistă și contemporană) ⁶⁶⁶

⁶⁶⁶ Fotografie de Claudia Popescu

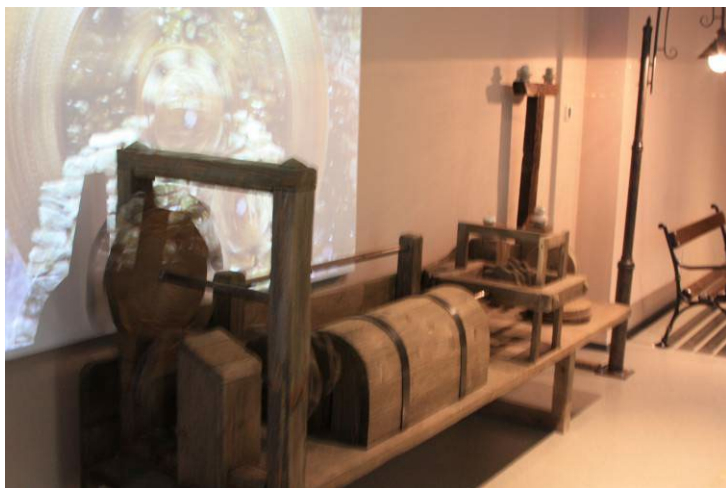


Fig. 35. Mecanism de producere a curentului electric prin acțiunea apei, în Muzeul Industriei din Gabrovo.⁶⁶⁷

Expoziția muzeală cuprinde peste 20 de instalații video, imagini și modele virtuale, care arată evoluția industriei din Gabrovo, până la sfârșitul secolului al XIX-lea și începutul secolului XX. Tehnologia este integrată firesc în expunere contextualizând făcându-se prin rame din lemn pentru mascarea ecranelor și prin punerea în mișcare a diferitelor mecanisme industriale (producerea curentului electric printr-o moară de apă- fig. 35, tăbăcirea pieilor de animale, comerțul stradal, țesătoria, industria chimică: o instalație -fig. 36 - videoproiecție ce sugerează detonarea unei bombe, având ca rezultat dărâmarea peretelui muzeului și crearea unei perspective către piața învecinată; pe ultimul etaj se proiectau imagini ale obiectivelor turistice din zonă, iar în cinematograful din demisol, dotat cu echipamente de vizualizare 4D, rulau filme de promovare a Satului Etara, cu perspectivă aeriană ce mima zborul unei păsări (*bird eye*).

⁶⁶⁷ Fotografie de Claudia Popescu



Fig. 36. Mecanism de detonare și videoproiecție ce prezintă unul dintre rezultate industriale chimice, explozibile⁶⁶⁸.

2. Muzeul Polin din Varșovia

Muzeul Polin din Varșovia prezintă istoria comunității evreiești din Polonia, în cadrul căruia, doar o secțiune a fost dedicată Holocaustului. Acesta a primit premiul European Museum of the Year Award 2016. Se remarcă prin folosirea a puține exponate originale și a unor elemente de reconstituire bazate pe tehnologie digitală sau pe scenografie muzeală clasică.

Muzeul reflectă asupra relației complexe a evreilor din Polonia cu patria lor de adopție. Povestea acestei relații este împărțită în șapte galerii istorice:

- galeria medievală;
- commonwealth-ul polono-lituanian, stabilit în 1569;
- cea a orașului evreiesc, dedicată celei de-a doua perioade a commonwealth-ul polono-lituanian;
- cea a secolului al XIX-lea;
- cea dedicată rolului evreilor în industrializarea regiunii (1918-1939);
- cea dedicată Holocaustului;
- galeria postbelică⁶⁶⁹.

⁶⁶⁸ Ibidem.

Instalațiile tradiționale marchează galeriile de la începutul cronologiei, inclusiv *galeria commonwealth-ul polono-lituanian*. Replica tavanului Sinagogii din Gwozdiec, din secolul al XVIII-lea (astăzi Ucraina, cândva teritoriu polonez), este un exponat impresionant al galeriei dedicate orașului evreiesc. Reconstituirea a fost făcută de către Association of the Jewish Historical Institute of Poland în colaborare cu o organizație non-profit americană (Handhouse Studio, din Massachusetts) iar scopul său nu este fidelitatea cu un original care s-a pierdut cât fidelitatea cu tehnica de lucru, și documentarea acestui patrimoniu imaterial⁶⁷⁰.

Galeria secolului al XIX-lea începe în 1772 cu prima din cele trei etape de împărțire a Commonwealth-ului de către Imperiile Rusiei, Austriei și de către Regatul Prusiei. Galeria se deschide cu o instalație care arată divizarea comunității polono-lituaniene de către puternicii săi vecini prin trei tablouri ale acestora și un tron gol (ultimul rege al Poloniei). Vizitatorii se vor așeza la o masă interactivă înconjurată de cele trei tablouri. Cu ajutorul mesei ei vor cunoaște istoria împărțirii teritoriale, precum și consecințele sale pentru evrei⁶⁷¹.



Fig. 37. Galeria Paradisus iudaeorum (Muzeul Polin)⁶⁷².

⁶⁶⁹ Barbara Kirshenblatt-Gimblett. Inside the Museum: Curating between hope and despair: POLIN Museum of the History of Polish Jews. *East European Jewish Affairs*, 2015, vol. 45, nr. 2-3, pp. 227-228

⁶⁷⁰ Ibidem, pp. 227-228.

⁶⁷¹ Consultat on-line pe 20.04.2019 la adresa: <https://www.polin.pl/en/wystawy-wystawa-glowna-galerie/encounters-modernity>

⁶⁷² Steven Lek. *Polin Museum Warsaw 2018*. Consultat on-line pe 20.07.2022 la adresa:

https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Polin_Museum_Warsaw_2018_2.jpg

O instalație digitală apare și la începutul expunerii. Instalația multimedia *Forest* este o a opta galerie care deschide povestea muzeului și-i explică numele. Instalația este compusă din câteva ecrane de sticlă pe care sunt proiectați copaci și animale animate digital. Animațiile ilustrează pătura simbolică în care primii coloniști evrei se aflau în Evul Mediu când căutau o nouă patrie. Era locul în care păsările le ciripeau: „Po lin! Po lin!”, care ar însemna "aici trebuie să stați"⁶⁷³.

În galeria dedicată industrializării întâlnim o altă instalație multimedia. Recrearea unei gări din secolul al XIX-lea îl pune pe vizitator în locul călătorului și astfel constituie o introducere în prezentarea rolului jucat de evrei în industrializarea regiunii⁶⁷⁴. Tot în galeria dedicată industrializării este recreată o stradă din timpul celei de-a doua republici poloneze (1918–39).

Strada multimedia (fig. 38) este situată în locul antebelic al străzii Zamenhof - artera principală a Distictului de Nord, un cartier locuit în principal de evrei. Pe fațadele multimedia ale clădirilor de pe stradă se vor afișa prezentări pe teme importante pentru această perioadă. De pe stradă, vizitatorii vor putea intra în clădiri, unde vor descoperi viața culturală și politică efervescentă a acestei perioade, vor cunoaște problemele vieții cotidiene din provinciile poloneze⁶⁷⁵.

Reducerea conținutului digital și apropierea acestuia de vizitator (customizare pe grupuri) și de nevoile angajaților⁶⁷⁶.

Într-un muzeu o anumită secvență istorică sau temă poate beneficia de mai multe obiecte care stabilesc firesc relații între ele fără prea mult efort. Dar există și zone în care obiectele sunt mai puține sau lipsesc cu desăvârșire sau sunt greu de adus la unison. Pentru aceste zone în special putem face recursul la tehnologie.

⁶⁷³ Consultat on-line pe 20.04.2019 la adresa: <https://culture.pl/en/article/the-museum-of-the-history-of-polish-jews-has-a-new-name>

⁶⁷⁴ Barbara Kirshenblatt-Gimblett. *Op. cit.*, pp. 227-228

⁶⁷⁵ <https://www.polin.pl/en/wystawy-wystawa-glowna-galerie/street>

⁶⁷⁶ *Museum of the Future. Insights and reflections from 10 international museums*. Mu.SA: Museum Sector Alliance. pp. 90-91. Consultat on-line pe 20.04.2019 la adresa: <http://www.project-musa.eu/wp-content/uploads/2017/03/MuSA-Museum-of-the-future.pdf>



Fig. 38. Stradă multimedia, muzeul Polin⁶⁷⁷. Reconstituirea folosește printuri de mari dimensiuni după fotografii și reconstituie și sunetele epocii (muzică).

Muzeul Polein are relativ puține obiecte dar asta din motive obiective (nu s-au păstrat) și cu ajutorul acestor obiecte sau al tehnologiei amorsează o poveste puternică tocmai prin caracterul său ascuns și prin lipsa unor obiecte abundente. Stimularea multisenzorială este o parte a vizitei în acest muzeu.

⁶⁷⁷ Magdalena Starowieyska, Dariusz Golik. *"On the Jewish Street" gallery*. Consultat on-line pe 20.04.2019 la adresa:
https://en.wikipedia.org/wiki/POLIN_Museum_of_the_History_of_Polish_Jews#/media/File:Museum_of_the_History_of_Polish_Jews_in_Warsaw_Main_exhibition_Street_01.jpg

3. Complexul cultural Levada de Tomar

Complexul cultural Levada de Tomar (fostele mori pentru cereale și presele de ulei ale orașului, care foloseau energia hidrolică, au fost adaptate ca spațiu destinat evenimentelor culturale).

Prezentarea istoriei locale se realizează printr-un ecran tactil (fig. 39).



Fig. 39. Ecran tactil cu prezentarea istoriei orașului Tomar și a legăturii acestuia cu apa, Levada de Tomar⁶⁷⁸

Fostul spațiu industrial (fig. 40) este dedicat moștenirii tehnologice și relației orașului cu râul Nabao, găzduind instalațiile atât în forma fizică, cât și filme de prezentare a modului de funcționare a acestora, fotografii istorice ale orașului etc.

⁶⁷⁸ Fotografie de Claudia Popescu.



Fig. 40. Vechile echipamente de producere a curentului electric, astăzi sunt obiecte de muzeu, Levada de Tomar

Muzee centrate pe vizitor/ client – se concentrează pe public și oferă diferite experiențe educaționale pentru diferite categorii de public (cadru loc de învățare, centrele științifice)

Vizitatori

Un avantaj al muzeelor centrate pe client este *învățarea liberă*. În loc să lucreze cu grupurile de elevi ca la școală, ele permit adesea explorarea individuală și sunt interesate de îmbunătățirea socializării între indivizi. Aceste muzee oferă medii de susținere psihologică a părinților, îngrijitorilor și copiilor⁶⁷⁹.

Spațiu

Scenografia este predominant interactivă, fie prin implicare fizică, fie prin implicarea senzorială multimedia⁶⁸⁰.

Interacțiune și ritualuri

Instalațiile sunt adaptate diferitelor tipuri de învățare și diferitelor niveluri ale experienței.⁶⁸¹

Din comparația între ecosistemele muzeelor de artă și cele ale muzeelor științifice, a rezultat pe de o parte, o limitare a accesului la primele, în raport cu următoarele (lucru confirmat de studiile vizitatorilor după cum se va vedea) și pe de altă parte, faptul că muzeele științifice sunt mai deschise pentru diferite modalități de învățare și de interacțiune ale vizitatorilor.⁶⁸²

⁶⁷⁹ Elaine Gurian. *Civilizing the Museum*. Loc. cit., p. 52

⁶⁸⁰ Genivieve Bell. *Op. cit.*, p. 11.

⁶⁸¹ Ibidem.

⁶⁸² Ron Wakkary, Dale Evernden. *Op. cit.*, p. 4.

Spre deosebire de muzeele care pun colecția lor în central preocupărilor lor, muzeele științifice tind să se distanțeze de obiecte și să se concentreze asupra experienței de învățare. În așa măsură încât, unii specialiști au ajuns să vorbească, plecând de la aceste muzee, despre un muzeu fără obiecte,⁶⁸³ în timp ce alți analiști ai muzeului științific, consideră obiectul esențial pentru modul de comunicare al acestor muzee⁶⁸⁴.

Cert este că muzeele științifice și cele centrate pe învățare sunt cele mai deschise către utilizarea tehnologiei. Acest lucru pare să ofere soluții pentru o prezentare personalizată, în funcție de tipul de învățare al vizitatorului. Există o oarecare ambiguitate aici, între tehnologie și prezența obiectelor.

Ca tipologie, muzeele științifice par complet diferite de cele de istorie, etnografie, artă și antropologie, pentru că acestea prezintă o cunoaștere dobândită experimental, diferită de experiența personală și socială a vizitatorilor.

Muzeele științifice, precum instituțiile înrudite, facultățile științifice, prezintă cunoștințe sistematizate deja, clarificate, invită la refacerea unor experimente și nu la descoperire. De fapt, toată practica științifică interacționează cu spațiul social și cu lumea culturală. Știința contribuie la procesul prin care oamenii modelează lumea (o antropizează), dar ea modelează, indirect, și cultura din care face parte⁶⁸⁵. De obicei, muzeele științifice prezintă spații delimitate clar de spațiul socio-cultural, dar există și câteva excepții, care introduc intervenții artistice binevenite în aceste spații⁶⁸⁶.

⁶⁸³ Steve Conn. *Op. cit.*

⁶⁸⁴ Jorge Wagensberg. Le révolution du langage muséographique. *THEMA. La revue des Musées de la civilisation*, nr. 2, 2015, pp. 108-117

⁶⁸⁵ Susan Hazan. Weaving Science Webs: E-Learning and Virtual Science Centers. În: Leo Tan Wee Hin; R. Subramaniam (ed.). *E-learning and virtual science centers*. Hershey: Information Science Publishing, 2005, p. 94

⁶⁸⁶ Ibidem, p. 96

Studii de caz

Muzee centrate pe vizitator/ client

1. Expoziția *CleanRooms*, Muzeul de Istorie Naturală din Londra

Tocmai datorită faptului că transformarea lumii prin știință a ajuns la niște dileme care fac necesar discursul artistic, una din zonele cele mai sensibile, din acest punct de vedere, este cea a biotehnologiilor.

În vara anului 2003, Muzeul de Istorie Naturală din Londra a deschis *CleanRooms*, o expoziție temporară, în care o colecție de opere de artă și o companie de spectacole au ilustrat problemele etice ale biotehnologiei.

Într-o instalație video numită *Silvers Alter*, Gina Czarnecki a prezentat o serie de figuri umane în mărime naturală. Vizitatorii aveau pe ecrane un buton de *human-menu*, prin care puteau face cunoștință cu biografiile indivizilor prezentați. Același meniu le permitea vizitatorilor să creeze o nouă generație de oameni virtuali, prin simularea actului de combinare genetică, plecând de la trăsăturile a doi indivizi selectați. Rezultatul alegerii lor, ce îmbina caracterele fizice ale celor doi, se materializa pe un ecran mare dintr-o cameră întunecată. Acest gest artistic a oferit noi modalități de a gândi relațiile umane și de a vizualiza implicațiile sociale și culturale ale procreerii.⁶⁸⁷

În mai 2004, Muzeul Științei din Londra a invitat vizitatorii la o serie de discuții despre etica testării genetice pe embrioni. Experții din muzeu discutau despre boli genetice și despre resursele științifice mobilizate pentru a ne vedea caracteristicile noastre determinate de ADN și defectele sau imperfecțiunile noastre genetice. Procesul științific se întâlnește aici cu viața socială și culturală (fig. 60).⁶⁸⁸ Instalația lui Neal White, *Uncontrolled Hermetic*, recrează în expoziția *CleanRooms*, una din camerele cu acces controlat folosite în industriile biotehnologice. Vizitatorii formează veriga slabă într-un sistem tehnologic curat: corpul uman.⁶⁸⁹

⁶⁸⁷ Susan Hazan. Weaving Science Webs: E-Learning and Virtual Science Centers. Loc. cit., p. 97

⁶⁸⁸ Ibidem, p. 98

⁶⁸⁹ *CleanRooms, London*. Consultat la data de 20.03.2019 la adresa: <https://www.artscatalyst.org/cleanrooms-london>

2. Samsung Digital Discovery Centre at the British Museum

Samsung Digital Discovery Centre (SDDC)⁶⁹⁰ a fost deschis în 2009 printr-un Parteneriat între British Museum și Samsung Electronics. O colaborare similară există în România, între muzeul Antipa și Samsung România.

SDDC dorește să fie o resursă educațională complementară sistemului educațional din Marea Britanie. Oferta educațională a Centrului este centrată pe colecție și adaptată misiunii și principiilor de design al experienței susținute de British Museum. O abordare versatilă a experienței de învățare este folosită pentru a face oferta educațională relevantă, atât pentru misiunea muzeului, cât și pentru publicul acestuia.⁶⁹¹ Un exemplu al reprezentării ordonării unor părți din statui grecești de pe Parthenon în cadrul aplicației *A Gift for Athena* produsă în parteneriat, între Samsung și British Museum⁶⁹²

Conform unei cercetări întreprinse în cadrul SDDC în 2013, copii mici ar putea avea probleme să țină telefonul sau tableta cu o singură mână, în timp ce cu cealaltă mână încearcă să apese ecranul și să sincronizeze artefactele cu tehnologia de realitate augmentată.⁶⁹³

C. Muzeu centrat pe comunitate – concentrare pe relații locale, dependență de experiențele și viața comunității (muzeul participativ).

Este un tip de muzeu ale cărui funcții nu pot fi preluate, de regulă, de muzeu de alt tip. Muzeul de Artă și Istorie din Santa Cruz (M.A.H.) este un contraexemplu, un muzeu de artă și istorie care a devenit unul comunitar prin implicarea membrilor culturii locale. Acest tip de muzeu are un rol social important, contribuie la întărirea relațiilor în cadrul comunității, necesită angajamentul de lungă durată al specialiștilor și programe orientate către nevoile comunității.⁶⁹⁴

⁶⁹⁰ Consultat la data de 20.03.2019 la adresa:

www.britishmuseum.org/learning/samsung_centre.aspx.

⁶⁹¹ Arnold Vermeeren, Licia Calvi, Amalia Sabiescu (ed.). *Op. cit.*, pp. 326

⁶⁹² Luke Edwards. *The British Museum and Samsung bring augmented reality to museum learning*. Consultat la data de 20.03.2020 la adresa: <https://www.pocket-lint.com/apps/news/samsung/125475-the-british-museum-and-samsung-bring-augmented-reality-to-museum-learning>

⁶⁹³ Payam Seyedm Mahmoud. *Op. cit.*, p. 29.

⁶⁹⁴ Elaine Gurian. *Civilizing the Museum*. Loc. cit., p. 53

Studii de caz

1. Muzeul de Artă și Istorie din Santa Cruz (MAH)

Participarea vizitatorilor poate avea forme moderate sau forme extreme. Una dintre acestea este Pop-Up museum, care este un muzeu ad-hoc, care nu doar că are un amplasament obișnuit, legat de viața cotidiană, ci este compus din obiecte aduse de vizitatori, plecând de la o anumită temă. Pentru ca aceste obiecte să capete greutate și să fie valorizate, este preferabil ca ele să fie asociate unor obiecte de muzeu⁶⁹⁵.

Muzeul realizează instalații participative, cu implicarea publicului. Instalația *Species Encounter* cuprinde un ecran de proiecție, proiectoare tip led și șabloane din carton cu forma vietăților marine⁶⁹⁶.

Muzeul de Artă și Istorie din Santa Cruz (MAH) condus de Nina Simon, a organizat multe astfel de muzee pe diferite teme și a reușit să implice comunitatea prin intermediul postărilor pe blogul site-ului web al muzeului. În acest fel, este posibilă participarea și după terminarea evenimentului. Fiecare experiență și fiecare poveste aduce un plus de valoare la mediul deschis creat de muzeu⁶⁹⁷. Postările și evenimentele de acest fel, sunt instrumente foarte puternice pentru a motiva participarea.

2. Muzeul din Brooklyn, New York

MAH nu este singurul muzeu care face apel la rețele de socializare pentru a încuraja participarea. Muzeul din Brooklyn este activ pe mai multe rețele sociale, printre care Facebook, Twitter, Tumblr, Instagram și YouTube, unde invită publicul să se implice în dezvoltarea expozițiilor. Într-una dintre expozițiile sale, *Split Second* (fig. 53), muzeul a invitat publicul să-și prezinte reacțiile personale legate de picturile din colecția permanentă a muzeului, prin intermediul site-ului său web. Proiectul a fost

⁶⁹⁵ Nora Grant. Pop Up Museums: Participant Created Ephemeral Exhibition. *Exhibitionist; The National Association for Museum Exhibition Journal*, 2015, pp. 14-18

⁶⁹⁶ Michele Guieu. Species Encounter at the Santa Cruz Museum of Art And History Mah . Consultat la data de 20.03.2019 la adresa: <https://micheleguieu.com/portfolio/species-encounter-at-the-santa-cruz-museum-of-art-and-history-mah/>

⁶⁹⁷ Hayley P. Trinkoff. *Storytelling in Art Museums*. (2015). Seton Hall University Dissertations and Theses (ETDs). 2083, pp. 29-30. Consultat on-line pe 20.03.2019 la adresa: <http://scholarship.shu.edu/dissertations/2083>

finalizat prin prezentarea tablourilor care au generat cele mai intense reacții, împreună cu reprezentarea vizuală a datelor colectate.⁶⁹⁸

Contactul și dialogul cu publicul este încurajat și în timpul vizitei prin aplicația ASK. Aceasta permite vizitatorilor să pună întrebări, uneori însoțite de fotografii, în timpul vizitei lor la muzeu și să primească răspunsuri în timp real de la o echipă aflată în pavilionul de acces al muzeului. Există posibilitatea de a cunoaște interlocutorul din cadrul echipei la sfârșitul vizitei. Scopul aplicației este de a crea un dialog și un contact social în jurul muzeului, nu neapărat de a obține niște informații de la un expert. Acest contact este mai dificil atunci când mai mulți vizitatori adresează întrebări simultan prin intermediul aplicației. În plus întrebările vizitatorilor sunt colectate pentru a modela comportamentul vizitatorilor și pentru a gândi, în funcție de acesta, strategia interpretativă a muzeului⁶⁹⁹.

Pentru realizarea aplicației ASK a fost realizat un studiu al vizitatorilor. Acesta a arătat că publicul preferă recomandări personale adaptate la experiența lor de moment. Libertatea de a pune întrebări este încurajată de anonimitatea lor în aplicație și de lipsa unei limite de timp. Echipa numără cinci persoane cu normă întreagă și două cu o jumătate de normă include un artist, un profesor, un arheolog și un master în bibliologie.

Unul dintre rezultatele folosirii ASK este familiarizarea cu muzeul și timpul acordat exponatelor în defavoarea telefonului mobil⁷⁰⁰.

Ca și în cazul MAH, tehnologia digitală nu este foarte întâlnită în galerii. Trebuie observată schimbarea numelui din Brooklyn Museum of Art în Brooklyn Museum⁷⁰¹, pentru că ea explică orientarea către comunitate a muzeului, chiar dacă aceasta nu implică, neapărat, și participarea directă a comunității la expoziții.

Unul dintre punctele tari ale muzeelor participative este acela că pot convinge atât sponsorii cât și publicul larg că experimentarea obiectelor în grup sau solitar reprezintă un avantaj, care nu poate fi înlocuit de nici un simulacru și este un instrument pentru a menține coeziunea societății.⁷⁰² Evenimentele organizate de aceste muzee sunt tot atâtea ocazii pentru ca membrii comunității să se cunoască și să se interacționeze, așa cum nu ar făcut-o în alte circumstanțe. Proiectele participative ne prezintă o realitate

⁶⁹⁸ Emmanuelle Amsellem, Isabelle Limousin. *Op. cit.*, p. 32

⁶⁹⁹ Mike Murawski. *Op. cit.*

⁷⁰⁰ Seph Rodney. *A Brooklyn Museum App Encourages Visitors to Ask Questions*. Consultat on-line pe 20.03.2019 la adresa: <https://hyperallergic.com/300564/a-brooklyn-museum-app-encourages-visitors-to-ask-questions/>

⁷⁰¹ Susana Smith Bautista. *Museums in the digital age : changing meanings of place, community, and culture*. Lanham: AltaMira Press, 2014, p. 162.

⁷⁰² Emmanuelle Amsellem, Isabelle Limousin. *Op. cit.*, p. 32

bogată și multidimensională, dar pentru a mobiliza publicul fac apel tot la tehnologie.

E. Muzeu național

Muzeele finanțate de guvern au alocate fonduri mari și beneficiază de clădiri impozante create de arhitecți contemporani.⁷⁰³ Multe dintre acestea au adoptat o perspectivă internațională (MuCEM, în Marsilia, Musée du quai Branly la Paris, Muzeul Confluențelor la Lyon, Muzeul Național de Istorie japoneză, care pune accentul pe viața cotidiană, Muzeul Canadian de Istorie cu denumirea anterioară Muzeul canadian al Civilizației, Muzeul Te Papa în Noua Zeelandă, Muzeul Național al Australiei, Muzeul Istoric German la Berlin sau Muzeul Rautenstrauch-Joest din Köln, etc.). Acestea pleacă de la ideea că istoria națională este interdependentă de cea a țărilor vecine și privită într-un context mai larg, se pot compara viziuni și memorii colective. Ideea existenței aici, este că există un context global, dar și că muzeele trebuie să se reinventeze⁷⁰⁴, iar aceasta este o strategie viabilă pentru muzeele naționale, în condițiile în care discursul naționalist a apus în majoritatea țărilor occidentale.

Muzeele naționale se concentrează în mod rar asupra Europei, iar vizitatorii acestora consideră că Europa nu ar trebui să fie un subiect semnificativ pentru aceste muzee.

În multe privințe, muzeele naționale europene sunt asemănătoare, pentru că națiunile și-au investit eforturile în reprezentarea identității lor prin categorii identice de obiecte, multe dintre ele adunate înainte de definirea disciplinelor actuale, în cadrul cabinetelor de curiozități. Muzeele naționale europene au definit un limbaj al culturii materiale, care permite explorarea implicită a caracterului european.⁷⁰⁵

Tendința la ora actuală este ca marile muzee naționale să adopte o perspectivă transnațională, iar uneori să se implice în proiecte reprezentative pentru istoria unei regiuni sau chiar a lumii.

Globalizarea lumii a făcut ca muzeele naționale și nu numai, să fie mai interesate de povești regionale, relații interculturale și de o perspectivă interdisciplinară asupra culturii. De asemenea, în modul de expunere se îmbină produse ale culturii textuale, vizuale, muzicale, rezultate ale cercetărilor științifice, film, teatru, multimedia, instalații interactive, care reflectă diferite caracteristici și legături interculturale și interdisciplinare.

⁷⁰³ Elaine Gurian. *Civilizing the Museum*. Loc. cit., p. 53

⁷⁰⁴ Emmanuelle Amsellem, Isabelle Limousin. *Op. cit.*, p. 31

⁷⁰⁵ *National Museums Making Histories in a Diverse Europe*. EuNaMus Report nr. 7, 2012, pp. 10-11

Studii de caz

Proiectul *A History of The World in 100 Objects* al British Museum

Proiectul expoziției este interesant, atât pentru că a permis participarea și colaborarea unor persoane din diferite domenii (specialiști din muzee din Marea Britanie și hobbyști) pentru a contura și modela o istorie a lumii, care începea cu selecția unor obiecte (o parte dintre acestea fuseseră deja incluse în proiecte similare)⁷⁰⁶ și includea și prezentarea acestora, precum și integrarea lor în niște etape de timp din evoluția omenirii.⁷⁰⁷ Acest proiect implica cel puțin patru dintre preocupările muzeologiei, despre care aminteam la începutul capitolului.⁷⁰⁸ Este de remarcat aici amestecul între profesioniști și nespecialiști, situați la periferia domeniului, o situație ideală în proiectele participative și colaborative.

Muzeul Te Papa (Muzeul național al Noii Zeelande)

Laboratorul de învățare al muzeului oferă posibilitatea de învățare inovatoare pentru realizare, hacking, conectare, colaborare și inventare. Laboratorul păstrează echilibrul între obiectele de muzeu și tehnologie și oferă posibilitatea pentru elevii și studenții din Noua Zeelandă de a dezvolta proiecte care țin cont de moștenirea lor culturală, dar imaginează și soluții și perspective pentru viitor.⁷⁰⁹

⁷⁰⁶ A History of The World List of Objects. Consultat la data de 20.03.2019 la adresa: <http://www.bbc.co.uk/ahistoryoftheworld/exploreraflash/?timeregion=13>

⁷⁰⁷ *Ibidem*.

⁷⁰⁸ Marc-Olivier Gonseth. *Op. cit.*

⁷⁰⁹ D. Bailey, D. Bell, T. Fagan, J. Smith, M. Young. *Transforming education at the National Museum of New Zealand Te Papa Tongarewa: Innovation and experiment through Hīnāture | Learning Lab*. Paper presented at the International Congress for School Effectiveness and Improvement, Singapore, 2018. Consultat la data de 20.01.2019 la adresa: <https://www.researchgate.net/publication/322817378>



Fig. 41. Peretele interactiv al muzeului Te Papa⁷¹⁰.

Peretele interactiv din cafeneaua muzeului permite răsfoirea colecției muzeului pentru alegerea unei opera de artă care să fie videoproiectată pe un perete⁷¹¹.

3.3. Studii de caz din România

Schimbările din muzeele românești sunt destul de evidente: magazine cu suveniruri, cafenele, cluburi și asociații ale muzeelor, Rețeaua și Noaptea Muzeelor, evidența muzeelor cu pagini web ținută de Institutul Național al Patrimoniului (fostul CIMEC), obligativitatea acreditării muzeelor⁷¹² pentru a garanta calitatea serviciilor acestora, etc. Toate acestea sunt demersuri de sincronizare cu muzeele occidentale. Acestea au fost încurajate de înființarea în 2006 a Rețelei Naționale a Muzeelor din România (R.N.M.R.), dar și de integrarea României în Uniunea Europeană.

⁷¹⁰ Kristina D.C. Hoepfner. *Interactive wall*. Consultat la data de 20.08.2022 la adresa: <https://www.flickr.com/photos/4nitsirk/4817930456>

⁷¹¹ Send your favourite art works to our wall. Consultat la data de 20.08.2022 la adresa: <https://www.tepapa.govt.nz/about/news/send-your-favourite-art-works-our-wall>

⁷¹² *Legea muzeelor și colecțiilor publice nr. 311/2003*, art. 18, 1. Consultat on-line pe 22.07.2020 la adresa: http://www.muzeul-judetean-argh.ro/images/Legea_311_2003.pdf

Cu toate acestea, observația dintr-un studiu din 2006, referitor la muzeele italiene, poate fi extrapolată și la muzeele românești din 2019: „*În general muzeele italiene sunt caracterizate de niveluri scăzute de performanță, nu au un sistem complex de servicii, depind aproape în totalitate de fonduri publice și sunt conduse de persoane cu o pregătire în științe umaniste sau științe exacte.*”⁷¹³

Muzeele occidentale se bazează pe vizitele turiștilor pentru acoperirea cheltuielilor, dar în muzeele românești situația este complet diferită, acestea sunt dependente de subvenția de la buget și de aceea micile lor inovații tehnologice se bazează, de multe ori, pe colaborări mai mult sau mai puțin întâmplătoare. Pe de altă parte, românii adoptă comportamente de consum cultural tot mai globalizate, astfel încât muzeele trebuie să-și schimbe modul de prezentare, cu sau fără prezența turiștilor străini.

Poveștile bogate ale colecțiilor sunt cele care le dau complexitate și le fac relevante, atât în spațiul digital, cât și în spațiul fizic al muzeelor.

În România, cultura muzeală nu este la fel de dezvoltată ca în Occident. Tocmai de aceea, este importantă cunoașterea contextului românesc, pentru a putea adapta și integra modele din afară, inclusiv modele referitoare la comunicare, interpretare, mediere, cu sau fără tehnologie. Ne referim pe de o parte, la adaptarea la un public și pe de alta, la o cultură anume. Creativitatea, incluziunea, motivația de vizitare – sunt codate cultural. Motiv pentru care ideile Ninei Simon nu au fost aplicate în spațiul românesc. Pentru că nu pot fi aplicate ca atare, trebuie traduse, adaptate. Altfel vor fi doar forme fără fond.

Modernizarea muzeelor românești este mai întâi o problemă conceptuală și mai apoi, una de mijloace și tehnologie. O problemă conceptuală adică una de filosofie a expunerii, dar și una de management. Există o fascinație a managerilor din muzeele românești pentru tehnologie, digitizare și promovarea exponatelor. Dar, din cauza lipsei de experiență în acest domeniu, există și multe rețineri. În perioada 1990-2010, peste 20 de muzee naționale și județene și-au modernizat expozițiile permanente. Dar numărul de muzee care și-au modernizat doar parțial expunerea permanentă, este mai mare.⁷¹⁴

Multe proiecte digitale din muzeele românești sunt realizate prin colaborări rezultând proiecte surprinzătoare. De exemplu, Muzeul de Istorie Națională și Arheologie din Constanța a fost atras în proiectul *ARCHIVE - Ancient Roman Cultural Heritage Interactive Visualization Environment*

⁷¹³ S. Bagdali, C. Polino. Institutional change in Italian museums: does the museum director have a role to play?. *International Journal of Arts Management*, Vol. 8, Nr. 3, 2006, p. 8, Traducere Claudia Popescu

⁷¹⁴ Alexandra Zbucnea. *Marketing muzeal pentru nonmarketeri*. Loc. cit., p. 62

For The Cross Border Area Between Bulgaria And Romania, prin intermediul căruia a creat niște exponate interesante, interactive, prin folosirea noilor tehnologii.⁷¹⁵

Profilul vizitatorului care participă la Noaptea Muzeelor, în București, conform unui studiu întreprins de R.N.M.R. în 2013, este următorul: vârsta medie este de 35 de ani, vizitează în grup (din 10 vizitatori, 4 vin cu familia, 3 cu prietenii și 2 cu partenerul). Motivele de vizitare sunt, în ordinea frecvenței lor: plăcerea de a vizita muzee, curiozitatea și ocazia de a participa la o activitate împreună cu prietenii sau familia.⁷¹⁶ Conform tipologiei motivației de vizitare a lui Falk⁷¹⁷, vizitatorii la Noaptea Muzeelor sunt: facilitatori, amatori de experiențe, dar și exploratori curioși. Ponderea de facilitatori pare să fie cea mai mare, de aceea trebuie gândite mai multe activități și evenimente pentru grupuri, mai multe posibilități de interacțiune între vizitatori. Noaptea Muzeelor este cel mai important eveniment anual pentru muzele românești și o șansă foarte bună de promovare și de comunicare a misiunii și a preocupărilor sale.

Barometrul de Consum Cultural din 2018 a arătat că nu au existat schimbări semnificative ale consumului cultural în 2018 față de 2017, deși bugetul alocat pentru Ministerul Culturii a fost dublu în anul Centenarului.⁷¹⁸ Conform observațiilor subtile ale lui Vintilă Mihăilescu, din prefață Barometrului din 2018, sugerează că societatea românească este în curs de globalizare și că are loc o diversificare a spectatorilor și o scădere a ponderii publicului dominant (reprezentat, de pildă, de publicul spectacolelor de muzică populară).⁷¹⁹

Există o problemă reală a lipsei de vizitatori a muzeelor românești. „Aproape 70% dintre români nu merg deloc la muzeu pe parcursul unui an.”⁷²⁰ Această lipsă a vizitatorilor poate avea legătură și cu caracterul artificial al istoriei. Istoricul și curatorul ordonează faptele și obiectele istorice în cadre noi, recompunând astfel varietatea de timpuri și spații într-o model uniform. Acest model era considerat unul static (un adevăr universal)

⁷¹⁵ Aurel Mototolea, Andreea Andrei. Un muzeu pentru fiecare. *Revista muzeelor*, nr. 1, 2019, pp. 48-54

⁷¹⁶ Alexandra Zbucnea. *Marketing muzeal pentru nonmarketeri*. Loc. cit., pp. 12-17

⁷¹⁷ J. H. Falk, L. D. Dierking. *The Museum Experience Revisited*. Walnut Creek, CA: Left Coast Press, 2013, p. 48

⁷¹⁸ Carmen Croitoru (coord.), Anda Becuț Marinescu (coord.). *Barometrul de Consum Cultural 2018 : Dinamica sectorului cultural în anul Marii Uniri*. București: Editura Universitară, 2019, p. 21

⁷¹⁹ Ibidem, p. 7

⁷²⁰ Alexandra Zbucnea. *Marketing muzeal pentru nonmarketeri*. Loc. cit., p. 32

în muzeele mai vechi și, implicit, în majoritatea muzeelor românești, care nu și-au modernizat modul de expunere.

La ora actuală globalizarea, practicile de muncă nomade, migrația și mai ales (în spațiul românesc) individualismul, au rupt legăturile dintre oameni și mediile fizic și social, în care se întrupează memoria colectivă. Este nevoie de noi tipuri de memorie colectivă și, implicit, de noi practici muzeale, pe care prea puține muzee românești sunt dispuse să le adopte.⁷²¹

În România există câteva apariții notabile în rândul muzeelor naționale: Muzeul Național de Artă Contemporană, Muzeul Național al Hărților și Cărții Vechi, Muzeul Național al Literaturii prezentat într-o nouă formulă. Tehnologia digitală este încă incipientă în acestea. Este vorba mai ales de audio-video, de proiecții. Nu sunt muzee foarte vizitate sau atracții turistice, cum sunt Muzeul Țăranului Român, Muzeul Național de Artă al României sau Muzeul Național al Satului, pentru că nu au o colecție atât de mare de obiecte ca altele sau, în cazul Muzeului Național al Literaturii Române, aceste obiecte nu sunt suficient de expresive. Este greu să asociezi emoția sau creativitatea cu un manuscris. Un astfel de demers a întreprins unul dintre primii curatori ai muzeului, arhitectul Augustin Ioan, care a scos în evidență o foaie în care Mihai Eminescu își exersa semnătura. Tot în demersul acestuia, se număra amplasarea unui mulaj după o coloană a Mănăstirii Văcărești, împrumutată de la U.A.U.I.M. (I.A.I.M. pe vremea aceea, în anii 90).

Proiectele și expozițiile muzeale care integrează tehnologii digitale sunt diverse în spațiul românesc, precum și în cel occidental. Se observă mai mult interes pentru acestea în muzeele mai mici, decât în muzeele naționale din capitală. Dintre muzeele naționale din capitală, singurul în care găsim o prezență consistentă a tehnologiei, este Muzeul Antipa. Întâlnim, în schimb, exemple notabile de inserții tehnologice, în muzeele din rețeaua Muzeului Municipiului București. Acestea merită o analiză separată pentru că formează o familie, după cum și tehnologiile folosite aici sunt similare.

Spre deosebire de alte abordări (precum cea folosită în Muzeul Industriei din Gabrovo), designerul tehnologiei inserate în muzeele din rețeaua Muzeului Municipiului București nu a avut control asupra întregii experiențe a vizitatorilor, a putut doar să adauge elemente într-un decor și o

⁷²¹ Angelina Russo. The rise of the 'media museum'. Creating interactive cultural experiences through social media. În: Elisa Giaccardi (ed.). *Heritage and social media. Understanding heritage in a participatory culture*. London: Routledge, 2012, p. 149

structură expozițională prestabilită. Este, de altfel, situația cel mai des întâlnită.

A. Muzeu centrat pe obiect – concentrate pe valoarea artefactelor și colecțiilor (cadrul deținător de obiecte)

Un studiu al lui Muh-Chyun Tang propune trei tipuri de practici de reprezentare folosite pentru digitizarea conținutului muzeal și identificate, de autor, în cadrul Muzeului Digital Național al Taiwanului (National Digital Museum Project of Taiwan). Conform acestuia, reprezentarea conținutului muzeal poate fi: narativă, centrată pe obiect sau centrată pe informație. Dar tipologia pe care o propune aceasta, poate fi extrapolată și în contextul expunerii. Putem avea instalații narative, tehnologii centrate pe obiect și tehnologii centrate pe informație, pe procesele care au loc, un mod preferat în muzeele științifice. În cadrul modului de reprezentare centrat pe informație, funcția imaginilor este axată pe transmiterea de informație, obiectul este văzut dintr-o perspectivă pragmatică, nu semantică.⁷²² Putem asocia cele trei tipuri de reprezentare cu cele trei niveluri semiotice, reprezentarea narativă corespunde nivelului sintactic, cea centrată pe obiect corespunde celui semantic, iar cea centrată pe informație, unui nivel pragmatic.

Întrebarea este dacă în categoria muzeelor centrate pe obiecte vom găsi moduri de reprezentare narative sau centrate pe informație, cu ajutorul tehnologiei?

1. Muzeul Municipiului București – moduri de reprezentare combinate: narative și centrate pe informație

Muzeul Municipiului București este un muzeu centrat pe obiecte, dar și unul memorial, o valență descoperită după 1989. Tehnologia prezintă atât în Palatul Suțu, cât și în Muzeele Aman sau Severeanu, deservește atât obiectele, cât și caracterul memorialistic. Palatul Suțu al MMB este un muzeu de istorie și de artă. Are un patrimoniu eterogen: arheologie, istorie, artă (găzduiește o parte din colecțiile Pinacotecii⁷²³, dar și alte obiecte care țin de artele decorative: ceasuri, piese vestimentare, etc.).

Elementele de tehnologie prezente în Palatul Suțu sunt unele discrete pentru a nu se evidenția prea mult în cadrul unor case și a unor

⁷²² Muh-Chyun Tang. Representational practices in digital museums: A case study of the National Digital Museum Project of Taiwan. *The International Information & Library Review*, nr. 37, 2005, pp. 51–60.

⁷²³ Aceasta urmează să își găsească, în fine, un sediu, în Palatul Astra.

colecții istorice: instalația *Timpul Orașului* sau *holograma* doamnei Suțu. Aceste instalații au un rol narativ și un caracter memorial satisfăcător, care te eliberează, pentru un scurt interludiu, de lectura etichetelor. În plus, instalația *Timpul Orașului*, satisface ideea de manifestare materială și estetică a tehnologiei. Este vorba despre o videoproiecție pe două dintre ferestrele muzeului, într-o sală altminteri goală și întunecată. Ceea ce lipsește acestei instalații, care are capacitatea de a emoționa, este legătura cu restul muzeului, ea sugerează o legătură între muzeu și viața orașului, pe care o sugerează imaginile proiectate.



Fig. 42. Hologramă a unei monezi care permite vizualizarea ei prin rotire și la o dimensiune mai mare decât originalul în cadrul Muzeului George Severeanu (fotografia subsemnatei)

Mai interesant ca mod de folosire a tehnologiei pare Muzeul George Severeanu (fig. 42), care are niște etichete disponibile pe tablete și niște replici digitale ale obiectelor mici (Severeanu a fost un colecționar de camee și de monede). Există și câteva holograme, care fac dreptate obiectelor prețioase mai mici, protejate de vitrine; aici tehnologia se pune în serviciul obiectelor.

Proiectul *Istoriei despre Marea Unire* a fost prezentat de M.M.B. în Anul Centenarului. Este un proiect realizat în colaborare cu Institutul Național al Patrimoniului și câteva dintre exponatele scanate 3D și încărcate

pe platforma Sketchfab⁷²⁴ (capul lui Mihai Viteazul, două tablouri, trei medalii și o plachetă) au fost prezente și într-o expoziție dedicată Centenarului din cadrul Palatului Suțu. Ilustrativă pentru natura compozită a expoziției dedicate Centenarului, a fost prezența a două exponate din patrimoniul Muzeului Simu: Macheta pentru Monumentul Unirii a lui Paciurea și un jilț, bazat pe un desen al Reginei Maria.

Un proiect mult așteptat al M.M.B., menit să creeze din patrimonial eteroclit al acestui muzeu o poveste coerentă, este *Muzeul Vârștelor*. Aici tehnologia digitală are un rol discret. Vitrinele sunt foarte vizibile, la fel și etichetele digitale, iar filmele documentare te transpun în diferite epoci ale orașului. Există și o instalație care realizează un fel de *portret robot* al vizitatorului la o vârstă înaintată.

Există o dimensiune memorială certă și la Muzeul Colecțiilor de Artă, cu o funcție recuperatorie față de perioada comunistă și de confiscarea colecțiilor și pierderea individualității acestora, motiv pentru care am și ales această locație pentru a prezenta reconstrucția Muzeului Simu, în cadrul căreia am organizat și un tur ghidat în colecția Anastase și Elena Simu.

Fragmentele salvate din Mănăstirea Văcărești și expuse în Muzeul Național de Artă au și ele o funcție memorială și recuperatorie. Ele sugerează mai mult decât expun și contribuie la acoperirea unei perioade istorice, care ar fi lipsit altminteri din expunere, perioada fanariotă.

Muzeul Universității București, precum și Muzeul Școlii de Arhitectură (gestionat de Centrul Expozițional Documentar al U.A.U.I.M.) sunt tot combinații între un muzeu memorial și o colecție de obiecte.

Muzeul Țăranului Român are și el o componentă memorială care este accentuată în instalația *Ciuma* sau în expoziții temporare, cum este *Cei din lume fără nume*.⁷²⁵

Acest cadru memorial este unul favorabil pentru inserarea tehnologiei, dar există o rețineră în acest sens, determinată de caracterul diafan și fragil al expunerii coordonate de Horia Bernea. Muzeul Țăranului Român a primit premiul European Museum of the Year Award 1996, pentru modul inovator de expunere al unei colecții etnografice. Turul audio-video al Muzeului Țăranului Român este bine realizat și a avut succes, mai ales la ora actuală, când muzeul se află într-o renovare pe perioadă nedefinită. Acest tur al muzeului facilitează accesul la colecție, chiar și în lipsa acesteia și poate uneori, chiar să i se substituie, așa cum s-a întâmplat cu ocazia unor

⁷²⁴ *Istории despre Marea Unire*. Consultat on-line pe 22.03.2020 la adresa: <https://sketchfab.com/istorii.despre.Marea.Unire>

⁷²⁵ *Cei din lume fără nume: Politica pronatalistă a regimului Ceaușescu*. Consultat on-line pe 22.01.2020 la adresa: <http://www.muzeultaranuluiroman.ro/acasa/cei-din-lume-fara-nume-ro.html>

conferințe și chiar a unui film de promovare a muzeului, realizat de Rețeaua Națională a Muzeelor din România, în care au fost proiectate imagini din cadrul colecției pe pereții goi ai acestuia, aflat în renovare.

Inclusiv expozițiile *Uranus Acum* și *În ochiul Ciclopului* au avut o dimensiune memorială, mai accentuată la cea din urmă și favorizată, de altfel, și de cadrul expoziției: Casa de Târgoveț. Ambele expoziții au folosit tehnologia digitală.

2. Muzeul Național de Artă al României - Mărturii. Frescele Mănăstirii Argeșului

Expoziția a fost deschisă în perioada 6 decembrie 2012

- 26 mai 2013.

Scenografia expoziției a fost realizată de trei arhitecți: Cristina Constantin, Mirela Vlăduță și Cosmin Pavel. Expoziția valorifică eforturile unei echipe de restauratori, dar și alte resurse documentare, care să completeze imaginea acestor fresce din care, în urma restaurării (sau a reconstrucției) întreprinse de arhitectul francez Andre Lecomte du Nouy, s-a păstrat numai o mică parte, în jur de 5% (situație similară, ca proporții, cu frescele păstrate de la biserica mare a Mănăstirii Văcărești). Pentru că provin dintr-un monument cu vocație identitară, un laborator al identității naționale, frescele au fost puse în valoare, inclusiv prin tehnologii digitale. Imaginea pe care o propunea expoziția era cea a unei scenografii, care pendula între butaforia teatrală și ideea de șantier de construcție, destul de similar cu modul de prezentare al mulajelor arhitecturale din cadrul *Cité de l'Architecture et du Patrimoine* din Paris⁷²⁶. Numai că aici nu erau prezentate mulaje tridimensionale, ci porțiuni de frescă, elemente bidimensionale. Trecerea spre tridimensional se face prin: machete (inclusiv scenografia poate fi văzută ca o machetă a interiorului bisericii episcopale), prin reconstrucția tridimensională a locului ocupat de fragmentele de frescă păstrate (prezentată printr-un film, fig. 57), un montaj de film care prezintă etapele de restaurare și o aplicație interactivă, care permite vizualizarea unor părți de frescă, care nu au fost extrase și s-au pierdut⁷²⁷. Dat fiind că pictorul Gheorghe Tattarescu a reprodus în 1860 tablourile votive ale bisericii printr-o serie de desene și schițe, cuprinse în Albumul național, ne

⁷²⁶ Stephane Kirkland. *Paris's Architecture Museum: La Cité de l'Architecture et du Patrimoine*. Consultat on-line pe 12.09.2019 la adresa: <http://stephanekirkland.com/la-cite-de-larchitecture/#more-2335>

⁷²⁷ *Frescele Mănăstirii Argeșului la MNAR*. Consultat on-line pe 12.09.2019 la adresa:

http://main.radioromaniacultural.ro/marturii_frescele_manastirii_argesului_la_mnar-4098

putem face o idee asupra acestora, chiar dacă unele părți din frescă au fost greșit identificate de acesta⁷²⁸. În expoziție sunt expuse și alte documente care prezintă Mănăstirea Argeșului înainte de restaurare: acuarelele lui Henri Trenk, litografiile lui Carl Isler, acuarelele și fotografiile realizate de Carol Popp de Szathmari. De aici au lipsit, din păcate, releveele realizate de arhitectul restaurator (sau de biroul său de arhitectură), înaintea restaurării, precum și macheta bisericii Mănăstirii Argeșului, aflată la Muzeul de Artă Frederic Storck și Cecilia Cuțescu Storck, și realizată pentru Expoziția Universală de la Paris din 1867, prin colaborarea dintre sculptorul Karl Stork și arhitectul Gaetano Burelli. Ele sunt prezente însă în catalogul expoziției, apărut în 2013⁷²⁹.



Fig. 43. Videoproiecție în cadrul expoziției *Mărturii. Frescele Mănăstirii Argeșului*⁷³⁰

Expoziția a fost realizată cu finanțarea Administrației Fondului Cultural Național. Vedem cum tehnologia a reușit să completeze lacunele legate de contextul pieselor, dar nu în totalitate, din cauza lipsei de colaborare între muzee, sau cu alte instituții implicate. O modelare 3D după macheta existentă la Muzeul Stork ar fi oferit mai multe detalii legate de clădirea

⁷²⁸ Gheorghe M. Tattarescu, *Albumul Național*, 1860 apud. Ovidiu Boldura, Emanuela Cernea, Lucreția Pătrășcanu. *Mărturii: frescele Mănăstirii Argeș*. București: Muzeul Național de Artă al României, 2013, p. 178

⁷²⁹ Ovidiu Boldura, Emanuela Cernea, Lucreția Pătrășcanu. *Mărturii: frescele Mănăstirii Argeș*. București: Muzeul Național de Artă al României, 2013

⁷³⁰ <http://abruptarhitectura.blogspot.com/2012/12/m-arturii.html>

inițială, după cum digitizarea unor relevee realizate de atelierul lui Nouy ar fi oferit o perspectivă mai clară asupra ideilor arhitectului restaurator.

3. Muzeul Țăranului Român – turul virtual

Imaginile panoramice sunt însoțite de o hartă a celor trei nivele ale clădirii și de o poveste a clădirii, a demersului muzeal și a sălilor care face expunerea intuitivă și rafinată mai ușor de înțeles. Vocea feminină este în acord cu nota muzeului. Turul și mai ales ghidajul audio sunt cu atât mai utile, cu cât muzeul se află în renovare. Muzeele gândite pentru profesioniști – hobbyști și rechargers ca M.Ț.R. sau M.N.A.R. pot satisface și alte categorii de vizitatori, în ciuda expunerii lor concentrate pe obiecte și prea puțin teatrale. Chiar și expunerea minimalistă de la M.Ț.R. (cea veche a echipei lui Horia Bernea) poate beneficia și de tehnologie (turul virtual) pentru a facilita accesul. Tehnologia trebuie să vină cu propria sa infrastructură, separată de cea tradițională și articulată cu colecția, nu doar cu intervenții punctuale, cum sunt cele de la Detroit Institute of Art.

4. Muzeul Județean de Istorie și Artă din Zalău

Ca multe muzee din Transilvania, Muzeului Județean de Istorie și Artă Zalău (MJIAZ) are un important tezaur de artefacte dacice și romane. Scanarea tridimensională a acestora este un mod de valorificare, dar plasarea lor în contextul istoric original, printr-o reconstituire virtuală, ar fi mult mai atractivă mai ales când este vorba de fragmente din construcții romane. Muzeul a fost determinat în acest demers de nevoia de a dobândi vizibilitate și vizitatori. O altă inserție interesantă de tehnologie în MJIAZ este ghidul virtual inaugurat cu ocazia Noptii Muzeelor din 2015 și realizat de Avitech. Ghidul care a luat forma împărtatului Caracalla oferă informații despre muzeu printr-un sistem audio-video, care prespune proiectarea pe o suprafață pentru crearea unei reprezentări similare cu o hologramă. Gradul de interactivitate este redus și depinde strict de interacțiunea cu resursele audio ale sistemului⁷³¹.

Câteva artefacte digitale ale MJIAZ (din lapidariu) din situl Porolissum sunt disponibile pe pagina de SketchFab a INP⁷³², dar experiența de vizitare a reconstrucției virtuale nu este disponibilă on-line, ci doar în muzeu.

⁷³¹ Împăratul Caracalla, gazda permanentă a Muzeului Județean de Istorie și Artă Zalău. Consultat on-line pe 12.09.2019 la adresa:

http://www.avitech.ro/uploads/Brosuri/Studiu_de_Caz_Asistent%20virtual.pdf

⁷³² <https://sketchfab.com/3d-models/monument-funerar-roman-dd0fe28f6fe940738a258d75096bc6c9>

Expoziția de realitate virtuală și augmentată este organizată într-o sală goală a muzeului. Componenta de realitate augmentată presupune vizualizarea cu ajutorul unei tablete, a unor obiecte de patrimoniu modelate 3D și a unui monument funerar reconstruit.

Componenta de realitate virtuală presupune un tur virtual în cadrul unui complex roman de la Porolissum, compus din cinci clădiri reconstituite virtual⁷³³. Unele clădiri cu aspect țăranesc nu par totuși verosimile în context antic.

B. Muzee centrate pe narațiune – obiectele și muzeotehnica sunt subordonate unui discurs coerent, care ține de cadrul memorial.

În spațiul românesc nu există muzee memoriale foarte consistente, cele mai interesante fiind casele unor scriitori din subordinea Muzeului Național al Literaturii Române. Există și un muzeu din subordinea MMB, care are un caracter memorial și folosește și tehnologia, Muzeul Victor Babeș.

Aș vrea să prezint aici două expoziții temporare pe care le cunosc mai bine, care ilustrează niște modalități de a spune o poveste emoționantă folosind și tehnologia. Au existat o serie de expoziții legate de remodelarea comunistă a Bucureștiului și, în special, a unei părți din fostul Centru Istoric care începea din zona cartierului Izvor și ajungea până în Rahova. Două dintre cele mai recente expoziții dedicate acestor demolări sunt *Uranus Acum* și *În ochiul Ciclopului*.

1. *Uranus Acum*

Proiectul *Uranus Acum* a înglobat mai multe componente: o expoziție organizată la Muzeul Național de Artă Contemporană, o serie de tururi urbane, o serie de trei machete în mărime naturală, amplasate în peisajul urban și care reprezintă părți din câteva dintre clădirile demolate, oferind niște repere pentru a putea înțelege o realitate a cărei dimensiune o face mai greu de înțeles. Fiecare dintre cele machete-instalații era însoțită de

⁷³³ Sălaj: Sală de expoziție unicat bazată pe realitate virtuală și augmentată la Muzeului Județean de Istorie și Artă Zalău. Consultat on-line pe 22.07.2020 la adresa: <https://www.agerpres.ro/cultura-media/2018/01/26/salaj-sala-de-expozitie-unicat-bazata-pe-realitate-virtuala-si-augmentata-la-muzeul-județean-de-istorie-si-arta--43564>

un panou explicativ, cu un cod QR. Prin scanarea acestor coduri erau oferite și alte ancoră afective prin amintirile unor supraviețuitori ai demolărilor⁷³⁴.

Expoziția de la supanta M.N.A.C. a fost centrul de interes din care au iradiat celelalte manifestări și locul în care acestea au fost contextualizate. Expoziția a avut peste 1000 de oameni la vernisaj și a generat numeroase discuții dintre foștii locuitori, care își identificau casele demolate și tinerii, care începeau să înțeleagă ce s-a întâmplat. Într-un fel, atât supraviețuitorii, cât și tinerii erau în aceeași ipostază, pentru că aveau numai imagini parțiale asupra demolărilor. Rolul expoziției era să ofere o imagine mai amplă. Expoziția a prezentat cu scrupulozitate istoricul zonei, începând cu niște așezări dacice și ajungând până la inaugurarea Catedralei Mântuirii Neamului. Zona pe care s-a construit Casa Poporului și de unde au plecat demolările era o parte din cornișa Dâmboviței, care a dat acestui oraș de câmpie, care este Bucureștiul, câteva dealuri, dintre care cel puțin două au dispărut sau au devenit de nerecunoscut: Dealul Arsenalului și Dealul Văcărești.

O altă zonă a fost dedicată mărturiilor foștilor locuitori prin vitrine cu imagini din albumele familiilor, documente (acte de proprietate, autorizații de construcție, scrisori, diplome), și interviuri care rula pe un ecran și care puteau fi ascultate cu căștile. Într-un colț se afla și o masă cu fragmente salvate din demolări, împrumutate de la Muzeul Școlii de Arhitectură, dar provenite, de fapt, de la o expoziție din 1982 organizată în IAIM, o expoziție care punea sub semnul întrebării demolările care, pe acea vreme, erau abia la început.

Elementul central al expoziției și una dintre ideile proiectului a fost o machetă a zonei. Nu este o machetă obișnuită, este o machetă care ne prezintă simultan straturile actuale (blocurile, Casa Poporului și Catedrala Mântuirii Neamului) și cele demolate, precum și vechiul relief al zonei. Macheta este realizată dintr-o suprapunere de cercuri de plexiglas care conțin, fiecare dintre ele amprenta construcțiilor. S-a vorbit mult despre dimensiunea demolărilor întreprinse pentru crearea Centrului Civic al Bucureștiului, dar este greu să-ți faci o imagine detaliată, pentru că este nevoie de coroborarea mai multor hărți și de suprapunerea mai multor straturi constructive. Dar tot tehnologia digitală a oferit și aici o soluție.

Macheta coexistenței din Cartierul Uranus (fig. 59) a fost realizată din straturi printate succesiv, pe un material transparent, în care apar niveluri constructive și elementele mai vechi, sau mai noi ale peisajului

⁷³⁴ URANUS ACUM. *Expoziție, arhivă digitală și instalații în spațiul public*. Consultat on-line pe 12.09.2019 la adresa: <https://e-zeppelin.ro/uranus-acum-expozitie-arhiva-digitala-si-instalatii-in-spatiul-public/>

urban, curbe de nivel și alte detalii, care coexistă într-o reprezentare la scară⁷³⁵.



Fig. 44. Macheta coexistenței din Cartierul Uranus este, la ora actuală, în Muzeul Școlii de Arhitectură.⁷³⁶

Toate aceste lucruri, nu ar fi fost posibile atât de precis fără intervenția calculatorului. Straturile suprapuse sugerează o suprapunere de timpuri și de spații, se întâlnesc straturile demolate, sau cele din etapa anterioară demolărilor, straturile adăugate pe baza proiectului mult modificat de sistematizare a Centrului Civic, precum și construcțiile recente dintre care cea mai importantă este Catedrala care se ridică, la fel ca și Casa Poporului deasupra straturilor de plexiglas. Macheta te ajută să identifici modul în care a evoluat topografia locurilor și cum a fost rescris țesutul urban. Macheta de dimensiuni mici (diametrul de un metru) are și o serie de sertare, care explică și pun în context reperele din diferite sectoare ale machetei circulare: biserici, dar și locuințele la care fac referire, atât mărturiile din expoziție, cât și instalațiile amplasate în spațiul urban.

⁷³⁵ URANUS ACUM. Expoziție, arhivă digitală și instalații în spațiul public. Loc. cit.

⁷³⁶ Foto Claudia Popescu, Noaptea Muzeelor 2022.

2. În ochiul Ciclopului

Expoziția organizată în Casa de Târgoveț din București, și vernisată cu ocazia Zilei Patrimoniului, pune problema patrimoniului arhitectural demolat și a celui rămas ca un martor al demolărilor, precum Casa de Târgoveț. Expoziția a cuprins o expoziție de fotografii de mari dimensiuni, câteva casete luminoase cu fotografii, o colecție de fragmente din demolările din acei ani și o instalație video. Instalația a fost realizată de curatorul-arhitect Ioana Marinescu și remontată de subsemnata în UAUM cu ocazia Noptii Galeriilor de Artă din 2019 (fig. 60). Instalația folosea o cameră goală a Casei de Târgoveț, ca suport pentru proiecția fotografiilor realizate de Bujor Nedelcovici în perioada demolărilor. Proiecția a fost însoțită de vocea lui Cristian Văraru care citea un fragment din *Lectorul de imagini*, în care scriitorul prezenta contextul și motivele pentru care a făcut aceste fotografii, motive care au generat și numele expoziției⁷³⁷.



Fig. 45. Videoproiecție cu fotografii de Bujor Nedelcovici în Noaptea Galeriilor de Artă.⁷³⁸

O prezentare audio-video similară a fost realizată de colaboratoarea mea, arh. Andreea Iosif, pentru prezentarea de la deschiderea proiectului de reconstrucție a Muzeului Simu.

⁷³⁷ Bujor Nedelcovici. *Lectorul de imagini. Vandalism arhitectural în București. 1980-1987*. Editura Institutul Național pentru Memoria Exilului Românesc, 2006

⁷³⁸ Foto Claudia Popescu

3. Muzeul Casa Mureșenilor

Muzeul Casa Mureșenilor este un muzeu memorialistic, care și-a propus și a reușit, începând din 1998⁷³⁹ să țină pasul cu evoluțiile IT, pentru promovarea și comunicarea colecției și pentru crearea de conținut nou, atractiv și interactiv.

Într-un proiect finanțat prin AFCN din 2017, casa memorială a creat mai multe aplicații de realitate virtuală și realitate augmentată, pentru promovarea patrimoniului casei memoriale și a contextului istoric, asociat cu aceasta. Printre aceste aplicații se numără trei ghizi virtuali, dintre care cel mai important a fost Andrei Mureșanu, creatorul Imnului Național.

O altă aplicație prezenta câteva momente și locuri din trecutul Brașovului, cum ar fi Zeppelinul care a survolat orașul în 1929. Aplicațiile respective au rulat prin intermediul unor ochelari de VR, obținuți prin împrumut, sau prin sponsorizare.⁷⁴⁰

Soluția folosită în Casa Mureșenilor a fost de separare, în linii mari, a tehnologiei de expunerea tradițională (cele trei săli ale expoziției permanente), prin crearea unui spațiu destul de mare (opt săli) pentru expoziții temporare, care găzduiește diferite forme de tehnologie.⁷⁴¹ Această abordare a fost folosită și în alte muzee (Muzeul Național al Hărților și Cărții Vechi), care se folosesc de finanțări externe și de expoziții temporare pentru atragerea publicului.

O expoziție cu diferite instalații interactive a fost realizată prin accesarea fondurilor disponibile în Anul Centenarului și ținând cont de specificul muzeului. Printre aceste instalații se numără și un ecran muzical prin intermediul căruia puteau fi auzite mai multe melodii, inclusiv imnul național⁷⁴².

Videoproiecția pe un perete a compozitorilor, autori de muzică patriotică, din toate provinciile istorice românești, este folosită pentru selectarea melodiei dorite. Legătura între videoproiecție și muzica ce pleacă dintr-un calculator este realizată printr-o baghetă de dirijor, prevăzută cu un senzor de mișcare. Videoproiecție și ecranul calculatorului sunt legate între

⁷³⁹ Valer Rus. Muzeele și tehnologia informației. Studiu de caz Muzeul Casa Mureșenilor. În: *Țara Bârsei*, nr. 1, 2002, pp. 27-30.

⁷⁴⁰ Cristina Seitz. Realitatea virtuală – soluție inovatoare de protejare și promovare a patrimoniului. *Revista muzeelor*, nr. 1, 2017, pp. 10-13.

⁷⁴¹ Idem. Arts & History. O viziune nouă pentru un muzeu vechi. *Revista muzeelor*, nr. 1, 2015, pp. 48-54.

⁷⁴² Valer Rus. Expoziția multimedia și interactivă „Pe drumul spre Marea Unire”. În: *Revista muzeelor*, nr. 1, 2018, p. 18

ele și selecția realizată într-o zonă proiectată este transpusă în alegere într-un calculator.⁷⁴³

Aplicația IA a fost prezentată în cadrul Conferinței de Marketing Cultural din 2019, unde am avut ocazia să interacționez cu ea. Este un program de calculator corelat cu motoarele de căutare de pe internet care, pe bază de cuvinte cheie, identificate în întrebarea utilizatorului, construiește răspunsuri personalizate, deocamdată doar în limba română. Declanșatorul care îi arată programului că întregirea a luat sfârșit este: *Servus IA*. Din câte știu, este singura aplicație de Inteligență Artificială din România și a fost realizată de cercetători din Universitatea Transilvania din Brașov folosind un avatar cu suport text-to-speech. Ineditul acestei aplicații este că, spre deosebire de alte proiecte, în care a fost implementată fie aplicație, fie un dispozitiv, și acolo aplicațiile respective nu se mai modifică, în acest caz aplicația se adaptează continuu, în funcție de cuvintele cheie introduse de muzeografi.

În cadrul muzeului din Brașov aplicația are două variante adaptate expunerii temporare una și celei definitive a doua. Prima variantă a asistentului virtual IA este amplasată în zona comună de la intrarea în expozițiile, temporară și permanentă, ale muzeului. IA are la ora actuală o bază de date concentrată în jurul istoriei orașului Brașov. Aplicația a fost testată în cadrul unor vizite cu 10 clase de elevi în luna octombrie 2019. Proiectul a fost co-finanțat de Administrația Fondului Cultural Național⁷⁴⁴. Provocarea muzeului a fost de a face legătura între nevoia de tehnologie și posibilitățile existente iar cuvântul declanșator ales dovedește o bună cunoaștere a publicului.

4. Muzeul Național al Literaturii Române

Există două mari structuri care integrează informația într-un muzeu: povestea și imaginea.⁷⁴⁵ Un muzeu dedicat scrisului trebuie să reanime exponatele sale scrise, într-un mod similar cu lectura, să restabilească legătura dintre scriitură și poveste. Dar dincolo de poveste, muzeul dedicat literaturii trebuie să creeze imagini, căci numai prin ele

⁷⁴³ Valer Rus. Expoziția multimedia și interactivă „Pe drumul spre Marea Unire”. Loc. cit., p. 18

⁷⁴⁴ *IA – primul asistent virtual muzeal din România bazat pe Inteligență Artificială*. Consultat on-line pe 12.01.2020 la adresa:
<http://muzeulmuresenilor.ro/2019/10/13/ia-primul-asistent-virtual-muzeal-din-romania-bazat-pe-inteligenta-artificiala/>

⁷⁴⁵ Susan Weinschenk. *Neuro Web Design*. Berkeley: New Riders, 2009, pp. 111-118

poate atrage și păstra atenția vizitatorului. Nu este deci întâmplător, că s-a preferat un mod de expunere tematic și nu unul cronologic și s-a apelat la alte medii de expresie a literaturii: recitare, film, teatru, etc. Expunerea s-a îndepărtat de modelul liniar și s-a apropiat de un model ramificat, labirintic. Muzeul a fost gândit pentru diferite tipuri de public (elevi, studenți, dar și cercetători, turiști). Au fost folosite ecrane tactile de mari dimensiuni, pentru a putea aprofunda documentația complexă existentă pe marginea obiectelor expuse (manuscrise, cărți, reviste). Apoi tehnologia trebuia să introducă o ruptură într-o prezentare monotonă a textelor și a suporturilor acestora. Au fost create camere tematice (poezie, proză, teatru), în funcție de specificul diferitelor spații.⁷⁴⁶

Muzeul a fost amenajat într-o locuință tipică pentru Bucureștiul de început de secolul XX-lea. Planurile diferitelor camere (oval, cerc sau pătrat) au fost asociate cu teme (oval pentru poezie, etc.) dar și etajele au fost împărțite tematic: „*parterul e dedicat poeziei, etajul I - prozei și criticii literare, iar mansarda – teatrului*”.⁷⁴⁷ Muzeul expune facsimile pentru a nu afecta originalele, motiv pentru care se pot folosi lumini puternice, neobișnuite pentru un spațiu muzeal.

La parterul muzeului nu întâmpină piesa de rezistență: un facsimil digitizat (fig. 75) din manuscrisul poeziei *La steaua* de Mihai Eminescu, ce este încadrat într-o hologramă care prezintă un cer înstelat.



Fig. 46. Hologramă dedicată poeziei *La steaua*⁷⁴⁸.

⁷⁴⁶ *Noul Muzeu Național al Literaturii Române: un spațiu dinamic, viu, în creștere.* Consultat on-line pe 12.01.2020 la adresa: <https://www.spatulconstruit.ro/articol/noul-muzeu-national-al-literaturii-romane-un-spatiu-dinamic-viu-in-crestere/20509>

⁷⁴⁷ Constantin Goagea. Casa cu literaturi. Amenajare și concept curatorial pentru Muzeul Național al Literaturii Române. *Zeppelin*, nr. 146, pp. 168-174.

⁷⁴⁸ Fotografie de Claudia Popescu.

Chiar dacă frontispiciul (titlul poeziei) este scris cu un font futurist, punerea în scenă este impresionantă, mai ales că meditația pe teme cosmice este o constantă a poeziei eminesciene. Pe măsură ce imaginea cerului se schimbă, de la un cer negru la unul pe care se mișcă stelele, se aude vocea unui actor (Ion Caramitru) care recită poezia.

C. Muzeu centrat pe vizitator/ client – se concentrează pe public și oferă diferite experiențe educaționale pentru diferite categorii de public (cadrul loc de învățare, centrele științifice)

Studii de caz

1. Muzeul Național de Istorie Naturală Grigore Antipa

Modernizarea muzeotehnicii a fost inițiată de Muzeul Antipa în perioada 2008-2010, cu fonduri primite de la Ministerul Culturii (14 milioane de euro), dar a fost susținută și de parteneri externi, ca Samsung și Orange. Proiectul amplu de renovare a cuprins o regândire a sistemului de expunere și introducerea de tehnologie, realizat de biroul de arhitectură Artex Services. Pentru interactivitate au fost amplasate ecrane tactile, info-touch-uri și proiecții 3D. 66 de tablete de informare au fost așezate în fața dioramelor pentru a oferi informații suplimentare. Contextualizarea narativă oferită de acestea prin texte și imagini, ținând cont de importanța muzeului pentru învățare și pentru părinții facilitatori, care explică copiilor diferite lucruri. Există și proiecții 3D (în sala de paleontologie).⁷⁴⁹

⁷⁴⁹ Dan Arsenie. *Muzeul Grigore Antipa a înverzit pe dinăuntru. Cel mai spectaculos tur virtual*. Consultat on-line pe 12.01.2020 la adresa: <https://greatnews.ro/muzeul-grigore-antipa-2011-cel-mai-complet-tur-virtual-al-muzeului/>



Fig. 47. Info-touch-uri în camera fluturilor, Muzeul Antipa⁷⁵⁰

Soluția aleasă pentru camera fluturilor cu unul dintre info-touch-uri depărtat de vitrine dovedește că tehnologia nu este parte a expunerii, ele nu fac un corp comun.

Compania Orange a creat o aplicație de realitate augmentată care are ca punct de plecare unul dintre cele mai valoroase exponate ale muzeului, elefantul fosil (*Deinotherium giganteum*) unul dintre cele mai mari și mai complete schelete ale acestei specii din lume. Aplicația Orange Explorer presupune scanarea cu camera telefonului a unor coduri QR prezente în diferite locuri din muzeu. După scanare pe ecranul telefonului inteligent apar două specii de elefanți fosili (mamuți): cunoscutul *Mammuth americanus* și *Deinotherium giganteum*. Tehnologia permite chiar și realizarea de fotografii alături de aceștia.⁷⁵¹

Există și o instalație care te transpune în lumea dinozaurilor. Într-un ecran apare imaginea micșorată la scară a vizitatorului în fața unui

⁷⁵⁰ The butterflies chamber. Consultat on-line pe 12.01.2020 la adresa: [https://en.wikipedia.org/wiki/Grigore_Antipa_National_Museum_of_Natural_History#/media/File:Bucuresti,_Romania,_Muzeul_National_de_Istorie_Naturala_Grigore_Antipa,_B-II-m-A-18983_\(Interior,_detaliu_53\).JPG](https://en.wikipedia.org/wiki/Grigore_Antipa_National_Museum_of_Natural_History#/media/File:Bucuresti,_Romania,_Muzeul_National_de_Istorie_Naturala_Grigore_Antipa,_B-II-m-A-18983_(Interior,_detaliu_53).JPG)

⁷⁵¹ Sergiu Briceag. Orange Explorer: Expoziție de graffiti în metrou și mamuți 3D la Muzeul Antipa. Consultat on-line pe 12.01.2020 la adresa: <https://www.connect.ro/2012/06/28/orange-explorer-expozitie-de-graffiti-in-metrou-si-mamuti-3d-la-muzeul-antipa/>

dinozaur. Alte dispozitive interesante sunt tabletele din sala insectelor, care dau viață expoziției de fluturi.⁷⁵²

2. Observatorul Astronomic din București

Observatorul Astronomic este, în principiu, un muzeu fără obiecte autentice amplasat într-o casă memorială, donată de amiralul-astronom Urseanu. Panourile luminoase (fig. 48) care prezintă și explică istoria universului, alcătuirea galaxiilor, a stelelor și roiurilor de stele, a sistemului solar, etc. acoperă pereții din sala de expunere situată la etaj. Acestea sunt completate de trei instalații interactive: două ecrane tactile de tip joc și un ecran de calculator.

Sunt și două *ecranele tactile*: unul propune ordonarea planetelor din Sistemul solar în ordinea corectă, iar celălalt, lansează recunoașterea unor imagini ale acestor planete, într-un exercițiu de memorie (afișează și elimină perechea de imagini doar când sunt întoarse două imagini identice).

În calitate de părinte facilitator, am observat că și băiatul meu, ca și ceilalți copii, care le foloseau, și-au putut forma o imagine despre sistemul solar, pe care o pot împărtăși la școală și pe care o pot consolida prin lecturi, sau prin observații astronomice, inclusiv prin vizite repetate la Observator.



Fig. 48. Ecran tactil și ecrane luminoase în cadrul Observatorului Astronomic din București⁷⁵³

⁷⁵² Iulian Machi. *Natura întâlnește tehnologia la muzeul Antipa. Samsung echipează prima expoziție digitală de fluturi cu televizoare smart și tablete.* Consultat on-line pe 12.01.2020 la adresa:

<https://www.connect.ro/2013/11/20/natura-intalneste-tehnologia-la-muzeul-antipa-samsung-echipeaza-prima-expozitie-digitala-de-fluturi-cu-televizoare-smart-si-tablete/>

⁷⁵³ Fotografie de Claudia Popescu

Al treilea display era similar cu aplicația Google Earth, adaptată vizualizării și măririi, până la un anumit nivel, a oricărei zone de pe cele 10 planete ale sistemului solar. Era o experiență interesantă, mai ales pentru amatorii de experiențe, la fel ca și privirea soarelui prin telescopul mobil amplasat pe terasa observatorului.

D. Muzee centrate pe comunitate – concentrare pe relații locale, pe experiențele și viața comunității.

Muzeul Municipal din Călărași este exemplul apropiat de ideea de muzeu comunitar, mai rar pe la noi. Patrimoniul acestuia este constituit din colecții donate de locuitorii orașului (fig. 49), pentru a recrea spațiul unei frizerii, sau a unei băcănii, sau a unei sufragerii tipice, de care aceștia au rămas însă legați sufletește, vizitându-și obiectele donate muzeului, alături de cei dragi.

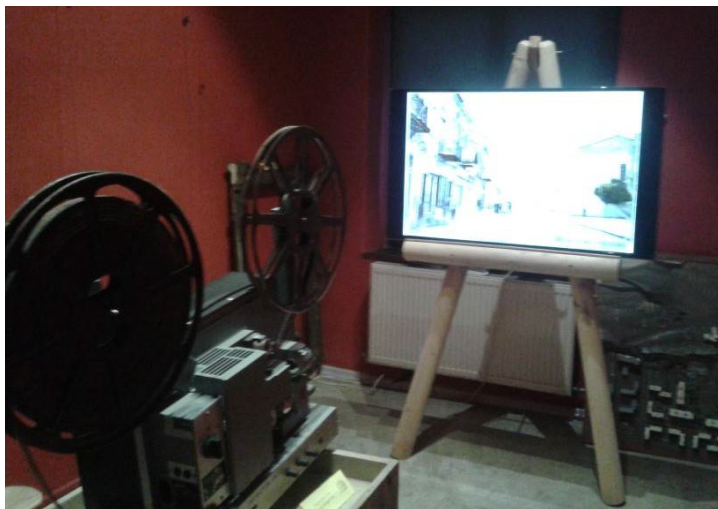


Fig. 49. Instalație video cu cărți poștale cu Călărașul istoric⁷⁵⁴

D. Muzee naționale

Muzeele naționale europene au tradiții și colecții mai bogate decât cele autohtone. Aceste muzee au perfecționat și au investit în moduri de reprezentare a identității lor naționale.

După cum orașul București, cu străduțele sale întortocheate, nu a avut, multă vreme, o perspectivă liniară (care a fost creată apoi din câteva

⁷⁵⁴ Foto Claudia Popescu

puncte), și muzeelor naționale din București le-a lipsit o perspectivă cursivă asupra istoriei naționale. Acest lucru au căutat să-l remedieze cele două muzee mari apărute în perioada comunistă: Muzeul Național de Artă al României și Muzeul Național de Istorie a României. Există un articol care trădează o nuanță cu privire la orizontul lor: primul este al României, iar al doilea prezintă istoria națională. Ceea ce ne spune că în colecția MNAR există și artă europeană, după cum era și firesc, pentru a încuraja dezvoltarea artei naționale.

Printre colecțiile cu rol important în constituirea muzeului național și în încurajarea artei naționale, un loc important l-a avut și Muzeul Simu.

În muzeologie, ca și în alte domenii (istorie, arhitectură), digitalul a apărut ca o soluție la problema complexității informaționale disponibile la ora actuală, soluție care a încurajat apariția unei scări mai mari de colaborare, comunicare și coordonare a informației. Sigur că soluțiile digitale creează alte probleme (conservarea materialelor digitale, gestiunea și valorificarea lor prin prelucrări succesive). Recrearea digitală a Muzeului Simu este un proiect colaborativ, de mare importanță, după părerea mea, prin valoarea pieselor, prin importanța demersului unui muzeu acum demolat și prin rolul său de simbol pentru toate colecțiile personale de artă, asimilate în muzeele de stat în perioada comunistă. La ora actuală, proiectul este departe de a-și atinge potențialul, dar acesta ar trebui atins, mai ales în contextul de constrângeri impuse de pandemie. Acest muzeu virtual oferă o soluție mai bună și mai ales una perfectibilă de vizitare on-line a unui fragment din patrimoniul artistic autohton.

3.3. Tehnologia din perspectiva vizitatorilor și a muzeografilor din România

Într-un articol din *Revista muzeelor*⁷⁵⁵, am interpretat deja, pe scurt, cele două chestionare on-line pe care le-am distribuit de pe platforma Formulare Google.⁷⁵⁶ Între timp, s-au mai adăugat și alți respondenți, mai mulți la chestionarul destinat personalului muzeal (64 în total) și mai puțini la cel destinat vizitatorilor (38 în total). Cele două chestionare analizau percepția angajaților din muzee și a vizitatorilor muzeelor, asupra tehnologiei digitale prezente în muzeele românești (în cadrul expunerii).

A. Percepția vizitatorilor

La prima întrebare (Care muzeu din România v-a impresionat plăcut dintre cele pe care le-ați vizitat?) au fost răspunsuri simple, dar și multiple. Răspunsurile simple au mai mare greutate, pentru că, în cazul lor, impresia lăsată de respectivul muzeu a fost mai accentuată. Dintre acestea, se detașează Muzeul Național al Literaturii Române și Grigore Antipa, care sunt menționate de trei ori. Urmează apoi Muzeul Țăranului Român (*când era deschis*) care este menționat de două ori. Dacă luăm în calcul și răspunsurile multiple, atunci M.Ț.R. este menționat de trei ori, la fel ca și Muzeul Național de Artă Contemporană. Muzeul Național de Artă al României, Muzeul Brukenthal și Muzeul de Artă Recentă sunt menționate de două ori. Faptul că impresiile cele mai plăcute le-au produs muzee care conțin tehnologie, precum Antipa sau Muzeul Național al Literaturii Române, rămâne de verificat. Întrebarea 2 confirmă însă, această opinie: 22 dintre cei 38 de respondenți au fost impresionați plăcut de muzeele care aveau și tehnologie digitală.

În ce privește recomandările celor 39 de respondenți pentru a îmbunătăți experiența de vizitare în muzeele românești (întrebarea 12), variantele cele mai populare au fost:

- expoziții interactive (76,9 %);
- spectacole și ateliere (71,8 %);
- magazine de suveniruri și cafenele (64,1 %);
- aplicații pentru telefonul mobil (48,7 %).

La întrebarea nr. 15 („un top 3 muzee din România în funcție de buna utilizare a tehnologiei digitale în expunere”) varianta cea mai întâlnită a fost Muzeul Antipa cu 14 răspunsuri din 30. De menționat, că 12 dintre

⁷⁵⁵ Claudia Popescu. Tendințe de vizitare și modele comportamentale ale publicului românesc. *Revista muzeelor*, nr. 1, 2019, pp. 72-79.

⁷⁵⁶ <https://www.google.ro/intl/ro/forms/about/>

respondenți nu au răspuns la întrebare, iar alți trei au răspuns cu reținere (*La noi ce se apropie cât de cât de o bună utilizare a tehnologiei digitale e Antipa*). De aceea, este posibil ca menționarea muzeului Antipa să fie un compromis, în lipsă de altceva mai bun. Muzeul Național al Literaturii Române își păstrează doar două din cele 3 răspunsuri primite, ca muzeu care a impresionat plăcut (unul dintre cei 3 respondenți inițiali preferă să nu răspundă), ceea ce poate însemna, că Muzeul Literaturii nu a impresionat prin tehnologia folosită.

Un număr de 20 dintre respondenți au vârste cuprinse între 36 și 45 ani, 11 au sub 36 de ani și 7 peste 45 de ani. Un număr de 4 respondenți aveau doar studii liceale, 22 dintre ei aveau studii universitare, 11 dintre ei aveau studii doctorale, iar doi dintre ei aveau studii postdoctorale. Este un profil apropiat de cel al vizitatorului de muzee de artă, motiv pentru care Muzeul Țărsnului Român și Muzeul Național de Artă Contemporană sunt menționate de trei ori ca muzee care au impresionat. Acest public este, totuși, mai impresionat de Muzeul Național al Literaturii Române sau de Muzeul Antipa, muzee care și-au înnoit modul de expunere mai recent și conțin și tehnologie digitală.

B. Percepția angajaților din muzee

Am introdus aici o tipologie de muzee (muzeu de istorie, muzeu tehnic sau de științele naturii, muzeu de artă sau etnografie și muzeu de literatură sau casa memorială, la care au fost adăugate alte două tipuri: complex muzeal și muzeu mixt), pentru a vedea dacă tipul de muzeu influențează opiniile despre tehnologie ale angajaților. Voi ține cont și de importanța muzeului (muzeu național, regional, județean și local), deși acest criteriu este, uneori, unul artificial.

Întrebarea 1. Din cele 64 de răspunsuri, 42 dintre respondenți au considerat că prezentarea colecției din instituția lor prin intermediul tehnologiei este foarte importantă (65,6%), iar 20 au considerat că este destul de mult importantă (31,3%).

Doar 17 din cei 24 (70,8%) de respondenți din muzee naționale și doar 14 din cei 21 (66,6%) de respondenți din muzee județene au considerat că prezentarea prin tehnologie a colecției lor este foarte importantă. Dintre respondenții din muzeele locale și regionale, doar 11 din 16 (68,7%) au considerat foarte importantă prezentarea prin tehnologie.

Întrebarea 3. Programe de digitizare: în număr de 30 au fost întreprinse în 14 dintre muzeele naționale respondente (din 24), în 10 dintre muzeele județene (din 21) și în 6 dintre muzeele locale și regionale (din 16). Modernizarea prezentării colecției on-line și off-line a avut loc doar pentru

22 dintre cei 64 de respondenți (în 9 dintre muzeele naționale respondente, în 8 dintre cele județene și în 5 dintre cele locale și regionale).

Întrebarea 4, cu doar 62 de răspunsuri este una importantă: Ce înțelegeți prin tehnologii moderne în instituția dvs.? Răspunsurile cele mai frecvente sunt: instalații audio-video (49), calculatoare și ecrane (41), aplicații (40), dispozitive mobile (33), jocuri video (12).

La întrebarea 5, un procent de 59,3 % (35) dintre respondenți au răspuns că aceste tehnologii au fost realizate de către personalul muzeului în colaborare cu un specialist (varianta optimă). Alte răspunsuri au fost: personalul muzeului (12), muzeul în colaborare cu o altă instituție (13), o instituție / un specialist extern (13).

Este nevoie ca atât tehnologia să fie de calitate (specialiști IT), cât și ca interpretarea realizată prin tehnologie să fie adecvată (angajații muzeului). Este nevoie de varianta colaborării, care întrunește 35+13 dintre răspunsuri (77,4 %).

La întrebarea 6, costurile pentru implementarea tehnologiei au fost acoperite din bugetul instituției în 36 de cazuri și au fost acoperite din alte surse (colaboratori externi, sponsorizări, alte surse de finanțare) în 35 de cazuri.

Întrebarea 7 analizează opiniile despre implementarea tehnologiilor moderne în muzeele din România. 11 dintre respondenți consideră că nu este necesară, 21 consideră că lipsesc fondurile, 58 consideră că este importantă, 25 consideră că lipsește personalul, 4 consideră că publicul nu este interesat și că nu va crește numărul de vizitatori.

Întrebarea 8 are în vedere importanță pe care o atribuie respondenții prezentării mediate de tehnologie în diferite muzee. 49 consideră importante informațiile on-line, 33 consideră important ghidul audio, 33 consideră important turul ghidat, iar 44 consideră importante tehnologiile interactive. Trebuie observat că turul ghidat și ghidul audio sunt considerate echivalente deși prezența umană poate oferi un plus emoțional, iar ghidul audio aduce un plus de personalizare și de informație.

Răspunsul la întrebarea 9 (care aplicații ar fi mai utile în muzeul dvs. dintre aplicațiile destinate educării și accesibilizării și aplicațiile destinate recreerii?) era previzibil. Recreerea prin aplicații (tehnologice) nu este considerată importantă decât de 19 dintre respondenți, din 63 de răspunsuri.

De precizat că respondenții provin majoritar din muzee care pun accentul pe obiectele lor (muzele de istorie și de artă sau etnografie acoperă 49 dintre cele 59 de răspunsuri). Alte muzee, cum sunt cele științifice sau memorialistice ar putea fi mai interesate de folosirea tehnologiei.

Discuție despre rolul tehnologiilor digitale

Realizarea de instalații vizuale plasate în imediata apropiere a operelor de artă poate perturba experiență mediată a operelor de artă. Motiv pentru care, este de preferat o separare a instalațiilor interactive de operele originale⁷⁵⁷, cum se întâmplă la Muzeul de Artă din Cleveland.

Interacțiunea cu tehnologia poate să fie mai discretă, decât cea bazată pe butoane și meniuri, pentru a nu interfera cu expunerea.

Un tip prietenos de interacțiune propune Muzeul Industriei din Gabrovo prin senzorii de mișcare, care activează diferite dispozitive: o instalație cu rol de ghid, o videoproiecție, etc. Corpul poate funcționa ca dispozitiv implicit de interacțiune, precum în Muzeul de Artă din Cleveland în care, în funcție de grimele vizitatorilor, sunt selectate anumite opere de artă vizuală asemănătoare.⁷⁵⁸

Apariția noilor medii de comunicare supune muzeele la niște presiuni fără precedent. Pe de o parte, vizitatorii au acces la niște resurse informaționale bogate, care nu au fost întotdeauna explorate de personalul muzeal, iar pe de altă parte, vizitatorii au propria lor zonă de confort și de lipsă de cunoaștere (pe care nu o cunosc și nu o recunosc). Aici fac referire la efectul Dunning- Kruger⁷⁵⁹, efect care este aplicabil atât muzeului ca instituție (sau angajaților acesteia), cât și vizitatorilor.

Indivizii se apreciază pe sine în funcție de un anumit mediu informațional, o hartă a cunoștințelor lor, în funcție de care fac evaluarea și iau decizii. Limitele acestui mediu fac ca oamenii incompetenți să aibă o părere mai bună despre performanța și deciziile lor, decât cei competenți. Persoanele incompetente sunt cele care nu oferă răspunsuri corecte la problemele cu care se confruntă dar, în același timp, nu sunt conștiente că aceste răspunsuri sunt incorecte și, prin urmare, au o părere bună despre competența lor.⁷⁶⁰ Dacă asociem efectul Dunning- Kruger cu *iraționalitatea*

⁷⁵⁷ Karen Johanne Kortbek, Kaj Grønbaek. *Communicating Art through Interactive Technology: New Approaches for Interaction Design in Art Museums*. Proceedings of the 5th Nordic Conference on Human-Computer Interaction 2008, Lund, Sweden, October 20-22, 2008. Consultat on-line pe 12.01.2020 la adresa:

https://www.researchgate.net/publication/221248279_Communicating_art_through_interactive_technology_New_approaches_for_interaction_design_in_art_museums

⁷⁵⁸ Ibidem.

⁷⁵⁹ David Dunning. *Self-insight: roadblocks and detours on the path to knowing thyself*. New York: Psychology Press, 2012, pp. 14-15

⁷⁶⁰ Ibidem, p. 161

birocratică⁷⁶¹ și cu efectul lui Peter („În orice ierarhie, fiecare salariat are tendința de a urca până la nivelul său maxim de incompetență.”⁷⁶²), rezultatele pot fi dezastruoase. Să ne gândim de exemplu, la amenajarea unui muzeu și la importanța spațiului de expunere. Fără un orizont informațional legat de impactul spațiului asupra comunicării muzeale, un manager de muzeu poate fi tentat să ia niște decizii dăunătoare pentru instituția sa, decizii care nu vor afecta doar prestigiul acesteia, ci și inteligibilitatea și credibilitatea sa.

Instituțiile create pentru prezervarea și valorificarea patrimoniului, în lipsa unei pregătiri și evaluări continue (iar uneori chiar în ciuda acestora), nu sunt conștiente de propriile lor limite de competență și ca atare, pot să limiteze (inconștient) posibilitățile de valorificare și interpretare a patrimoniului pe care-l au în grijă. În același timp, vizitatorii pot avea o părere mai bună despre competențele lor și despre judecata lor asupra exponatelor, decât este cazul, fapt care poate duce la o subevaluare a exponatelor și la o lipsă de interes față de mesajul muzeelor, în general.

Este nevoie de o încadrare radicală a muzeelor în actualitate și în viața cotidiană, o ieșire din încremenirea și idealitatea lor tradițională. Se pune problema dacă acest lucru este posibil. Modelul expunerii, catalogării și al istoriei liniare poate fi regândit pentru a fi relevant într-o lume a complexității.⁷⁶³

Ideea de ordonare și simplificare a istoriei și a cunoașterii umane în general, precum și idea că există niște explicații fixe și clare ale lumii, nu domină numai muzeele, ci și sistemul de învățământ.⁷⁶⁴

Brooklyn Museum ca și MAH au încercat să atragă un public neobișnuit cu muzeele prin strategii diferite:

- o strategie care folosea tehnologia și controversalele în cazul muzeului din Brooklyn;
- o strategie fundamentată teoretic de Nina Simon, care folosea rețele de socializare și evenimentele, pentru a lărgi oferta muzeului în funcție de nevoile și interesele comunităților din zonă.

Strategia Muzeului din Brooklyn a dus la propriile concluzii: investițiile în tehnologie nu aduc neapărat mai mult public. Atragerea de turiști culturali (amatori de experiențe) presupune investiții mai mari și

⁷⁶¹ Edward T. Hall. *Op. cit.*

⁷⁶² Laurence J. Peter, Raymond Hull. *Principiul lui Peter. De ce lucrurile sfârșesc întotdeauna prost.* trad. Romică Lixandru. București : Act și Politon., 2007, p. 47

⁷⁶³ Nicholas Poole. *Change*, 2014. Consultat on-line pe 10.01.2020 la adresa: <https://medium.com/code-words-technology-and-theory-in-the-museum/change-cc3b714ba2a4>

⁷⁶⁴ Fiona Cameron p. 204

expoziții block-buster. Deși a fost încununată de succes, strategia acestui muzeu nu poate funcționa în timpul crizei Covid-19 și nu are succes în mod obișnuit, decât în zone turistice sau de tranzit.

Strategia participativă presupune că trebuie diversificată oferta muzeului până la transformarea sa în centru cultural-comunitar și astfel se va câștiga mai mult decât se va pierde ca număr de vizitatori.

Ambele strategii sunt șocante în raport cu un profil tradițional al muzeelor, dar sunt și necesare. Relația cu publicul este încă incipientă, dar multe muzee românești mizează, și ele, pe un public comunitar, devenind centre culturale, cu „*ceva interesant pentru orice client, exact ca într-un restaurant franțuzesc*”⁷⁶⁵ (Casa Mureșenilor, Muzeul Hărților și al Cărții Vechi, etc.).

Specialiștii care studiază mediile de comunicare au vorbit despre remediere, încorporarea vechilor media în cele noi, dar și despre hipermediere.⁷⁶⁶ Mediile de comunicare oscilează între imediat și hipermediat. Imediatul presupune o regândire a mediilor anterioare, care însă nu poate ascunde faptul că a apărut, pur și simplu, un alt mediu, cu propria sa retorică, că acest nou mediu este doar o altă formă de reprezentare a realității. Hipermedierea este o reacție mediatică la nevoia contemporană de imediat, simultan și de hiperstimulare a sistemului nervos. Este ca diferența între imaginea formată într-un ochi uman și cea formată în ochiul unei libelule.

Hipermedierea multiplică semnele medierii pentru a reproduce caracterul bogat și multisenzorial al experienței umane. Catedralele medievale, ca și muzeele, juxtapun diferite medii cu logici spațiale diferite și sunt printre primele forme de hipermediere, conform lui Bolter și Grusin.⁷⁶⁷ De aceea, ideea muzeului hiperconectat⁷⁶⁸, nu se referă exclusiv la noile medii digitale ci la diferite forme de mediere a patrimoniului, care includ și pe cele digitale.

Pentru regândirea modelului liniar (și omogen vizual) al expunerii este nevoie de:

- o expunere modulară, flexibilă care să permită schimbări și adăugiri;

⁷⁶⁵ Afirmația Ninei Simon în cadrul Conferinței organizate de R.N.M.R., *Museums Meet Museums 2018*

⁷⁶⁶ David Bolter, Richard Grusin. *Remediation: Understanding New Media*. MIT Press, 2000

⁷⁶⁷ David Bolter, Richard Grusin. *Remediation: Understanding New Media*. MIT Press, 2000, pp. 33-34

⁷⁶⁸ Tom Hennes. Hyperconnection: Natural History Museums, Knowledge, and the Evolving Ecology of Community. *Curator*, nr. 1, 2007, p. 91

- o interpretare personalizată a patrimoniului muzeal: baze de date cu prezentarea obiectelor, alte resurse documentare, regândirea expozițiilor în funcție de ultimele interpretări științifice;
- noi perspective narative: schimbarea poveștilor despre obiecte, documentarea mai multor narațiuni alternative poate invita la o prezentare complexă a lor;
- articularea și rafinarea legăturilor între epoci și perioade istorice (MNIR), între generații, rituri de trecere (Muzeul vârstelor, M.Ț.R.);
- conștientizarea schimburilor culturale reflectate prin artă (iconografie), norme sociale, credințe și religii, muzică dar și tehnologie (M.N.A.R., Muzeul vârstelor);
- articularea schimbării de sens a obiectelor între contextul original (funcția lor, colecția sau locul de proveniență) și cel din muzeu: Colecția Simu, dar și alte colecții din cadrul Muzeului Colecțiilor de Artă și din alte muzee.

Chiel van den Akker identifică trei modele de prezentare a istoriei (artei):

- etalarea obiectelor în mici serii istorice discontinue;
- juxtapunerea obiectelor din diferite perioade;
- diferite moduri de expunere care sugerează imersiunea în trecut.⁷⁶⁹

Aceste modele se reflectă și în prezentarea on-line a muzeelor. Multe muzee americane de istorie și istoria artei folosesc axe ale timpului (timelines), inclusiv Muzeul Smithsonian. Alte muzee, mai puțin tradiționaliste, permit crearea unei selecții de obiecte, ca o colecție personală a vizitatorului. În cazul lor, liniaritatea este înlocuită de interactivitate. Recombinarea prin juxtapunerea de obiecte permite o resemnificare a acestora.⁷⁷⁰

Prezentările imersive de tipul modelelor și reconstrucțiilor 3D, poveștilor autobiografice ale participanților la istorie, jocurilor video, simulărilor, diferitelor forme de reenactment se folosesc de empatie pentru plasarea vizitatorului în contemporaneitatea istoriei. Această imersiune poate avea loc fie în spațiul fizic, fie în cel virtual, fie undeva la intersecția lor, în cazul coprezenței tehnologiei și a spațiului digital și a spațiilor și obiectelor fizice ale muzeului.⁷⁷¹

Prezentarea on-line și off-line a muzeelor are ca element cheie fotografii ale obiectelor. Acestea devin instrumente, interfețe ale unui alt

⁷⁶⁹ Chiel van den Akker, Susan Legêne. Museums in a Digital Culture: How Art and Heritage Become Meaningful. În: Chiel van den Akker, Susan Legêne (ed.). *Op. cit.*, p. 10

⁷⁷⁰ Ibidem, p. 64

⁷⁷¹ Chiel van den Akker, Susan Legêne. *Op. cit.*, p. 65

mod de percepere și înțelegere a obiectelor de muzeu.⁷⁷² Fotografiile se poate referi nu doar la obiecte, ci și la povești în cazul muzeelor memorialistice, dar și la comunități, în cazul celor comunitare.

Modul de folosire al fotografiilor poate fi foarte diferit. În bursele de practică din Veliko Târnovo și Tomar am văzut moduri impresionante de folosire a meselor tactile și a altor dispozitive digitale de interacțiune cu fotografiile, care încurajau imersiunea și interactivitatea, lucru pe care l-am găsit mai rar în muzeele românești. Am avut senzația de multe ori că muzeele românești nu te conving să treci prin ecran pentru a fi părtaș la desfășurarea și scrierea istoriei. Nu se acordă suficientă importanță modului de folosire și implementare a tehnologiei digitale, după cum nu se acordă prea mare importanță nici modului în care aceasta este intergrată în spațiul muzeal.

Pentru crearea de experiențe digitale satisfăcătoare muzeele trebuie să investigheze ce experiențe doresc vizitatorii, ce obiective de învățare au, pentru a alege mijloacele de expresie adecvate. Apoi trebuie create echipe interdisciplinare, care să se ocupe de conținut, de design și de modul de funcționare. Nu în ultimul rând, experiența trebuie să fie simplificată pentru a nu aglomera vizitatorul cu prea mult conținut și complexitate⁷⁷³.

⁷⁷² Anne Beaulieu, Sarah de Rijcke. Networked Knowledge and Epistemic Authority in the Development of Virtual Museums. În: Chiel van den Akker, Susan Legêne (ed.). *Op. cit.*, p. 75

⁷⁷³ Ali Hossaini, Ngaire Blankenberg (ed.). *Manual of Digital Museum Planning*. London: Rowman & Littlefield, 2017, p. 127

Capitolul 4. Cercetare personală: Centrul Expozițional Documentar al Universității de Arhitectură și Urbanism Ion Mincu (C.E.D. U.A.U.I.M./ Muzeul Școlii de Arhitectură)

Ideea ce se desprinde din capitolele anterioare este că tehnologia digitală trebuie adaptată la contextul expozițional și se bazează pe o bună cunoaștere a modului de expunere, a intențiilor curatoriale și a politicii de comunicare a muzeului.

În cele ce urmează voi face o prezentare detaliată a contextului expozițional și a preocupărilor de comunicare din Muzeul Școlii de Arhitectură, văzute prin experiența personală ca muzeograf între anii 2016-2020.

Centrul Expozițional Documentar este o entitate administrativă cu probleme specifice (acreditare, conservare, cercetare), iar Muzeul Școlii de Arhitectură este un *brand* (asumat în presă și on-line) prin care se comunică ideile și valorile C.E.D. și, indirect, și cele ale U.A.U.I.M. (instituția în subordinea căreia ne aflăm). Acest brand a fost creat de către arh. Cristina Constantin pentru a sugera bogată tradiție a Școlii de Arhitectură (actuala U.A.U.I.M.).

Tradiția Școlii nu este evocată în Muzeu de prea multe obiecte valoroase, ci de obiecte cu valoare emoțională, lucruri normale într-un muzeu cu caracter memorial. În această calitate, provocarea sa este de a spune povești cu puține obiecte (sau de mică valoare și interes), de a crea o atmosferă autentică, de a păstra legătura între spațiul interior și modul de expunere.

Plecând de la aceste constrângeri voi face sugestii cu privire la folosirea și integrarea tehnologiei digitale. Personalitatea muzeului și publicul său (țintă) influențează tonul și stilul de comunicare folosit, inclusiv conținutul, modul de prezentare și de integrare a tehnologiei⁷⁷⁴. Dat fiind specificul spațiului, al colecției și al scenografiei folosite în sala principală de expunere (Camera Muzeu), dar și în Gliptotecă și Pinacotecă, intervențiile tehnologice sunt destul de greu de integrat și armonizat.

⁷⁷⁴ Alexandra Zbucnea. *Op. cit.*, p. 20.

4.1. Caracteristici și probleme ale expunerii în cadrul C.E.D. U.A.U.I.M. / Muzeului Școlii de Arhitectură

4.1.1. Reorganizarea colecției

Acest muzeu (colecție muzeală) a fost regândit de către U.A.U.I.M. cu scopul de deschidere către publicul larg. Reorganizarea și restaurarea unui muzeu pleacă, de obicei, de la niște obiective stabilite și de la un public anume.

Muzeul U.A.U.I.M. însă, a fost unul cu circuit închis încă din anii '80, sau chiar din 1916, când este consemnat pentru prima dată în *Revista Arhitectura*⁷⁷⁵. Avea ca public doar cadrele didactice și studenții și niște obiective nu foarte clare pentru reorganizare.

În plus, el a trecut și printr-o perioadă de închidere completă, în timpul lucrărilor de restaurare ale corpului vechi al U.A.U.I.M. Dar, într-un fel, muzeul a fost regândit cu ajutorul unor beneficiari, al unui public potențial, studenții voluntari implicați alături de cadrele didactice, în procesul de reorganizare.

Viziunea în care a fost refăcut muzeul a fost una minimalistă, dat fiind că au existat niște constrângeri (fonduri limitate și obiecte de mică valoare). Modul de expunere al colecției a fost printre singurele posibile, pentru a transforma lacunele și slăbiciunile în avantaje.

Datorită tradiției Școlii, este firesc că s-a mizat pe un scop didactic, dar acesta nu este dominant. Expunerea respiră un aer de împăcare cu trecutul. Este nevoie de o bună cunoaștere a contextului, a obiectelor și a poveștilor Școlii. Este un mod diferit de expunere, altul decât cel de ecranare a unei clădiri istorice cu pereți falși pentru crearea de simeze, idee inspirată de aceea a *cubului alb*⁷⁷⁶. Ecranul creat de arh. Cristina Constantin din vechile planșete de desen, plasate pe lângă pereții exteriori, este unul *transparent* care adăpostește obiectele aliniate pe podea, sub planșete, și care păstrează ideea de expunere a proiectelor de arhitectură, prin ușoara înclinație a acestora. Marile panouri care existau în interiorul vitrinelor verticale create în anii '80 au fost eliminate și înlocuite tot cu planșete suspendate sau chiar cu rame de expunere, folosite în trecut la jurizare, care, fiind mai mici decât vitrina, păstrează ideea de transparență.

Ceea ce pare să lipsească din cadrul acestei expuneri este spațiul de întâlnire al vizitatorilor⁷⁷⁷, circuitul de vizitare din Camera Muzeu este destul de îngust. Singurul spațiu mai larg este cel de lângă biroul

⁷⁷⁵ ***. Stilul românesc. *Arhitectura*, nr. 2, 1916, p. 33

⁷⁷⁶ Michaela Giebelhausen. *Op. cit.*, p. 53.

⁷⁷⁷ Sharon Macdonald (ed.). *A companion to museum studies*. Loc. cit., p. 292

muzeografului și din fața medalionului lui Ion Mincu. Spațiul de întâlnire ce lipsește în Camera Muzeu este disponibil în holul Gliptotecii și, mai ales, în Pinacotecă, locul preferat pentru organizarea de expoziții temporare. Odată cu reorganizarea, au mai fost create niște extensii pentru Muzeu: *Pinacoteca* (cu spații de depozitare) și *Galeria Rectorilor*. Acestea rămân legate de caracterul memorial al Muzeului.

Modul de expunere din *Camera Muzeu* este unul care are sens mai ales pentru breasla arhitecților, deoarece folosește un mod de gândire și de experimentare specific acestora⁷⁷⁸, dar este provocator și pentru cei ce nu au nicio legătură cu Școala de Arhitectură, mai ales că numărul redus de vizitatori facilitează oferirea unui tur ghidat adaptat la interlocutor, făcându-i pe aceștia să se simtă speciali. Alte amenajări precum *Gliptoteca*, *Pinacoteca* sau *Galeria Rectorilor*, sunt mai accesibile publicului larg, fiind contemplative, neavând nevoie de ghid.

4.1.2. Precursori ai Muzeului Școlii de Arhitectură

Influența cabinetului de curiozități asupra muzeelor de arhitectură are o tradiție prestigioasă. Maniera în care arhitectul John Soane și-a organizat colecția (una dintre primele colecții de arhitectură, compusă primordial din mulaje) reflectă tradiția de expunere a *cabinetului de curiozități*, tipică pentru Renaștere, dar încă prezentă în perioada în care Soane și-a organizat colecția (fig. 50). Tradiția cabinetului de curiozități presupunea o aranjare a obiectelor în funcție de gusturi și preferințe personale, într-o manieră teatrală mai degrabă, decât ghidată de considerente didactice.⁷⁷⁹ Această strategie de expunere a fost folosită mai consistent în Gliptotecă (amenajată începând din 1965) și doar episodic în Camera-Muzeu, în expoziția permanentă dedicată Școlii și istoriei învățământului de arhitectură, sau în Pinacotecă. În aceste două spații, mulajele și elementele din demolări sunt, totuși, elemente de context.

⁷⁷⁸ Hadwig Krautler. *Op. cit.*, p. 65.

⁷⁷⁹ Bridget Gayle Ground. *Engaging displays of architecture and design history : approaches to museum exhibition practice*. Master of Science in Architectural Studies. The University of Texas at Austin, 2018, p. 9. Consultat pe 20.03.2019 la adresa: <https://repositories.lib.utexas.edu/bitstream/handle/2152/67982/GROUND-THESIS-2018.pdf?sequence=1&isAllowed=y>



Fig. 50. Fotografie din interiorul Sir. John Soane Museum, Londra⁷⁸⁰

⁷⁸⁰ *Sir. John Soane's Museum, Lincoln's Inn Fields, London.* Consultat on-line pe 22.07.2020 la adresa:
https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Sir_John_Soane%27s_Museum,_Lincoln%27s_Inn_Fields,_London_08.jpg



Fig. 51. Fotografie din 1984 cu Gliptoteca,
din arhiva Centrului Expozițional Documentar

Alegerea acestei strategii de expunere de către fostul conducător al Catedrei de Desen și Modelaj, arh. Paul Georgescu⁷⁸¹, a fost influențată de doi factori: natura fragmentară a pieselor și modelul oferit de Muzeul Simu, dispărut chiar în perioada montării Gliptotecii (1964).

Modul în care a fost organizată Gliptoteca în anii '80 (conținând și un număr de machete și mulaje de sculpturi, pe lângă mulajele arhitecturale fixate pe pereți), așa cum apare într-o fotografie din 1984 (fig. 51)⁷⁸², este mai apropiat de modul de expunere de la Muzeul Simu, în care diferite piese ocupau nu doar pereții, ci și interiorul camerelor, fără un traseu liniar de vizitare.

⁷⁸¹ Nepotul sculptorului Spiridon Georgescu, profesor în IAIM.

⁷⁸² Cu ocazia inaugurării muzeului-laborator al arhitecturii în 1984, atât colecțiile sale cât și Gliptoteca a fost reorganizată.

Am întreprins o cercetare de arhivă, pe durata ultimilor patru ani, despre originea pieselor și a poveștilor legate de acestea, dar și despre istoricul muzeului. O parte dintre rezultatele cercetării au fost publicate în *Caietele muzeului*, publicație pe care o editez de doi ani. Câteva detalii mai interesante se regăsesc și în postările pe care le-am făcut pe pagina de Facebook. O serie de informații generice despre vechimea și specificul colecției Muzeului Școlii de Arhitectură vor fi prezentate în continuare și mai ales în subcapitolul 4.2.

Aspectul din anii '80 al Gliptotecii, combinația de detalii și machete de arhitectură, amintește cel mai bine de muzeul londonez. Modelul oferit de Soane, coexistența de fragmente construite cu desene și proiecte, creează o descriere a mediului construit, în diferite etape, și la diferite mărimi, precum în lumea reală. Muzeul Soane a dezvoltat un limbaj pentru a reprezenta complexitatea arhitecturii: diferite formate care corespund diferitelor spații și obiecte care au fost imaginare, construite sau folosite ca sursă de inspirație sau obiect de studiu.⁷⁸³ Modelul oferit de Muzeul Soane este unul prestigios, în vreme ce demersul urmat în cadrul Muzeului Școlii este unul mai umil, cu puține proiecte aparținând unor personalități arhitecturale, cu un patrimoniu destul de fragmentar. Expunerea din acesta din urmă pune accentul pe desen și pe imagine (ce ține de tradiția Școlii de Arhitectură). Singurul spațiu comparabil cu Muzeul Soane este Gliptoteca, care are ceva din spiritul acestuia, deși se poate, la fel de bine, să fie inspirată de Muzeul Simu, din care și înglobează câteva piese.

Organizarea Muzeului din anii '80, pleca de la istoricul învățământului de arhitectură scris de Grigore Ionescu (vezi 4.2.1 Istoricul muzeului), și considera muzeul ca pe o ilustrare a *Istoriei arhitecturii române*, un mod de a combina tradiția Școlii, practica didactică (istoria arhitecturii) și cercetarea.

Noua expunere din 2013-2015 ține cont mai mult de vizitatori și, prin urmare, expune lucruri mai interesante pe lângă documentele de arhivă: fotografiile ale studenților, instrumente de lucru, practici didactice (relevu, desen de observație, modelaj, etc.), activități extracuriculare (teatru, reviste, Clubul Arhitecturii, Balul Bobocilor, etc.).

Sursa de inspirație a scenografului muzeal, arh. Cristina Constantin, a fost chiar spațiul de creație al arhitectului, aflat în etapa de cercetare premergătoare unui proiect, adunarea pe o planșetă a unor surse de inspirație diverse: camera cu amintiri⁷⁸⁴. Această abordare face dreptate

⁷⁸³ Bridget Gayle Ground. *Op. cit.*, p. 10

⁷⁸⁴ Cristina Constantin; Cosmin Pavel. "Șantierul din atelier". *Arhitectura*, nr. 1, 2015, pp. 72-77.

obiectelor minore, care sunt la fel de importante. Se ajunge la o combinare a diferitelor instrumente folosite în practica și predarea de arhitectură: instrumente de lucru, schițe și desene, fotografii, planuri, machete, detalii, etc. Prin această abordare, muzeul devine o *operă deschisă*, un proiect, iar obiectele sunt tratate ca o materie primă, care se poate fi aranjată în diferite combinații. Arhitectul proiectant vorbește despre “*un bazar, dar un bazar în rânduială*”⁷⁸⁵, deoarece obiectele nu sunt organizate în categorii sau cronologii foarte stricte. Iluminatul planșetelor cu lămpi de birou amintește și el de o cameră de studiu.

4.1.3. Probleme administrative

Integrarea acestui muzeu în lumea culturală din București și din țară nu s-a făcut cu ușurință. A existat un complex de inferioritate în raport cu muzeele consacrate, cu tradiție. Prin urmare, într-o primă etapă, am încercat, în calitate de unic angajat, să învăț nu doar latura administrativă (evidențe, conservare, gestiune, etc.), dar și partea de comunicare și organizare de la alte muzee. Am vizitat în acest scop alte muzee universitare (Muzeul Universității București, Muzeul Universității Naționale de Arte și Muzeul Politehnicii București). A durat ceva, până să înțeleg, că acest muzeu este valoros, tocmai pentru că este diferit. În consecință, și modul său de organizare și comunicare ar trebui să fie diferite. Muzeul nu este interesat doar de a dobândi notorietate, ci și de a spune povestea și de a împărtăși valorile Școlii de Arhitectură.

Din decembrie 2015, când am devenit angajat și gestionar al compartimentului Muzeu din U.A.U.I.M. am căutat repere pentru activitatea complexă a unui muzeu. În ce privește evidențele, eram familiarizată cu ele din Biblioteca U.A.U.I.M. Dar mai erau sarcini specifice precum conservarea, promovarea sau chiar curatoriatul pe care a trebuit să le învăț pe parcurs, pentru a putea asigura o funcționare normală. Patrimoniul avea evidențele realizate doar parțial și aceasta a fost prima mea preocupare. Apoi a trebuit să mă ocup de donația arhitectului Ștefan Eleutheriades care tocmai sosise și pentru care nu erau condiții optime din punctual de vedere al microclimatului.

Munca de cercetare a început cu stabilirea normelor de conservare ale obiectelor din gestiune, în special a fotografiilor, a documentelor pe suport de hârtie și a picturii în ulei, precum tablourile recent primite. Am solicitat achiziționarea de termohigrometre și dezumidificatoare. Am început etichetarea și am continuat inventarierea colecției. Am constituit

⁷⁸⁵ Cristina Constantin. *Op. cit.*, p. 16

colecții în funcție de istoricul aflat de la arh. Cristina Constantin sau de la profesorii mai vârstnici ai U.A.U.I.M. Am solicitat evaluarea pentru cele mai importante colecții (Simu și Mincu) pe baza dosarului de înscriere a pieselor din acestea în Patrimoniul Cultural Național, dosar realizat de arh. Paul Georgescu. Am refăcut integritatea colecției Simu în Camera Muzeu cu piesele risipite în U.A.U.I.M.

4.1.4. Comunicarea colecției

Articularea unei povești din fragmentele de mic interes și valoare pe care le deținea C.E.D. a presupus o intervenție interpretativă consistentă. Aceasta a însemnat, în primul rând, ghidajul. Într-o primă formă acesta a fost realizat de arh. Cristina Constantin, unul dintre curatorii muzeului. Apoi, pe măsură ce m-am familiarizat cu colecția, am început să improvizez propriul ghidaj. Am încercat o vreme ideea unui ghidaj audio care să ruleze pe telefoanele mobile ale vizitatorilor⁷⁸⁶ dar acesta nu era eficient, vizitatorii aveau nevoie de un material personalizat în funcție de interesele lor de moment. Am căutat și alte mijloace interpretative: videoproiecția de diapozitive în cadrul Noptii Muzeelor, crearea unei mici biblioteci și baze documentare care să faciliteze prezentarea colecției, introducerea de obiecte interactive în expunere (o hartă, un album, etc.).

Fotografiile joacă un rol important, atât în contextul expunerii, cât și în comunicarea digitală: fotografiile din expunere, cele care nu au fost expuse (din depozit), precum și câteva diapozitive primite de la Catedra de Istoria și Teoria Arhitecturii. Aceste diapozitive au fost scanate de subsemnata cu un scanner împrumutat, pe baza unui parteneriat cu Institutul Național al Patrimoniului (INP). Ele au fost încărcate pe un site creat tot în colaborare cu INP, pe baza unei structuri și al unui conținut (texte și fotografii) furnizat de mine. Nu am realizat și descrierea acestor diapozitive, deoarece ele nu aveau informații notate, dar pot fi recunoscute de foștii studenți care, în trecut, le-au vizionat la cursul de Istoria Arhitecturii.

Am decis să pun în valoare și în expunere o parte dintre diapozitive prin crearea a două cutii luminoase, după modelul vitrinelor orizontale din expunere, la care am adăugat o bandă de led suficient de luminoasă pentru a face vizibile diapozitivele plasate deasupra, pe un geam. Această instalație a fost însoțită de o videoproiecție cu diapozitive scanate, desfășurată în Galeria Rectorilor (fig. 52).

⁷⁸⁶ Am creat un astfel de ghidaj pentru Noaptea Muzeelor 2016, cu ajutorul platformei *izi.travel*.



Fig. 52. Casete luminoase cu diapozitive, în Galeria Rectorilor⁷⁸⁷

În momentul preluării de către mine, Muzeul U.A.U.I.M. era destul de puțin cunoscut. De aceea, crearea unui site web și animarea paginii sale de Facebook au fost priorități pentru mine. Privind înapoi, constat și unele deficiențe: nu există informație în limba engleză, unele texte sunt prea lungi etc. Pagina de Facebook este mai apropiată de publicul virtual decât site-ul și satisface multe dintre așteptările UAUIM legate de Muzeu: crearea unui instrument de legătură cu lumea culturii bucureștene.

Revin la ideea unei identități administrative, mai puțin cunoscute, C.E.D. și a unei identități publice, Muzeul Școlii de Arhitectură, numele paginii de Facebook a C.E.D. dar și numele proiectului de amenajare interioară prezentat în cadrul Anualei de Arhitectură din 2015⁷⁸⁸.

Amenajarea muzeului are o anumită frumusețe, care dădea greutate unei colecții nu foarte valoroase și nici prea interesante pentru publicul larg. Pagina de Facebook, pe de altă parte, nu prea funcționa, nu avea prea mulți urmăritori atunci când am început să mă ocup de ea (în 2016). Această pagină a devenit principalul instrument de promovare al C.E.D.

Inițial nu exista o strategie de comunicare pe rețelele de socializare.

De altfel, Muzeul Școlii este unul modest, dar care se sprijină pe o mare tradiție, care poate fi spusă prin povești și emoție, mai mult decât prin obiecte. Dată fiind modestia obiectelor, și slaba notorietate a Centrului, promovarea și comunicarea sa trebuie să mizeze pe împrumuturi din

⁷⁸⁷ Fotografie de Claudia Popescu

⁷⁸⁸ *Muzeul Școlii de Arhitectură*. Consultat on-line pe 22.07.2020 la adresa: <https://www.anuala.ro/proiecte/2015/243/>

povestea colectivă a arhitecturii românești, a Școlii de Arhitectură, cu profesorii și absolvenții săi, dar și pe parteneriate cu alte instituții.

Elementele identitare ale Școlii și profesorilor (coperti de reviste, portalul Școlii, desene și proiecte) pot fi folosite pentru apropierea de tradiția Școlii și de limbajul acesteia. Mijloacele de comunicare construite pentru afirmarea identității de breaslă pot fi încorporate în prezentarea on-line a Muzeului Școlii. Prima mea idee a fost de a folosi aceste elemente pe site-ul C.E.D. Am plecat de la posibilitatea de integrare în cadrul unui desen a unor butoane pentru link-uri. În mod obișnuit, o imagine declanșează un link, dar există și posibilitatea ca doar o parte, sau mai multe părți ale unei imagini digitale, să funcționeze ca un buton de legătură către o altă pagină de pe site. Am făcut câteva propuneri în acest sens în conferința de Marketing cultural editia a V-a *Centenar în Digital*⁷⁸⁹. Aceste idei nu au fost puse în practică, dar documentarea primei promoții de studenți ai Școlii, pe baza fotografiilor de grup, a fost folosită ulterior pentru crearea de postări pe Facebook în perioada Pandemiei Covid-19, despre activitatea acestora.

În 2018 am participat la *Culture-Hack* și, cu ajutorul programatorului Bogdan Gherasim, am realizat galeria virtuală Stephan Eleutheriades⁷⁹⁰, pe baza unui catalog al donației acestui pictor pe care îl întocmisem anterior, în timpul cursului de calificare în Bazele Muzeologiei, organizat de Institutul Național pentru Formare și Cercetare Culturală. Cu bunăvoința Radio România Internațional (prin Ruxandra Iorgulescu-Brandabur) am adăugat în această galerie și o înregistrare audio a unei emisiuni de radio în care pictorul spunea povestea vieții și a tablourilor sale.

În urma unui parteneriat realizat de C.E.D. cu Asociația Metodelor Alternative de Integrare Socială (AMAI), Clubul de Mobilitate Urbană a organizat tururi prin U.A.U.I.M. și Gliptotecă în februarie 2018. Traseul a fost ghidat de un clopoțel și a presupus călcatul pe diferite texturi, pipăitul a diferite suprafețe: catifea, mozaic de sticlă, boabe de orez, cauciuc siliconic, dar și machete și mulaje de ipsos. Prezența în U.A.U.I.M. a acestui tur a avut un impact de conștientizare asupra deficiențelor de vedere și a nevoii de cultură și de accesibilizare pentru aceste persoane. Acesta m-a determinat să doresc accesibilizarea colecției pentru persoane cu deficiențe de vedere și nu numai. Vorbind cu aceste persoane, am constatat că muzeele românești

⁷⁸⁹ Claudia Popescu. Comunicare digitală în An Centenar. Consultat on-line pe 22.07.2020 la adresa:

https://www.researchgate.net/publication/331639571_Comunicare_digitala_in_An_Centenar

⁷⁹⁰ *Colecția Stephan Eleutheriades*. Consultat on-line pe 22.07.2020 la adresa: <https://centrulexpo.uauim.ro/Eleutheriades/index.html>

nu le oferă obiecte autentice pentru pipăit, ci doar surogate care sunt aproape bidimensionale, blocându-le astfel accesul la cultură, spre deosebire de inițiativele din străinătate de care aminteam în capitolul al treilea.

Implicarea în proiectul TimeMaps – finanțat de către Autoritatea Națională Română pentru Cercetări Științifice, CNCS – UEFISCDI, Cod de înregistrare: PN-II-ID-PCE-2011-3-0245 (Nr. 138 din 31.10.2011)

Proiectul coordonat de prof. dr. arh. Dragoș Gheorghiu are ca scop crearea de instrumente pentru înțelegerea societăților și a lumilor trecutului prin intermediul tehnologiilor antice, care pot fi replicate cu finalitate educativă, dar și artistică, promovând astfel patrimoniul material și imaterial din anumite situri din țară și din străinătate⁷⁹¹. În cadrul acestui proiect au fost folosite diferite tehnologii digitale, precum realitatea augmentată și realitatea virtuală, generând o prezentare cât mai interesantă a trecutului.

În timpul bursei de practică în Veliko Tarnovo am realizat documentarea felului în care meșteșugurile tradiționale locale (olărit, împletituri, ceramică, motive tradiționale cusute, etc.) sunt integrate în arta contemporană. Pe baza acesteia am contribuit la pagina dedicată Veliko Tarnovo din site-ul TimeMaps⁷⁹², am realizat structura, am sugerat tema (continuitatea meșteșugurilor în contemporaneitate) și am documentat tehnicile folosite.

Cu ocazia Noptii Muzeelor din 2018 am vernisat *Expoziția Hărțile Timpului: Comunități reale, lumi virtuale* alături de prof. dr. arh. Dragoș Gheorghiu, o expoziție în parteneriat cu Universitatea Națională de Arte din București. În cadrul acesteia, am îmbinat expunerea tradițională de obiecte, cu noile tehnologii (fig. 84), prin realizarea unei videoproiecții și a unei vizualizări imersive în Realitate Virtuală a reconstrucției unei vile romane, realizată de Marius Hodea și de Livia Ștefan, coordonați de prof. Gheorghiu.

Am ales spațiul fostei centrale termice (spațiul pentru expoziții temporare al muzeului) pentru montarea expoziției, folosindu-mă și de experiența anterioară a expozițiilor din acest spațiu. Ne-am limitat la partea centrală al Pinacotecii și la pasarella metalică din stânga acestuia. Ț

⁷⁹¹ <http://timemaps.net/timemap/>

⁷⁹² <http://timemaps.net/timemap/veliko/>



Fig. 53. Folosirea tehnologiei VR în cadrul expoziției *Expoziția Hărțile Timpului: Comunități reale, lumi virtuale*⁷⁹³

Spațiul era deja încărcat cu anumite atribute: pavaj de cărămidă aparentă, pereți de cărămidă vâruți și decorați în anumite zone (în special la intrare, folosind înălțimea spațiului) cu ornamente și mulaje, astfel încât să creeze o atmosferă autentică. Am ales împreună cu dl. prof. Gheorghiu folosirea de vitrine similare cu cele din Camera Muzeu: vitrine orizontale din lemn natur (numite *cufărașe* de arh. Cristina Constantin, replicate de mine pentru acest spațiu, creând astfel, o legătură cu Camera Muzeu), fixate pe scheletul metalic al vechilor mese de bibliotecă ale școlii sau puse direct pe capre de lemn.

După posibilități, aceste vitrine au fost acoperite cu sticlă, acolo unde înălțimea exponatelor a permis. Vitrinele intrau în legătură cu spațiul galeriei și cu obiectele expuse, fie ele decorative sau practice.

Am folosit spațiul gol din fața pasarelei pentru o videoproiecție (fig. 54) cu tehnicile de creație din cadrul proiectului, dar și crâmpoie ale vieții domestice și ale preocupărilor femeilor care torceau, țesau sau gravau.

⁷⁹³ Fotografie de Claudia Popescu.

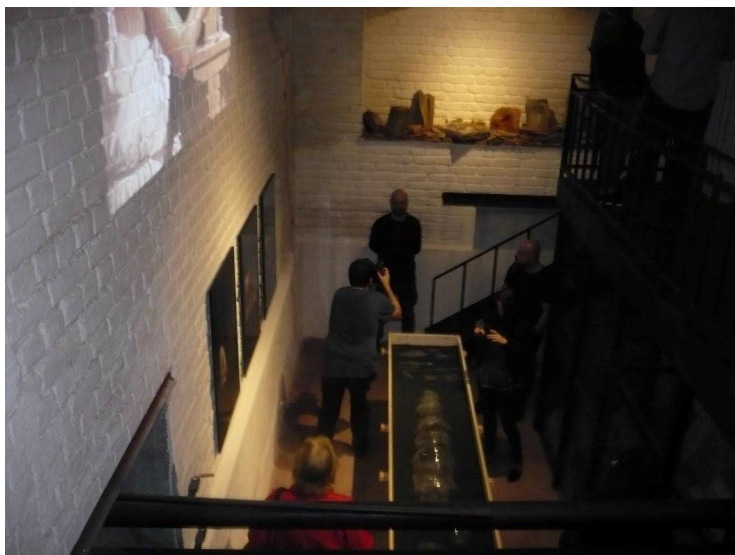


Fig. 54. Videoproiecție cu tehnici tradiționale⁷⁹⁴

Una dintre dimensiunile proiectului TimeMaps este aprecierea viscerală a materialității obiectelor, care folosesc tehnici antice și, în acest sens, au fost puse în valoare războaiele de țesut care delimitau expoziția aceasta de cea de pictură dintr-o cameră alăturată (fig. 55). Prin reproducerea acestor tehnici, participanții la proiect au avut acces la o perspectivă antropologică asupra unui sit arheologic, iar această perspectivă a fost re trăită în cadrul expoziției prin mijloace multimedia: videoproiecție, ochelari de Realitate Virtuală. Expoziția prezenta și rezultatele cuptorului de ardere prin piese din ceramică și sticlă, prin montarea într-o firidă a unei instalații de artă ceramică în forma unei cărți din lut ars.

Expoziția prezenta câteva experimente de artă și arheologie desfășurate în situri preistorice apropiate de comunitățile rurale și urbane de la Vădastra și Mangalia, lucru care a favorizat dialogul dintre această expoziție și cea situată în camera alăturată (Expoziția Elisabeta Moraitakis).

Tot cu ocazia Noptii Muzeelor din 2018 am vernisat Expoziția Elisabeta Moraitakis⁷⁹⁵ alături de arh. Daniel Comșa. Inserarea în spațiul Pinacotecii a două expoziții simultane a fost o provocare nu doar

⁷⁹⁴ Fotografie de Claudia Popescu

⁷⁹⁵ Sora lui Stephan Eleutheriades a donat tablouri din casa pictorului care îi aparțineau acestuia dar și altor pictori.

curatorială, ci și logistică. Ne-am confruntat cu problema spațiului în cazul expunerii ultimelor tablouri din donația Moraitakis, dar și cu caracterul lor eterogen.

Inițial, trebuia să fie o expoziție Eleutheriades în cea de-a doua cameră a Pinacotecii și tablourile acestuia, legate de Mangalia, puteau stabili legături mai bune cu expoziția TimeMaps, plasată în camera cealaltă.



Fig. 55. Vitrină cu țesături și obiecte de lut și covoarele care delimitau expoziția Expoziția Hărțile Timpului de Expoziția Elisabeta Moraitakis⁷⁹⁶

Pentru a conferi tablourilor din donație un caracter cât mai omogen, am căutat să o împletesc cu colecția Eleutheriades, am căutat tot peisaje (din Grecia, de la Balcic). Portretele le-am plasat în relație cu aceste peisaje. Mi-am pus problema că aceste tablouri fuseseră plasate în locuința pictorului și că ele puteau deci dialoga. Cele mai multe probleme mi le-au ridicat compozițiile cu contururi ascuțite ale Mariei Vâlcu, pe care le-am alăturat unor nuduri, ușor cubiste, de Green. Am rezervat acestor tablouri spațiul dintr-un colț al încăperii.

Pentru crearea de expoziții atractive pentru public, care să beneficieze de promovare, texte explicative, de scenografie expozițională, de activități educative adecvate, pentru suromontarea lipsei de resurse și de interes am fost deschisă pentru stabilirea de parteneriate, pentru colaborarea

⁷⁹⁶ Fotografie de Claudia Popescu.

cu comunitățile creative din U.A.U.I.M. și din Universitatea Națională de Arte. Am încurajat, de asemenea, donațiile și sponsorizările.

Revenind la Camera Muzeu, în ce privește expunerea permanentă, și aici se găsesc puține facilități pentru public: etichetele explicative, textele și citatele. Nu există dispozitive sau aplicații auditive, nu există accente pentru evidențierea exponatelor mai importante la nivel de prezentare, nu există ghiduri, explicații într-o limbă străină, chiar dacă am realizat numeroase ghidaje în engleză pentru grupurile venite cu ocazia Seminarilor, Conferințelor Internaționale și a altor evenimente organizate de UAUIM.

Numărul de vizitatori era destul de scăzut (înainte de pandemia Covid-19 pentru că, în prezent, nu se vizitează), cele mai multe fiind vizite de grup. Am căutat să ofer activități educative și ghidaje care să se adreseze inclusiv tinerilor (elevi de școală și liceu) pentru vizitele din cadrul programului național *Școala altfel*.

Pentru viitor este nevoie de activități constante de educație muzeală pentru mai multe categorii de public, atât ca vârstă cât și ca proveniență socială și pregătire profesională.

Interacționând cu diferiți vizitatori am observat că trebuie să-mi adaptez discursul la aceștia. Schimbarea poveștilor este benefică, pentru că ea poate încuraja o nouă vizită. Majoritatea vizitatorilor nu vor veni a doua oară, dacă nu li se oferă lucruri noi: noi expoziții, noi povești, noi mijloace interpretative, etc.

Pentru tinerii vizitatori am folosit comparații, analogii și povestiri care leagă lucrurile nefamiliare despre profesia de arhitectură și despre educație, de lucrurile pe care le cunosc deja.

Pentru nevăzători am folosit (în colaborare cu Asociația AMAis) diferite texturi, precum și elemente sculpturale, sau legate de percepția spațiului (plimbări) pentru a oferi acestui public o cale de acces la colecție și, mai ales, la povestea pe care aceasta o prezintă.

Foștii și actualii studenții sunt interesați de poveștile legate de profesori, practici didactice, timpul liber al studenților și modul lor de asociere.

Apoi există un public neinteresat în general de acest muzeu, care este atras cu ocazia unor evenimente precum Noaptea Muzeelor, Noaptea Albă a Galeriilor de Artă, expoziții temporare din muzeu sau din U.A.U.I.M., etc. În rândul acestui public există o categorie de nostalgici ai Vechiului București, categorie pentru care au fost create expozițiile din proiectul *Recrearea în realitate virtuală a Muzeului Simu și rememorarea altor victime ale demolărilor realizate în București în perioada comunistă*.

Există apoi un public care nu vizitează în mod obișnuit muzeele, dar care a fost interesat de ideea de Realitate Virtuală prezentată atât în C.E.D. cât și în alte spații.

În comunicarea muzeului nu am ținut cont întotdeauna de modul în care muzeul este încadrat de creatorii și promotorii săi. *Memorial* sau *loc de pelerinaj*⁷⁹⁷ este cadrul dominant, utilizat în publicația muzeului, pe contul său Facebook, în tururile ghidate. Celelalte posibilități de încadrare/prezentare (*deținător de obiecte, loc de învățare, loc de socializare, loc de loisir*) rămân simple posibilități, care se materializează doar în momente speciale (Noaptea Muzeelor, expoziții temporare și evenimente, activități ale studenților sau ale unor parteneri).

Rolul paginii de Facebook este de păstrare a contactului cu lumea culturală locală, prin preluarea de postări, promovarea de evenimente ale partenerilor instituționali. Acest rol a devenit cu atât mai important în perioada de izolare socială dar și acum, muzeul fiind închis. O altă funcție acestei pagini este aceea de socializare, ea întreține ideea unei comunități. Acest lucru l-am realizat și prin crearea de conținut digital original bazat pe patrimonial C.E.D., dar nu numai, m-am extins și în zona arhitecturii și a protejării patrimoniului.

4.1.5. Educația muzeală și interpretarea colecțiilor

Satisfacerea motivațiilor identitare de vizitare este esențială pentru succesul muzeului, conform lui John Falk. Acesta propune posibilitatea de a folosi straturi de etichete: o propoziție simplă scrisă cu litere mai mari, urmată de mai mult conținut pentru exploratori sau profesioniști. Această stratificare a informației poate fi susținută și de ecrane cu tactile.⁷⁹⁸

În C.E.D. U.A.U.I.M. există o altă stratificare a informației: pe polițele din partea de jos a planșetelor se află etichete mici, sumare, cu legenda câtorva obiecte sau fotografii, în vreme ce pe planșete se află texte mai bogate în informații, de obicei citate. Din păcate, vitrinele verticale sunt lipsite parțial de etichete, conținutul lor trebuie să fie descoperit sau explicat de un ghid.

Etichetele din Gliptotecă au un aspect aparte (sunt scrise de mână pe un fundal auriu), armonizat cu obiectele patinate, iar modificarea lor le-ar face impersonale. Am ales ca deocamdată să păstrez etichetele vechi, care sunt oricum incomplete, și să le substituiesc cu o listă printată a obiectelor.

⁷⁹⁷ Tiina Roppola. *Op. cit.*, p. 10

⁷⁹⁸ John H. Falk. *Identity and the Museum Visitor Experience*. Loc. cit, pp. 215-216

O listă similară se află în sala principală de expunere, în dreptul zonei Simu. Etichetele sunt o problemă și în Pinacotecă. Inițial erau etichete printate pe hârtie, apoi au fost create niște etichete noi, prin gravare laser și au fost lipite pe rama tablourilor.

Articularea colecțiilor și a expunerii din spațiile C.E.D. se face în principal prin ghidaj și lucrul acesta poate funcționa mai bine cu grupuri mici de vizitatori.

4.1.6. Experiența vizitatorilor

Este un aspect care încurajează experiența personală și interacțiunea cu obiectele care trebuie subliniat și care are legătură și cu concepția lui Horia Bernea - necesitatea de a elibera obiectul de contextul său muzeografic sărac (creator, epocă, etc.)⁷⁹⁹. Informația privitoare la obiecte (eticheta) nu este plasată lângă ele pentru a nu inhiba experiența personală, abia după receptarea obiectului poate fi satisfăcută dorința de a-i cunoaște istoria⁸⁰⁰. Etichetele, de mărimea unei cărți poștale, sunt plasate sub fiecare planșetă pe un pervaz din lemn natur și se referă doar la unele dintre obiecte (cele mai importante), care trebuiesc recunoscute într-o schiță, tot de mărimea unei cărți poștale, după forma și amplasarea lor. Ordonarea legendei pentru aceste piese este aleatorie, nu are legătură cu locul lor pe planșetă, pentru a încuraja explorarea ca într-un puzzle.

Prezentarea muzeului se poate face în multiple feluri: începând fie din zona Mincu, fie de la începutul Școlii, fie invers cronologic din 1989, fie începând din zona distincțiilor primite de școală, fie începând direct cu galeria profesorilor care au predat de-a lungul timpului. Aceste zone nu sunt închise și permit adăugarea de conținut, ca într-un album de familie.

⁷⁹⁹ Horia Bernea. *Op. cit.*, p. 89

⁸⁰⁰ Kirsten Jensen, Karen Gron. The Kaleidoscope of Culture: expanding the museum experience and the museum narrative by inviting visitors into the curatorial process. *Museum & Society*, nr. 3, 2015, p. 391



Fig. 56. Medalionul *Ion Mincu și soția sa, Elisa*,
sculpt. Ioan Georgescu⁸⁰¹

⁸⁰¹ Fotografie de Claudia Popescu

Medalionul lui Ion Mincu și al soției sale Eliza (fig. 56) ne întâmpină de la intrarea în sală. Aici este locul pentru multe fotografii de grup, de la începutul istoricului Școlii de Arhitectură.

Planșetele sunt expuse pe cele trei laturi ale sălii, sub nivelul ferestrelor, pentru că ne aflăm într-un demisol. Fiecare planșetă în parte este ca un pătrat pe o tablă de șah. Atenția vizitatorului nu este atrasă doar de relațiile dintre obiectele de pe planșetă, legenda fiind puțin amestecată pentru a încuraja descoperirea, ci și relațiile planșetei cu obiectele tridimensionale din apropiere (dedesubt, deasupra, în față, etc.).

Atenția se deplasează de-a lungul pereților pe bază de asocieri între obiecte. Expunerea se concentrează asupra resurselor și a mijloacelor didactice anterioare celor digitale (părți din expunere sunt relevante pentru arhitecții de pretutindeni, dar mai ales pentru cei mai în vârstă).

Planșetele din stânga (fig. 57) prezintă începuturile învățământului românesc de arhitectură și ale Școlii S.A.R., în zona cel mai bine luminată natural. Aici sunt prezentate: detalii de organizare, fotografii din Școală sau ale Școlii, scrisori, diplome, copii ale proiectelor de școală ilustrate cu frânturi de istorie orală și alte elemente, prin care se creează contextul istoric (lumânări care ilustrează începutul eroic, dar sărac al Școlii, o călimară cu cerneală, o plăcuță de arhitect preluată din demolări, în care se precizează că acesta era diplomat al guvernului francez).



Fig. 57. Planșetele din partea stângă a Muzeului Școlii de Arhitectură, ce surprind începutul învățământului de arhitectură din România⁸⁰².

⁸⁰² Fotografie de Claudia Popescu

Această primă înșiruire de plășete dă tonul și măsura celorlalte două: cea cu profesorii (personalitățile) școlii și cea dedicată perioadei carliste și comuniste. Nu putem parcurge primul șir de planșete fără ca privirea să ne fie atrasă de o secțiune a Școlii Centrale de Fete (original) și câteva fotocopii după diploma și desenele lui Mincu, din anii de școală de la Paris, așezate orizontal pe o planșetă, sau de lemnele de la casa de târgoveț, consemnate din 1916.

În dreptul zonei dedicate profesorilor ne atrag atenția fragmentele din demolări, aliniate dedesubtul plășetelor, dar și două vitrine verticale: una dedicată activității sportive a Asociației Arhitectura și una dedicată Clubului A. Capătul acestei zone este dedicat Colecției Simu.



Fig. 58. Parte din Colecția Simu din Muzeul Școlii de Arhitectură ⁸⁰³

⁸⁰³ Fotografie de Claudia Popescu

În partea de început a zonei profesorilor se află o fotografie din 1924, de la al treilea Congres al Arhitecților din România. Fotografia mărită a fost realizată pentru o expoziție a Uniunii Arhitecților Români, care aniversa 100 de ani de existență a Societății Arhitecților Români (1892-1992), organizația pe care o moștenește⁸⁰⁴. Tot aici se află și *Macheta coprezenței din Cartierul Uranus*, realizată în cadrul proiectului *Uranus Acum* și oferită spre expunere muzeului (C.E.D.).

Lucrurile transmise prin vitrina Clubului A depășesc limita istorică, conturând un profil al studentului la arhitectură (valabil, întrucâtva, și azi): boem, mândru de înclinațiile sale diverse, lucrează în echipă, dovedind calități în diferite domenii: muzică, teatru, regie și scenografie, grafică, etc.

Dacă planșetele sunt aliniate sub ferestre, vechile vitrine verticale ale muzeului sunt situate între stâlpii masivi care sprijină tavanul boltit. Avem deja un sistem complex de expunere. La cele enumerate până acum se adaugă: o serie de vitrine orizontale, mulaje și fragmente din demolări, machete plasate pe jos lângă o scafă pictată la capătul cronologiei (1989-1990).



Fig. 59. Scenografia muzeală îmbină vechile vitrine, cu planșetele recuperate din ateliere și cu instrumentele de desen⁸⁰⁵

⁸⁰⁴ Expoziție de arhitectură la Sala Dalles. *Arhitectura*, nr. 3-4, 1991, pp. 3-5.

⁸⁰⁵ Fotografie de Claudia Popescu

Trei dintre vitrinele orizontale sunt ordonate de-a lungul unei linii imaginare care prezintă instrumente de lucru: penițe, compasuri și rotringuri, masa dedicată modelajului, o vitrină verticală cu teuri dar și două role cu hârtie de desen. Mai există alte trei vitrine orizontale: una se află în zona Mincu, o alta prezintă chiar proiectul de reamenajare a muzeului și una este dedicată distincțiilor școlii.

Scenografia (fig. 59) folosește câteva strategii mari: suspendarea, așezarea (pe podea, pe mese, în vitrine orizontale sau verticale), juxtapunerea (fixarea pe pereți sau pe planșete, în interiorul și în exteriorul vitrinelor), încadrarea (cu alte obiecte, crearea de transparente, de fundaluri). Suspendarea exponatelor (plașete atârnată în vitrinele verticale, obiecte legate pe plașetă, teuri sau fotografii suspendate în vitrină, un plumb agățat pe o sfoară, un disc de pick-up, etc.) rupe obiectele din context pentru a sugera ceva absent: o activitate încrămențată în alt timp, suspendată.

Soluțiile expoziționale sunt simple și au un aer artizanal, adecvat cu ideea generală de atelier, de tatonare și experimentare. Prin ghidaj se prezintă o poveste, nu niște obiecte, se rememorează trecutul Școlii. Obiectele minore sunt sufletul acestui demers (mulaje de serie, fragmente din demolări, mulaje sparte, diapozitive, documente banale, aripi de fluture, o tabacheră, un portofel, etc.). Obiectele majore (din colecțiile Simu, Mincu, Văcărești) sunt puține și au sens doar în contextul mai mare: Gliptotecă, Școală.



Fig. 60. Gliptoteca îmbină detalii de arhitectură, ornamente și machete⁸⁰⁶

⁸⁰⁶ Fotografie de Claudia Popescu

Gliptoteca (fig. 60) are propriul principiu de expunere și este marele absent din muzeu. Gliptoteca pune în context obiectele majore din colecțiile Simu, Văcărești sau Mincu. Visul lui Mincu a fost de creare a unei galerii de modele autohtone și străine, pentru ca din combinația lor să se inspire stilul național neo-românesc (vezi 4.2.1.).

4.2. Evaluarea situației actuale a Muzeului (a C.E.D.)

Comunicarea se subordonează misiunii muzeului și modului în care aceasta își deservește comunitatea. Pentru stabilirea misiunii este nevoie de un set de pași prealabili, formulați de Alexandra Zbucnea⁸⁰⁷. Descrierea contextului comunicațional existent în cadrul Muzeului Școlii de Arhitectură va fi prezentată în continuare.

4.2.1. Istoric muzeului

Ion Mincu, într-un articol din 1896, trasează una dintre direcțiile viitoare Școli și a muzeului său: “înființarea secțiunei de arhitectură, cu atelierele, galeriile și bibliotecile trebuincioase, *în fine crearea unei galerii de modele de ipsos, copiate dupe toate elementele arhitecturii pământene, monumente istorice sau clădiri vechi particulare.*”⁸⁰⁸

În acel moment fusese deja înființată școala particulară a Societății Arhitecților Români (S.A.R.) în 1892. Arhitectul George Sterian a contribuit nu doar cu o sumă însemnată de bani (5000 de lei) la înființarea Școlii S.A.R., ci și cu “*materiale didactice necesare studiului, ca hîrtie, cartoane, modele de ordine clasice*”⁸⁰⁹ [similare cu cele care se regăsesc azi în muzeu].

Este posibil ca această galerie de modele de ipsos să fi luat contur înainte de moartea lui Mincu din 1912. Cert este că, în câteva fotografii din perioada 1913-1915 (aflate în arhiva fotografică a bibliotecii U.A.U.I.M., fig. 61), în care este prezentată o expoziție cu proiectele Școlii, apar trei dintre profesorii Școlii din acea perioadă (Statie Ciortan, Ermil Pangrati, Ion Traianescu), dar și câteva mulaje, aflate acum în Gliptotecă sau în U.A.U.I.M., modelate după:

- piciorul unei mese de marmură din Pompei (aflat în Gliptotecă);
- unul dintre cele șase suporturi de lumânări de la biserica Sf. Agnese (aflat în Pinacotecă);

⁸⁰⁷ Alexandra Zbucnea. *Op. cit.*, pp. 19-20.

⁸⁰⁸ Ioan Mincu. Școalele noastre de arte frumoase. *Literatură și artă română*, anul I, 1896, p. 223

⁸⁰⁹ Nicolae Lupu. *George P. Sterian 1860-1936*. Lucrare științifică a Institutului Ion Mincu, cotă S II 129, p. 22

- un fragment de coloană din pridvorul Bisericii Stavropoleos (în Camera Muzeu);
- două amfore (una dintre ele se află în Sala de Desen);
- un fragment de coloană de la paraclisul Mănăstirii Văcărești (într-o formă completată cu alte elemente, se găsește în holul din fața rectoratului U.A.U.I.M.);
- busturile lui Homer și Laocoon (se află în Camera Muzeu).



Fig. 61. Fotografie creată în jur de 1915 ce reprezintă o expoziție de proiecte și cu o bază de coloană de la Văcărești, provine din arhiva de fotografii a Bibliotecii UAUIM.

Pe baza unor prime expoziții organizate de Școala de Arhitectură la Expoziția Generală de la Filaret în 1906 și la Ateneul Român în 1908⁸¹⁰, Școala pune bazele unui muzeu, care este atestat prima dată în 1916 în revista *Arhitectura*: „un stâlp și o cosoroabă de la o veche casă vâlceană se păstrează în muzeul Școalei Superioare de Arhitectură”⁸¹¹.

⁸¹⁰ Alexandru Lapedatu. Expoziția Școalei naționale de Arhitectură. În: *Buletinul Comisiunii Monumentelor Istorice*, an. I, 1908, p. 92. Cele 6 relevée, întocmite în perioada 1905-1908, și prezentate în expoziția din 1908, sunt publicate în 1926, în primul album *Relevări după monumentele naționale din România*, publicat de Școala de Arhitectură.

⁸¹¹ ***. Stilul românesc. *Arhitectura*, nr. 2, 1916, p. 33

Revista *Arhitectura* din 1916 sugera, privitor la proiectele rămase de la Ion Mincu, păstrate de soția acestuia: „*Aceste lucrări, ar putea fi cu folos expuse în muzeul sau atelierele Școlii Superioare de Arhitectură*”⁸¹². Câteva dintre proiectele lui Mincu (nu cele mai reprezentative) au fost reunite, ulterior, în Muzeul Școlii de Arhitectură.

Nevoia unui muzeu dedicat arhitecturii a revenit de multe ori în preocupările arhitecților români, încă de la începuturile Școlii de Arhitectură, din multiple considerente: inițial era nevoie de un repertoriu de modele cu caracter de exemplu⁸¹³, ulterior era gândit ca o memorie a clădirilor care dispăreau, clădiri ilustrative pentru stilul românesc⁸¹⁴ și, totodată, ca un loc unde puteau fi păstrate proiectele exemplare ale marilor arhitecți⁸¹⁵.

Modelele existente la ora actuală în Gliptotecă și Muzeu, îndeplinesc dorința lui Ion Mincu, chiar dacă nu mai au rolul didactic inițial. Există însă și niște modele după pietre vechi de mormânt, care nu au un rol foarte clar, elementele lor decorative nefiind decât pe alocuri semnificative.

Toate aceste modele au un caracter fragmentar, incomplet, explicabil prin friabilitatea ipsosului (câteva dintre vechile mulaje au fost deteriorate sub influența umezelii). Ele nu par a fi, decât parțial, produse sau instrumente didactice ale Școlii.

În aceeași perioadă în care Școala de Arhitectură iniția studiul arhitecturii naționale tradiționale prin relevee și desene, ca sursă de inspirație a stilului național (neo-românesc), Expoziția Generală din 1906 educa publicul privitor la arta și arhitectura națională.⁸¹⁶

Cu ocazia documentării pentru proiectul Simu⁸¹⁷, la care am participat în calitate de coordonator, a ieșit la iveală, în urma unor discuții cu prof. dr. arh. Ioan Lucăcel că mulajele din Gliptotecă sunt mai vechi decât credeam (în 1965 este inventariată Gliptoteca de către profesorul arh. Paul Georgescu, cel care a creat-o prin fixarea pieselor pe pereții din holul

⁸¹² ***. Din opera arhitectului Ioan Mincu - Cavouri. *Arhitectura*, 1916, nr. 2, p. 40

⁸¹³ Ioan Mincu. Școlile noastre de arte frumoase. *Literatură și artă română*, anul I, 1896, p. 223

⁸¹⁴ ***. Stilul românesc. În: *Arhitectura*, 1916, nr. 2, p. 33

⁸¹⁵ ***. Din opera arhitectului Ioan Mincu - Cavouri. În: *Arhitectura*, 1916, nr. 2, p. 40

⁸¹⁶ Mirela Târnă. Conceptul de muzeu național. Studiu de caz: Muzeul Național de Antichități din București. *Materiale de Istorie și Muzeografie*, nr. XIX, 2005, pp. 360-371.

⁸¹⁷ *Recrearea în realitate virtuală a Muzeului Simu și rememorarea altor victime ale demolărilor realizate în București în perioada comunistă*, finanțat din Fondul Timbrul Arhitecturii.

Muzeului). Pieseile din Gliptoteca datează, mai degrabă, din interbelic, așa cum sugerează cele câteva referințe heraldice și regale existente. O ipoteză demnă de luat în seamă este că, o parte dintre mulajele de ipsos, decorau Palatul Artelor din Parcul Carol.

În Gliptotecă să găsească și mulaje din ansamblul Mănăstirii Hurezi și din cadrul Foișorului lui Dionisie, mulaje care se găseau și în colecția din Palatul Artelor. Cert este că Foișorul lui Dionisie de la Mănăstirea Hurezi a fost restaurat în 1909.⁸¹⁸ O copie a acestuia, în mărime naturală, exista în Palatul Artelor în 1919: *“Pentru edificare, se poate vizita copia în platură în mărime naturală a acestui foișor, ce se află expusă în Palatul Artelor”*.⁸¹⁹ Palatul a adăpostit, până în 1919, „Muzeul trecutului nostru” și Pinacoteca Statului. Pe lângă tablouri valoroase, muzeul improvizat se mândrea cu o serie de machete reprezentând monumente ca: cetatea Sarmisegetuzei, monumentul de la Adamclisi, podul lui Traian de la Turnu-Severin, turnul Chindiei, cetatea Sucevei, etc.⁸²⁰

Trebuie amintit că macheta detaliată a Foișorului lui Dionisie a ușurat realizarea unei alte copii, cioplită în piatră, a Foișorului (existentă încă în București), folosită pentru extinderea Palatului Cotroceni de către arh. Gr. Cerkez în perioada 1913-1915.⁸²¹ Grigore Cerkez era membru al Comisiei Monumentelor Istorice, dar și profesor în Școala de Arhitectură.

Legăturile Comisiei cu Școala de Arhitectură erau firești, ele fiind întreținute atât de către profesori, cât și de către foști studenți, angajați în cadrul Comisiei. O serie de alte replici după coloane și detalii arhitecturale medievale a existat în clădirile din Parcul Carol.

După cum ne informează Buletinul Comisiunii Monumentelor Istorice din 1913, *“un muzeu de mulaje după principalele sculpturi ale monumentelor naționale”*⁸²² fusese organizat în Palatul Artelor, de către Comisiunea Monumentelor Istorice. Recepția acestora urma să se facă în 1913. Aceste mulaje fuseseră depozitate până în 1912 în Palatul Administrației Casei Bisericii. Din 1912 până în 1919 aceste mulaje au fost expuse în holul central al Palatului Artelor. Printre mulaje se găseau

⁸¹⁸ Ion D. Traianescu. Mănăstirea Hurezi – Foișorul lui Dionisie Bălăcescu. *Buletinul Comisiunii Monumentelor Istorice*, an. II, 1909, pp. 175-180.

⁸¹⁹ ***. Recenzii. *Arhitectura*, 1919, p. 107

⁸²⁰ Cornelia Apostol, Mariana Neguțu. Expoziția Generală Română din 1906. 90 ani de la organizare. *Muzeul Național*, nr. X, MNIR, București, 1998, pp. 115-120

⁸²¹ ***. *Istoria regalității la Palatul Cotroceni. 1866-1947*. Muzeul Național Cotroceni, Redacția publicațiilor pentru străinătate, 1993, p. 40

⁸²² Ședințele Comisiunii în ianuarie-martie 1913. *Buletinul Comisiunii Monumentelor Istorice*, anul VI, 1913, p. 53

“reproduceri de vechi sculpturi, făcute la Hurezi, Bistrița și Arnota”⁸²³, dar și mulaje executate în 1910, sub coordonarea sculptorului C. Bălăcescu, după elemente de la Văcărești, Antim și Colțea.⁸²⁴

Tot în aceasta colecție se găseau mulajele părților sculptate, preluate cu ocazia restaurării Bisericii Stavropoleos, coordonată de către Ion Mincu, începând din 1897.⁸²⁵

La ora actuală, Gliptoteca U.A.U.I.M. include mulaje după elemente sculpturale de la Stavropoleos, Cotroceni, Hurezi, Arnota, Antim, Colțea și Văcărești, precum și o serie de mulaje realizate după pietre de mormânt.⁸²⁶ Cinci dintre aceste mulaje au fost copiate după piese aflate la Mănăstirea Cotroceni și două după pietre de mormânt de la Mănăstirea Radu Vodă din București.⁸²⁷ După lista parțială a mulajelor, reconstituită din articolele din B.C.M.I., pare plauzibil că, din motive logistice, Comisiunea a preferat să realizeze, pentru completarea colecției sale, mulaje după elemente sculpturale ale monumentelor din București (de la Văcărești, Antim și Colțea), care erau mai ușor de transportat. Se poate presupune că astfel au apărut și mulajele după pietre de mormânt.

Cert este că Palatul Artelor conținea, pe lângă elemente ce țineau de istoria militară⁸²⁸, și colecția de mulaje arhitecturale a C.M.I. care nu au fost păstrate, odată cu transformarea Palatului în Muzeu militar, în 1919.

Dacă presupunerile de mai sus sunt adevărate, există două variante. Mulajele au fost preluate de Școala de Arhitectură în jurul anului 1919 și, o parte dintre ele, s-au păstrat în cadrul Gliptotecii, sau au fost preluate la o dată ulterioară, după ce au fost depozitate o vreme de Comisiunea Monumentelor Istorice. Elemente ca mulajele de pietre de mormânt de la Cotroceni și Radu Vodă (prezente în Gliptotecă) nu au utilitate ca modele în Școala de Arhitectură. Ele puteau interesa însă

⁸²³ Ion Kalinderu. Raport general al Comisiunii Monumentelor Istorice în 1912. *Buletinul Comisiunii Monumentelor Istorice*, anul V, 1912, p. 189

⁸²⁴ Ion Kalinderu. Raport general al Comisiunii Monumentelor Istorice pe 1911. *Buletinul Comisiunii Monumentelor Istorice*, anul V, 1912, pp. 41-42

⁸²⁵ Idem. Cuvântările d-lui I. Kalinderu, rostite în ședința Comisiunii dela 19 Ianuarie 1913. Pentru Sp. Haret și Ion Mincu. *Buletinul Comisiunii Monumentelor Istorice*, anul VI, 1913, p. 53

⁸²⁶ Inventarul Gliptotecii, realizat de prof. arh. Paul Georgescu în 1965, face parte din arhiva Centrului Expozițional Documentar al UAUIM. Acest inventar are câteva inexactități și lacune în identificarea pieselor, lucru care sugerează că exista doar un cunoaștere aproximativă a lor.

⁸²⁷ Nicolae Iorga. *Bizanț după Bizanț*. București: Editura enciclopedică română, 1972, p. 201.

⁸²⁸ Cornelia Apostol, Mariana Neguțu. Expoziția Generală Română din 1906. 90 ani de la organizare. *Muzeul Național*, nr. X, MNIR, București, 1998, pp. 115-120.

Comisia Monumentelor Istorice și expoziția realizată de aceasta pentru Palatul Artelor.

Dincolo de aceste presupuneri, se impun niște constatări: pe lângă câteva pietre de mormânt, Gliptoteca conține mulaje de arhitectură, dar și basoreliefuri, atât românești cât și europene. Câteva piese (17 replici și câteva copii) sunt preluate de la Muzeul Simu, un mulaj a fost realizat de sculptorul Filip Marin(escu), unul de arh. Gh. Simotta, un alt mulaj cu stema regală este un studiu pentru decorarea Arcului de Triumf (realizat, probabil, de sculptorul Alex Călinescu), există un alt fragment cu stema regală (care pare tot un studiu).

Printre elementele de arhitectură se numără: ornamente clasice, detalii brâncovenești, ornamente romane, ornamente din Renaștere și un ornament de secol XIX. Acest repertoriu amestecat a fost completat de machete și modele realizate în perioada 1955-1967 de colectivul Catedrei de Desen și Modelaj (Paul Georgescu, Nestor Culluri, Dem. Podosu, L. Teodorescu, T. Ionescu, P. Pădurețu, Ion Vlahu, T. Hegheș, Romano de Simon, S. Hanganu, Dimitrie Sbierea, Ion Vlad)⁸²⁹.

Dat fiind că începuturile Muzeului și ale Școlii au fost legate de stilul (neo)românesc și acesta nu mai avea relevanță în perioada comunistă, Muzeul își pierde rațiunea de a fi.

Apare în schimb un muzeu de materiale de construcție (o bibliotecă, de fapt) care sugerează orientarea funcționalistă a instituției. În 1961 *Institutul de Arhitectura Ion Mincu* avea “un muzeu de materiale de construcție, machete după construcțiile de seamă intrate în patrimoniul universal al arhitecturii și reproduceri ale diferitelor monumente de arhitectură din țară și străinătate, un atelier special amenajat pentru desen și unul pentru modelaj.”⁸³⁰

Reproducerile (machetele) la care se face referire au fost realizate sub coordonarea arhitectului Paul Georgescu, șef al catedrei de Desen și Modelaj, secretar la Uniunii Arhitecților din RPR, secretar de partid al I.A.I.M. În calitate de secretar de partid, acesta a avut autoritatea de a păstra, crea și întreține o mare colecție, care a constituit baza muzeului creat ulterior.

Muzeul nu a existat, propriu-zis, până în 1982, era doar un spațiu didactic și simbolic al Școlii (Institut pe acea vreme): o sală unde se făcea

⁸²⁹ În *Procesul verbal de predare-primire* dactilografiat pe 17 decembrie 1990 între Paul Georgescu și Dunel Cosma, unul dintre dosare este numit *Machete executate în Institutul de Arhitectură în perioada 1955-1967*. Planuri, devize, vitrine (111 pag.)

⁸³⁰ Ministerul Învățământului și Culturii. *Institutul de Arhitectura Ion Mincu. Prospect*. București, 1961, p. 17

modelaj și desen ornamental sau de observație și o Gliptotecă, utilă tot pentru desen. Ideea de muzeu a reapărut la suprafață în anii '80, în urma unei expoziții care prezenta fragmente din demolările din zona Uranus: *Tradiții de construcție urbană* (fig. 93, desfășurată între 29 iunie și până aproape de jumătatea lunii august 1982, în spațiul expozițional al Institutului de arhitectură «Ion Mincu»).⁸³¹

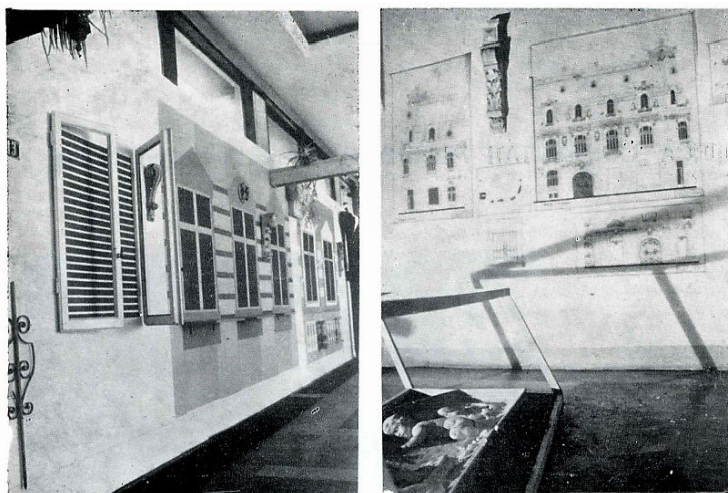


Fig. 63. Fotografii din cadrul Expoziției *Tradiții de construcție urbană*⁸³²

Ideea de tradiție a fost una dintre constantele Muzeului, dar sigur că această idee nu era bine văzută în perioada comunistă.

Trecerea de la spațiu didactic la *muzeu* va fi consfințită de aniversarea în 1984 a 120 de ani de învățământ de arhitectură - 1864-1984. Pe data de 16 iunie 1984 a fost inaugurat oficial cabinetul-muzeu al IAIM.⁸³³ Neoficial, aceasta fusese creat imediat după încheierea expoziției din 1982.

Muzeul din anii '80 reunea câteva fragmente ale unor edificii importante de arhitectură, "*care dispăreau peste noapte*"⁸³⁴, alături de machete și detalii de construcții cu semnificație pentru arhitectura românească și internațională. Aceste fragmente, machete și detalii au

⁸³¹ Șt. R. I. "Tradiții de construcție urbană". *Arhitectura*, nr. 6, 1982, pp. 4-5

⁸³² Revista Muzeelor și Monumentelor nr. 3, 1982, p. 88

⁸³³ ***. 120 de ani de învățământ de arhitectură. *Arhitectura*, nr. 5, 1984, p. 4

⁸³⁴ Emil Barbu Popescu. Despre muzeu în două vorbe. *Caietele muzeului*, nr. 1, 2017, p. 5

devenit, din text al muzeului, elemente de context, pentru povestea mai mare a evoluției Școlii și a învățământului de arhitectură din România, prezentată începând din 2015.

Expoziția *Tradiții de construcție urbană* nu a fost popularizată în rândul studenților și nici al breslei (al doilea articol programat pe acest subiect, în revista *Arhitectura*, nu a mai apărut), dar a constituit premisa pentru crearea unui muzeu al arhitecturii: „am plecat de la ideea recuperării unor elemente de detaliu și am ajuns până la urmă, la un fel de punere laolaltă care s-a dorit să fie un muzeu. Sigur că începuturile au fost pline de peripeții, locul a funcționat, la vremea respectivă, ca laborator-muzeu pentru a nu avea nevoie de alte aprobări.”⁸³⁵

Într-un articol din 1993, Nicolae Lascu vorbește despre aspirațiile celor care creaseră muzeul în 1984 (Emil Barbu Popescu, Sanda Voiculescu, Mihai Caffé, Peter Derer, Ioan Lucăcel, Mihai Oprea și Nicolae Lascu): „Amenajarea muzeului a plecat de la istoricul școlii, scris de profesorul Grigore Ionescu, în 1972. În funcție de acesta au fost alese obiecte și documente pentru a marca momentele cele importante din viața școlii (copii după acte oficiale, proiecte studențești, diplome de absolvire, obiecte și desene ale foștilor profesori, etc). Peter Derer a pus la dispoziție câteva fragmente de construcții recuperate din demolările de la începutul anilor '80 din centrul Bucureștiului. Profesorul Paul Georgescu a contribuit cu machete ale unor monumente ale arhitecturii românești vechi și cu arhitectura țărănească de lemn. Arhitectul Oteteleșanu a oferit măturii ale activității interbelice a Asociației Sportive Arhitectura și câteva caiete cu notițe de curs ale domniei sale.”⁸³⁶

O parte dintre obiectele din muzeu (fotografii, diplome, proiecte, etc.) apar ca fotografii într-un articol al lui Grigore Ionescu din 1972⁸³⁷, premegător tipăririi în 1973 a studiului său monografic (realizat pe baza unei cercetări de arhivă din 1957)⁸³⁸.

În contextul re-creării Muzeului, au intrat în patrimoniul său câteva proiecte ale lui Ion Mincu, colecția de fragmente de la demolările din Uranus și Olari-Moșilor, un caiet de curs manuscris, proiectul corpului nou al Școlii, două tablouri și o mapă cu documente de arhivă (orare, planuri,

⁸³⁵ Ibidem.

⁸³⁶ Nicolae Lascu. Pentru un muzeu al arhitecturii românești. *Arhitect Design*, 5, 1995, p. 10

⁸³⁷ Grigore Ionescu. Șaptezeci și cinci de ani de la înființarea învățământului de arhitectură în România. *Arhitectura*, nr. 5, 1972, pp. 35-42

⁸³⁸ Idem. 75 de ani de învățământ superior de arhitectură: studiu monografic. București, 1973, pp. 44-57 (realizat pe baza unei cercetări de arhivă din 1957)

fotografii, acuarele, desene, etc), precum și o serie de copii după documente și fotografii.

Muzeul împărțea spațiul actual cu Atelierul de modelaj și cu cel de desen. În stânga era Atelierul de Modelaj al sculptorului T. Ionescu. În centru era Atelierul de Desen al lui Dem Podosu iar în dreapta era spațiul rezervat muzeului sub coordonarea șefului catedrei de Studiul Formei, Paul Georgescu.⁸³⁹ Situația aceasta s-a perpetuat și după Revoluție, până la închiderea Muzeului pentru lucrări de restaurare.

Informații privitoare la Muzeul Institutului de Arhitectură Ion Mincu găsim în revista *Arhitectura* din 1987:

*“Inaugurat în 1984, prin deschiderea primei sale secțiuni - «Istoricul învățămîntului de arhitectură» - Muzeul-laborator din Institutul de Arhitectură «Ion Mincu» își propune să concentreze, într-o concepție unitară, activități specifice legate de evoluția arhitecturii noastre: constituirea unui fond arhivistic de bază, care să ofere și posibilități de studiu și cercetare, amenajarea unor săli cu expunere permanentă, reflectînd istoria arhitecturii pe teritoriul României, activități didactice, organizare de simpozioane, de mese rotunde, de sesiuni științifice, publicarea unor buletine etc. [...] Colectivul de coordonare al Muzeului-laborator - format din conf. dr arh. Mihail Caffé, conf. dr. arh. Sanda Voiculescu și asistent universitar arh. Nicolae Lascu -, la telefonul IAIM, 13 80 80, stă oricînd la dispoziția doritorilor a cunoaște amănunte organizatorice, a face propuneri ori sugestii și a contribui la îmbogățirea patrimoniului acestui nou și util organism muzeal al breslei noastre.”*⁸⁴⁰

În 1986, Nicolae Lascu publică un studiu despre proiectele Școlii realizate în stilul național⁸⁴¹, studiu care avea legătură cu activitatea sa de documentare din cadrul muzeului.

Câteva copii, făcute după unele proiecte din Cataloagele cu fotografii ale proiectelor, păstrate în biblioteca Școlii, au fost expuse în muzeul din acea perioadă.

După lucrările de consolidare a corpului vechi al U.A.U.I.M., Muzeul a fost regândit în perioada 2013-2015, de către un colectiv de cadre didactice și studenți voluntari. Spațiul de expunere și numărul acestor copii de proiecte a crescut. Ele puntează, practic, istoria învățămîntului de arhitectură și oferă acesteia un fir continuu. Din expunere au fost scoase

⁸³⁹ Informații preluate de la arh. Iulius Rădulescu. Aceasta a fost nepot al lui Dem Podosu și a avut la examenul de admitere la Institutul de Arhitectură, organizat la Sala Palatului, de desenat lemnele cioplite, existente în vechiul muzeu din 1916.

⁸⁴⁰ ***. Muzeul-Laborator al Arhitecturii. *Arhitectura*, nr. 3, 1987, p. 8

⁸⁴¹ Nicolae Lascu. Școala de arhitectură și “Stilul Românesc”: 1900-1915. *Arhitectura*, nr. 5, 1985, p. 37

documentele de arhivă (côpii și ele) care punctau istoricul mai larg al învățământului de arhitectură.

La ora actuală Muzeul poartă titulatura de Centrul Expozițional Documentar și înglobează o galerie de pictură, Gliptoteca, Camera Muzeu dedicată istoriei Școlii, o galerie de busturi ale foștilor profesori și conducători ai Școlii și o expoziție de panouri dedicate clădirilor reprezentative realizate de arhitecți români în perioada 1869-1986.

Muzeul Școlii de Arhitectură (sau Centrul Expozițional Documentar al U.A.U.I.M., ca să mă refer la titulatura oficială, dobândită în urma unei decizii a Senatului U.A.U.I.M. din 24 mai 2018) este un muzeu ad-hoc, cu un patrimoniu fragmentar, cu o tradiție bogată, cu multe povești, dar cu relativ puține obiecte valoroase. După 2013, au fost preluate o serie de obiecte dintre materialele didactice ale Catedrei de Istoria și Teoria Arhitecturii, dar acestea reprezintă doar o mică parte din fondul său documentar. Printre obiectele valoroase din gestiunea C.E.D., cu o valoare memorială deosebită, se numără cele legate de zone și clădiri demolate (Muzeul Simu, Mănăstirea Văcărești, Cartierul Antim-Izvor).

Obiectele mai relevante au fost cercetate și valorificate în cadrul proiectului cultural: *Recrearea în realitate virtuală a Muzeului Simu și rememorarea altor victime ale demolărilor realizate în București în perioada comunistă*. Proiectul se adresa traumei colective a demolărilor prin două demersuri: unul de conștientizare și rememorare (prin expoziții, tururi, conferințe, etc.) și unul de reconstituire virtuală prin modelarea tridimensională și popularea cu câteva exponate a clădirii demolate a Muzeului Simu.

4.2.2. Utilitatea muzeului⁸⁴²

Muzeul Școlii de Arhitectură (Centrul Expozițional Documentar al) U.A.U.I.M. îndeplinește următoarele funcții:

1. mic altar pentru valorile Școlii și breslei (spațiu inițiativ);
2. muzeu memorialistic (obiecte și spații ale Școlii și ale profesorilor);
3. spațiu didactic (Istoria Arhitecturii, legătura Școlii cu stilul național, relevarea spațiului),;
4. spațiu de explorare (identitate de breaslă, Societatea Arhitecților din România, stiluri, demolări, memorie, evoluție a practicii și didacticii, etc.);
5. spațiu de loisir pentru vizitatori externi – arhitecți străini și non-arhitecți (povești inedite);
6. laborator participativ pentru crearea de expoziții de către studenți.

⁸⁴² Alexandra Zbucnea. *Op. cit.*, p. 19.

În cadrul conceptul expozițional au fost inserate povești provenite din istoria orală sau scrisă ale foștilor studenți și cadre didactice. Conexiunea socială și emoțională cu vizitatorii este încurajată prin intermediul poveștilor (unele dintre ele apocrife, legate de tradiții studențești ca Balul sau pictatul bobocilor, etc.), care completează perspectiva istorică de specialitate. Aceste povești cu caracter implicit pot constitui baza unor articole pentru reviste de specialitate sau pentru crearea de conținut digital.

Muzeul Școlii de Arhitectură activează trei tipuri de curiozități: *fizică* (materialitatea tridimensională a camerei-muzeu și a unor exponate), *culturală* (tipare și practici pedagogice, contemplare artistică) și *mentală* (organizarea expunerii, crearea unui context și a unor legături între exponate).⁸⁴³ Muzeul mobilizează cunoștințele și perspectiva personală a vizitatorului (experiențe anterioare, cunoștințe, orizont de așteptare). De aceea expunerea trebuia să fie relevantă și pentru un public fără cunoștințe de istoria arhitecturii. Acest lucru a determinat modul de aranjare al fragmentelor din demolări și crearea unor *zone tematice* (zona Mincu, zona Simu, zona arhitecturii din lemn), plecând de la impactul emoțional al pieselor.

Muzeul există pentru a spune o poveste legată de tradiția Școlii de arhitectură. Punând această poveste în valoare, prin intermediul obiectelor din vechiul muzeu, dar și prin donații ulterioare, muzeul pune în valoare și Școala, actuala U.A.U.I.M.. Precum Clubul A odinioară, înainte ca brandul acestuia să fie pierdut printr-un proces, Muzeul deschide Școala / Universitatea către lumea exterioră, prin preocupări în afara celor strict didactice: galerie de pictură, Noaptea Muzeelor, Noaptea Galeriilor de Artă, expoziții diverse, Ziua Porților Deschise, Școala Altfel, etc.

4.2.3. Vizitatorii muzeului⁸⁴⁴

Primul pas în definirea unei strategii de comunicare sau a unei expoziții îl reprezintă descrierea și cunoaștere publicului. Pot fi folosite diferite metode pentru obținerea de informații (vezi capitolul dedicat studiului vizitatorilor): interviuri, discuții informale, chestionare, studii de observație antropologică, etc.

O parte dintre vizitatori sunt urmăritori ai paginii de Facebook⁸⁴⁵, un alt grup este format din vizitatorii veniți la Noaptea Muzeelor și la Noaptea

⁸⁴³ Jorge Wagensberg. The 'total museum'. În: *NEMO Annual Conference, Bucharest, Romania, November 2013 - 'Museums in the Digital Age, Museums and the Development of Active Citizenship'*, pp. 45-46

⁸⁴⁴ Alexandra Zbucnea. *Op. cit.*, p. 19.

Galeriilor de Artă, există și vizitatori ai expozițiilor temporare, dar și studenți, cadre didactice sau alumni (absolvenți) care vizitează, sporadic, muzeul. Există și vizite de grup: cele ale oaspeților externi ai U.A.U.I.M., veniți cu diferite ocazii (expoziții, conferințe, acordarea de titluri de doctor, concursuri, vizite oficiale, etc.), vizite ale elevilor de școală sau de liceu, vizite cu ocazia unor cursuri de Istoria Arhitecturii. Registrul de vizitatori indică o compoziție diversă a publicului, dar și o predominare numerică a vizitelor de grup.

Muzeul trebuie să permită diferite niveluri de acces: de la accesul superficial (imagine de ansamblu) la accesul specializat⁸⁴⁵. Vizitatorul superficial face rapid poze cu mobilul în încercarea de a consuma cât mai rapid conținutul muzeului. Vizitatorul selectiv are un nivel, este adesea forțat să revină, pentru a aprofunda anumite zone ale muzeului. Este nevoie deci de piese valoroase și de prezentări spectaculoase – după buget - pentru a atrage publicul larg. O foarte mică porțiune din public va citi etichetele, dar este bine totuși ca acestea să fie clare și sintetice.

Un model simplificat care propune trei tipuri de consum cultural (hegemonic, negociat sau opozițional) poate fi folosit pentru a identifica trei tipuri mari de vizitatori.⁸⁴⁷ Astfel, consumul negociat este definit de: individualism, globalism, schimbare; consumul dominant este definit de: colectivism, regionalism, stabilitate și cel opozițional de: colectivism, globalism, schimbare. Publicul țintă pentru muzeu este cel negociat, atâta vreme cât publicul dominant nu poate accepta un tip de muzeu pe care nu-l înțelege (ca mod de expunere, ca exponate, ca discurs muzeal). Publicul negociat provine din domenii care, prin natura lor, sunt mai puțin supuse normelor majorității (teatru, arte, design, modă, arhitectură).

Dacă mă refer la tipologia lui Falk, bazată pe motivația de vizitare, Muzeul Școlii de Arhitectură este mai relevant pentru:

- *profesioniști/hobbyiști* din domeniile arhitecturii, artelor, istoriei;
- *facilitatori* interesați de domeniul arhitecturii;
- *căutătorii unui refugiu / pelerini spirituali*⁸⁴⁸.

⁸⁴⁵ Muzeul Școlii de Arhitectură. Consultat on-line pe 22.07.2020 la adresa: <https://www.facebook.com/MuzeulUAUIM/>

⁸⁴⁶ Alexandra Zbucea. Vizitez. Privesc. Înțeleg. Reflecții privind rolul curatorului în influențarea vizitatorului. Loc. cit.

⁸⁴⁷ Andre Jasson. *The negotiated city image*. În: Urban Studies, nr. 3, martie 2003, p. 472

⁸⁴⁸ John H. Falk. 'Understanding Museum Visitors' Motivation and Learning'. Loc. cit., pp. 116-11 .

Exploratorii și căutătorii de experiențe sunt interesați de evenimentele desfășurate on-line și off-line sau de posibilitatea de a încerca modelul VR al Muzeului Simu sau al Școlii de Arhitectură.

Pe baza experienței mele de 4 ani, publicul țintă al muzeului este format din:

- studenți și cadre didactice din U.A.U.I.M.;
- studenți și cadre didactice de la alte facultăți de arhitectură sau de artă;
- persoane cu un nivel de educație ridicat, cu venituri peste medie (publicul muzeelor de artă);
- public tânăr, categoria de vîrstă 16-35 ani (la Noaptea Muzeelor și alte evenimente temporare);
- cetățenii străini care pot fi atrași cu ocazia Noptii Muzeelor;
- artiști, curatori, jurnaliști, personalități din mediul cultural românesc.

Actuala locație a muzeului este accesibilă și ar putea încuraja un flux crescut de vizitatori. Din păcate, accesul în U.A.U.I.M. se face pe bază de card ISIC sau prin vizite de grup.

4.2.4. Partenerii muzeului

Muzeului este deschis către dialogul și interacțiunea cu publicul existent și cu cel potențial, grupurile de interes (alte universități, facultăți, licee, Ordinul și Uniunea Arhitecților, asociații ale studenților, asociații care studiază istoria artei și a monumentelor istorice, o eventuală rețea a muzeelor universitare, etc.) și comunitatea locală. Are destul de puține apariții media (interacțiuni cu presa), dar colaborează cu organizații din domeniul culturii: Rețeaua Muzeelor, alte muzee universitare (Muzeul Universității București și cel al Politehnicii), Muzeul Municipiului București, Muzeul Național de Artă al României, Arhivele Naționale al României, Agrepres, Ordinului Arhitecților din România, Uniunea Arhitecților din România, Biblioteca Academiei Române, Institutul Național al Patrimoniului, Universitatea Națională de Arte, Universitatea Națională de Teatru și Film, Colegiul Tehnic de arhitectură și lucrări publice I.N. Socolescu, asociații (Postmodernismul, Istoria Artei, Amais) etc.

4.2.5. Stakeholderii muzeului

Stakeholderii sunt persoanele și entitățile interesate de colecțiile și de tematica muzeului;⁸⁴⁹

⁸⁴⁹ Alexandra Zbucnea. *Marketing muzeal pentru nonmarketeri*. Loc. cit., p. 19.

Profesia de arhitect este supusă unei eroziuni lente, dar sigure de către: o cultură corporatistă orientată către producție și indiferentă la creativitatea și inovația individuală, manipularea digitală a senzațiilor, care ascunde adevăratele problemele arhitecturale⁸⁵⁰ și clientela arhitecților care nu are (adesea) o cultură arhitecturală și nici alte obiective declarate, în afară de reducerea costurilor. Există o nevoie de rădăcini și de indentitate la care muzeul răspunde prin: contextul creat, prin atmosfera autentică și prin relațiile stabilite între obiecte. De aici, rezultă că stakeholderi sunt persoanele și entitățile interesate de păstrarea și promovarea patrimoniului arhitectural, dar și de patrimoniul material și imaterial legat de profesia de arhitect. Stakeholderi sunt o bună parte dintre partenerii amintiți mai sus și câteva persoane cheie care dețin informații de interes pentru patrimoniul arhitectural existent sau demolat și pentru istoria profesiei de arhitect (posibili donatori, parteneri, surse de informații inedite, etc.). O bună parte dintre acești stakeholderi sunt urmăritori ai paginii de Facebook și sunt la curent cu activitatea și preocupările muzeului.

4.2.6. Rolul muzeului în contextul cultural local, regional și național⁸⁵¹

Arhitectura este unul dintre reperele identității locale și naționale. Muzeul surprinde vicisitudinile și reușitele arhitecturii și ale orașului București. Este singurul muzeu dedicat arhitecturii și învățământului de arhitectură din România și inclusiv datorită patrimoniului său de mulaje (în special din Gliptotecă), este echivalentul *Cité de l'Architecture et du Patrimoine* din Paris. Muzeul are o vizibilitate destul de bună, dacă ținem cont de limitele sale de buget și de personal (doar un singur angajaat, subsemnat). Este un muzeu ascuns în centrul orașului București, care pune în valoare clădirea și tradiția Școlii de Arhitectură. Avantajul amplasamentului în centrul orașului este folosit doar cu ocazia Noptii Muzeelor, sau a altor evenimente, când se deschide ușa din strada (Biserica) Enei.

Altmineri muzeul este lipsit de forme de semnalizare în spațiul public sau de alte forme de deschidere către public decât cele ocazionate de colaborări sau de expoziții itinerante.

În ciuda patrimoniului său sărac, în raport cu arhivele arhitecților Ion Mincu, Ion Berindey, Henrietta Delavrancea, Horia Creangă (aflate în muzee mari precum M.N.A.R. sau M.Ț.R.), cu arhivele Uniunii Arhitecților

⁸⁵⁰ Pierre von Meiss. Către noi școli de arhitectură. *Arhitect Design*, nr. 6, 1996, p. 9

⁸⁵¹ Alexandra Zbucnea. *Op. cit.*, p. 19.

din România⁸⁵², sau cu proiectele de arhitectură existente la Arhivele Naționale ale României, Muzeul Școlii prezintă o poveste națională a arhitecturii, care iradiază din București, dar nu se rezumă la acesta. Profesia de arhitect necesită multă ucenicie, dar prezența arhitecturii este una cotidiană și intuitivă. Reușita muzeului este că prezintă ucenicia arhitecturii într-un mod intuitiv, nu se rezumă la produsele arhitecților (clădiri sau planuri), ci intră puțin în laboratorul acestora (schițe, desene, surse de inspirație, loisir, tradiții și alte forme de coeziune, preocupări conexe: pictură, muzică, etc.).

4.2.7. Personalitatea muzeului⁸⁵³

Arhitectura și învățământul de arhitectură implică o explorare spațială gradată de la fragmente la ansambluri, un proces de descoperire care nu poate fi prezentat folosind vechile tradiții curatoriale. Marele avantaj al pieselor provenite din demolări, ca și al mulajelor, îl reprezenta tocmai caracterul lor fragmentar care se preta la o recombinație, aceste piese fiind lipsite de o expresie individuală accentuată care ar putea dăuna unității întregului. *“Fragmentele bune nu sunt nici surprinzător de complete și nici jenant de incomplete; ele au farmecul de a dezvălui calități neașteptate ale părților, sugerând totodată o identitate pierdută, aflată dincolo de ele.”*⁸⁵⁴ Iar în cazul fragmentelor din muzeul Școlii, această identitate pierdută este aceea a vechii arhitecturi înainte ca locuințele (și clădirile în general) să devină *ecorșee*, prin jupuirea straturilor care le separau de exterior.⁸⁵⁵

Din acest motiv replica medalionului lui Andrea della Robbia a fost suspendată în arcada corespunzătoare zonei Simu. Astfel a fost recontextualizat și disimulat caracterul său de sine-stătător și expresia sa accentuată (ceramică smălțuită policromă, temă religioasă) prin distanțare.

Este singurul muzeu din țară dedicat istoriei arhitecturii culte și învățământului de arhitectură. Am observat că demolările (Muzeul Simu, Mănăstirea Văcărești, Biserica Enei, Mangalia) sunt un subiect important pentru muzeu, pentru că depășirea acestor traume istorice a stat la baza noii concepții a muzeului axată pe continuitatea învățământului, chiar și în

⁸⁵² *Arhiva de proiecte UAR*. Consultat pe 20.03.2019 la adresa: <https://www.uniuneaarhitecților.ro/arhiva-de-proiecte>

⁸⁵³ Alexandra Zbucă. *Op. cit.*, p. 19.

⁸⁵⁴ Rudolf Arnheim. *Artă și percepția vizuală. O psihologie a văzului creator*. trad. Florin Ionescu. București: Meridiane, 1979, p. 90

⁸⁵⁵ Augustin Ioan. *Power, Play and National Identity. Politics of Modernization in Central and East-European Architecture. The Romanian File*. București: Editura Fundației Culturale Române, 1999, p. 148

momente de cumpănă; dar și pentru că prestigiul U.A.U.I.M., metoda didactică (bazată pe desen) păstrează legătura cu trecutul Școlii.

Iar reconstituirea virtuală a unei clădiri (Muzeul Simu, Mănăstirea Văcărești) ar putea beneficia de exponatele existente în muzeu prin scanarea acestora.

Muzeul Școlii nu abuzează de retorică, este o colecție de repere, o hartă, precum prima sală a Muzeului Simu. La fel ca în această sală, sunt doar câteva piese valoroase, originale. Ceea ce contează este imaginea de ansamblu pe care o propune pentru activitatea Școlii și, indirect, pentru cea a profesiei de arhitect. Muzeul nu se bazează foarte mult pe obiecte valoroase, are un pronunțat caracter memorialistic.

Muzeul Școlii de Arhitectură a fost deschis publicului larg pentru că el acoperă un gol existent la nivel social, referitor la istoria profesiei și a practicii de arhitect și a impactului acesteia asupra orașului București, în special.

La prima vedere, ca muzeu universitar, muzeul nu interesează publicul larg. Există însă exemple de muzee universitare de artă în Brazilia care (spre deosebire de muzeele similare din Statele Unite ale Americii) au ca public principal publicul larg și ca public secundar cel din universitate⁸⁵⁶. Muzeul Școlii este un mod de deschidere a Universității de Arhitectură și Urbanism către lumea exterioară, de prezentare și promovare a tradiției și a valorilor Universității și a Școlii pe care o moștenește. Prin patrimoniul său și prin modul de expunere acest muzeu este relevant pentru publicul larg, chiar dacă nu este încă foarte cunoscut de către acesta. Inserarea tehnologiei poate ajuta pentru popularizarea muzeului și pentru atragerea vizitatorilor.

4.2.8. Caracteristicile muzeului

Multe muzee se află în clădiri istorice a căror funcțiune a fost transformată. În cazul Muzeului Școlii nu este o clădire transformată și, în plus, este o clădire care conține citate arhitecturale, legate de istoria arhitecturii. Prezența lor face ca etalarea de ornamente pe pereții Gliptotecii sau ai muzeului, să nu fie obositoare sau insolită. Acestea se încadrează în specificul spațiului care este unul înalt, monumental și masiv, cu deschideri mari. Spațiul monumental al muzeului ar putea fi mai puțin potrivit pentru alte destinații: ca sală de curs, bibliotecă, etc., dar este potrivit pentru funcția actuală.

⁸⁵⁶ Adriana Mortara Almeida. University art museums in Brazil: in search of new and old audiences. *Museologia*, nr. 2, pp. 53-66.

Este un spațiu aflat la demisol (situat în vecinătatea vechii clădiri a Școlii, Casa Ghermani, demolată în 1928), protejat de zidurile și stâlpii masivi, un spațiu ale cărui coloane sunt placate cu piatră cioplită, un spațiu în care-și găesc locul numeroase detalii, ornamente, sculpturi, planșete, vitrine, fără a-l aglomera.

Atât printurile după primele proiecte din Școala de Arhitectură, cât și mulajele după detalii din clădiri sau mulajele-sculpturi provenite de la Muzeul Simu trebuie să fie percepute de către vizitatori ca originale și ca repere importante ale arhitecturii, artei și culturii românești și universale. Gruparea lor pe stiluri și pe proveniență în Gliptotecă sau organizarea pieselor din zona Simu, inspirată de expunerea inițială din Muzeul Simu, atrage atenția vizitatorilor.

Idea de re-enactement nu este prea îndepărtată de scenografia muzeului în care lucrez, Muzeul Școlii., este de fapt, o instalație⁸⁵⁷ prin care urmărim evoluția învățământului de arhitectură în coordonate autentice sau reconstituite: atelierul de modelaj, planșete, instrumente de desen, proiecte, relevee, machete și ornamente, etc.

Ocazional se fac videoproiecții în galeria de pictură cu filme, fotografii din Cartierul Uranus și Cartierul Evreiesc, etc.

Muzeul Școlii deservește o comunitate care este mai interesată de povești decât de patrimoniu. În acest sens, arh. Cristina Constantin a adăugat noi materiale în expunere, care până atunci nu erau socotite importante, dar care au acest rol, de a spune povestea Școlii și a profesorilor săi, chiar dacă prin obiecte minore (obiecte cu rol memorialistic, copii, detalii ale activității didactice și ale celei extracuriculare, etc.). Uneori este nevoie de un personaj care să motiveze interesul vizitatorilor.

Încă din 1953, când Institutul a primit numele lui Ion Mincu prin Decretul nr. 147/1953⁸⁵⁸, acest promotor al stilului neo-românesc în arhitectură a servit ca patron al instituției și este relativ cunoscut. Dat fiind caracterul memorial al muzeului, Mincu poate juca un rol dar, la fel de bine, pot juca roluri și alți profesori precum: Grigore Ionescu, Ascanio Damian.

Cercetarea patrimoniului este încă în curs și totuși muzeul nu se sprijină pe o interpretare definitivă (aceasta nici nu există, de altfel), ci conturează mai degrabă, prin intuiții, viața Școlii, a profesiei de arhitect și a stilurilor succesive. Piese, scenografia, interpretarea produc o experiență sensibilă, nu una intelectuală.

⁸⁵⁷ Expresie sugerată de prof. dr. arh. Augustin Ioan .

⁸⁵⁸ Grigore Ionescu. *75 ani de învățământ superior de arhitectură*. Loc. cit., p. 130

4.2.9. Activitatea muzeului

C.E.D. este un compartiment al Departamentului Informare-Documentare din Universitatea de Arhitectură și Urbanism *Ion Mincu*. Este subordonat Ministerului Educației Naționale și nu Ministerului Culturii, precum majoritatea muzeelor.

Activitate de promovare on-line și off-line, organizarea de expoziții temporare și de evenimente precum Noaptea Muzeelor și Noaptea Galeriilor de Artă este realizată de un singur angajat (subsemnata) cu ajutorul unor colaboratori externi și al unor voluntari (studenți și cadre didactice din U.A.U.I.M. sau din exteriorul acesteia).

În 2019 a fost desfășurat primul proiect cu finanțare externă al muzeului, care va fi prezentat în capitolul următor. Muzeul colaborează cu alte organizații (Asociația De-a Arhitectura, asociația AMAiS, grupul de inițiativă Cartierul Uranus, Rețeaua Muzeelor, etc.) pentru oferirea de programe educaționale și culturale, ateliere pentru copii, prezentări pentru școli și licee, tururi urbane, expoziții tematice. Deschiderea muzeului către publicul larg se face și prin periodicul Caietele muzeului, expoziții și evenimente (Noaptea Muzeelor, Noaptea Galeriilor de Artă, Concursul de Arhitectură Ion N. Socolescu).

Activitatea muzeului interferează cu viața privată, pentru că nu se poate încadra în cele 8 ore de lucru. Astfel a fost posibilă inițierea de către Muzeu a unor proiecte importante:

- Recrearea în realitate virtuală a Muzeului Simu și rememorarea altor victime ale demolărilor realizate în București în perioada comunistă (1.0 și 2.0),
- Din colecțiile Școlii de Arhitectură: proiecte de diplomă și lucrări studențești 1900-1930,
- Replica digitală a Ansamblului Bisericii fortificate din Dealu Frumos (2022),
- Școala de vară de la Dealu Frumos (două ediții 2021, 2022).

În activitatea organizată cu ocazia Noptii Muzeelor sau a Noptii Albe a Galeriilor coordonez grupe de studenți din UAUIM și le ofer spațiile muzeului și ale școlii ca laborator de experimentare. În Noaptea Muzeelor din 2019 am reușit organizarea a două ateliere (de modelaj și de desen) ținute de sculpt. Matei Dumitrescu.

4.2.10. Percepția asupra muzeului

După Silke Arnold-de Simine, muzeele contemporane se află în centrul unei negocieri între interesele divergente ale comunităților, care au

elaborate mesajele acestora și modul de expunere (muzeografi, arhitecți, artiști, istorici, designeri, IT-iști, etc.). Trebuie să țină seama și de așteptările publicului și de cele ale sponsorilor. Trebuie să aducă la un numitor comun interesele comerciale, politice, ideologice și emoționale și să concilieze contradicțiile, care apar între misiune și practica expozițională, de pildă.⁸⁵⁹

C.E.D. U.A.U.I.M. nu face excepție de la aceste negocieri și contradicții. A fost creat ca instrument de promovare a tradiției Școlii, dar și ca recipient al valorilor materiale și simbolice produse de U.A.U.I.M. sau de studenții și de cadrele sale didactice. Muzeul a fost regândit de o echipă complexă, din care nu au lipsit artiști și arhitecți, dar a lipsit o perspectivă conservare și administrare, care a fost adăugată ulterior de subsemnata. De la bun început, au existat niște tensiuni între dorințe și nevoile practice ale instituției.

În București există un câmp cultural de producție al expozițiilor legate de istoria arhitecturii românești (genul proximal al muzeului), cu niște actori consacrați și alții aspiranți (C.E.D.).

Istoria și cultura unei bresle se exprimă atât prin obiecte, cât și prin cuvinte, publicații, evenimente, asociații. Chiar în cazul breslei arhitecților și al Școlii de Arhitectură, memoria se păstrează mai degrabă în oameni, decât în clădiri, în poeme, în caricaturi, în texte și evenimente prin care se poate evoca trecutul. Multe elemente intangibile s-au pierdut (amintirile anilor de școală, legenda unor fotografii, contextul unor evenimente).

O parte dintre ele s-au păstrat, fiind legitimate fie prin existența discontinuă a muzeului, fie prin publicațiile și evenimentele organizate sub egida Școlii de Arhitectură. Breasla a înțeles necesitatea de a face tradițiile și produsele Școlii de Arhitectură publice, atât prin evenimente cât și prin publicații. O parte din acestea au fost cercetate de către specialiști (câteva reviste și fonduri arhivistice de arhitectură). Altele așteaptă încă să fie descoperite sau dispar de la o zi la alta.

Cum putem exprima prin intermediul muzeului acest patrimoniu imaterial, care este sensibil pentru vechii absolvenți ai Școlii, dar nu este la fel de evident pentru absolvenții din ultimii ani sau pentru vizitatorii din afara Școlii? Cum ar putea spațiul muzeului să fie unul deschis reinterpretărilor?

Pentru alumni desenul de arhitectură are o aură, un halou, produs de aprecierea sa estetică. Pentru studenții actuali el este o rudă mai săracă a reprezentării digitale: randare, relevu 3D, etc.

⁸⁵⁹ Silke Arnold-de Simine. *Mediating Memory in the Museum: Trauma, Empathy, Nostalgia*. London: Palgrave Macmillan, 2013, p. 9

Este un muzeu mic, izolat de alte muzee prin tematică, dar totuși apropiat de muzee ca Muzeul Țăranului Român, Muzeul Național de Artă al României, Muzeul Național de Artă Contemporană, Muzeul Municipiului București, cu care are nevoie să colaboreze. Este ceea am realizat prin proiectul Simu.

4.2.11. Planurile muzeului pe termen mediu și lung⁸⁶⁰

Muzeul Școlii are nevoie să se transforme din element de recuzită al U.A.U.I.M. (oglină a tradiției și promotor al Școlii) în actor prin expoziții, ateliere, experiențe. Asta presupune să apeleze la noi mijloace de contextualizare ale obiectelor precum: mijloace scenografice (reconstituiri), obiecte și instalații interactive (inclusiv instalații audio-video, etc.), elemente digitale (coduri QR, ghiduri audio, etc.). O parte dintre aceste mijloace au fost pregătite pentru Noaptea Muzeelor 2020, eveniment care a fost amânat pentru luna octombrie.

La ora actuală muzeul dispune de interpretare prin texte, machete și de puțină scenografie muzeală. Nu are instalații și nici tehnologie digitală (în afară de aplicația Simu cu cască de VR, calculator și ecran LCD). Aici este și o chestiune de buget, pentru că este o instituție susținută din veniturile proprii ale U.A.U.I.M., dar este și o problemă de design. Problema de design are două fațete: locul și modalitatea intervenției. Un muzeu memorial cu caracteristicile spațiale ale Muzeului Școlii de Arhitectură face destul de dificilă inserarea tehnologiei digitale. Aceasta își găsește locul mai ușor în afara Camerei Muzeu: în Pinacotecă sau în Galeria Rectorilor. Casca de VR poate fi totuși inserată discret în expunere, cu condiția ca monitorul calculatorului să fie ascuns.

Strategiile de expunere sunt o creație culturală, o industrie care are un orizont și niște obiective (adesea tacite). Ca și oamenii, expozatele își găsesc locul, dar și locul le modelează. Muzeul este static, prea puțin interactiv. Modelul tridimensional pentru Muzeul Simu ca și cel creat de Graphein pentru Școala de Arhitectură nu sunt dependente de Muzeu (decât în măsura în care aplicația Simu are nevoie de o cască VR și de un sistem digital dedicat pe care să poată rula), dar pot fi folosită pentru a îi contextualiza piesele și istoria.

Muzeul este unul mic, care deja și-a atins pragul de creștere (ocupă trei niveluri, gestiunea este impresionantă) pentru un singur angajat. Poate miza pe *externalizarea* serviciilor prin colaborări (pro bono) și prin

⁸⁶⁰ Alexandra Zbucnea. *Op. cit.*, pp. 19-20.

evenimente și servicii desfășurate în spațiul digital, în contextul unui ecosistem de comunicare.

Această prezentare ar trebui completată cu „*lista valorilor respectate de muzeu, scopul și descrierea colecțiilor, definirea cadrului de acțiune (publicul, aria geografică, perioada de timp avută în vedere etc.)*”⁸⁶¹. Valorile respectate și promovate de C.E.D. sunt valori arhitecturale și artistice cu rol inspirațional și aspirațional, legate de istoria și identitatea Școlii de Arhitectură, dar și de istoria arhitecturii românești și a profesiei de arhitect.

Colecțiile prezentate în Regulamentul de organizare și funcționare al C.E.D. sunt în număr de 13. Patru dintre aceste colecții sunt de o importanță deosebită: colecția Arhitect Ion Mincu, colecția Simu, Gliptoteca, colecția Mănăstirea Văcărești, colecția arhitecturii de lemn.

Alte colecții au un rol memorialistic: colecția de piese realizate în atelierul de modelaj, colecția de documente privind evoluția învățământului de arhitectură, colecția de instrumente folosite în profesia de arhitect, colecția de medalii și distincții primite de U.A.U.I.M., colecția de fragmente de ornamente și feronerie recuperate din demolările anilor '80, busturile conducătorilor și ale profesorilor Școlii de Arhitectură (dintre care doar câteva au o valoare artistică însemnată).

Există și două colecții cu rol educativ: colecția de machete realizate după monumente de arhitectură și Galeria Arhitecților Români Creatori de Patrimoniu Cultural. Colecția de pictură (Eleutheriades, Tufan și alți foști studenți) este prezentată în Pinacotecă și pune în lumină valorile conexe arhitecturii, produse pe baza educației cu accentul pus pe desen.

Ținând cont de elementele de mai sus, C.E.D. poate formula (dincolo de Misiunea formală adoptată în Regulamentul de organizare și funcționare), un scop major de realizat. Acest scop major îl reprezintă punerea în valoare a spațiului de expunere și a colecțiilor și transformarea sa într-un muzeu viu, care să primească constant vizitatori și nu doar cu ocazia unor evenimente (ale U.A.U.I.M., ale R.N.M.R., etc.).

4.3. Introducerea tehnologiilor digitale în expunerea și prezentarea colecției C.E.D.

4.3.1 Folosirea tehnologiei digitale în muzeu și on-line

Există două posibilități de utilizare a tehnologiei digitale în muzee:
- introducerea tehnologiei în expunere (mai rar);

⁸⁶¹ Alexandra Zbucnea. *Op. cit.*, p. 18.

- folosirea tehnologiei digitale pentru prezentarea colecției (sau expozițiilor temporare), fără inserții în spațiul de expunere (mijloace on-line, afise, filme, fotografii, etc.).

Tehnologia digitală trebuie să permită vizitatorilor libertatea de a alege diferite variante de interpretare dintre cele prezente în expunere în funcție de preferințe, experiență și motivații.⁸⁶²

Ideea de conexiuni multiple cu vizitatorii și de funcționare colaborativă împreună cu vizitatorii, dar și cu alte instituții cu preocupări similare, este cheia pentru supraviețuirea unei instituții necesare pentru păstrarea memoriei și pentru asigurarea unui liant cultural într-o societate tot mai diversă. Muzeul Școlii de Arhitectură a reușit, după puterile sale, să creeze o rețea, unde sunt puse în comun informații, idei, valori, forme de manifestare a respectului, sinteze și experimente. Această rețea funcționează îndeosebi prin pagina de Facebook și oferă surpriza unor oameni și a unor opinii care se întâlnesc și se completează. Astfel a fost cazul unei case demolate din fostul cartier Uranus, care a fost relevată de arh. Mihai Opreanu și ale cărei fotografii și amintiri au fost păstrate și împărtășite de o fostă locuitoare.

Tot pe Facebook am făcut un apel pentru strângerea de fotografii legate de Clubul Arhitecturii și de poveștile și identitatea Școlii, sau unul pentru protejarea Casei de Târgoveț de pe Calea Șerban Vodă nr. 33 . Am primit răspunsuri mulțumitoare și diverse pentru ambele apeluri.

Muzeul contemporan folosește o gamă largă de dispozitive - artefacte, expozate interactive, interpreți reali și noi tehnologii – pentru a facilita conexiunea publicului cu exponatele. Fiecare instrument interpretativ are avantajele și slăbiciunile sale și ar trebui folosit selectiv în funcție de obiectele, locurile sau fenomenele prezentate. Tehnologia se demodează rapid, iar bugetul muzeului nu poate susține foarte multe investiții⁸⁶³. În acest context și ținând cont de constrângerile multiple din muzeu (financiare, umane, spațiale, intelectuale etc.) tehnologia digitală este absentă din expunere și este folosită mai ales cu ocazia unor evenimente temporare.

Muzeul Școlii de Arhitectură este un ansamblu unitar realizat din fragmente. În acest ansamblu nu se pot face inserții decât dacă păstrăm spiritul ansamblului. De aceea, prezența ecranelor luminoase nu este potrivită și trebuie găsite alte moduri de inserare. Dar muzeul nu poate fi

⁸⁶² Vivien Golding, Wayne Modest (eds.). *Museums and Communities: Curators, Collections and Collaboration*. London, New Delhi, New York, Sydney: Bloomsbury, 2013, p. 166

⁸⁶³ Tim Caulton. *Hands-on Exhibitions. Managing Interactive Museums and Science Centers*. London and New York: Routledge, 2006, p. 129

izolat artificial de evoluțiile tehnologice existente. Inserarea dispozitivelor pentru realitate virtuală, necesare pentru vizualizarea reconstrucției Muzeului Simu, s-a făcut ținând cont de aceste observații.

Catalizatorul schimbării din educație nu îl reprezintă dispozitivele care populează viața elevilor (și a educatorilor deopotrivă), catalizatorul este un nou mod de a interacționa cu ideile în viața cotidiană, un mod diferit și disonant cu modul de a interacționa propus de școli⁸⁶⁴.

În mod similar, și muzeele universitare propun un nou mod de a interacționa cu informația, prin explorare și nu prin stocare, prin interacțiune, libertate de expresie și posibilitatea de recombinație a informației și de regândire a interpretării patrimoniului muzeal.

Vechile muzee deschideau ferestre (ca și bibliotecile) către cunoașterea îndepărtată în timp și în spațiu. În epoca acesului instant la informație, muzeele actuale (ca și bibliotecile) trebuie să ofere altceva, experiențe mai senzoriale, mai interactive, mai angajante. Așa cum informația nu mai este singurul motiv al prezenței în bibliotecă, ci au apărut și altele: structura informației, încrederea, o abordare structurată, ofertă diversificată, spațiu de socializare, la fel se întâmplă și în muzee. Modul de prezentare și contextualizare a exponatelor este una dintre sarcinile cele mai importante, dar și cele mai dificile ale muzeelor.

Muzeul Școlii de Arhitectură a fost reamenajat de către biroul Abruptarhitectura. De aceea, pentru integrarea tehnologiei putem analiza scenografiile expoziționale ale acestui birou. Am prezentat deja una dintre ele în capitolul anterior: *Mărturii. Frescele Mănăstirii Argeșului*. Maniera folosită pentru integrarea tehnologiei era similară cu cea folosită în Muzeul Industriei din Gabrovo: tablete prinse în rame de lemn (expoziția *Anatomia restaurării*, M.N.A.R.). De observat că în expoziția de la M.N.A.R. scenografia muzeală era separată de curatoriatul expoziției.

La Muzeul Școlii de Arhitectură, Abruptarhitectura nu a făcut doar scenografie, a ajuns să și pună în operă, adică să curatoreze (coordoneze) o expoziție cu tot ce presupune aceasta⁸⁶⁵, nu doar să creeze corpuri de mobilier pentru expunerea obiectelor. Acest lucru a fost facilitat de o caracteristică a scenografiei folosite aici: arh. Cristina Constantin și arh. Cosmin Pavel au creat o instalație, care nu doar expune, ci și creează expunerea, interpretează obiectele (multe dintre ele doar niște copii) și le ridică la statutul de exponate. Faptul că scenografia și interpretarea colecției sunt consubstanțiale ridică probleme pentru inserțiile tehnologice. Acestea

⁸⁶⁴ Glenn Whitman, Ian Kelleher. *Neuroteach. Brain Science and the Future of Education*. Rowman & Littlefield, 2016, p. 133

⁸⁶⁵ Alexandra Zbucnea. *Vizitez. Privesc. Înțeleg. Reflecții privind rolul curatorului în influențarea vizitatorului*. Loc. cit.

riscă să distrugă atmosfera memorială, care ridică obiecte fără mare însemnătate (instrumente de lucru, rămășițe ale activității didactice sau ale vieții Școlii cu mai mică sau mai mare însemnătate), la statutul de mărturie ale trecutului.

O soluție ar fi deplasarea tehnologiei din zona principală de expunere care este Camera Muzeu.

Astfel a fost amenajată expoziția TimeMaps în Pinacotecă, au fost realizate proiecții în acolo sau în sala Arhivei. O altă soluție presupune folosirea de aplicații care rulează pe dispozitivele mobile ale vizitatorilor: tur audio, filme de prezentare, aplicația Questo, etc. Studiile sugerează, totuși, că vizitatorii preferă să folosească dispozitivele din muzeu, nu pe cele personale⁸⁶⁶,

Primele investiții în tehnologie ale C.E.D. au fost cele legate de digitizare (diapozitive și fotografii) și de vizibilitatea în medii on-line (site-ul propriu al C.E.D. realizat în urma unui parteneriat cu Institutul Național al Patrimoniului, paginile de Facebook și Instagram). Apoi am cochetat cu tehnologia de printare 3D și gravare laser cu ajutorul WeMeshUp. Astfel au fost realizate materiale promoționale pentru muzeu (bustul lui Ion Mincu și medalionul Ion Mincu și soția, micșorate la dimensiunea unei monezi) și pentru proiectul Simu (o casetă luminoasă pentru mânăstirea Văcărești, bănuți gravați pentru Mânăstirea Văcărești și Mihai Vodă).

Modelarea 3D a fost un deziderat nerealizat, în lipsa unui profesionist, până la colaborarea cu arh. Andrea Iosif.

4.3.2. Perspective de dezvoltare a tehnologiei digitale în muzeu

La nivel instituțional, Muzeul propune o nouă relație cu publicul prin difuzarea de conținut. Această strategie a contului de Facebook îi asigură vizibilitatea, dar și conectarea cu breasla arhitecților și cu cea a oamenilor din cultură. Repostarea unor materiale create de terți se face în funcție de preocupările muzeului, care nu sunt legate de litera colecției sale, cât de spiritul acesteia, dat fiind caracterul său memorialistic și funcția de reprezentare a profesiei.

La nivel comunitar, Muzeul își propune să ofere resurse educative și informative atât pentru studenți, cât și pentru publicul larg. Proiectul Simu produce astfel de resurse atât prin expoziții, publicații, conferințe, postări, cât și prin recrearea Muzeului Simu.

Prin această abordare muzeul este deschis către lume, conținuturile pe care le creează pot fi repostate ca o parte a unui ecosistem mai larg, care

⁸⁶⁶ Peter Samis, Stephanie Pau. *Op. cit.*

îl include, iar publicul beneficiar este mai numeros astfel, decât publicul vizitator.

Modelul virtual al Muzeului Simu valorifică niște exponate a căror valoare este umbrată de statutul lor de copii. Modelul interactiv poate fi util pentru studiul istoriei artei și arhitecturii, dar și pentru studiul proiectării asistate de calculator, al restaurării, etc.

Clădirea Muzeului Simu, în forma sa completă, era un repertoriu de stiluri arhitecturale prin cele 5 camere sale sale, dintre care nu a fost reconstituită decât prima.

Munca de concepție a arhitecților și a studenților a fost schimbată de noile programe de proiectare asistată de calculator. La ora actuală se simulează, prin aceste tehnologii, aspectul, comportamentul și relația cu utilizatorii a clădirilor, încă din faza de proiect. Constrângerile formale ale desenului de arhitectură au fost simplificate astfel, dar cunoașterea istoriei arhitecturii și artei, ca și conservarea patrimoniului mobil și imobil, continuă să fie actuale. De aici importanța aplicației Simu ca loc de experimentare, a tehnologiilor folosite curent în proiectare, în activitatea didactică pentru înțelegerea arhitecturii clasice, neo-clasice și eclectice.

Educația și practica artistică contemporană beneficiază de avantajele tehnologiei digitale. Interacțiunea dintre artă, educație și tehnologia digitală constituie și punctul de interes ale acestei cercetări doctorale. Muzeele contemporane oglindesc noile posibilități de exprimare ale artei contemporane și folosesc tehnologia în scopuri educaționale diverse sau pentru a susține educația artistică, în cazul specific al muzeelor de artă.

Arh. Cristina Constantin a creat o expunere complexă în care conținutul a fost adecvat la mediu: etichete și print-uri antichizate (printate pe hârtie reciclată), materiale autentice (planșetele din atelierele studenților, lemn natur pentru polițe și vitrine, elemente din demolări, etc.).

Regândirea interpretării nu înseamnă neapărat recursul la tehnologie. Modul de expunere realizat de arh. Cristina Constantin (cu mici adaptări ulterioare, realizate de subsemnata), face apel la imaginație, la nevoia de explorare a vizitatorilor, care poate merge până la atingerea obiectelor. Tehnologia poate însă să ofere libertate, interactivitate sporită și spațiu suplimentar, într-un context muzeal limitat în timp și în spațiu prin deciziile scenografului. Un muzeu care se schimbă, care creează și oferă instrumente de participare pentru vizitatori, este unul mai interesant decât unul static, imobil.

Am observat niște obiceiuri în modul de adoptare a tehnologiei în muzeele din București. Folosirea de ecrane video, de videoproiecții sau de mese tactile este des întâlnită, dar aceasta nu este la fel de impresionantă ca

modul în care acestea sunt folosite în Muzeul Casa Mureșenilor, sau în Muzeul Industriei din Gabrovo, sau în Levada de Tomar. Soluțiile tehnice trebuie personalizate în funcție de specificul colecției, al expunerii și al publicului. Sigur că și constrângerile bugetare contează aici, dar și prezența sau absența unei politici coerente de comunicare și a colaborării între membrii echipei unui muzeu: fotograf, scenograf, curator, muzeograf, etc. Din fericire, în cadrul proiectului prezentat în capitolul următor, am beneficiat de o astfel de colaborare și de o echipă.



Fig. 63, 64. Prezentarea în VR a unui proiect stdențesc de modelare digitală în holul Muzeului și videoprotecție cu proiecte studențești cu ocazia Noptii Muzeelor 2022

Capitolul 5.

Studiu de caz:

Recrearea Muzeului Simu în Realitate Virtuală

Proiectul *Recrearea în realitate virtuală a Muzeului Simu și rememorarea altor victime ale demolărilor realizate în București în perioada comunistă*, finanțat din Fondul Timbrul Arhitecturii, a fost realizat pentru amintirea moștenirii arhitecturale și culturale a Bucureștiului, pierdută prin demolare. Rememorarea zonelor și a clădirilor demolate în perioada comunistă este un răspuns necesar, dat fiind că acestea au avut amploarea unor distrugerii provocate de război. Dacă, în cazul orașului Dresda (bombardat de către aviața americană, în timpul celui de-al doilea război mondial), s-a procedat atât la o reconstrucție fizică, cât și la una virtuală (mai recentă), în cazul Bucureștiului nu s-a reconstruit fizic nicio clădire. De aceea, reconstrucția virtuală și rememorarea, rămân singurele posibilități reale pentru înțelegerea transformărilor, care au avut loc în București, la nivel de arhitectură, dar și la nivel de cultură și comportament⁸⁶⁷.

Pe măsură ce am cercetat piesele din C.E.D., provenite din fostul Muzeu Simu, am simțit nevoia unui exercițiu reparativ, util și pentru studenții de la Arhitectură, care folosesc modelarea tridimensională în proiectele lor. Astfel, s-a născut, în urma unei discuții cu doamna director adjunct, istoric de artă Elana Olariu, de la Muzeul Municipiului București, ideea de modelare virtuală a Muzeului Simu. Era provocator, ca această clădire să își continue existența, sub forma unui model virtual, care să reconstituie chiar experiența de vizitare a acestui muzeu. Nu era vorba doar de plasarea unor exponate în clădire, ci și de crearea unui atmosfere prin texturi, lumină, zgomot de fond, care să fie cât mai convingătoare.

M-am convins că inserarea de elemente audio veridice, în Realitate Virtuală, presupun o tehnologie și niște costuri inaccesibile în cadrul proiectului dar, în măsură să producă o experiență totală de imersiune. Pentru a suplini această lipsă, dar și pentru a asigura un ghidaj și un contact emoțional al vizitatorilor, separați de realitate prin intermediul ochelarilor

⁸⁶⁷ Claudia Popescu. Recrearea Muzeului Simu în realitate virtuală. Buletinul Informativ al Filialei Județene Sibiu a UAR, Aprilie 2020, p. 7. Consultat on-line pe 20.07. 2020 la adresa: <http://www.uarsibiu.ro/wp-content/uploads/2020/04/Buletinul-Informativ-Aprilie-2020.pdf>

de VR, am prezentat eu exponatele scanate, le-am spus povestea clădirii și chiar i-am ținut de mână pe cei mai temători.

După discuții și parteneriate, realizate cu alți deținători de patrimoniu de la Muzeul Simu, după scanarea de fotografii ale acestora (Muzeul Municipiului București și Muzeul Național de Artă al României) și planuri din Arhivele Naționale ale României, am realizat o bază documentară care ne oferea certitudinea de cunoaștere a detaliilor clădirii, măcar pentru exterior și pentru prima cameră. Pentru a oferi o garanție în legătură cu sustenabilitatea proiectului, mi-am dorit să plasăm câteva obiecte simbol în fiecare dintre cele cinci camere, respectând și dorința din testament a colecționarului Anastase Simu⁸⁶⁸, ca bustul său și al soției sale să fie alăturate, în sala centrală a muzeului, alături de Pomona. Din rațiuni care au ținut de timp, dar și de bugetul disponibil, am renunțat la schițarea camerelor 2-5, deoarece ar fi produs o discrepanță prea mare cu prima cameră și o dezamăgire pentru vizitatorul virtual.

Cercetarea Muzeului Simu a presupus și citirea cataloagelor, cărților și articolelor despre acesta, precum și, cu ajutorul drd. istoria artei Angelica Iacob, a scrisorilor lui Anastase Simu din colecția Bibliotecii Muzeului Municipiului București.

Pentru ca modelul clădirii să aibă un aspect cât mai realist, mi-am dorit folosirea de texturi reale și i-am sugerat arhitectului modelator, Andrea Iosif, să le reproducă după cele de la Biserica Greacă, care are o arhitectură similară.

Am dorit să obținem o imagine a unui templu dedicat artelor, fără a pierde din detalii, ca în cazul unui joc video. Arhitectul a reușit acest lucru, motiv pentru care mulți vizitatori simt nevoia să atingă, nu doar exponatele virtuale, dar și pereții și coloanele.

După cum atrăgea atenția un studiu al Universității din Oslo, printarea și modelarea tridimensională sunt doar ultimele, dintr-o serie mai lungă, de tehnici de copiere a obiectelor, folosite de către muzee⁸⁶⁹. O metodă, foarte folosită, a fost crearea de mulaje, în special în cadrul

⁸⁶⁸ Marius Bunescu. *Actele Fundației Anastase Simu*. București: Fondul Anastase Simu, 1944, p. 15: : “dispun ca atunci [la luarea în posesie a casei] să se procedă cu sculpturile aflate actualmente în muzeul Simu, astfel: [...] bustul meu în marmoră de Pirinei de genialul sculptor Bourdelle, care împreună cu acela al neuitatei mele soții, din aceeași marmoră și de același maestru, și cu statua cea mare de bronz “Le Fruit” de același nemuritor Bourdelle, vor rămâne și vor fi așezate în mijlocul sălei celei mari “renașterea”, formând o linie dreaptă între ambele uși ale salei, la distanțe egale, “Fructul” fiind fixat între cele două busturi ale noastre de marmură.”

⁸⁶⁹ University of Oslo/Institute of Cultural Studies and Oriental Languages (IKOS). *Museum: A Culture of Copies*. *Op. cit.*

muzeelor naționale moderne⁸⁷⁰. Mulajele au completat colecțiile muzeelor, ca în cazul Muzeului Simu, sau au stat la baza unor muzee, ca în cazul *Cité de l'Architecture et du Patrimoine* din Paris. Există lucrări care studiază importanța istorică a acestor mulaje⁸⁷¹. Cert este că, prezența unor mulaje, în muzeul U.A.U.I.M. poate fi legată de începuturile acestui muzeu. Iar preluarea de mulaje, de o calitate foarte bună, de la Muzeul Simu, de către Catedra de Desen și Modelaj a I.A.I.M., se datora acestei tradiții a Școlii de Arhitectură, tradiție preluată de la École des Beaux-Arts⁸⁷².

Aplicabilitatea modelelor tridimensionale este mult mai diversă decât a altor forme de reproducere fizică a obiectelor, deoarece aceste modele permit, atât o prezentare fizică a obiectelor, prin printare 3D, cât și o prezentare mediată on-line sau off-line.

Punctul de plecare al proiectului de recreare a Muzeului Simu a fost acest patrimoniu compus din niște mulaje realizate la Muzeul Luvru, nu foarte apreciate de unii dintre vizitatori, din cauza calității lor de replici. Existau desigur, mulajele din Școală, și un interes public pentru acest muzeu, care a avut o anvergură destul de mare, ținea practic locul unui muzeu național de artă (în absența unui sediu și a unei organizări coerente pentru Pinacoteca Statului)⁸⁷³. A existat (din fericire) și un profesionist din U.A.U.I.M. cu care am putut colabora (conf. dr. arh. Andrea Iosif).

5. 1. Prezentarea proiectului

Muzeul Simu este o clădire demolată, dar aspectul său poate fi reconstruit prin studiul planurilor și al fotografiilor. Recrearea în Realitate Virtuală a Muzeului Simu implementează un model virtual, care permite spectatorului să descopere unul dintre monumentele Bucureștiului, demolat în 1964⁸⁷⁴, care în trecut a avut un rol important în viața culturală a Bucureștiului și nu a fost reconstruit.

⁸⁷⁰ Charlotte Schreier. Competition, Exchange, Comparison. Nineteenth-Century Cast Museums in Transnational Perspective. În: Andrea Meyer, Bénédicte Savoy (ed.). *The Museum is Open. Towards a Transnational History of Museums 1750–1940*. Berlin: Walter de Gruyter GmbH, 2014, pp. 31-50.

⁸⁷¹ Rune Frederiksen, Eckart Marchand. *Plaster Casts : Making, Collecting and Displaying from Classical Antiquity to the Present*. Berlin: De Gruyter, 2010.

⁸⁷² Ion Mircea Enescu. *Arhitect sub comunism*. București: Paideia, 2006, p. 150

⁸⁷³ Delia Bran. Istoria uitate, muzee pierdute – despre trecut, pentru un viitor Muzeu Simu. *Revista muzeelor*, nr. 1, 2019, pp. 65-71.

⁸⁷⁴ Anul demolării este nesigur. Decizia de demolare a Muzeului Simu a fost luată de către Sfatul Popular al Capitalei RPR, în februarie 1962. Consultat on-line pe 12.02.2020 la adresa: <http://ouatib.blogspot.com/2016/02/muzeul-simu.html>

Muzeul Simu era unul dintre cele mai importante muzee de artă din Bucureștiul interbelic, iar colecția Simu este încă, una dintre colecțiile cele mai importante ale Muzeului Național de Artă. Proiectul pilot de reconstituire digitală a Muzeului Simu⁸⁷⁵ își propunea să reconstituie, nu numai exteriorul, ci și interioarele și funcționalitatea unei clădiri dispărute. În cazul unei biserici sau locuințe demolate, funcționalitatea acestora (lăcaș de cult, spațiu de locuire) și atmosfera interioarelor (definită de obiecte, mobilier, etc.), sunt mai greu de reconstituit. Fiind o clădire publică și păstrându-se o bună parte dintre piesele originale (precum și inventare, fotografii, etc.), pentru Muzeul Simu există suficiente informații pentru reconstituirea interioarelor, dar și a atmosferei din acesta. Reconstituirea virtuală a recompus astfel un context pe care colecția, dispersată prin diferite muzee bucureștene, l-a pierdut.

Arhitecta Andreea Iosif, care a transpus în practică ideile proiectului, a făcut un tur de forță, reușind să combine practica modernă a restaurării (releveu digital) cu practica realității virtuale (prin reprezentarea plauzibilă și câteva idei inspirate de industria jocurilor pe calculator).

În momentul în care am realizat acest proiect, existau niște reconstrucții virtuale ale unor clădiri demolate, dar ele funcționau ca niște fotografii⁸⁷⁶, nu permiteau interactivitatea. Gradul de interactivitate este cel care deosebește Realitatea Virtuală de animații sau de prezentări tridimensionale. Ca mediu de comunicare, realitatea virtuală trebuie să îndeplinească, simultan, trei criterii:

- să fie interactivă;
- să fie tridimensională;
- interacțiunea să aibă loc în timp real.⁸⁷⁷

Realitatea virtuală, ca mediu de comunicare, poate lua mai multe forme: imersiune, non-imersiune, realitate augmentată. Sistemele imersive necesită imagini de un mare realism dar și un hardware pe măsură, care să facă posibilă interacțiunea în timp real, fie prin cască de VR, fie prin ecrane panoramice⁸⁷⁸. Proiectul nostru avea în vedere o aplicație imersivă de Realitate Virtuală, prin urmare, o sumă însemnată de bani a fost alocată infrastructurii (cască de VR și un calculator pe măsura ei). Și în ce privește programarea, lucrurile au fost complicate de ideea de imersiune, care

⁸⁷⁵ *Recrearea în realitate virtuală a Muzeului Simu și rememorarea altor victime ale demolărilor realizate în București în perioada comunistă*, finanțat din Fondul Timbrul Arhitecturii.

⁸⁷⁶ *Reconstituiri virtuale*. Consultat pe 12.09.2019 la adresa: <https://www.ideiurbane.ro/category/reconstituiri-virtuale/>

⁸⁷⁷ Jennifer Whyte. *Op. cit.*, pp. 3-4

⁸⁷⁸ Ibidem, p. 5

necesita crearea de imagini interactive pentru tot câmpul privirii, la un nivel ridicat de realism.

5.2. Caracteristici și istoric al clădirii și al colecției Simu

Realizarea unui muzeu din zidărie și piatră a primit autorizația nr. 137 din 16.10.1906. Muzeul era destinat să cuprindă și să expună exclusiv obiecte de artă: *“Picturi, Sculpturi, Bronzuri, Marmore, lucrări de Arte aplicate”*⁸⁷⁹, motiv pentru care a fost scutit de taxe de construcție. Există un precedent în privința scutirii de taxe, dar și un motiv de rivalitate pentru Anastase Simu: Muzeul înființat de Ion Kalinderu, tot în 1906. Anul 1906, anul deschiderii Expoziției Generale Române, a crescut interesul pentru muzee, expoziții și cultivarea cetățenilor⁸⁸⁰. De altfel, Simu va și achiziționa una dintre piesele prezentate în Expoziția din 1906: Scaunul domnesc al lui Petru Rareș, reconstituit de Școala de Arte și Meserii din București.⁸⁸¹

Colecția lui Anastase și a Elenei Simu a fost produsul unui efort ordonat, dar și al unor preferințe personale ale ctitorului. Anastase Simu a avut niște criterii de selecție destul de fixe: valori atestate de presă sau de prezența în alte muzee (precum Luvrul). În acest scop el a folosit atât reviste, cât și monografiile de artă⁸⁸². La acestea s-a adăugat gustul său personal, mai tradiționalist. A comandat personal anumite piese, după cum este de presupus că a cerut arhitectului Sciky (Cichi) un anumit aspect și anumite ornamente tematice.

*“La 31 martie 1944 instituția posedă 1902 opere de artă de pictură, sculptură, gravură și desen, la care se adăugau piesele de mobilier (191 bucăți), coloanele pe care erau așezate sculpturile (149) și 920 volume de artă. Dintre operele de artă, Bunescu preciza că 1330 se aflau în Muzeul Simu, 287 în Casa-Simu-Muzeu, și 285 în depozit.”*⁸⁸³

Acumularea impresionantă de patrimoniu, de care amintea Angelica Iacob, nu ar fi fost posibilă fără crearea edificiului impunător, cu aspect de templu grec. Iar crearea acestuia s-a datorat unor circumstanțe

⁸⁷⁹ Arhivele Naționale ale României, Serviciul Arhive Naționale Istorice Centrale, Fondul personal Simu nr. 330, inventar nr. 1669

⁸⁸⁰ Cornelia Apostol, Mariana Neguțu. Expoziția Generală Română din 1906. 90 ani de la organizare. *Muzeul Național*, nr. X, MNIR, București, 1998, pp. 115-120

⁸⁸¹ [Marius Bunescu]. *Muzeul A. Simu și Casa-Simu-Muzeu. Catalog*. București: Fondul Anastase Simu, 1937, p. 43

⁸⁸² Ioana Beldiman. *Sculptura franceză în România (1848-1931)*. Simetria, 2005, p. 124

⁸⁸³ Angelica Iacob. Restituiri: Muzeul Anastase Simu. *București în 5 minute*. Anul III, Nr. 30, Octombrie 2019, p. 5

exterioare colecționarului: “*După cum arată planurile de arhivă ale Muzeului Simu, strada Mercur, pe care se afla proprietatea avocatului Anastase Simu, a fost tăiată de Bulevardul Colțea (actualele bulevarde N. Bălcescu și Magheru, aflate unul în continuarea celuilalt) și, prin vecinătatea cu Bulevardul astfel trasat, se creează premisele atât pentru apariția (cât și pentru dispariția) Muzeului Simu.*”⁸⁸⁴

Întrucât s-au păstrat majoritatea obiectelor care au aparținut Muzeului Simu, ne putem face o idee despre patrimoniul și valoarea acestei colecții. La Arhivele Naționale ale României s-au păstrat planurile clădirii, devizele pentru materiale, precum și câteva indicații legate de ornamentația interioară și exterioară a clădirii⁸⁸⁵. Acestea au oferit o bază pentru un proiect de reconstrucție virtuală. Ținând cont de competențele necesare acestui demers interdisciplinar, echipa de proiect a colaborat atât cu arhitecți⁸⁸⁶, cât și cu istorici de artă (din cadrul Muzeului Municipiului București și din Muzeul Național de Artă al României)⁸⁸⁷ pentru documentarea clădirii și a colecției.

Achizițiile au fost coordonate de colecționar, ajutat de consilieri precum Theodor Cornel, Eustațiu Stănescu sau Marius Bunescu. Au fost preferate valorile confirmate de presă (în special cronicile pariziene de artă) dar și de către muzee sau asociații ale artiștilor.⁸⁸⁸ Ideea era de a compune o imagine asupra artei universale, motiv pentru care Simu își notează în testament câte obiecte deținea muzeul din diferite țări și școli.⁸⁸⁹ Colecția are un gust istoric pronunțat (obiectele aparțin mai mult artei moderne decât celei contemporane cu colecționarul) și o pondere mare de sculpturi, caracteristică epocii.⁸⁹⁰

Așa cum Anastase Simu a sugerat criteriile de selecție a artiștilor, este de presupus că tot el a sugerat și forma generală și interioarele specifice celor cinci săli ale Muzeului, dat fiind că a urmărit foarte meticulos crearea acestui muzeu și a ordonat colecția în jurul ideii de camere ale diferitelor perioade (este ceea ce distingea acest muzeu de o colecție ca cea a lui Ion Kalinderu). Există o corespondență între criteriile de selecție ale lucrărilor și arhitectura clădirii: orientarea către valori și repere recunoscute. Acest lucru

⁸⁸⁴ Valentin Popescu. A fost odată pe Magheru... *București în 5 minute*. Anul III, Nr. 30, Octombrie 2019, p. 5

⁸⁸⁵ Arhivele Naționale ale României, Serviciul Arhive Naționale Istorice Centrale, Fondul personal Simu nr. 330, inventar nr. 1669

⁸⁸⁶ Andreea Pop și Costin Gheorghe.

⁸⁸⁷ Angelica Iacob și Mălina Conțu.

⁸⁸⁸ Ioana Beldiman. *Op. cit.*, p. 124

⁸⁸⁹ Marius Bunescu. *Op. cit.*, p. 57

⁸⁹⁰ Ioana Beldiman. *Op. cit.*, p. 124

este cu atât mai clar în prima sală, dedicată unor reproduceri și câtorva opere originale din Antichitate, sau legate de inspirația clasică. Este o parcurgere a istoriei artei, cu rol educativ, de la Antichitate la Renaștere și dincolo de ea, dat fiind deschiderea universală a muzeului. În hemiciclul din dreapta erau prezentate câteva repere sculpturale antice din arta asiriană, egipteană, feniciană, cea greacă și romană, în care erau intercalate și două variante miniaturale ale unor sculpturi de Michelangelo. Ulterior au apărut și bustul lui Beethoven și cel al fondatorului muzeului⁸⁹¹.

În hemiciclul din stânga erau prezentate câteva exemple medievale și din arta renașterii cu Donatello, Michelangelo, della Robbia dar și o succesiune de sculptori francezi. Replicile după sculpturi de Colombe, Goujon, Coysevox, Pilon, Pajou, Houdon pregăteau vizitatorul pentru arta franceză, care ocupa sala cea mai mare din centrul Muzeului. Tot aici, se afla un Hercule arcaș, realizat de Bourdelle, creatorul celor mai valoroase piese din Muzeu⁸⁹².

Trebuie observate câteva repere din prima sală, care au legătură cu arhitectura clădirii. În primul rând, o Cariatidă de la Erehteion nu putea lipsi într-o clădire inspirată de arhitectura acestuia (ușile monumentale, proporțiile clădirii, frontonul), apoi Calul de la Parthenon, plasat simetric cu aceasta, dar și călăreții de la Parthenon, sunt legați de arhitectura greacă veche. Mai era și Masca Melpomena care, deși face parte dintr-o sculptură antică, este o adăugire târzie. Această mască trimite, mai degrabă, la École des Beaux-Arts, care a găzduit-o o vreme, și pe care o simbolizează. Interioarele eclectice ale primei săli sunt tot un produs al acestei școli: o combinație de ornamente prelucrate după cele de la palatul lui Dioclețian din Split (cornișa care marchează debutul cupolei circulare la palat dar, în cazul muzeului, marchează debutul celor două bolți), de la palatul Colonna de la Roma (friza), după pilaștrii romani de la Villa Medici (cadru ușilor)⁸⁹³, un mozaic inspirat de cele de la Pompei⁸⁹⁴. Forma acestei săli, determinată de cele două hemicicluri, este, de altfel, una artificială, care nu are legătură cu exteriorul și care are rolul de a-l provoca pe vizitator. Combinația de rinceauri (inspirate de Villa Medici și de Palazzo Colonna), basoreliefuli vegetale specifice antichității romane, este o altă marcă a arhitecturii eclectice⁸⁹⁵.

⁸⁹¹ Theodor Cornel. Introducere. În: *Catalog Muzeul A. Simu*. București: Tipografia Poporului, 1910, p. XII

⁸⁹² Ibidem.

⁸⁹³ Owen Jones. *Grammatik der Ornamente*. London: B. Quaritch, 1868.

⁸⁹⁴ Auguste Racinet. *L'Ornement polychrome*. Paris: Firmin Didot et Cie, 1888.

⁸⁹⁵ Theodor Cornel. *Op. cit.*, p. XII

Și în celelalte săli ale Muzeului Simu vom întâlni combinații eclectice:

- sala a doua are decorațiunile (ancadramentul ușii, canaturile și cornișa cu brâu răsucit, pseudo-arcade și rozace) inspirate de Episcopia de la Curtea de Argeș;
- a treia sală combină unele decorațiuni de la Luvru (Sala Rubens și Sala Apollo) cu un cadru de ușă inspirat de Sala Orologiului din Palazzo Vecchio, Florența;⁸⁹⁶
- a patra sală (numită bizantină) combină ornamente inspirate de Hagia Sofia din Constantinopol⁸⁹⁷: friza, cornișa superioară, bolta, rama ușii⁸⁹⁸;
- a cincea sală, cea greacă combină o palmetă de acant stilizată cu alte motive grecești: meandre, ove, dinți, picături doric, etc.⁸⁹⁹

5.3. Etapele proiectului

Metodologia folosită în reconstrucția proiectului Simu a fost un proces cu multe etape, unele dintre ele suprapuse:

- documentare de arhivă, culegerea de fotografii și informații istorice și arhitecturale, cu privire la clădirea demolată;
- reprezentarea schematică plauzibilă a detaliilor care nu apar clar în fotografii și planuri, pentru a crea o reprezentare realistă (a decide materialele, dimensiunile și gradul de detaliu);
- scanarea tridimensională și fotogrametrirea a 30 de exponate și măsurarea acestora, pentru integrarea lor în construcție, integrarea exponatelor în construcție, crearea de socluri și stabilirea de amplasamente, astfel încât să nu apară spații goale;
- crearea detaliilor, simplificarea acestora, asamblarea scenelor: exteriorul muzeului și prima sală a acestuia;
- promovarea modelului 3D.

a. *Documentația istorică* am realizat-o prin studii de arhivă, prin parteneriate cu următoarele instituții: Arhivele Naționale ale României, Muzeul Municipiului București și Muzeul Național de Artă - Muzeul Colecțiilor de Artă, Agerpres, Biblioteca Academiei Române. Chiar și așa, au rămas câteva conuri de umbră. Din fericire, ca și în cazul pieselor de artă pe care le-a achiziționat, în cazul interioarelor, Anastase Simu (și arhitectul

⁸⁹⁶ Ibidem, p. XII-XIII

⁸⁹⁷ Wilhelm Salzenberg. *Alt-christliche Baudenkmale von Constantinopel, vom V bis XII Jahrhundert*. Berlin, 1855.

⁸⁹⁸ Theodor Cornel. *Op. cit.*, p. XIII

⁸⁹⁹ Ibidem, p. XVI

Cichi) au optat pentru repere consacrate ale artei universale, lucru care a facilitat efortul de reconstrucție.

b. *Realizarea unei schițe și crearea unei reprezentări plauzibile*

Proiectul a plecat de la noile tehnologii de modelare virtuală, folosite în proiectarea de arhitectură, în restaurare dar și în reconstrucția unor clădiri dispărute. Am cooptat în acest proiect titularul din cadrul U.A.U.I.M. al cursului de modelare virtuală⁹⁰⁰ ca un garant pentru calitatea și acuratețea modelării. Majoritatea deciziilor au fost luate prin consultarea echipei de proiect, un lucru necesar într-un demers în care trebuiau luate în calcul multe aspecte: calitatea modelului, influența iluminatului, precizia detaliilor, interactivitatea în timp real a modelului, alegerea texturilor, etc. Am reușit să atrag în proiect niște colegi care au susținut ideea și care s-au implicat cu pasiune, deși proiectul provenea dintr-o instituție mică (C.E.D.) și avea un buget mult sub așteptări.

Pe baza documentației pe care am întocmit-o (cu planuri, fotografii și desene de arhitectură), arhitectul (conf. dr. Andreea Iosif) a creat un plan la scară al clădirii. După ridicări laterale, ea a construit pereții, deschiderile și acoperișul. Modelul brut, creat în acest mod, a fost modificat de câteva ori, până a devenit cât mai fidel cu putință. Arhitectul a rezolvat inclusiv unele măsurători greșite și unele detalii lipsă din planurile de construcție, scanate din Arhivele Naționale.

Odată obținut modelul general, lucrările de reconstrucție s-au concentrat pe detaliile ornamentale. Folosind fotografiile de arhivă ca punct de plecare și procesul de *reconstrucție perspectivă*, arhitectul a căutat să creeze modele cât mai verosimile⁹⁰¹. Este posibil ca, pentru unele detalii (uși, luminator, etc.), din lipsă de imagini sau datorită calității proaste a imaginii, elementele reconstruite să fie mai puțin precise⁹⁰².

Inovația în cazul clădirii Muzeului Simu este reprezentată de iluminarea zenitală naturală, ceea ce a ridicat o problemă pentru reconstrucție, aceea de a alege un moment al zilei și un grad de iluminare

⁹⁰⁰ Conf. dr. arh. Andreea Iosif.

⁹⁰¹ Andreea Iosif, Claudia Popescu. An interdisciplinary art-tech approach through a VR application for the Simu Museum. *CINETic REVIEW*, vol. 1, nr. 1, decembrie 2019, pp. 129-146.

⁹⁰² Am observat acest lucru cu ocazia expoziției organizate de Muzeul Municipiului București, *Muzeul Simu și Pinacoteca București*, deschisă în perioada 29 iulie – 27 septembrie 2020, în cadrul căreia au fost printate niște fotografii de dimensiune mare cu prima cameră a muzeului, dar detaliile mai puțin fidele sunt, per ansamblu, nesemnificative.

mai potrivit. Până la urmă, arh. Andreea Iosif a optat pentru o sursă suplimentară de iluminat.

În ciuda criticilor lui Alexandru Tzigara-Samurçaș la adresa catalogului din 1910 al Muzeului Simu și a autorului său, Th. Cornel (pseudonimul literar al lui Toma Dumitriu)⁹⁰³, acesta catalog ne-a furnizat reperele necesare pentru modelarea unor detalii arhitecturale, care nu erau suficient de clar reprezentate nici în fotografii și nici în planurile de arhivă. Toma Dumitriu (sau Th. Cornel) prezintă în Catalog nu doar numele clădirilor după care au fost preluate ornamentele, dar și, în câteva cazuri, albumele în care acestea sunt desenate, un lucru foarte util pentru documentare.

c. Scanarea, fotogrametrierea și integrarea exponatelor în construcție

În cadrul proiectului de reconstituire virtuală a clădirii Muzeul Simu (finanțat prin Timbrul Arhitecturii) au fost scanate 17 mulaje ale unor sculpturi importante (provenite din marile muzee ale Europei), intrate în gestiunea Centrului Expozițional Documentar al U.A.U.I.M., în urma unui transfer: Cap de Caldeean, Preot asirian (basorelief), Cap de fenician cu barbă, Cap de cal de pe frontispiciul Parthenonului (originalul la British Museum), Masca lui Melpomena, Doi călăreți provenind dintr-o friză de la Parthenon, Adorarea florii, Bustul lui Alexandru cel Mare (copia unei copii romane după Lisip), Capul lui Marte cu coif, Auriga din Delphi, Bustul unei Cariatide de la Erechteion, Victoria legându-și sandaua, Bustul lui Nicolla da Uzzano, Maica Domnului cu Fiul și Sf. Ioan (replica medalionului lui Michelangelo), Masca sclavului de la Monumentul lui Papa Iuliu al II-lea, Capul Diane, replica unui detaliu din sculptura atribuită lui Jean Goujon, Marele Condé (replică din ipsos după un bust atribuit lui Coysevox).

Inițial erau propuse pentru scanare un număr de 21 de piese din U.A.U.I.M., dar patru dintre acestea au fost descalificate din motive tehnice: ridicau probleme de scanare prin dimensiuni, accesibilitate sau reflexie. În completare ne-am gândit să scanăm o serie de piese din colecțiile principalilor deținători de exponate din colecția Simu. C.E.D. U.A.U.I.M. a realizat parteneriate cu Muzeul Municipiului București și cu Muzeul Național de Artă al României, pentru a se permite scanarea 3D a altor 13 exponate, din fosta colecție a Muzeului Simu. Pentru întocmirea listelor cu piese, m-am lovit de lipsa unui catalog accesibil on-line al acestor muzee. Pentru identificarea de piese din cadrul M.N.A.R., am folosit lucrarea de

⁹⁰³ Alexandru Tzigara-Samurçaș. *Muzeografie românească*. București, 1936, p. 184

referință a doamnei prof. ist. de artă Ioana Beldiman, dedicată sculpturii franceze⁹⁰⁴.

Din colecția Muzeul Municipiului București au fost scanate următoarele trei piese: Proiectul pentru Monumentul Unirii, de Dimitrie Paciurea (ipsos și bronz, 1909); Tron bizantin (Art Deco) din atelierul Principesei Maria, lemn aurit, cu motive celto-bizantine (nu a fost încă prelucrat în High Polygon pentru că are niște probleme cauzate de reflexie), biroul lui Anastase Simu.

Din colecția Muzeului Național de Artă al României au fost scanate următoarele zece piese: *Lucrătorul* (copie în bronz, 1913) de Jules Dalou, *Pescarul* din Neapole (copie în bronz, 1895) de Jean Baptiste Carpeaux, *Bachus* (bronz) de Oscar Spaethe, *Voltaire*, reproducere după statuia lui Jean Houdon, *Somnul* lui Constantin Brâncuși (marmură, 1908), *Pomona* de Émile-Antoine Bourdelle, *Portretul doamnei Elena Simu* și cel al lui *Anastase Simu* ("de același nemuritor Bourdelle"⁹⁰⁵), *Leu mergând* și *Tigru mergând* de Antoine-Louis Barye (bronz, 1905).

Modelele 3D, scanate cu mare acuratețe, au fost poziționate astfel încât să păstreze atmosfera inițială, chiar în lipsa tuturor exponatelor, prin elemente de simetrie și compoziție.

Modelele 3D au fost plasate în locurile lor din clădire, atât în peristil cât și în prima sală a acestuia și au fost suplimentate cu o serie de modele disponibile on-line care corespundeau pieselor de la Simu. Victoria din Samothrace, disponibilă on-line, a fost redimensionată. La Muzeul Simu se găsea o variantă micșorată, care cuprindea doar statuia și un pedestal, improvizat special pentru Muzeul Simu, actualmente în gestiunea C.E.D.

Piese scanate pot fi recunoscute cu ușurință în imaginile reprezentând prima sală a Muzeului Simu, după cum o confirmă actele de transfer, dar mai ales, cataloagele Muzeului Simu din 1910, respectiv din 1937.

d. Crearea și simplificarea detaliilor

Modelarea ornamentelor arhitecturale s-a făcut pe baza unor desene din albume de istoria arhitecturii și pe baza fotografiilor existente. Aceste ornamente trebuiau integrate, la scară, în modelul clădirii. Unele detalii cu rol funcțional nu au fost reconstituite: burlanele de scurgere, coșurile de aerisire sau caloriferele.

⁹⁰⁴ Ioana Beldiman. *Sculptura franceză în România (1848-1931)*. București: Simetria, 2005.

⁹⁰⁵ Testamentul lui Anastase Simu. În: Marius Bunescu. *Actele Fundației Anastase Simu*. București: Fondul Anastase Simu, 1944, p. 15

Modelarea ornamentelor arhitecturale în detaliu a fost o sarcină dificilă. Modelele existente on-line, în domeniul public, nu erau suficiente nici măcar pentru exteriorul clădirii, inspirat în linii mari de templul Erechtheon din Atena. Ornamentele exterioare și interioare au fost identificate, unul câte unul și, atunci când nu putea fi găsit on-line modelul 3D corespunzător, acesta a fost reconstruit. Reconstrucția s-a făcut, plecând de la desenele existente în albumele de istoria arhitecturii și de ornamentică, fie într-un program de modelare (Rhinoceros 3D), fie într-unul de sculptură virtuală (Sculptris). Apoi, aceste ornamente au fost poziționate la locurile lor, ținând cont de măsurătorile făcute. Ornamentația recreată astfel avea o rezoluție digitală foarte bună, la fel ca și piesele scanate. Acest lucru interfera cu gradul de interactivitate în timp real, ducând la încetinirea sau la blocarea aplicației⁹⁰⁶. Chiar și după procedura de simplificare, aplicația nu funcționează pe toate calculatoarele și telefoanele. Modelul în care cele două scene sunt reunite (exteriorul și prima cameră a muzeului) este mai greu de vizualizat de public pentru că poate duce la blocarea unor dispozitive cu procesoare mai slabe. El poate rula pe calculatorul mai nou, necesar pentru funcționarea căștii de VR.

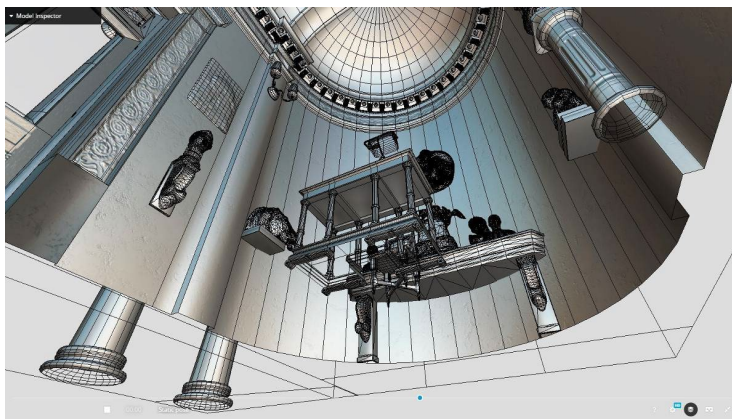


Fig. 65. Captură de ecran care arată una din posibilitățile de vizualizare a modelului pe platforma SketchFab⁹⁰⁷

⁹⁰⁶ Andreea Iosif, Claudia Popescu. *An interdisciplinary art-tech approach through a VR application for the Simu Museum*. Augmenting Performance International Interdisciplinary Conference, 15-17 noiembrie 2019, București

⁹⁰⁷ Muzeul Simu, etapa I. Consultat on-line pe 22.07.2020 la adresa:

<https://sketchfab.com/3d-models/muzeul-simu-etapa-i-95dd138b132c479b9d7e47a46b496b78>

Simplificarea are ca scop ca detaliile să arate la fel, dar să se comporte diferit, adică să aibă rezoluție mai mică și să fie mai ușor de încărcat. Se pleacă de la un model schematic al ornamentelor și se ajunge tot la acest model, dar pe el va fi aplicată o textură inteligentă, obținută prin modelarea foarte detaliată a ornamentului. Este un volum mare de muncă, care are ca scop ca versiunea simplificată să arate realist, să păstreze (în cazul ornamentelor, dar și în cazul obiectelor scanate) toate detaliile, fisurile, nervurile. Suprafața detaliată cu multe poligoane va permite ca textura să imite cu fidelitate toate umbrele și reflexele acestei suprafețe, dar fără a fi efectiv o suprafață cu multe detalii. Tehnica a fost inspirată de jocurile pe calculator și presupune ca obiectul cu puține poligoane să aibă niște coordonate, în funcție de care să fie dispusă textura inteligentă. Aceste reguli de proiecție depind de particularitățile obiectului, ele sunt similare cu desfășurarea suprafeței sferice a pământului pe o hartă, dat fiind că obiectul simplificat, cu puține poligoane va conține mai multe suprafețe plane decât obiectul detaliat cu multe poligoane⁹⁰⁸.

e. Folosirea modelului 3D pentru educație și promovare culturală

Adaptarea modelului 3D pentru educație și promovarea patrimoniului depinde de gradul de simplificare al rezoluției, menționat anterior, dar și de simplificarea modului de expunere, prin micșorarea numărului de obiecte și de stative. Acest lucru se întâmplă, pentru că trebuie să existe un echilibru între nivelul de complexitate și cel de uniformitate al unei compoziții, pentru ca aceasta să poată fi asimilată optim de către privitor.

Pentru îmbunătățirea experienței și a funcției de promovare, am inițiat un parteneriat cu CINETIC și voi primi propuneri din partea studenților de master de la U.N.A.T.C. legate de scenariile care s-ar putea desfășura în acest spațiu.

Casca de VR a fost itinerată în diferite spații (parteneri ai Muzeului), dar a funcționat și în muzeu, într-un spațiu apropiat de zona dedicată pieselor provenite de la Muzeul Simu. Preocuparea mea a fost ca vizitatorii, având la ochi casca de VR, să nu se accidenteze, sau să nu deterioreze exponatele. Era preferabil ca înainte și după experiența în VR, să aibă în față piesele de la Simu. Astfel am ajuns la modul de amplasare din fig. 66.

⁹⁰⁸ Andrea Iosif, Claudia Popescu. *Op. cit.*, pp. 138-139.



Fig. 66. Inserarea în expunere a instalației de VR am realizat-o ținând cont că ecranul, fiind luminos, ar putea interacționa cu restul expunerii. Lucru pe care l-am evitat ascunzându-l într-un colț al Muzeului, chiar lângă Colecția Simu.

5.4. Echipă și contribuții la proiect

Echipa de proiect a fost compusă inițial din: conf. dr. arh. Andreea Iosif, dr. arheolog Călin Șuteu, Vasile Andrei, Valentin Popescu, drd. Claudia Popescu și Claudiu Maier.

În calitate de coordonator al proiectului, m-am ocupat cu inițierea sa și cu depunerea aplicației, după niște discuții prealabile legate de costuri. Am întocmit contractele responsabililor cu scanarea, modelarea, promovarea, printarea, grafica și cu alte sarcini. Am întocmit o listă cu lucrările cele mai reprezentative, care erau potrivite să fie scanate, m-am documentat ca să aflu care este deținătorul acestora și am realizat contracte de parteneriat cu două instituții pentru a ne permite scanarea anumitor piese.

Am încheiat parteneriate pentru expoziții cu:

- Muzeul Municipiului București pentru *Memoria arhitecturii: Mărturiile unor arhitecți despre Mănăstirea Văcărești*;
- cu Institutul Național al Patrimoniului și cu Biblioteca Academiei Române pentru *În ochiul Ciclopului. Jurnal de campanie din Cartierul Uranus*;

- cu Biblioteca U.A.U.I.M. pentru *Martorul dispărut. Amintiri cu Ansamblul Văcărești* și pentru *Mănăstirea Mihai-Vodă, un simbol al Bucureștilor*;
- cu Centrul pentru Studiul istoriei Evreilor din România – Wilhelm Filderman și Federația Comunităților Evreiești din România pentru expoziția și dezbatarea *Sinagogi și temple din București, în calea Victoriei Socialismului*;
- cu Uniunea Arhitecților din România pentru prezentarea și expoziția *Bucureștiul dispărut în perioada comunistă. Soarta orașului și Mănăstirea Văcărești, între admirație și indiferență*.
- Agerpres și Institutul Național al Patrimoniului pentru expoziția *Biserica Enei in memoriam*.

Am organizat conferința *Demolări 1980* și am curatoriat expoziția cu același nume, realizată cu participarea și cu diaporitivele prof. dr. arh. Ioan Lucăcel, pe care le-am scanat în prealabil. Un demers asemănător a avut loc la Casa Costa-Foru unde prof. dr. arh. Sorin Vasilescu și arh. Andrei Pandele au prezentat propriile lor diaporitive din acea perioadă. Toată seria de diaporitive a creat o imagine complexă asupra demolării Centrului Civic.

Am decis și contractat materiale promoționale sub forma unor monede gravate laser cu unele dintre clădirile demolate, precum și un print 3D cu fațada Bisericii Mănăstirii Văcărești. Am adaptat bannerul printat la dimensiunile unui banner web pe care apoi l-am încărcat pe site. Am scanat un număr de 500 de diaporitive din colecția C.E.D. și din colecția prof. dr. arh. Ioan Lucăcel.

Am compus comunicate de presă la începutul și la sfârșitul proiectului, am participat la conferințe și la alte evenimente, unde am promovat proiectul.

Am organizat conferința de presă, ținută la Casa de Târgoveț la începutul proiectului, și la Muzeul Colecțiilor de Artă, la finele proiectului și am rezolvat unele probleme tehnice, legate de funcționarea căștii de VR într-un spațiu în care nu exista nici internet fix, nici wireless.

Am realizat, împreună cu Valentin Popescu, materialul documentar încărcat pe site-ul C.E.D. și articolele pentru periodicul *Caietele muzeului*, care a fost și el un rezultat al proiectului.

Am realizat, împreună cu Valentin Popescu, documentarea de bibliotecă, identificarea de surse bibliografice pentru documentarea clădirii, a colecției și a ornamentelor din clădirea Muzeului Simu.

Iar, împreună cu Claudiu Maier, am cercetat câteva fonduri de la Arhivele Naționale ale României, de la Biblioteca Academiei Române, de la Biblioteca Muzeului Național de Artă și de la Muzeul Municipiului

București. Cercetarea a inclus scanarea de planuri, documente și fotografii de arhivă. Claudiu Maier a realizat fotografiile procesului de scanare 3D a obiectelor precum și câteva filmări.

Eu am asigurat descrierea în limba engleză pentru modele încărcate pe SketchFab și am reușit să obțin gratuit un cont cu mai mult spațiu de stocare pe această platformă.

La finalul proiectului, în scop de promovare, Claudiu Maier a realizat niște aplicații de Realitate Augmentată pentru modelele 3D încărcate pe SketchFab. Aceste aplicații au fost prezentate, împreună cu reconstrucția, în cadrul Centrului de Informare Turistică din Pasajul de la Universitate, în baza unui parteneriat cu Administrația Monumentelor și Patrimoniului Turistic.

Andreea Iosif a realizat modelarea clădirii, optimizarea acesteia, prelucrarea și inserarea modelelor 3D ale obiectelor, modelarea biroului lui Anastase Simu, asamblarea scenelor și toate detaliile tehnice legate de funcționarea sistemului VR.

Arheologul Călin Șuteu a realizat scanarea pieselor, selectate în prealabil de subsemnata, ca fiind cele mai reprezentative pentru prima cameră și pentru peristilul muzeului.



Fig. 67. Fragmentele din demolări în expoziția *Uranus Acum* (MNAC)⁹⁰⁹

⁹⁰⁹ Fotografie de Claudia Popescu.

Modelarea acestui muzeu a fost doar o parte dintr-un proiect mai complex, care rememora Bucureștiul dispărut, documentat inclusiv în muzeu, prin colecția de fragmente recuperate din demolări. Prin colaborare cu *Grupul de inițiativă Cartierul Uranus* am aflat povești despre fragmentele demolate, cum a fost cea a casei de la Antim 34. Fragmentele din demolările realizate pentru construcția Centrului Civic au fost împărțite între trei expoziții, plasate chiar în, sau în proximitatea zonei demolate: *Uranus Acum* (Muzeul Național de Artă Contemporană/ MNAC, fig. 67), *Arhiva tuturor* (Casa Costa-Foru) și *În ochiul Ciclopului* (Casa de Târgoveț). Ultimele două expoziții au făcut parte din proiectul de recreare a Muzeului Simu.

Arh. Ioana Marinescu și Cristian Văraru au realizat două instalații diferite: o instalație foto-audio folosind fotografii realizate de Bujor Nedelcovici și o instalație în care fragmentele din demolări erau asociate cu planuri și fotografii ale caselor din care provin (la Casa Costa-Foru). Expoziția cu proiecție de fotografii, însoțită de vocea lui Cristian Văraru, din Casa de Târgoveț, a fost completată de printuri de mari dimensiuni ale fotografiilor realizate cu puțin înainte de exilul romancierului-fotograf, dar și de un plan de mari dimensiuni, care indica zona afectată de demolări. Casa de Târgoveț are și un beci, care a fost amenajat de mine împreună cu Claudiu Maier, folosind casete luminoase cu fotografii și câteva fragmente din demolări. După finalizarea proiectelor, două machete ale zonei Uranus au fost preluate în cadrul C.E.D.

Prin aceste colaborări, C.E.D. a devenit actorul unei politici culturale de conștientizare care a creat legături între Casa de Târgoveț, Casa Casa Costa-Foru și MNAC, inclusiv prin intermediul tururilor ghidate realizate de arh. Costin Gheorghe și Cristian Văraru prin zona afectată de demolări.

În momentul de față, în continuarea proiectului Simu, pregătesc o expoziție cu case de târgoveț, tocmai pentru a sensibiliza locuitorii din sectorul 4 și nu numai, de pericolul în care se află aceste case la ora actuală și, în special, cea în care ne-am organizat expoziția din 2019.

5.5. Caracteristici ale clădirii și ale experienței virtuale

Scanarea și modelarea reprezintă materia primă a proiectului, dar rezultatul este unul destinat publicului, nu cercetării, de aceea suprafețele au fost prelucrate mai bine și golurile rezultate din scanare au fost umplute. Același lucru este valabil și pentru modelare, care a trebuit să acopere inclusiv conurile de umbră, zonele absente din fotografii sau din planuri. Deci artistul 3D (arhitectul modelator) nu s-a rezumat la reproducerea unor

forme asociate cu texturile și iluminatul plauzibil. Artistul a generat o atmosferă cu un stil și o personalitate aparte aparte, ținând cont de informația istorică și grafică disponibilă.

Pentru recrearea Muzeului Simu, a fost regândită o scenografie, un mod de prezentare a artei, nu a fost doar reconstituită o clădire, ci și un mod de a vedea lumea și arta. Generozitatea și deschiderea Muzeului Simu către arta universală a făcut ca acesta să nu poată fi utilizată de către regimul communist, decât prin desființare și fragmentarea colecției. Este adevărat că era nevoie de o aerisire a colecției, care a fost întreprinsă de directorului muzeului, pictorul Marius Bunescu, după moartea lui Simu. După cum observa și Krikor Zambaccian: *“Muzeul Simu ar fi rămas un cavou, fără contribuția și devotamentul lui Bunescu”*⁹¹⁰. Colecționarul și-a înzestrat mai puțin rudele prin testament, decât muzeul.⁹¹¹ Această generozitate a sensibilizat atât contemporanii, cât și pe oamenii din perioada comunistă față de acest muzeu, mai mult decât valoare pieselor. Deschiderea universală a colecției, într-un moment în care, începând cu Expoziția Generală din 1906, se deschidea și România către lume, era foarte necesară pentru că ea tempera și tendințele naționaliste și contribuia și la procesul de civilizare.⁹¹²

S-a putea face și un joc de cuvinte: artă plastică-artă elastică, plecând de la termenul de arte plastice, care predomină în Muzeul Simu. Arta plastică, prezintă fizic, lasă o amprentă asupra receptorului, ca în cazul ciocnirii plastice din fizică, spre deosebire de arta virtuală, ale cărei efecte par mai superficiale, mai apropiate de o ciocnire elastică, care lasă mai puține efecte asupra obiectelor implicate. În acest caz putem vorbi despre o arta tridimensională *elastică*, ținând cont și de caracterul permeabil al experienței virtuale și al modelelor (prin care se poate trece, în care se poate încălca legea gravitației, etc.).

5.6. Grupul țintă de utilizatori

Aplicația nu a pierdut din vedere unul dintre publicurile primare ale muzeului și anume studenții U.A.U.I.M. Aceștia au nevoie de prezentări tot mai sofisticate, motiv pentru care sunt pregătiți în acest sens, inclusiv de

⁹¹⁰ K. H. Zambaccian. Un pictor pornit din Constanța: Marius Bunescu. Pontice Anul I, nr. 2, 1939, p. 45

⁹¹¹ Marius Bunescu. *Actele Fundației Anastase Simu*. București: Fondul Anastase Simu, 1944, pp. 17-18

⁹¹² Al. Tzigara-Samurcaș. *Muzeografie românească*. București, 1936, pp. 183-184

către Andreea Iosif, în folosirea unor tehnici digitale ca: scanare 3D, printare 3D, modelare parametrică și realitate virtuală.⁹¹³

Cercetarea, documentarea, conservarea și promovarea patrimoniului cultural se folosesc de documentarea 3D a acestuia și de reconstrucții care compară situația actuală a unui monument cu cea inițială.⁹¹⁴ Chiar în cazul unei clădiri dispărute cum este Muzeul Simu, demersul de reconstrucție prezintă interes, atât pentru persoanele, cât și pentru instituțiile implicate în conservarea și promovarea patrimoniului (Institutul Național al Patrimoniului – I.N.P., Administrația Monumentelor și Patrimoniului Turistic – A.M.P.T.).

Aplicația ar putea fi folosită și de turiști ca punct de plecare pentru explorarea obiectelor din colecția Muzeului Simu, risipite prin diferite locații (în special în Pinacoteca M.M.B., în M.N.A.R. și în Muzeul Colecțiilor de Artă). Proiectul are un potențial mult mai mare, decât acela de promovare și contextualizare a colecției Simu din cadrul C.E.D. Faptul că o colecție a fost împărțită între mai multe muzee, nu înseamnă că toate aceste muzee nu pot beneficia de o reconstrucție, din moment ce în aceasta apar și obiectele lor.

5.7. Rezultatele proiectului

Inserarea tehnologiei în expunere presupune coexistența a diferite modalități de prezentare a obiectelor și a poveștilor din muzee. Ideea de *muzeu total* propune trei tipuri de interacțiune cu obiectele reale: fizic, mental și emoțional⁹¹⁵. În documentarea proiectului Simu, în lipsa unei prezentări istorice a obiectelor (am renunțat la aceasta în cadrul proiectului pilot, din cauza limitei de timp, dar și a bugetului), interacțiunea mentală este insuficient conturată. Interacțiunea mentală se construiește folosind cunoștințele existente ale vizitatorilor, dar aceștia sunt prea impresionați pentru a mai și reflecta. Impresia de moment este copleșitoare dar, în lipsa reflexiei, nu va rămâne prea mult în memorie din aceasta, ceea ce este un mare neajuns.

Au fost formulate, de membrii echipei de proiect, mai multe propuneri pentru prezentarea exponatelor: putea fi o prezentare textuală, sau

⁹¹³ Jennifer Whyte. *Op. cit.*, p. 93

⁹¹⁴ Laura Micoli, Sara Gonizzi Barsanti, Umair Malik, Gabriele Guidi. *3D data integration for the digital reconstruction of cultural heritage monuments*. IOP Conference Series: Materials Science and Engineering, 2018. Consultat on-line pe 20.12.2019 la adresa: <https://iopscience.iop.org/article/10.1088/1757-899X/364/1/012043>

⁹¹⁵ Jorge Wagensberg. *Op. cit.*, p. 45

una prin imagini, care să pună obiectele în context, dar este posibilă și o prezentare audio, cu sau fără prezența unui personaj emițător, cum ar fi, de pildă, Anastase Simu. Prezentarea textuală poate presupune afișarea unui text pe un suport oarecare, pe care să fie lizibil (un perete), dar poate fi mai discretă, să fie ascunsă în etichete fixate pe piedestalurile obiectelor (deocamdată nu toate obiectele au piedestal, spre deosebire de muzeul luat ca model).

5.8. Costuri de creare și întreținere, sustenabilitate și promovare

Pentru promovare a fost creată inclusiv o aplicație de realitate augmentată, care să remedieze una dintre deficiențele proiectului, faptul că acesta poate rula doar pe calculatoare mai noi, iar pentru funcția imersivă este nevoie și de o cască VR de bună calitate. Realitatea augmentată necesită un declanșator printat sau existent on-line și un dispozitiv mobil, dar nu permite accesul la toată aplicația, ci doar la câteva piese.

5.9. Relevanța proiectului

În fond este un proiect care permite două tipuri de rezultate căutate de muzeele contemporane: crearea unui material de prezentare a colecției sau colecțiilor muzeale disponibil on-line și inserarea în cadrul expunerii a unei instalații, care folosește resursele tehnologiei digitale (ansamblul calculator și cască de VR) pentru prezentarea și contextualizarea colecției. Finalitatea este schimbarea relației dintre muzeele implicate (C.E.D., M.M.B. și M.N.A.R.) și publicul acestora.

În mod firesc, după încheierea unei prime etape din recrearea virtuală a Muzeului Simu, m-am întrebat care este relevanța acestui proiect în contextul restrâns al C.E.D. și în contextul mai larg al muzeelor românești. Pentru acest proiect am încheiat parteneriate cu instituții muzeale mari, cu tradiție: M.M.B. și M.N.A.R., care au fost interesate de rezultatele sale. Interes pentru acest proiect au arătat și Arhivele Naționale ale României, O.A.R. Filiala București (finanțatorul primei etape) și A.M.P.T. (interesat de posibilitățile de promovare prin această aplicație).

Reconstrucția Muzeului Simu nu este un relevu digital, pentru că nu mai există clădirea, nu este nici o fotografie tridimensională (precum alte proiecte de reconstrucție, pentru Spitalul Brâncovenesc⁹¹⁶sau pentru alte

⁹¹⁶ *Reconstituiri virtuale*. Consultat pe 12.09.2019 la adresa: <https://www.ideiurbane.ro/category/reconstituiri-virtuale/>

clădiri demolate), ci este un adevărat mediu interactiv care valorifică exponatele rămase, prin reconstituirea unei clădiri dispărute din peisajul urban. Aplicația este și o meditație asupra artificiei prezentării muzeale. Aici se suprapun câteva referințe legate de originea pieselor, statutul lor de copii sau de originale, muzeul reflectat în poze și planuri de arhivă și reconstrucția sa digitală cu detalii realiste. Sunt surprinse aici orizontul cultural al perioadei 1907-1927, fragmentarea colecției pentru crearea de colecții centralizate de stat și înlocuirea unui mod subiectiv de prezentare cu unul liniar și impersonal, trecerea de la religia artei la ideologie.

Aplicația de realitate virtuală care permite vizitarea reconstrucției Muzeului Simu reface contextul unei colecții dispersate. Limitele sale la ora actuală sunt clare. Aplicația rulează doar pe un calculator suficient de puternic și cu ajutorul unor căști VR de ultimă oră. Și este dependentă de accesul la internet și de hostingul oferit de platforma Sketchfab. În momentul actual, reconstrucția a atins limitele de stocare ale acestei platforme și, pentru continuarea sa, este nevoie de un server și de o aplicație dedicată.

Funcțiile aplicației Simu sunt: recontextualizarea unor piese risipite prin diferite muzee, recuperarea memoriei Bucureștiului demolat, un oraș divers, cu tradiție, construit în diferite stiluri care coabitau, reaprecierea pieselor autentice din diferite muzee, oferirea de experiențe immersive, provocatoare pentru vizitatorii mai tineri, crearea unei resurse pentru educația artistică, istorică și arhitecturală, crearea unui precedent. Plecând de la experiența acumulată se vor putea face reconstrucții ambițioase pentru alte clădiri demolate (Mănăstirea Văcărești), deteriorate (Mausoleul din Adamclisi), sau care și-au schimbat forma (Biserica episcopală de la Curtea de Argeș, Foișorul lui Dionisie dela Hurezi).

Aplicația are un rol promoțional, de atragere și inducere a motivației pentru vizitarea muzeelor mari: Pinacoteca M.M.B., M.N.A.R., Muzeul Colecțiilor de Artă. Ar putea avea deci un rol de *teaser* (înainte dar și după vizită, în măsura în care va putea fi accesată on-line), dar va crea și o experiență complementară în timpul vizitei, deoarece obiectele sunt recontextualizate și oferă o mai mare libertate de interacțiune. În mod normal, cu o finanțare suficient de mare, această aplicație ar putea să ruleze pe site-urile muzeelor pe care le promovează, dat fiind că sunt prezentate obiectele acestora, doar că într-un alt context de expunere și cu un plus de interactivitate. Se pot face inclusiv aplicații de realitate augmentată, similare cu cele realizate deja de Claudiu Maier.

Experiența interactivă cu această aplicație ar trebuie să fie diferită pentru copii față de adulți, și pentru vizitatorii tradiționali față de amatorii de experiențe sau de cei familiarizați cu jocurile video. Dar lucrul acesta nu

s-a întâmplat încă, pentru că suntem încă într-o fază de testare, în care nu există finanțare pentru experimente.

5.10. Discuție despre proiect

Într-un eseu remarcabil despre muzee, comentat într-un articol despre viitorul muzeelor, Paul Valery scotea la iveală un conflict latent: nevoia de a experimenta o plăcere privată în contextul unei instituții publice.⁹¹⁷ Folosirea sistemelor imersive de VR în cadrul muzeelor poate realiza acest deziderat, într-o mare măsură. Astfel de sisteme nu trebuie însă să umbrească contactul cu obiectele concrete de patrimoniu, ci doar să adauge un strat suplimentar de interpretare și contextualizare.

O analiză a acestui proiect trebuie să discute problema statului replicilor 3D, mai ales în cazul unei reconstrucții imersive cu pretenții de verosimilitate.

Scopul proiectului a fost să ofere o vizualizare realistă a muzeului Simu și a unei părți reprezentative din exponatele sale. Acest lucru înseamnă că a necesitat un efort suplimentar în zona detaliilor și a preciziei, față de o reconstrucție realizată în scop de cercetare și conservare. Publicul avut în vedere este unul obișnuit cu materiale vizuale elaborate, existente atât on-line, cât și în filme și la televizor. Acest public nu are un interes punctual, ca în cazul restaurării și cercetării, ci dorește acces nelimitat la toate detaliile construcției.⁹¹⁸

Datorită naturii imersive a proiectului, imaginile trebuie să aibă o rezoluție digitală foarte bună. Există deci, două cerințe contradictorii: rezoluție mare și interactivitate, care au fost conciliate prin adoptarea unor tehnici din industria jocurilor video.

Modelele din realitate virtuală au fost considerate, inițial, ca instrumente utile pentru crearea de experiențe multisenzoriale, imersive și interactive pentru vizitatorii care vor să intre în contact cu artefacte sau cu situri istorice (heritage sites, ca și în cazul proiectului TimeMaps).

⁹¹⁷ Paul Valery. "Le probleme des musees" *apud*. Emmanuel Coquery. Le musée du futur : espace public ou espace privé ?. În: Emmanuelle Amsellem, Isabelle Limousin (coord.). *Le musée, demain* [acte de colocalizării organizat de Centrul Cultural Internațional din Cerisy, 12-19 iunie 2014]. Paris: l'Harmattan, 2017, p. 70

⁹¹⁸ John Hindmarch, Melissa Terra, Stuart Robson. On virtual auras. The cultural heritage object in the age of 3D digital reproduction. În: Hannah Lewi, Wally Smith, Dirk vom Lehn and Steven Cooke (ed.). *Op. cit.*, p. 247



Fig. 68 Prezentarea etapei a doua a proiectului Simu, finanțată tot din Timbrul Arhitecturii, cu ocazia Noptii Muzeelor 2022⁹¹⁹

Accentul pus pe realismul reprezentării și pe rafinamentele tehnice nu au însemnat și o analiză a implicațiilor acestora, pentru interpretarea trecutului pentru vizitatori. Simulările realiste ale siturilor istorice ascund de multe ori caracterul lor de ipoteze ale unor cercetători, rezultate din extrapolarea și combinarea unor surse disparate de informații sub forma unui model. În acest sens, iluzia prezenței fizice și cea a accesului non-mediat, oferite de prima generație de modele din realitate virtuală, a fost acuzată pentru reducerea distanței critice și pentru diminuarea percepției patrimoniului ca patrimoniu. În răspuns la aceste deficiențe, o recunoaștere a explicită caracterului fluid și ipotetic al realității virtuale, precum și o atenție mai mare acordată potențialului educativ și meditativ al modelelor de realitate virtuală a fost susținută de către Carta ICOMOS a Interpretării Patrimoniului din 2008 (ICOMOS Charter on the Interpretation of Heritage)⁹²⁰.

Calitatea obiectului original și autentic definesc valoarea sa culturală și modul în care trecutul este construit prin intermediul său. Expunerea materialității obiectului în spațiul ritual al muzeului este diferită de consultarea la domiciliu a replicilor digitale ale obiectelor. Atât spațiul simbolic al muzeului, cât și prezența materială a obiectelor autentice

⁹¹⁹ Fotografie de Claudia Popescu.

⁹²⁰ Andrea Sartori, Luciana Lazzeretti. *Op. cit.*, p. 3.

contribuie la o schimbare a percepțiilor, care poate fi declanșată tocmai de un element iluzoriu, o simulare 3D, care le pune în valoare, le adaugă un plus de greutate. În cazul aplicației pentru Muzeul Simu, senzația de dezamăgire, după ce am dat jos cască de VR, este un declanșator pentru o altă experiență, cea a realității și a autenticității obiectelor care s-au păstrat din acest muzeu⁹²¹.

Obiectele cu rol de martor⁹²² din muzeele memoriale sunt cele la care senzația de autenticitate este cea mai accentuată, dar această senzație poate să fie amplificată, prin contrast, prin intermediul tehnologiei. Astfel orice obiect de muzeu poate fi transformat într-un obiect martor, cu condiția să fie unul autentic.

Prin fidelitate, prin consemnarea clară a creatorilor și a operațiunilor acestora, obiectele digitale au un grad de autenticitate, de aură. Obiectele istorice digitale permit reproducerea, documentarea, învățarea, interpretarea și arhivarea, la fel ca obiectele fizice. Acest lucru este conștient de Carta UNESCO a Prezervării Moștenirii Digitale, care creează un nou tip de patrimoniu. Obiectele digitale își păstrează relația dialectică cu cele reale, dar există o graniță materială care le separă⁹²³.

Basorelieful Madona și pruncul a lui Michelangelo a fost realizată prin tăiere, cioplire, șlefuire a blocului de marmură. Mulajele de ipsos realizate după acesta, chiar dacă poartă urmele materiale ale acestor operații (zgârieturi, etc), nu sunt autentice. Reprezentarea unei imagini digitale a acestui medalion (sau după copia preluată de la Muzeul Simu), poate fi realizată prin scanarea formei sale exterioare, care este codată binar în calculator și care va fi aproape identică cu copia digitală, făcută după sculptura originală. Formele, culorile și instrumentele matematice folosite pentru aproximarea statuii în spațiul virtual (poligoane, voxel, pixeli) sunt produse printr-o serie de procese: scanare, codificare, coordonarea elementelor scanate, asamblarea formei și crearea de texturi și de lumini prin limbaje de compoziție digitală. Ceea ce este interesant este că acest rezultat final poate fi manipulat în continuare prin programare: putem anima statuia, putem schimba texturile, dimensiunile, iluminatul, putem crea variante anamorfotice ale acesteia, etc. Atât originalul, cât și copia 3D împărtășesc un grad de materialitate (care poate fi amplificat prin printare 3D, de pildă): pot fi privite din diferite unghiuri, etc. Copia 3D poate exista în diferite variante, spre deosebire de original, și poate fi distribuită

⁹²¹ Fiona Cameron. *Beyond the Cult of the Replicant*. *Op. cit.*, p. 63

⁹²² Thomas Thiemeyer. *Work, specimen, witness: How different perspectives on museum objects alter the way they are perceived and the values attributed to them*. *Museums and Society*, 2014, nr. 3, pp. 398-400

⁹²³ Fiona Cameron. *Beyond the Cult of the Replicant*. *Op. cit.*, p. 63

instantaneu oriunde. De exemplu, în cadrul reconstrucției au fost folosite, prin prelucrări ale formei și texturilor, unele modele 3D create în mari muzee, ca Muzeul Luvru⁹²⁴. Am fi putut face economie folosind mai multe astfel de modele, în locul unor modele după mulajele din muzeul Simu, dar ele asigură un plus de autenticitate, comparația dintre originalul din diferite muzee și copia 3D trebuie să păstreze demnitatea copiei digitale și să o sublinieze pe cea a originalului. În mod paradoxal, copia 3D poate restaura demnitatea unei copii în ipsos, care are propria sa autenticitate, prin istoria sa legată de Muzeul Simu și prin contactul său cu opera originală. Semnele minuscule de daltă, invizibile cu ochiul liber, pot fi mărite în varianta digitală, care ne poate oferi astfel și un grad de tactilitate, inaccesibil altfel⁹²⁵.

Experiența virtuală poate contribui la redefinirea experienței cu obiectele reale din muzee. Atât originalele cât și mulajele au propria lor istorie, față de care contactul prin VR ne poate sensibiliza. Contactul sensorial cu obiectele poate fi îmbunătățit după o perioadă de imersiune, care echivalează, întrucâtva, cu o deprivare senzorială. Cumva conștientizăm că simțurile ne sunt mințite și atunci obiectele tangibile și poveștile lor ne atrag atenția mai mult decât de obicei.

Multe modele 3D sunt create fără un scop precis. Dar rezultatele modelării 3D nu trebuie să fie desprinse de context. Alăturarea de alte obiecte de muzeu și de o anumită locație le ajută pe acestea să spună o poveste. Un model digital pus în contextul muzeal, alături de alte exponate și de un mod de expunere, și însoțit de surse adiționale de informație, poate să creeze o legătură emoțională mai bună cu obiectul în cauză (contribuie la “aura” obiectului respectiv). Asta chiar dacă contextul modelat are un aspect fantomatic, precum în cazul modelului digital al Shipping Gallery, expoziție desființată din cadrul *London’s Science Museum*, dar păstrată în forma digitală, sau un aspect realist, dar bazat pe o simplificare a modelelor, ca în cazul aplicației Simu. Interactivitatea crește și ea impactul emoțional al obiectelor, chiar în lipsa posibilității de atingere a acestora dar la aceasta pot contribui și prezența sunetelor sau a informațiilor suplimentare.⁹²⁶

În cazul *Shipping Gallery*, realismul fotografic al imaginilor este înlocuit cu narațiune și componente auditive, și acestea îl fac să aibă impact emoțional, chiar dacă nu este un model interactiv, ci doar un film. Existența

⁹²⁴ *Louvre 3D models*. Consultat on-line pe 20.12.2019 la adresa:

<https://sketchfab.com/tags/louvre>

⁹²⁵ Fiona Cameron. *Beyond the Cult of the Replicant*. *Op. cit.*, p. 66

⁹²⁶ John Hindmarch, Melissa Terras, Stuart Robson. *On virtual auras*. The cultural heritage object in the age of 3D digital reproduction. În: Hannah Lewi, Wally Smith, Dirk vom Lehn and Steven Cooke (ed.). *Op. cit.*, pp. 243-256.

unui film de prezentare, care să ruleze mai ușor decât aplicația VR Simu, ar contribui foarte mult la promovarea acesteia și la creșterea impactului său în rândul publicului. Abia atunci ar deveni cu adevărat accesibilă indiferent de locație, lucru care în momentul de față nu se întâmplă, datorită limitelor tehnice. În plus un film de prezentare ar adăuga o dimensiune care acum lipsește și care este foarte necesară în cazul exponatelor de la muzeul Simu, dimensiunea narativă. Povestea exponatelor de la Muzeul Simu (adunarea în folosul comunității și apoi dispersarea colecției) contribuie, alături de caracteristicile lor artistice, la impactul emoțional al replicilor lor digitale.

927

Dispozitivele asociate cu VR pot fi mai greu de acceptat de către public decât cele asociate cu realitatea augmentată. Deoarece ele afectează interioritatea utilizatorului, ele duc la o schimbare de percepție în loc să amplifice doar percepția prin dispozitive portabile, ca în cazul realității augmentate.⁹²⁸

Sistemele VR limitează accesul la o singură persoană, într-o instituție în care sunt posibile vizite de grup. Există și sisteme VR pentru mai mulți utilizatori dar acestea blochează interactivitatea⁹²⁹.

Pentru viitor, ne propunem în continuarea proiectului, realizarea unui film care să reproducă cât mai fidel experiența de vizitare posibilă cu ajutorul căștii de VR, care să includă și elemente audio de prezentare ale diferitelor piese și a locației lor actuale, adică să combine potențialul social, educativ și cel de loisir.

Filmul realizat pentru prezentarea expoziției virtuale *Volna*⁹³⁰, o aplicație de VR gândită pentru perioada pandemiei, inspirată de jocurile video, poate fi un reper deoarece are elemente care captează atenția privitorului precum ritmul alert al mișcării, sunetele, trecerile de la întuneric la lumină, schimbarea decorurilor, etc.

⁹²⁷ *Ibidem*.

⁹²⁸ Marcello Carrozzino, Massimo Bergamasco. Beyond virtual museums: Experiencing immersive virtual reality in real museums. *Journal of Cultural Heritage*. nr. 11, 2010, pp. 452–458

⁹²⁹ Marcello Carrozzino, Massimo Bergamasco. *Op. cit.*

⁹³⁰ *Keep Yourself Clean*. Consultat on-line pe 1.07.2020 la adresa: <https://volna-media.com/keep-yourself-clean>

Concluzii

Interacțiunea cu informațiile stocate digital permite noi modalități de explorare a trecutului și a patrimoniului. Patrimoniul este mult mai accesibil prin aceste tehnologii, dar și studiul și interacțiunea cu acesta este mai facilă, cu toate lipsurile pe care le-ar putea avea (lipsa de autenticitate, caracterul speculativ al unor reconstrucții, vraja și frumusețea facilă obținută prin intermediul ecranelor și al imaginilor digitale, etc.).

Crearea unui dialog între cunoașterea experților și cea a publicului vizitator este una dintre resursele cele mai importante pentru animarea muzeelor contemporane⁹³¹.

Cele trei tipuri de liniaritate întâlnite în muzee (ordonarea spațială liniară; interpretarea istorică liniară; comunicarea liniară) sunt legate de cele trei tipuri de canale prin care vizitatorii își construiesc experiența. Schimbarea canalelor spațiale, narrative și multimedia⁹³² constituie firul roșu al lucrării.

Pentru îmbunătățirea relației dintre obiect, modul de expunere și răspunsul mental și emoțional al vizitatorilor⁹³³ se impune ideea unui muzeu în rețea (*networked museum*) în care “obiectele - toate lucrurile muzeului - ancorează rețelele de informație și de oameni în cadrul tuturor aspectelor de lucru ale muzeului. [...] Muzeul în rețea este cel care va traduce, construi și crea povești prin experiențe semnificative cu obiectele.”⁹³⁴

Muzeele cu obiecte le contextualizează pe acestea, cele cu povești și rememorări recreează un cadru mai larg decât cel al obiectelor-martor, cele ce au ca scop învățarea folosesc obiectele tehnologia ca punct de plecare, sunt preferate de facilitatori, au nevoie de resurse importante pentru

⁹³¹ Kathleen McLean. Whose Questions, Whose Conversations?. În: Bill Adair, Benjamin Filene, Laura Koloski (ed.). *Sharing Historical Authority in a User-Generated World*. London: Routledge, 2011, pp. 70-79.

⁹³² Tiina Roppola. *Op. cit.*, p. 265

⁹³³ Chiel van den Akker, Susan Legêne. *Op. cit.*, p. 7

⁹³⁴ Elizabeth Wood, Kiersten F. Latham. *Op. cit.*, p. 18: “objects - all of the things of the museum - anchor the webs of information and people across all aspects of museum work. This new system represents a move away from the traditional, collection-centered museum, to the person/object-centered museum, where objects serve as mediators for a wide range of collaborations between the visitor, the exhibition designers and developers, the collections managers, curators, marketers, educators and so on. The networked museum is the one that will translate, build, and create stories through meaningful experiences with objects.” (traducere de Claudia Popescu)

a rămâne relevante și de aici un mare interes arătat noilor tehnologii, mult mai satisfăcătoare decât obiectele sau poveștile.

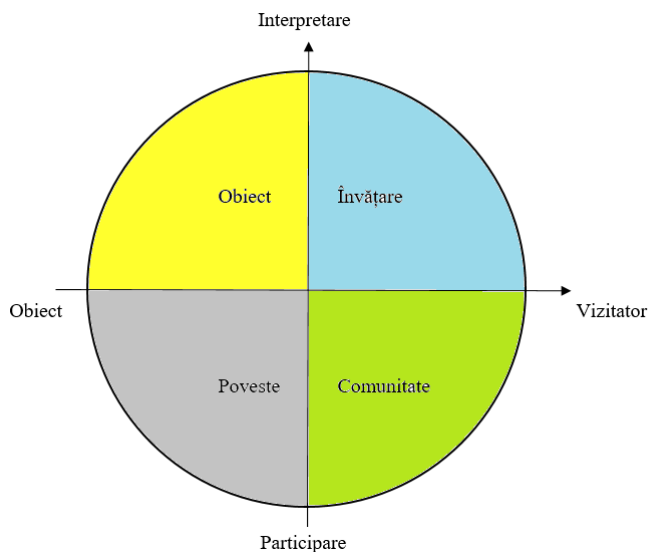


Fig. 69. Diagramă cu prioritățile a 4 tipuri de muzee (centrat pe obiect, pe învățare, pe rememorare și pe comunitate) și două scale: una între Interpretare și Participare și una între Obiecte și Vizitatori. Muzeele naționale lipsesc de aici, într-o lume ideală ele ar trebui să înglobeze cele 4 cadrane.

Muzeele comunitare într-o perioadă de erodare a comunităților au ca sursă a relevanței lor oglindirea comunității, sunt cele mai interesate de ideea de participare.

Adesea există combinații. Putem avea preocupări comunitare și participative la muzee naționale (Te Papa, Muzeul Național din Varșovia) sau preocupări legate de învățare la același tip de muzee (British Museum). Sau putem avea un muzeu cu caracter memorial precum Muzeul Școlii de Arhitectură care, fiind muzeu universitar, are și preocupări de învățare și experimentare (Școala de vară de la Dealu Frumos, atelierul de scanare a cetății din aceeași localitate, etc).

Schimbarea de sens a obiectelor de muzeu are loc și în prezentarea on-line și în muzee prin medierea tehnologiei. Fie că este vorba despre noi experiențe senzoriale create pentru prezentările din muzee, sau cele on-line,

sau despre rolul cultural-comunitar al muzeelor prin activitatea lor on-line, vorbim tot de un proces de redefinire.⁹³⁵

Tehnologia digitală este o parte a culturii contemporane și de aceea, practici și abilități digitale sunt implicate în toate activitățile muzeelor: de la colecționare la expunere. De aceea, natura însăși a colecțiilor muzeale s-a schimbat și prezența tehnologiei în prezentarea on-line și off-line a muzeelor nu face decât să ateste acest lucru⁹³⁶.

În cadrul culturii digitale, muzeele lucrează împreună cu și nu doar, în interesul vizitatorilor lor⁹³⁷. Asta presupune oferirea de posibilități de interacțiune cu exponatele, cu povestea, cu modul de expunere, etc., dar și posibilități de participare la acestea.

Schimbările tehnologice au fost susținute de interesul pentru îmbunătățirea relației cu publicul. Aceste schimbări au dus la integrarea de instalații interactive în contextul expunerii fizice a obiectelor. Exemple bune de astfel de integrare găsim la Muzeul George Severeanu, la Muzeul Național al Literaturii Române, etc.

Sistemul nervos central al oamenilor are rolul de a integra elementele secvențiale, liniare de informație. Acestea sunt grupate într-un mod discontinuu, non-liniar, folosind două structuri integratoare foarte puternice: imaginea și povestea. Povestea are calitatea de a lega între ele diferite evenimente, care apoi sunt transformate în imagini pentru a putea fi decodate. Memoria privilegiază informația stocată sub formă de imagini, care este mai ușor de reamintit, motiv pentru care și muzeele trebuie să se îndepărteze de poveștile liniare cu pretenții științifice, care presupun prea multă procesare, și să se apropie de poveștile care pot fi transpuse ușor în imagini, sau chiar de imagini pur și simplu (statice, dinamice sau interactive), însoțite de un minim de poveste⁹³⁸.

De aceea, obiectele nu mai sunt o sursă de autoritate pentru muzeu, ele primesc din autoritatea muzeului pentru activități integratoare ca: povestire, educație și loisir⁹³⁹. Obiectele nu mai au o valoare intrinsecă ci, mai de grabă, au valoarea și funcția de a spune povești și de a integra informații în noile contexte digitale (interconectate). Și totuși, conform lui

⁹³⁵ Chiel van den Akker, Susan Legêne (ed.). *Op. cit.*, p. 8

⁹³⁶ Geismar Haidy. *Op. cit.*, p. 106

⁹³⁷ Susana Smith Bautista. *Op. cit.*, p. 27.

⁹³⁸ Susan Weinschenk. *Neuro Web Design*. Berkeley: New Riders, 2009, pp. 111-118

⁹³⁹ John Hindmarch, Melissa Terra, Stuart Robson. On virtual auras. The cultural heritage object in the age of 3D digital reproduction. În: Hannah Lewi, Wally Smith, Dirk vom Lehn and Steven Cooke (ed.). *Op. cit.*, p. 248

Falk, vizitatorii au nevoie de experiențe “*reverențioase*”⁹⁴⁰. De aceea, recrearea muzeului Simu îmbină astfel de experiențe reverențioase cu funcția integratoare a imaginilor.

În ciuda titlului folosit de Mihai Nadin pentru cartea sa⁹⁴¹, civilizația erei digitale nu este una a iliterațiilor, ci a multi-literațiilor (care stăpânesc diferite feluri de limbaje). Regulile și modul de organizare al limbajului scris (sau al artei și arhitecturii clasice) sunt înlocuite cu alte reguli, o altă retorică, specifice ecosistemelor digitale. Imersiunea în VR este un astfel de limbaj nou, ea vine împreună cu propriile reguli, cu propria retorică expresivă și cu propriul ritual. În esența acestui ritual, se află ideea de reguli valabile doar în mediul virtual. Acest ritual oferă posibilitatea de învățare experiențială prin interacțiunea cu obiectele de muzeu pe un nivel care, până acum, nu a fost accesibil: ca nivel de detaliu (rezoluție), ca grad de interactivitate (obiectul și clădirea poate fi privit din toate unghiurile, inclusiv prin el), ca grad de imersiune (vizitatorul este scufundat și înconjurat de mediul virtual).

Adoptarea tehnologiilor digitale în contextul muzeal românesc (dar și în contextul mai larg al educației) este abia la început. Un motiv dintre este etic și are legătura cu cartea psihiatrului german Manfred Spitzer *Demența digitală* și cu modul în care tehnologia afectează capacitățile intelectuale (precum memoria), acestea fiind externalizate către dispozitive tehnice⁹⁴².

Un alt motiv este legat de necesitatea colaborării între diferitele departamente ale muzeului, în vederea implementării tehnologiei în serviciul vizitatorilor.⁹⁴³ O astfel de colaborare nu există încă în majoritatea muzeelor românești, inclusiv în marile muzee, care au investit foarte mult în tehnologie.

Tehnologia își poate găsi locul la nivelul poveștii, prin rafinarea modurilor de prezentare folosite anterior în muzee. Putem disinge două modalități de reprezentare în muzee: una *narativă*, care uniformizează sensurile diverse ale obiectelor într-o poveste liniară și una *arheologică*, care folosește clasificări ale obiectelor și încurajează întâlniri întâmplătoare cu acestea.⁹⁴⁴

⁹⁴⁰ Lynn Dierking, John H. Falk. *The Museum Experience Revisited*. Loc. cit., p. 46.

⁹⁴¹ *The Civilisation of Illiteracy*

⁹⁴² Manfred Spitzer. *Demența digitală. Cum ne tulbură mintea noile tehnologii*. trad. Dana Verescu. București: Humanitas, 2020

⁹⁴³ Peter Samis, Stephanie Pau. *Op. cit.*

⁹⁴⁴ W. Ernst. Archi(ve)textures of museology. În: S. A. Crane (ed.). *Museums and memory*. Stanford: Stanford University Press, 2000, pp. 17–34. *apud*. Muh-Chyun Tang. Representational practices in digital museums: A case study of the National

Narațiunea, care leagă între ele obiecte izolate, nu trebuie neapărat să fie una liniară. Aici este locul unde poate interveni tehnologia, ca să redeschidă accesul către complexitatea obiectelor și colecțiilor, către contextul acestora. Ea poate îmbunătăți accesul, atât către aspectul senzorial al obiectelor, cât și către contextul acestora (origine, întrebuințare, etc.). Acest acces, mediat de tehnologie, oferă mai mult vizitatorilor, decât o poate face orice tur cu un ghid uman.⁹⁴⁵

În România, muzeele ar trebui să rafineze mai întâi formele tradiționale de interpretare a patrimoniului (texte, ghidaje, etc.). Tehnologia digitală nu are rolul de a le înlocui pe acestea, ea oferă modalități alternative de prezentare, rafinând adesea modurile de prezentare preexistente. Dar tehnologia necesită costuri substanțiale, atât pentru implementare, cât mai ales pentru întreținere, actualizare și promovare.

Multe muzee mari preferă să facă investiții masive în tehnologie, prin instalații și sisteme integrate în expunere. Dar aceste investiții nu sunt neapărat rentabile.

Unele muzee au dezvoltat aplicații care rulează pe dispozitivele portabile ale vizitatorilor, dar această variantă nu a fost foarte apreciată de public. Publicul a preferat mai degrabă, aplicațiile care rulează pe dispozitivele oferite de muzeu.⁹⁴⁶ Acestea sunt mai adaptate contextului muzeal (stabilesc o interfață între lumea vizitatorului și expunere), mai ieftine, mai sustenabile (mai ușor de întreținut și de modificat) și mai ușor de personalizat de către utilizator.

În cazul sistemului de VR pentru vizualizarea Muzeului Simu, varianta aleasă este singura care poate oferi interactivitatea și o bună rezoluție digitală. În momentul de față aplicația de realitate virtuală poate rula doar pe dispozitive portabile mai performante, numai aplicația pentru realitate augmentată poate rula pe majoritatea dispozitivelor. Dar (în cadrul echipei de proiect) ne-am gândit ca în viitor, aceasta să poată rula și pe desktopuri sau pe telefoane mobile, fie prin crearea unei alte aplicații (mai eficiente) în care să ruleze, sau prin crearea unor imagini panoramice 360 ale diferitelor spații ale muzeului (în momentul de față ele sunt doar două: peristilul și prima sală). O asemenea abordare are, încă, defectele sale.

În contextul unor aplicații virtuale relativ dezamăgitoare, atât prin tururi 360, cât și prin aplicații de VR, care au necesități tehnice inaccesibile

Digital Museum Project of Taiwan. *The International Information & Library Review*, nr. 37, 2005, pp. 51–60.

⁹⁴⁵ Gerald Bast, Elias G. Carayannis, David F. J. Campbell (ed.). *The Future of Museums*. Cham: Springer, 2018, p. 106 Susan Weinschenk. *Neuro Web Design*. Berkeley: New Riders, 2009

⁹⁴⁶ Peter Samis, Stephanie Pau. *Op. cit.*

majorității⁹⁴⁷, aplicația își propunea un mod decent, interactiv de vizualizare și contextualizare a unei clădiri reper a orașului, dar și a cadrului de prezentare inițială a colecției Simu, dispersată la ora actuală în diferite muzee, inclusiv cele care au fost partenere în proiect. Prezentările virtuale ale muzeelor prin tururi de imagini panoramice, care creează iluzia de spațiu tridimensional, prin curbarea unor imagini bidimensionale, afectează calitatea spațiului muzeal, dar și pe cea a obiectelor. Deficiențele de perspectivă și de navigare sunt vizibile, inclusiv în contextul unor demersuri de amploare precum *Google Arts and Culture*⁹⁴⁸ sau *Universal Museum of Art*⁹⁴⁹.

Unele demersuri, precum *Beyond the Walls*, al muzeului Smithsonian⁹⁵⁰, au căutat să remedieze prin experiențe imersive VR și AR aceste neajunsuri. Dar acestea sunt limitate de accesul la o cască de Realitate Virtuală de calitate, în vreme ce modelul 3D pentru Muzeul Simu necesită doar un calculator suficient de performant pentru ca acesta să poată rula în timp real.

Criza Covid-19 nu a atras mai multă atenție asupra acestei aplicații pentru Muzeul Simu, așa cum s-a întâmplat, pentru scurtă vreme, pentru tururile virtuale ale unor muzee și a blocat întrucâtva, eforturile de promovare a acesteia. Acest lucru s-a întâmplat și din cauza caracterului său atipic. Oamenii doreau să reintre în contact cu un spațiu cunoscut fizic, nu cu acest spațiu dispărut, aveau nevoie să refacă un context social și acest model nu le satisfăcea această nevoie. Motivul pentru care interesul pentru tururi virtuale a scăzut, după un vârf de interes, a fost cauzat inclusiv de lipsa acestui context social, dar și de deficiențele semnalate mai sus. Motivele pentru care asemenea experiențe virtuale ar putea fi relevante în perioada pe care o traversăm, sunt legate de potențialul lor educativ pentru elevi, dar și de potențialul lor social, ca cyberspații. Alte experiențe digitale, precum povești sau înregistrări audio-video, sunt și vor fi și ele căutate⁹⁵¹.

⁹⁴⁷ Peter Maxwell. *The rise of the virtual gallery tour: what works and what doesn't (yet)*. Consultat on-line pe 1.07.2020 la adresa:

<https://www.framework.com/news/virtual-gallery-tour-covid-19-crisis>

⁹⁴⁸ *Google Arts & Culture*. Consultat on-line pe 1.07.2020 la adresa:

<https://artsandculture.google.com/>

⁹⁴⁹ *Universal Museum of Art*. Consultat on-line pe 1.07.2020 la adresa:

<https://www.the-uma.org/>

⁹⁵⁰ *Beyond the Walls: Experience the Smithsonian American Art Museum in Virtual Reality*. Consultat on-line pe 1.07.2020 la adresa: <https://americanart.si.edu/beyond-the-walls>

⁹⁵¹ Michael Alexis. *People Don't Want Virtual Museum Tours; Do This Instead*.

Consultat on-line pe 1.07.2020 la adresa: <https://museumhack.com/virtual-museum-tour->

Gradul de interactivitate și senzorialitate al tehnologiei din muzee încurajează experiența subiectivă a utilizatorilor. Tehnologia VR, și nu numai, trebuie să combine două componente greu de mixat: interactivitate și senzorialitate. Accesul și interactivitatea sunt încurajate de o sărăcire a experienței senzoriale, de o perspectivă simplificată. Dar accesul trebuie combinat cu multidimensionalitatea, eterogenitatea, complexitatea, subiectivitatea, senzorialitatea și participarea. Faptul că aceste cerințe sunt contradictorii, face combinarea lor pe cât de necesară, pe atât de dificil de realizat practic.

Tehnologia digitală în general și aplicația Simu, în particular, trebuie promovată pentru a deveni o parte din așteptările vizitatorilor, înainte de vizitare, pentru că aceste așteptări definesc experiența, motivația de vizitare și chiar, identitatea vizitatorului.

Experiențele customizate sunt experiențe premium, sunt scumpe și greu de obținut fără ideea de participare. Strategiile de interpretarea presupun colaborarea cu niște comunități active. Crearea unor ecosisteme de comunicare prin colaborarea în interiorul și în exteriorul muzeului (cu alte instituții, dar și cu vizitatorii) va stimula participarea comunității la proiectele muzeului. Preocupările sociale ale muzeelor oferă baza pentru proiectarea tehnologiei digitale, dar oferă și legitimitatea și fondurile necesare (subvenții, sponsorizări, venituri interne, etc.). În România (ca și în Bulgaria), inițiativele digitale sunt răzlețe și mizează pe colaborarea de tipul ecosistemelor de comunicare. Dar această abordare colaborativă interinstituțională nu este foarte răspândită.

Lucrarea de față nu epuizează subiectul, care este unul în plină evoluție, dat fiind că tehnologia evoluează constant. Colaborarea dintre tehnologie și muzee le oferă acestora din urmă noi modalități de exprimare și de valorificare a cercetării obiectelor și colecțiilor (cercetare întreprinsă, de multe ori, tot cu ajutorul tehnologiei).

Aplicația VR de recreare a Muzeului Simu, a cărei realizare am avut privilegiul să o inițiez și coordonez, exemplifică numai un tip de tehnologie (reconstrucția în realitate virtuală), dintre multiplele posibilități de a valorifica valențele emoționale și artistice ale tehnologiei în contextul muzeelor.

La doi ani de la finalizarea lucrării multe lucruri s-au schimbat. Amintesc doar de noua definiție a muzeului adoptată de ICOM pe 24 august

2022⁹⁵² dar și de creșterea numărului de aplicații digitale din muzeele românești.

Noua definiție a muzeului include idei precum. patrimoniul imaterial, etica, inclusivitatea, diversitatea și participarea comunităților. Ideea de organizație non-profit române neschimbată, ea sugerează un alt scop (social și chiar umanitar) decât profitul. Dar este nevoie de eficiență economică inclusiv pentru atingerea noilor viziuni asupra muzeelor.

Printre noile aplicațiile digitale se numără și reconstituirea în VR a unei călătorii cu caleașca pe străzile din Suceava anilor 1900. Muzeul care a realizat-o (Muzeul Național al Bucovinei) apărea doar o dată în chestionarul adresat vizitatorilor în 2019 ca fiind unul plăcut.

Aceste evoluții recente împreună cu interesul pentru tehnologie și acces la distanță din perioada pandemiei confirmă preocupările lucrării de față în raport cu un domeniu foarte volatil, într-o continuă evoluție: locul și rolul tehnologiei în muzee.

⁹⁵² ICOM approves a new museum definition. Consultat on-line pe 24.08.2022 la adresa: <https://icom.museum/en/news/icom-approves-a-new-museum-definition/>

Mulțumiri

Această cercetare nu ar fi fost posibilă fără sprijinul și încrederea domnului prof. univ. dr. arh. Dragoș Gheorghiu. Tot dumnealui îi sunt recunoscătoare pentru ajutorul oferit în conturarea și rafinarea tezei, precum și pentru șansa deosebită de a mă implica în proiectul de cercetare PN II IDEI Hărțile Timpului.

Adresez mulțumiri pentru sugestii și încurajări cadrelor didactice din Universitatea Națională de Arte, prof. dr. Anca Oroveanu, prof. dr. Ruxandra Demetrescu, conf. dr. Viorica Slădescu, lect. dr. Claudia Mușat, asist. univ. dr. Alexandra Rusu.

Mulțumesc partenerilor și participanților la proiectul Simu, precum și la alte proiecte ale Muzeului Școlii de Arhitectură:

prof. dr. arh. Marian Moiceanu, prof. dr. arh. Horia Moldovan, prof. dr. arh. Gabriela Tabacu, prof. dr. arh. Françoise Pamfil, prof. dr. arh. Sorin Vasilescu, prof. dr. arh. Ioan Lucăcel (Universitatea de Arhitectură și Urbanism Ion Mincu)

dr. arh. Emil Ivănescu (Ordinul Arhitecților din România – filiala București)
dr. arh. Ileana Tureanu, arh. Rodica Panaitescu, arh. Alexandru Panaitescu (Uniunea Arhitecților din România)

dr. arh. Irina Iamandescu, dr. arh. Ștefan Bălici, Bogdan Șandric, Vasile Andrei, Irina Dorbiță (Institutul Național al Patrimoniului)

dr. Adrian Majuru, Elena Olariu, Angelica Iacob, dr. Cezar Buiumaci (Muzeul Municipiului București)

dr. arh. Liviu Constantinescu, dr. Mălina Conțu (Muzeul Național de Artă al României)

dr. Liliana Chiriac (Muzeul Colecțiilor de Artă)

dr. Aurel Vainer (Federația Comunităților Evreiești din România)

dr. Anca Tudorancea (Centrul pentru Studiul istoriei Evreilor din România – Wilhelm Filderman)

dr. arh. Iris Popescu (AMAI), Cosmin Nasui, Oana Nasui, Amalia Alexandru (PostModernism),

dr. arh. Ioana Marinescu, Cristian Văraru, arh. Costin Gheorghe, arh. Thomas Goodey (Cartierul Uranus)

Pentru filmul de prezentare al Expoziției În Ochiul Ciclopului :

Regizor Izabela Bostan, Imagine Adrian Zăvoianu, Montaj Andrei Florescu, Regizor secund Araxi Chevorchian (Universitatea Națională de Actorie, Teatru și Cinematografie)

Pentru reportaje, știri și promovare:

Camelia Csiki (TVR), Roxana Iorgulescu-Bandrabur (Radio România Internațional), Mihaela Dedeoglu (Radio France International), Daniel Popescu (Agerpres), Emil Stanciu (Societatea Ziariștilor din România)

Pentru Recrearea Muzeului Simu în realitate virtuală:

conf. dr. arh. Andreea Iosif, dr. arheolog Călin Șuteu, Horia Iova, Valentin Popescu și Claudiu Maier (pentru colaborarea foarte bună în cadrul proiectului).

Pentru inspirație, idei și exemple de bună practică datorez mulțumiri domnilor și doamnelor:

dr. Ciprian Ștefan, dr. Virgil Nițulescu, dr. Valer Rus, dr. Alexandra Zbucnea, Dragoș Neamu, Raluca Bem Neamu (Rețeaua Națională a Muzeelor din România),

Corina Bejinariu (Muzeul Județean de Istorie și Artă Zalău),

Cristina Toma (Muzeul Național al Hărților și Cărții Vechi),

Mariana Moynova, Plamen Sabev, António Ventura, Luiz Oosterbeek (mentori în stagiile de practică Erasmus din Bulgaria și Portugalia).

Nu în ultimul rând, vreau să mulțumesc familiei și prietenilor pentru tot suportul acestora necondiționat.

Listă de ilustrații

Fig. 1. Mitră 1693, Muzeului Național de Artă al României.

Fig. 2. Scenografie cu contextualizarea biroului lui Anastase Simu în cadrul expoziției temporare Muzeul Simu și Pinacoteca București, organizată de Muzeul Municipiului București.

Fig. 3. Galeria de artă Grande Galerie din Palatul Fontainebleau, terminată în 1540 .

Fig. 4. Muzeul victorian South Kensington, colecția de ceramică, gravură de W.E. Hodgkin, 3 mai 1862 .

Fig. 5. Obiecte, scenografie (realizată inclusiv cu mijloace digitale) și dispozitive digitale în cadrul Centrului Expozițional Documentar al Universității de Arhitectură și Urbanism Ion Mincu.

Fig. 6. Galeria antichităților din British Museum în jur de 1900.

Fig. 7. Culoar din United States Holocaust Memorial Museum .

Fig. 8. Cabinetul de curiozități al lui Ole Worms a fost recreat de către artista Rosamond Purcell după acest frontispiciu gravat al lucrării Museum Wormianum.

Fig. 9. Marea Galerie a Muzeului Luvru între 1801 și 1805, tablou de Hubert Robert .

Fig. 10. Gravură cu aspectul sălii a V-a a Galeriei din Dusseldorf.

Fig. 11. Jurământul fraților Horatii de Jacques-Louis David, 1784 .

Fig. 12. Insula Muzeelor din Berlin .

Fig. 13. Vedere a Crystal Palace. Gravură de Charles Burton, 1851

Fig. 14. Natural History Museum

Fig. 15. Asocierea între mobilierul și scenografia modernistă (“cubul alb”) într-o expoziție din cadrul MoMA (anii 40)

Fig. 16. Centrul național de artă și cultură (CNAC) Georges Pompidou, Paris

Fig. 17. Muzeul Guggenheim din Bilbao

Fig. 18. Berlin Jewish Museum

Fig. 19. Viața în savana africană, una dintre primele patru diorame realizate de Grigore Antipa, având fundalul pictat de Pamfil Polonic, 1907

Fig. 20. Expoziție din High Museum of Art din Atlanta

Fig. 21. Detalii din interiorul Muzeului Guggenheim din Bilbao .

Fig. 22. Modelul lui Cameron, tradus după Christopher Whittle.

Fig. 23. Modelul holistic al comunicării muzeale propus de Hopper-Greenhill nu detaliază, din păcate, și percepțiile și atitudinile vizitatorilor.

Fig. 24. Harta activității lui Beck Tench, desenată de ea.

Fig. 25. Interioarele renovate ale Centrului Biodiversității Naturalis din Leiden transmit o senzație de mirare și încântare

Fig. 26. Diagramă de Donald Preziosi care plasează artificul (artifice) alături de etichetă (index), imagine (icon) și symbol (symbol) în cadrul unei semiotici vizuale.

Fig. 27. O axă a teoriilor învățării tradusă după George Hein.

Fig. 28. Imagine din cadrul expoziției curatoriate de copii, Anything Goes, din cadrul Muzeului Național din Varșovia

Fig. 29. Cele cinci etape ale participării sociale în muzee, schemă tradusă și adaptată după Nina Simon

Fig. 30. Buddha și Mithra în expoziția 'A History of the World in 100 Objects' itinerată la Canberra.

Fig. 31. Ecran interactiv ArtLens Wall Muzeul de Artă din Cleveland

Fig. 32. Interacțiunea cu un obiect prin aplicația ArtLens.

Fig. 33. Folosirea unei instalații Studio Play pentru a crea artă digitală, interacționând cu ecranul prin mișcarea mâinilor.

Fig. 34. Ghid virtual cu aspect de tablou, activat prin senzorul de mișcare plasat deasupra ramei, în Muzeul Industriei din Gabrovo.

Fig. 35. Mecanism de producere a curentului electric prin acțiunea apei, în Muzeul Industriei din Gabrovo .

Fig. 36. Mecanism de detonare și videoproiecție ce prezintă unul dintre rezultate industriei chimice, explozibile, în Muzeul Industriei din Gabrovo .

Fig. 37. Galeria Paradisus iudaeorum (Muzeul Polin)

Fig. 38. Stradă multimedia în muzeul Polin. Reconstituirea folosește printuri de mari dimensiuni după fotografiile și reconstituie și sunetele epocii (muzică).

Fig. 39. Ecran tactil cu prezentarea istoriei orașului Tomar și a legăturii acestuia cu apa

Fig. 40. Vechile echipamente de producere a curentului electric, astăzi sunt obiecte de muzeu

Fig. 41. Peretele interactiv al muzeului Te Papa.

Fig. 42. Hologramă a unei monezi care permite vizualizarea ei prin rotire și la o dimensiune mai mare decât originalul în cadrul Muzeului George Severeanu (fotografia subsemnatei).

Fig. 43. Videoproiecție în cadrul expoziției Mărturii. Frescele Mănăstirii Argeșului .

Fig. 44. Macheta coexistenței din Cartierul Uranus este, la ora actuală, în Muzeul Școlii de Arhitectură (Noaptea Muzeelor 2022).

Fig. 45. Videoproiecție fotografiile Bujor Nedelcovici în Noaptea Galeriilor de Artă .

Fig. 46. Hologramă dedicată poeziei La steaua, Muzeul Literaturii Române.

Fig. 47. Camera cu fluturi, Muzeul Antipa.

- Fig. 48. Ecran tactil și ecrane luminoase în cadrul Observatorului Astronomic din București.
- Fig. 49. Instalație video cu cărți poștale cu Călărașul istoric .
- Fig. 50. Fotografie din interiorul Sir. John Soane Museum, Londra .
- Fig. 51. Fotografie din 1984 cu Gliptoteca, din arhiva Centrului Expozițional Documentar.
- Fig. 52. Casete luminoase cu diapozitive, în Galeria Rectorilor.
- Fig. 53. Folosirea tehnologiei VR în cadrul expoziției Expoziția Hărțile Timpului: Comunități reale, lumi virtuale.
- Fig. 54. Videoproiecție cu tehnici tradiționale, Expoziția Hărțile Timpului.
- Fig. 55. Vitrină cu țesături și obiecte de lut și covoarele care delimitau expoziția Expoziția Hărțile Timpului de Expoziția Elisabeta Moraitakis .
- Fig. 56. Medalionul Ion Mincu și soția sa, Elisa, sculpt. Ioan Georgescu .
- Fig. 57. Planșetele din partea stângă a Muzeului Școlii de Arhitectură, ce surprind începutul învățământului de arhitectură din România .
- Fig. 58. O parte din colecția Simu din Muzeul Școlii de Arhitectură .
- Fig. 59. Scenografia muzeală îmbină vechile vitrine, cu planșetele recuperate din ateliere și cu instrumentele de desen
- Fig. 60. Gliptoteca îmbină detalii de arhitectură, ornamente și machete .
- Fig. 61. Fotografie din 1912-13 cu o expoziție de proiecte din arhiva Bibliotecii UAUM.
- Fig. 62. Fotografii din cadrul Expoziției Tradiții de construcție urbană .
- Fig. 63, 64. Prezentarea în VR a unui proiect studentesc de modelare digitală în holul Muzeului și videoprotecție cu proiecte studențești cu ocazia Noptii Muzeelor 2022.
- Fig. 65. Captură de ecran care arată una din posibilitățile de vizualizare a modelului pe platforma SketchFab
- Fig. 66. Inserarea în expunere a instalației de VR am realizat-o ținând cont că ecranul, fiind luminos, ar putea interacționa cu restul expunerii. Lucru pe care l-am evitat ascunzându-l într-un colț al Muzeului, chiar lângă Colecția Simu.
- Fig. 67. Fragmentele din demolări în expoziția Uranus Acum (MNAC)
- Fig. 68. Prezentarea etapei a doua a proiectului Simu, finanțată tot din Timbrul Arhitecturii, cu ocazia Noptii Muzeelor 2022
- Fig. 69. Diagramă cu prioritățile a 4 tipuri de muzee.

Bibliografie selectivă

1. Cărți

ALEXANDER, Edward P.; ALEXANDER, Mary. *Museums in Motion: An Introduction to the History and Functions of Museums*. Altamira Press, 2007.

AMSELLEM, Emmanuelle; LIMOUSIN, Isabelle. *Le musée, demain*. Paris: L'Harmattan, 2017.

BAUTISTA, Susana Smith. *Museums in the digital age: changing meanings of place, community, and culture*. Lanham: AltaMira Press, 2014.

BAST, Gerald Bast, CARAYANNIS, Elias; CAMPBELL, David F. J. (ed.). *The Future of Museums*. Cham: Springer, 2018.

BATAILLE, Georges. *Oeuvres complètes de G. Bataille*. Vol. 1. Paris: Gallimard, 1970.

BAZIN, Germain. *The Museum Age*. trad. Jane van Nuis Cahill. New York: Universe Books, 1967.

BĂDICĂ, Simina. National Museums in Romania. În: Peter Aronsson; Gabriella Elgenius (eds). *Building National Museums in Europe 1750-2010*. London: Routledge, 2015, pp. 713-731.

BEDFORD, Leslie. *The Art of Museum Exhibitions. How Story and Imagination Create Aesthetic Experiences*. Walnut Creek: Left Coast Press, 2014

BENNETT, Tony. *The Birth of the Museum: History, Theory, Politics*. London: Routledge, 1995.

BENNETT, Kevin B.; FLACH, John M. *Display and Interface Design: Subtle Science, Exact Art*. London: Taylor & Francis, 2011.

BICKNELL, Sandra; FARMELO, G. (ed.). *Museum Visitor Studies in the 90s*. London: Science Museum, 1992.

BITGOOD, Stephen. *Attention and Value: The Keys to Understanding Museum Visitors*. Walnut Creek: Left Coast Press, 2013.

BOURDIEU, Pierre; DARBEL, Alain; SCHNAPPER, Dominique. *The Love of Art. European Art Museums and Their Public*. Cambridge: Polity Press, 1997.

BOUQUET, Mary (ed.). *Academic anthropology and the museum : back to the future*. New York, Oxford: Berghahn Books.

BOUQUET, Mary (ed.) *Museums: A Visual Anthropology*. London, New York: Berg, 2012.

BUNESCU, Marius. *Actele Fundației Anastase Simu*. București: Fondul Anastase Simu, 1944.

CAMERON, Fiona; KENDERDINE, Sarah. *Theorizing Digital Cultural Heritage: A Critical Discourse*. Cambridge: MIT Press, 2007.

- CANDREA, Adina Nicoleta; NECHITA, Florin. *Interpretarea și promovarea patrimoniului cultural din muzee*. Brașov: Editura Universității Transilvania, 2015.
- CAREY, J. W. *Communication as culture. Essays on Media and Society*. New York & London: Routledge, 2009.
- CARR, David. *The Promise of Cultural Institutions*. Walnut Creek and Oxford: Altamira Press, 2003.
- CAULTON, Tim. *Hands-on Exhibitions. Managing Interactive Museums and Science Centers*. London and New York: Routledge, 2006.
- CHATTERJEE, Helen; NOBLE, Guy. *Museums, Health and Well-Being*. London: Routledge, 2016.
- CHEOK, Adrian David. *Art and Technology of Entertainment Computing and Communication. Advances in Interactive New Media for Entertainment Computing*. London: Springer, 2010.
- CLOVER, Darlene E.; SANFORD, Kathy; BELL, Lorraine; JOHNSON, Kay (ed.). *Adult Education, Museums and Art Galleries: Animating Social, Cultural and Institutional Change*. Rotterdam: Sense Publishers, 2016.
- CONN, Steve. *Do Museums Still Need Objects?*. Philadelphia: University of Pennsylvania Press, 2009.
- CORNEL, Theodor. *Catalog Muzeul A. Simu*. București: Tipografia Poporului, 1910.
- CORSANE, Gerard (ed.). *Heritage, museums and galleries: an introductory reader*. London and New York: Routledge, 2005.
- CRĂCIUN, Alexandra. *Branding pentru numărătorii de stele*. București: Ars Docendi, 2010.
- CRISTEA, Gabriela; RADU-BUCURENCI, Simina. Raising the Cross. Exorcising Romania's Communist Past in Museums, Memorials and Monuments. În: Oksana Sarkisova, Péter Apor. *Past for the Eyes. East European Representations of Communism in Cinema and Museums after 1989*. Budapest, New York: Central European University Press, 2008, pp. 275-306.
- CROITORU, Carmen; BECUȚ MARINESCU, Anda (coord.). *Barometrul de Consum Cultural 2017: Cultura în pragul Centenarului Marii Uniri : identitate, patrimoniu și practici culturale*. București : Editura Universitară, 2018.
- CUNO, James B. *Museums matter : in praise of the encyclopedic museum*. Chicago: The University of Chicago Press, 2011.
- DIERKING, Lynn; FALK, John H. *The Museum Experience*. Washington: Howells House, 1992.
- DIERKING, Lynn; FALK, John H. *The Museum Experience Revisited*. Left Coast Press, 2013.

DJUVARA, Neagu. *Există istorie adevărată?* București: Humanitas, 2011.

DROTNER, Kirsten; SCHRÖDER, Kim Christian (ed.). *Museum communication and social media: the connected museum*. London : Routledge, 2013.

ECO, Umberto. *Supraomul de masă*. trad. George Popescu. Constanța: Pontica, 2003.

FALK, John H. *Identity and the Museum Visitor Experience*. London: Routledge, 2009.

FREDERIKSEN, Rune; MARCHAND, Eckart. *Plaster Casts : Making, Collecting and Displaying from Classical Antiquity to the Present*. Berlin: De Gruyter, 2010.

FRITSCH, Juliette (ed.). *Museum Gallery Interpretation and Material Culture*. London and New York: Routledge, 2011.

GIACCARDI, Elisa (ed.). *Heritage and Social Media. Understanding heritage in a participatory culture*. London: Routledge, 2012.

GHEORGHIU, Dragoș; BARTH, Theodor (ed.). *Artistic Practices and Archaeological Research*. Summertown: Archaeopress, 2019.

GOLDING, Vivien; MODEST, Wayne (eds.). *Museums and Communities: Curators, Collections and Collaboration*. London, New Delhi, New York, Sydney: Bloomsbury, 2013.

GURIAN, Elaine Heumann. *Civilizing the Museum: The Collected Works of Elaine Heumann Gurian*. London : Routledge , 2006 .

GREWCOCK, Duncan. *Doing Museology Differently*. London: Routledge, 2014.

HALL, Edward T. *Beyond Culture*. New York: Anchor Books, 1989.

KEENE, Suzanne. *Uses of museum collections. Fragments of the World*. London: Routledge, 2011.

HAIDY, Geismar. *Museum Object Lessons for the Digital Age*. London: UCL Press, 2018.

HECHT, Phyllis; DIN, Herminia (ed.). *The digital museum: A think guide*. Washington DC: American Association for Museums, 2007.

HEIN, George. *Learning in the Museum*. London: Routledge, 1998.

HOOVER-GREENHILL, Eilean. *Museum, Media, Message*. London: Routledge, 1995.

HOOVER-GREENHILL, Eilean. *Museums and the Shaping of Knowledge*. London: Routledge, 1992.

HOOVER-GREENHILL, Eilean (ed.). *The Educational Role of the Museum*. London: Routledge, 1999.

HOOVER-GREENHILL, Eilean. *Museums and the interpretation of visual culture*. London and New York: Routledge, 2000.

HOOPER-GREENHILL, Eilean. *Museum and their Visitors*. London: Routledge, 1994.

HOOPER-GREENHILL, Eilean. *Museums and Education. Purpose, Pedagogy, Performance*. London and New York: Routledge, 2007.

HUDSON, Kenneth. *O istorie socială a muzeelor*, trad. Georgeta Ciocâltea. București: Editura Meridiane, 1979

KEENE, Suzanne. *Uses of museum collections. Fragments of the World*. Amsterdam: Elsevier, 2005.

KENDERDINE, Sarah; CAMERON, Fiona. *Theorizing Digital Cultural Heritage. A Critical Discourse*. Cambridge: The MIT Press, 2007.

KIRSHENBLATT-GIMBLETT, Barbara. *Destination Culture. Tourism, Museums, and Heritage*. Berkeley: University of California Press, 1998.

KNELL, Simon J. (ed.). *Museums in the Material World*. London and New York: Routledge, 2007.

ICOM. *Museology and Audience*. ICOFOM Study Series – ISS 35, 2005.

IONESCU, Grigore. *75 de ani de învățământ superior de arhitectură: studiu monografic*. București: IAIM, 1973.

IORGA, Nicolae. *Scrieri despre artă*. Antolog. și pref. de Barbu Theodorescu. București: Editura Meridiane. 1968.

JENSEN, Jacob Thorek; LUNDGAARD, Ida Brændholt (ed.). *MUSEUMS – Social Learning Spaces and Knowledge Producing Processes*. Copenhagen: Danish Agency for Culture, 2013.

LANG, Caroline; REEVE, John. *The Responsive Museum: Working with Audiences in the Twenty-First Century*. London: Routledge, 2006.

LEAHY, Helen Rees. *Museum Bodies. The Politics and Practices of Visiting and Viewing*. Surrey: Ashgate, 2012.

LESLIE, Bedford. *The art of museum exhibitions : how story and imagination create aesthetic experiences*. Walnut Creek: Left Coast Press, Inc., 2014.

LEWI, Hannah; SMITH, Wally; LEHN, Dirk vom; CROOKE, Steven (ed.). *The Routledge International Handbook of New Digital Practices in Galleries, Libraries, Archives, Museums and Heritage Sites*. New York: Routledge, 2020.

LUMLEY, Robert. *The Museum Time Machine: Putting Cultures on Display*. London and New York: Routledge, 1988.

MACDONALD, Sharon (ed.). *A companion to museum studies*. Oxford: Blackwell Publishing Ltd., 2006.

MACDONALD, Sharon (ed.). *The politics of display: museums, science, culture*. London and New York: Routledge, 1998.

- MACLEOD, Suzanne; HOURSTON HANKS, Laura; HALE, Jonathan. *Museum making: narratives, architectures, exhibitions*. London: Routledge, 2012.
- MAIRESSE, François; DESVALLÉES, André. *Key Concepts of Museology*. International Council of Museums: Armand Colin, 2010.
- MAIRESSE, François (ed.). *Nouvelles tendances de la muséologie*. Paris: La Documentation Française, 2016.
- MALEUVRE, Didier. *Museum Memories : History, Technology, Art. Cultural Memory in the Present*. Stanford: Stanford University Press, 1999.
- MALTZ, Maxwell. *Psycho-Cybernetics*. New York: Simon & Schuster, 1960.
- MARSTINE, Janet (ed.). *New Museum Theory and Practice. An Introduction*. Oxford: Blackwell Publishing, 2006.
- MCCLELLAN, Andrew (ed.). *Art and Its Publics. Museum Studies at the Millennium*. Oxford: Blackwell Publishing Ltd, 2003.
- MCISAAC, Peter. *Museums of the mind : German modernity and the dynamics of collecting*. University Park: The Pennsylvania State University Press, 2007.
- MESSIAS CARBONELL, Bettina (ed.). *Museum Studies. An Anthology of Contexts*. Oxford: Blackwell Publishing, 2004.
- MEYER, Andrea Meyer; SAVOY, Bénédicte (ed.). *The Museum is Open. Towards a Transnational History of Museums 1750–1940*. Berlin: Walter de Gruyter GmbH, 2014
- MILES, Roger. *Towards a Museum of the Future*. London: Routledge, 1995.
- PARRY, Ross. *Recoding the Museum: Digital Heritage and the Technologies of Change*. London: Routledge, 2007.
- PREZIOSI, Donald; LAMOUREUX, Johanne. *In the aftermath of art : ethics, aesthetics, politics*. London: Routledge, 2006.
- PREZIOSI, Donald; FARAGO, Claire. *Art is not what you think it is*. Chicester: John Wiley and Sons Ltd, 2012.
- PREZIOSI, Donald. *Brain of the Earth's Body: Art, Museums, and the Phantasms of Modernity*. Minneapolis & London: University of Minnesota Press, 2003.
- POMIAN, Krzysztof. *Collectors and curiosities. Paris and Venice, 1500-1800*. trad. Elizabeth Wiles-Portier. Cambridge: Polity Press, 1990.
- POULOT, Dominique. *L'art d'aimer les objets*. Québec : Presses de l'Université Laval, 2016.
- SHEEHAN, James J.. *Museums in the German art world from the end of the old regime to the rise of modernism*. New York: Oxford University Press, 2000.

SIMON, Nina. *The Participatory Museum*. Santa Cruz: Museum 2.0, 2010.

SPITZER, Manfred. *Demența digitală. Cum ne tulbură mintea noile tehnologii*. trad. Dana Verescu. București: Humanitas, 2020.

STOEKL, Allan. *Bataille's peak : energy, religion, and postsustainability*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2007.

STONE, Peter G.; MOLYNEAUX, Brian L. (ed.). *The Presented Past. Heritage, museums and education*. London ; New York: Routledge, 1994.

TILDEN, Freeman. *Interpreting Our Heritage*. Chapel Hill: The University of North Carolina Press, 1977.

TISCHLEDER, Babette B.; WASSERMAN, Sarah (ed.). *Culture of Obsolescence. History, Materiality, and the Digital Age*. New York: Palgrave Macmillan, 2015.

TZIGARA-SAMURCAȘ, Alexandru. *Muzeografie românească*. București, 1936.

VERGO, Peter. *The New Museology*, London: Reaktion Books, 1989.

WALSH, Kevin. *The Representation of the Past. Museums and heritage in the post-modern world*. London: Routledge, 1992.

WITCOMB, Andrea. *Re-Imagining the Museum. Beyond the Mausoleum*. London: Routledge, 2003.

WITTLIN, Alma S. *Museums: In Search of a Usable Future*. Cambridge: The MIT Press, 1970.

WOOD, Elizabeth; LATHAM, Kiersten F. *The Objects of Experience: Transforming Visitor-Object Encounters in Museums*. Walnut Creek: Left Coast Press, 2014.

ZBUCHEA, Alexandra. *Marketing muzeal pentru nonmarketeri*. București: Tritonic, 2014.

ZBUCHEA, Alexandra. *Marketingul în slujba patrimoniului cultural*. București: Editura Universitară , 2008.

2. Periodice

- ***. Muzeul-Laborator al Arhitecturii. *Arhitectura*, nr. 3, 1987, p. 8.
- ***. Stilul românesc. *Arhitectura*, nr. 2, 1916, p. 33.
- ALBERTI, Samuel J. M. M. Objects and the Museum. *Focus*, nr. 96, 2005, pp. 559–571.
- ANGHEL, Pavel. Încotro muzeele de istorie?. *Revista muzeelor*, nr. 8-10, 1990, pp. 44-48.
- APOSTOL, Cornelia; NEGUȚU, Mariana. Expoziția Generală Română din 1906. 90 ani de la organizare. *Muzeul Național*, nr. X, MNIR, București, 1998, pp. 115-120.
- CAMERON, Duncan. The Museum, a Temple or the Forum. *Curator*. Vol. 14, nr. 1, 1971, pp. 11-24.
- CAMERON, Fiona; MENGLER, Sarah. Complexity, Transdisciplinarity and Museum Collections Documentation. Emergent metaphors for a complex world. *Journal of Material Culture*, nr. 14, 2009, pp. 191-194.
- CHAUMIER, Serge. Les écritures de l'exposition. *Hermes*, nr. 61, 2011, pp. 45-51.
- CONSTANTIN, Cristina; PAVEL, Cosmin. "Șantierul din atelier". *Arhitectura*, nr. 1, 2015, pp. 72-77.
- COSSONS, Neil. The new museum movement in the United Kingdom. *Museum International*, nr. 35(2), 1983, pp. 83-89.
- DEBENEDETTI, Stephane; CARO, Florence; KREBS, Anne. "I'd Rather Play Than Look at Statues": The Experiences of Children with Art Works and Interactive Devices at an Art Exhibition. *International Journal of Arts Management*, Vol. 11, nr. 3, 2000, pp. 46-58.
- DERER, Peter. Expoziția Tradiției de construcție urbană. *Revista muzeelor și monumentelor - Monumente istorice și de artă*, anul XIII, nr. 2, 1982, pp. 87-89.
- DUKE, Linda. The Museum Visit: It's an Experience, Not a Lesson. *Curator*, nr. 53/3, iulie 2010, pp. 272-279.
- FORGAN, Sophie. The architecture of display: Museums, universities and objects in nineteenth-century Britain. *History of Science*, nr. 32, 1994, pp. 139-162.
- GHEORGHIU, Dragoș; ȘTEFAN, Livia. Virtual Museums: Dealing With Cultural Identity In The Digital Age. Articol prezentat în cadrul Conferinței Internaționale eLearning and Software for Education, București, 19-20 aprilie 2018
- GIVEN, Lisa M.; MCTAVISH, Lianne. What's Old Is New Again: The Reconvergence of Libraries, Archives and Museums in the Digital Age. *The Library Quarterly*, nr. 1, Ian. 2010, pp. 7-32.

GIORDANO, Silvia. Pop-Up Museums: challenging the notion of the museum as a permanent institution. *Predella Journal of Visual Arts*, nr. 33, 2013, pp. 461-469.

GOAGEA, Constantin. Casa cu literaturi. Amenajare și concept curatorial pentru Muzeul Național al Literaturii Române. *Zeppelin*, nr. 146, pp. 168-174.

GONSETH, Marc-Olivier. Deux ou trois choses que je sais des musées. *THEMA. La revue des Musées de la civilisation*, nr. 1, 2014, pp. 17-32.

GURIAN, Elaine Heumann. A Blurring of the Boundaries. *Curator*, nr. 1, 1995, pp. 31-37.

HAZAN, Susan. Performing the Museum in an Age of Digital Reproduction. *Furnace Journal*, nr. 2, 2015, pp. 15-21.

HOOVER-GREENHILL, Eilean. The space of the museum. *Continuum: Journal of Media & Cultural Studies*, 1990, nr. 3, pp. 59-68.

IACOB, Angelica. Restituiri: Muzeul Anastase Simu. *București în 5 minute*. Anul III, Nr. 30, Octombrie 2019, p. 5.

IONESCU, Grigore. Șaptezeci și cinci de ani de la înființarea învățământului de arhitectură în România. *Arhitectura*, nr. 5, 1972, pp. 35-42.

IOSIF, Andrea; POPESCU, Claudia. An interdisciplinary art-tech approach through a VR application for the Simu Museum. *CINETic REVIEW*, vol. 1, nr. 1, decembrie 2019, pp. 129-146.

JENSEN, Kirsten; GRON, Karen The Kaleidoscope of Culture: expanding the museum experience and the museum narrative by inviting visitors into the curatorial process. *Museum & Society*, nr. 3, 2015, pp. 385-395.

KIILLERICH, Bente. Towards a 'Polychrome History' of Greek and Roman Sculpture. *Journal of Art Historiography*, 2016, nr. 2016, pp. 1-18.

KIRSHENBLATT-GIMBLETT, Barbara. Inside the Museum: Curating between hope and despair: POLIN Museum of the History of Polish Jews. *East European Jewish Affairs*, 2015, vol. 45, nr. 2-3, pp. 215-235.

KNEZ, Eugene; WRIGHT, Gilbert. The Museum as a Communication System: An Assessment of Cameron's Viewpoint. *Curator: The Museum Journal*, nr. 13 (3), 1970, pp. 210-212.

LASCU, Nicolae. Pentru un muzeu al arhitecturii românești. *Arhitext Design*, 5, 1995, p. 10

MCCALL, Vikki; GRAY, Clive. Museums and the new museology: theory, practice and organisational change. *Museum Management and Curatorship*, nr. 1, 2014, pp. 19-35.

MACDONALD, S.. *Interconnecting: museum visiting and exhibition design. CoDesign. International Journal of CoDesign in Design and the Arts*. nr. 3:1, 2007, pp. 149-162.

- MAIRESSE, François; HURLEY, Cecilia. Éléments d'expologie : matériaux pour une théorie du dispositif muséal. *MediaTropes*, Vol. III, Nr. 2, 2012, pp. 1–27.
- MANON, Niquette. Tony Bennett (1995). The Birth of the Museum. *Communication. Information Médias Théories*, vol. 17, nr. 1, 1996, pp. 247-251.
- MESNIL, Marianne. Histoire tourmentée d'un „lieu de mémoire“: le Musée du Paysan Roumain avant, pendant, après le communisme. *Martor*, nr. 11, 2006, pp. 33-49
- MINCU, Ioan. Școalele noastre de arte frumoase. *Literatură și artă română*, anul I, 1896, pp. 218-224.
- MORTARA ALMEIDA, Adriana. University art museums in Brazil: in search of new and old audiences. *Museologia*, nr. 2, pp. 53-66.
- POPESCU, Cristina Claudia. Identități naționale arhitecturale în Muzeul Universității de Arhitectură și Urbanism „Ion Mincu” din București. În: *Revista muzeelor*, nr. 1, 2017, pp. 47-51.
- POPESCU, Claudia. Muzeul în căutarea publicului. *Revista muzeelor*, nr. 1, 2018, pp. 36-45.
- POPESCU, Claudia. Tendințe de vizitare și modele comportamentale ale publicului românesc. *Revista muzeelor*, nr. 1, 2019, pp. 72-79.
- POPESCU, Claudia. *Artifice and participation in museum education*. Articol prezentat în cadrul Conferinței Internaționale LUMEN: Communicative Action and Transdisciplinarity in the Ethical Society, 22-23 noiembrie 2019.
- POPESCU, Claudia. *Museum communication and entrepreneurial thinking*. Articol prezentat în cadrul 12th LUMEN International Scientific Conference 2019.
- POPESCU, Emil Barbu. Despre muzeu în două vorbe. *Caietele muzeului*, nr. 1, 2017, pp. 5-9.
- POULOT, Dominique. Another History of Museums: from the Discourse to the Museum-Piece. *Anais do Museu Paulista. São Paulo*. nr. 1, 2013, pp. 27-47.
- POULOT, Dominique. Bilan et perspectives pour une histoire culturelle des musées. *Publics et Musées*, nr. 2, 1992, pp. 125-148.
- ROBERTS, Toni. Interpretation design: an integrative, interdisciplinary practice. *Museum & Society*, nr. 12, 2014, pp. 194-203.
- ROSS, Max. Interpreting the new museology. *Museum & Society*, nr. 2(2), 2004, pp. 84-103
- RUS, Valer. Muzele și tehnologia informației. Studiu de caz Muzeul Casa Mureșenilor. *Țara Bârsei*, nr. 1, 2002, pp. 27-30.

RUS, Valer. Arts & History. O viziune nouă pentru un muzeu vechi. *Revista muzeelor*, nr. 1, 2015, pp. 48-54.

RUS, Valer. Expoziția multimedia și interactivă „Pe drumul spre Marea Unire”. În: *Revista muzeelor*, nr. 1, 2018, pp. 14-18.

SEITZ, Cristina. Realitatea virtuală – soluție inovatoare de protejare și promovare a patrimoniului. *Revista muzeelor*, nr. 1, 2017, pp. 10-13.

STARN, Randolph. A Historian's Brief Guide. *American Historical Review*. Februarie, 2005, pp. 69-98.

ȘUTEU, Călin. Documentarea fotografică și fotogrammetrică a patrimoniului cultural - o introducere. *Terra Sebus. Acta Musei Sabesiensis*, nr. 7, 2015, pp. 635-647.

THIEMEYER, Thomas. Work, specimen, witness: How different perspectives on museum objects alter the way they are perceived and the values attributed to them. *Museums and Society*, 2014, nr. 3, pp. 396-412.

WAGENSBERG, Jorge. Le révolution du langage muséographique. *THEMA. La revue des Musées de la civilisation*, nr. 2, 2015, pp. 108-117.

WALHIMER, Mark. Museum 4.0 as the future of STEAM in museums. *The STEAM Journal*, Nov. 2016, vol. 2, pp. 1-11.

YAYA, Isabel. Wonders of America. The curiosity cabinet as a site of representation and knowledge. *Journal of the History of Collections*, vol. 20, nr. 2, 2008, pp. 173-188.

ZAMANI, Pegah; PEPONIS, John. Innovation and Challenge at the High Museum of Art. *The Journal of Architecture*. Vol. 15, Nr. 6, 2010, pp. 853-879.

ZBUCHEA, Alexandra. Vizitez. Privesc. Înțeleg. Reflecții privind rolul curatorului în influențarea vizitatorului. *Revista Muzeelor*, nr. 1, 2015, pp. 57-65.

3. Fonduri documentare

Arhivele Naționale ale României, Serviciul Arhive Naționale Istorice Centrale, Fondul personal Simu nr. 330, inventar nr. 1669

Gestiunea Centrului Expozițional Documentar al U.A.U.I.M.

Arhiva de fotografii a Bibliotecii U.A.U.I.M.

Webografie

'A History of the World in 100 Objects' at the National Museum of Australia, Canberra. Consultat on-line pe 22.07.2022 la adresa:

[https://www.flickr.com/photos/kaptainkobold/32224366483/in/photostream/ArtLens Exhibition](https://www.flickr.com/photos/kaptainkobold/32224366483/in/photostream/ArtLens%20Exhibition). Consultat online pe 22.04.2020 la adresa: <https://www.clevelandart.org/artlens-gallery/artlens-exhibition>

Art Traffic at the Louvre. A study of visitors' behavior using Bluetooth data. Consultat pe 4 februarie 2018 la adresa: [http://senseable.mit.edu/louvre/Art's Most Popular: here are 2019's most visited shows and museums](http://senseable.mit.edu/louvre/Art's%20Most%20Popular%3A%20here%20are%202019's%20most%20visited%20shows%20and%20museums). Consultat pe 22 iulie 2020 la adresa: <https://www.theartnewspaper.com/analysis/art-s-most-popular-here-are-2019-s-most-visited-shows-and-museums>

ALEXIS, Michael. *People Don't Want Virtual Museum Tours; Do This Instead*. Consultat online pe 1.07.2020 la adresa: https://museumhack.com/virtual-museum-tour-trends/?fbclid=IwAR2koXiCZpOCPR4tlhzE_e563R4CFifEKLYlkt6x6Ldwtdvk9fKh7OQ6VoU

Arhiva de proiecte UAR. Consultat pe 20.03.2019 la adresa: <https://www.uniuneaarhitecilor.ro/arhiva-de-proiecte>

BAILEY, D.; BELL, D.; FAGAN, T. *Transforming education at the National Museum of New Zealand Te Papa Tongarewa: Innovation and experiment through Hīnātore | Learning Lab*. Paper presented at the International Congress for School Effectiveness and Improvement, Singapore, 2018. Consultat online pe 20.01.2019 la adresa: <https://www.researchgate.net/publication/322817378>

BAILEY-ROSS, Claire; GRAY, Steven; ASHBY, Jack. Engaging the museum space: Mobilizing visitor engagement with digital content creation. *Digital Scholarship in the Humanities*, 2016. vol. 32 (nr. 4), pp. 689-708. Consultat online pe 20.04.2019 la adresa: <http://dro.dur.ac.uk/20408/>

BAKHSHI, Hasan; THROSBY, David. New technologies in cultural institutions: theory, evidence and policy implications. *International Journal of Cultural Policy*. Vol. 18, nr. 2, 2012, p. 207. Consultat online pe 28.03.2019 la adresa: <http://dx.doi.org/10.1080/10286632.2011.587878> p. 207

BARRY, Ailsa. Creating A Virtuous Circle Between A Museum's On-line And Physical Spaces. În: J. Trant, D. Bearman (eds.). *Museums and the Web 2006: Proceedings, Toronto: Archives & Museum Informatics*. 1 martie, 2006. Consultat pe 10.10.2019 la adresa: <http://www.archimuse.com/mw2006/papers/barry/barry.html>

BARTON, Jake. *WIRED By Design: These Incredible High-Tech Exhibits Are the Future of Museums*. Consultat online pe 20.03. 2019 la adresa: <https://www.youtube.com/watch?v=rpgvmHKbLrE>

BARTON, Jake. *Jake Barton on how to create meaningful interactions through technology*. Consultat online pe 20.03. 2019 la adresa:

<https://www.designindaba.com/videos/conference-talks/jake-barton-how-create-meaningful-interactions-through-technology>

BELL, Genivieve. *Making sense of museums. The Museum as 'Cultural Ecology'*. June 2002. Consultat online pe 20.03. 2019 la adresa: http://echo.iat.sfu.ca/library/bell_02_museum_ecology.pdf

Beyond the Walls: Experience the Smithsonian American Art Museum in Virtual Reality. Consultat online pe 1.07.2020 la adresa: <https://americanart.si.edu/beyond-the-walls>

BOGAARD, Cornelia G. "Never an Alibi: The Dialogical Museum" (2014). Academic Research and Dissertations. Book 6. p. 74. Consultat pe 4 ianuarie 2018 la adresa: <http://digitalmaine.com/academic/6>

BOWRY, Stephanie Jane. *Re-thinking the Curiosity Cabinet: A Study of Visual Representation in Early and Post Modernity*. Teză de doctorat în filosofie, Universitatea din Leicester, iunie 2015. Disponibil la adresa: <https://www.researchgate.net/publication/305641285>

British Museum. Consultat pe 22.07.2020 la adresa: <https://picryl.com/media/british-museum>

BROOK, Andrew. *What's Left Behind, 21st Biennale of Sydney, 2018*. Consultat online pe 22.07.2020 la adresa: <https://www.roslynnoxley9.com.au/exhibition/whats-left-behind/mxys5>

BROSE, Hanns-Georg. Towards a culture of non-simultaneity?. *Time & Society*, 13 (2004), 1, pp. 19-21. Consultat pe 4.01.2019 la adresa: <http://dx.doi.org/10.1177/0961463X04040740>

Development of the Museum Definition according to ICOM Statutes (2007-1946). Consultat pe 4 ianuarie 2018 la adresa: http://archives.icom.museum/hist_def_eng.html

Bunuri culturale mobile clasate în Patrimoniul Cultural Național. Consultat pe 22.07.2019 la adresa: <http://clasate.cimec.ro/>

CASEY, Valerie. *The museum effect: gazing from object to performance in the contemporary cultural-history museum*. Consultat online pe 21.03.2019 la adresa: <http://www.archimuse.com/publishing/ichim03/095C.pdf>

Cleveland Museum of Art Case Study. Consultat online pe 20.03.2020 la adresa: <https://www.christiedigital.com/CaseStudies/2013/Cleveland%20Museum%20of%20Art%20-%20Case%20Study.pdf>

Cleveland Museum of Art. Permanent Collection Reinstallation Formative Evaluation Study, April 2009. Consultat online pe 20.03.2020 la adresa: <http://www.audiencefocus.com/us/pdf/ClevelandMuseumofArt.pdf>

Coralma. *Interieur Guggenheim Museum*. Consultat pe 22.07.2022 la adresa:

https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Interieur_Guggenheim_Museum.jpg

DELLAGUZZO, Matthew R.. *Marching on Together: the Future of Non-Profit Museums in a For-Profit World*. Seton Hall University Dissertations and Theses (ETDs). 2018. Consultat pe 10.07.2020 la adresa: <http://scholarship.shu.edu/dissertations/2517>

Digital Transformation in the Museum Industry. Museums Report 2016. Consultat online pe 20.03.2020 la adresa: <https://www.axiell.com/app/uploads/2019/04/digital-transformation-in-the-museum-industry.pdf>

Die kurfürstliche Gemäldegalerie in Düsseldorf - Gemälde Raum 5, Wand 3, 1776. Consultat pe 22.07.2020 la adresa: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Die_kurf%C3%BCrstliche_Gem%C3%A4ldegalerie_in_D%C3%BCsseldorf_-_Gem%C3%A4lde_Raum_5,_Wand_3.jpg

Do Touch! How Museums are Changing the Way the Vision Impaired Interact with Information. Consultat online pe 22.07.2020 la adresa: <https://tametheweb.com/2020/06/08/do-touch-how-museums-are-changing-the-way-the-vision-impaired-interact-with-information/>

DUKE, Linda. *Museums are Mirrors*. The #FutureMuseum Project: Add Your Voice to the Future of Museums. Consultat pe 4.01.2019 la adresa: <https://museum-id.com/the-futuremuseum-project-what-will-museums-be-like-in-the-future-essay-collection/>

ENĂȘEL, Iulia-Oana. The Role of Information in Art Museum Communication Process. *Procedia Economics and Finance*. nr. 6, 2013, pp. 480-481. Consultat online pe 11.05.2019 la adresa: <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S2212567113001652>

EKLUND, Peter; GOODALL, Peter; WRAY, Tim; et. al. Designing the Digital Ecosystem of the Virtual Museum of the Pacific. În: *Proceedings of Digital Ecosystems and Technologies*, 2009, 3rd IEEE International Conference, 1-3 June 2009, Istanbul. Consultat online pe 28.03.2019 la adresa:

https://www.researchgate.net/publication/224599038_Designing_the_digital_ecosystem_of_the_Virtual_Museum_of_the_Pacific

FALK, John H. *Rethinking the Museum Visitor Experience*. Consultat online pe 22.07.2020 la adresa: <https://www.slideserve.com/socorro/rethinking-the-museum-visitor-experience>

Fontainebleau Galerie Francois I. Consultat pe 7.08.2022 la adresa: <https://commons.wikimedia.org/wiki/File:FontainebleauGalerieFrancoisI.jpg>

g

FOUCAULT, Michel. *Of Other Spaces: Utopias and Heterotopias*. Architecture /Mouvement/ Continuité. October, 1984; (“Des Espace Autres,” March 1967 Translated from the French by Jay Miskowiec). Consultat pe 4.01. 2020 la adresa : <http://web.mit.edu/allanmc/www/foucault1.pdf>

Frescele Mănăstirii Argeşului la MNAR. Consultat online pe 12.09.2019 la adresa: http://main.radioromaniacultural.ro/marturii_frescele_manastirii_argesului_la_mnar-4098

GAYLE GROUND, Bridget. *Engaging displays of architecture and design history : approaches to museum exhibition practice*. Master of Science in Architectural Studies. The University of Texas at Austin, 2018, p. 9. Consultat pe 20.03.2019 la adresa: <https://repositories.lib.utexas.edu/bitstream/handle/2152/67982/GROUND-THESIS-2018.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

GHARSALLAH-HIZEM, Soumaya. *Le Rôle de l'espace dans le musée et l'exposition : Analyse du processus communicationnel et signifiant*. Lucrare de doctorat în științele comunicării, Université d'Avignon et des Pays de Vaucluse, Lucrare de doctorat în muzeologie, media, patrimoniu, Université du Québec à Montréal. Susținută public pe 27 iunie 2008. Consultată online pe 20.03. 2019 la adresa: <https://core.ac.uk/download/pdf/9538641.pdf>

Google Arts & Culture. Consultat online pe 1.07.2020 la adresa: <https://artsandculture.google.com/>

GraphyArchy. *Wikipedia_00093*. Consultat pe 22.03.2020 la adresa: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:GraphyArchy_-_Wikipedia_00093.jpg

GURIAN, E. H. *Elaine Heumann Gurian on the Importance of And*. Consultat pe 12.12.2019 la adresa: <https://www.museumnext.com/article/the-importance-of-and/>

HALMREICH, Anne. *Victorian Exhibition Culture: The Market Then and the Museum Today. Romanticism and Victorianism on the Net*. Nr. 55, August 2009. Consultat pe 22.07.2020 la adresa: <https://www.erudit.org/en/journals/ravon/2009-n55-ravon3697/039556ar/>

HEIDELBERG, Hartmut Schmidt. *Berlin Jewish Museum*. Consultat pe 22.07.2022 la adresa: [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Confusing_stairs_up_\(or_down\)_at_the_Jewish_Museum,_Berlin.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Confusing_stairs_up_(or_down)_at_the_Jewish_Museum,_Berlin.jpg)

HAZAN, Susan. *The Virtual Aura. Is There Space For Enchantment In A Technological World?*. *Museums and the Web Papers*, 2001. Consultat pe 4 februarie 2018 la adresa: <https://www.museumsandtheweb.com/mw2001/papers/hazan/hazan.html>

HEIJNDIJK, Patricia; VAN RIEL, Cees B.M. *Why people love art museums*. Consultat online pe 14.02.2018 la adresa: <https://discovery.rsm.nl/articles/detail/297-what-businesses-can-learn-from-the-high-reputations-of-museums/>

History of the Louvre. Consultat pe 22.07.2020 la adresa: <https://www.louvre.fr/en/histoirelouvres/history-louvre/periode-4#flashcontent>

HOEPPNER, Kristina D.C. *Interactive wall*. Consultat la data de 20.08.2022 la adresa: <https://www.flickr.com/photos/4nitsirk/4817930456>

HUNT, Ian. *Brain Chemicals and How To Harness Their Power*. Consultat online pe 14.12.2019 la adresa: <https://www.linkedin.com/pulse/brain-chemicals-how-harness-power-ian-hunt>

IA – primul asistent virtual muzeal din România bazat pe Inteligență Artificială. Consultat online pe 12.01.2020 la adresa: <http://muzeulmuresenilor.ro/2019/10/13/ia-primul-asistent-virtual-muzeal-din-romania-bazat-pe-inteligenta-artificiala/>

ICOM. *Museology and Audience*. ICOFOM Study Series – ISS 35, 2005. Consultat pe 22.07. 2020 la adresa: http://network.icom.museum/fileadmin/user_upload/minisites/icofom/pdf/ISS%2035%202005%20Audience.pdf

IoE-Driven ‘Gallery One’ Boosts Attendance and Repeat Business for CMA. Consultat online pe 20.03.2020 la adresa: https://www.cisco.com/c/dam/m/en_us/ioe/public_sector/pdfs/jurisdictions/Cleveland_Museum_Art_Jurisdiction_Profile_final.pdf

Istории despre Marea Unire. Consultat online pe 22.03.2020 la adresa: <https://sketchfab.com/istorii.despre.Marea.Unire>

JAGODZIŃSKA, Katarzyna. From a Visitor to Participant. Strategies for Participation in Museums. *Zarządzanie W Kulturze*, 2017, nr. 18. Consultat online pe 20.02.2018 la adresa: https://www.academia.edu/34706396/FROM_A_VISITOR_TO_PARTICIPANT_STRATEGIES_FOR_PARTICIPATION_IN_MUSEUMS

JEFFERY-CLAY, Kodi R. Constructivism in Museums: How Museums Create Meaningful Learning Environments. *Journal of Museum Education*, Vol. 23, nr. 1, 1998. Consultat online pe 20.12.2018 la adresa: <http://dx.doi.org/10.1080/10598650.1998.11510362>

KELLY, Lynda. *The (post) digital visitor: What has (almost) twenty years of museum audience research revealed?*. Consultat online pe 22.07.2020 la adresa: <https://mw2016.museumsandtheweb.com/paper/the-post-digital-visitor-what-has-almost-20-years-of-museum-audience-research-revealed/>

KIRSHENBLATT-GIMBLETT, Barbara. *The museum as catalyst*. (Keynote address, Museums 2000: Confirmation or Challenge, organized by ICOM Sweden). Consultat online pe 20.03.2019 la adresa: <https://www.nyu.edu/classes/bkg/web/vadstena.pdf>

KUITERT, Floor. *At the Netherlands' Naturalis, design breaks barriers between museum and audience*. Consultat online pe 22.07.2020 la adresa: <https://www.frameweb.com/news/naturalis-neutelings-riedijk-architecture-van-herpen-kossmann-dejong>

La Victoire de Samothrace. Consultat online pe 20.03.2020 la adresa: <https://focus.louvre.fr/fr/la-victoire-de-samothrace>

Legea muzeelor și colecțiilor publice nr. 311/2003. În: *Monitorul Oficial*, nr. 207, 24 martie 2014. Consultat online pe 22.07.2020 la adresa: http://www.muzeul-judetean-arges.ro/images/Legea_311_2003.pdf

LEK, Steven. *Polin Museum Warsaw 2018*. Consultat on-line pe 20.07.2022 la adresa: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Polin_Museum_Warsaw_2018_2.jpg

LOPEZ-SINTASA, Jordi; GARCÍA-ALVAREZ, Ercilia; RUBIALES, Elena Perez. The unforgettable aesthetic experience: The relationship between the originality of artworks and local culture. *Poetics*, nr. 40, 2012, pp. 337–358. Consultat online pe 23.02.2020 la adresa: <https://doi.org/10.1016/j.poetic.2012.05.003>

Louvre 3D models. Consultat on-line pe 20.12.2019 la adresa: <https://sketchfab.com/tags/louvre>

LUNDGAARD, I. B.; JENSEN, J. T. (ed). *Museums: Knowledge, Democracy, Transformation*. Copenhagen: Danish Agency for Culture, 2014. Consultat online pe 11.05.2019 la adresa: <http://www.kulturstyrelsen.dk/english/publications/museums-knowledge-democracy-and-transformation/>

List of most visited museums. Consultat online pe 4.01.2019 la adresa: https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_most_visited_museums

MACGREGOR, Arthur. *The cabinet and the gallery. Introspection and ostentation in early collection history*. Consultat online pe 7. 12.2019 la adresa: http://www.engramma.it/eOS/index.php?id_articolo=2347

MAHER, Damian. *Connecting Classroom and Museum Learning with Mobile Devices*. Consultat online pe 22.07.2020 la adresa: https://www.researchgate.net/publication/282306972_Connecting_Classroom_and_Museum_Learning_with_Mobile_Devices

MANDRY, Sam. *Ordered Chaos: the Negotiation of Space in Deconstructivist Museum Buildings*. Summer Research, 2013, Lucrarea nr.

202, University of Puget Sound. Consultat online pe 6.01.2019 la adresa: http://soundideas.pugetsound.edu/summer_research/202

MAZURA, Margaretha; ANTLEJ, Kaja. "Interpreting heritage: Where technology meets the audience". În: *Proceedings e report 103: Electronic Imaging the Visual Arts EVA 2015*, edited by Vito Cappellini (May 13-14, 2015). Florence: Firenze University Press, 2015, p. 26. Consultat online pe 21.03.2019 la adresa: https://www.academia.edu/28167814/Interpreting_heritage_Where_technology_meets_the_audience

Mănăstirea Horezu în 1866. Consultat online pe 22.07.2020 la adresa: <https://istoria-se-repeta.home.blog/2019/03/31/manastirea-horezu-in-1866-autor-carol-popp-de-szathmari/>

MCKINTY, Judy. *Interpretation and the museum*. Presentation to Museum Victoria staff, Melbourne, November 1992. Consultat online pe 27.02.2020 la adresa: https://www.academia.edu/5673365/Interpretation_and_the_Museum

MCLEOD, Saul. *Maslow's Hierarchy of Needs*. Consultat online pe 22.07.2020 la adresa: <https://www.simplypsychology.org/maslow.html>

MCSWEENEY, Kayte; KAVANAGH, Jen. The power of participation for enriching displays and collections. *SPOKES magazine*, nr. 19, 2016. Consultat în data de 3.03.2019 la adresa: <http://www.ecsite.eu/activities-and-services/news-and-publications/digital-spokes/issue-19-0#section=section-indepth&href=/feature/depth/power-participation-enriching-collections-and-displays>

MICOLI, Laura; GONIZZI BARSANTI, Sara; MALIK, Umair; GUIDI, Gabriele. *3D data integration for the digital reconstruction of cultural heritage monuments*. IOP Conference Series: Materials Science and Engineering, 2018. Consultat on-line pe 20.12.2019 la adresa: <https://iopscience.iop.org/article/10.1088/1757-899X/364/1/012043>

Museum Aan de Stroom, Antwerp. Consultat pe 4.01.2019 la adresa: <http://www.mas.be/min.net?id=3080206>.

MEEHAN, Nicole. Digital Museum Objects and Memory: Postdigital Materiality, Aura and Value. *Curator*, 2020. Consultat pe 24.07.2020 la adresa: <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1111/cura.12361>

MEIER, Allison. *Ole Worm Returns: An Iconic 17th Century Curiosity Cabinet is Obsessively Recreated*. Consultat pe 22.07.2020 la adresa: <https://www.atlasobscura.com/articles/ole-worm-cabinet>

Mitră. Consultat pe 27.07.2022. la adresa: <http://clasate.cimec.ro/detaliu.asp?tit=Mitra&k=83255D0FB8134EE7A20D F3E21E6A0547>

MOOLHUIJSEN, Nicole. Questioning Participation and Display Practices in Fine Arts Museums. *ICOFOM Study Series*, nr. 43a, 2015. Consultat online pe 10.01.2020 la adresa: <http://journals.openedition.org/iss/630>

MURPHY, Sarah. *Gallery One at the Cleveland Museum of Art: Connecting Audiences to Art Through Technology*. Iunie 2015. Consultat online pe 20.03.2020 la adresa: https://static1.squarespace.com/static/51d98be2e4b05a25fc200cbc/t/55bbbf10e4b0d123207bcacb/1438367504076/Murphy+Final+Paper_Gallery+One.pdf

Museum visitors interacting with a gesture-based ARTLENS display. Consultat on-line pe 20.07.2022 la adresa: https://en.wikipedia.org/wiki/Cleveland_Museum_of_Art#/media/File:CM_A_ArtLens_Exhibition_OpenAccess_3.jpg

Museo Guggenheim, Bilbao. Consultat pe 22.03.2020 la adresa: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Museo_Guggenheim,_Bilbao_%2831273245344%29.jpg

Museum of Modern Art, 11 W. 53rd St., New York City. Projection track. Consultat pe 22.06.2022 la adresa: <https://picryl.com/media/museum-of-modern-art-11-w-53rd-st-new-york-city-projection-track>

Museum: A Culture of Copies. Consultat online pe 20.03. 2019 la adresa: <https://www.hf.uio.no/ikos/english/research/projects/a-culture-of-copies/pbculture-of-copies.pdf>

MUŽA – The Malta National Community Art Museum. Consultat online pe 3.03.2020 la adresa: <https://culturemalta.org/muza-the-malta-national-community-art-museum/>

Muzeul Memoriei. Consultat online pe 22.07.2020 la adresa: <https://www.muzeulmemoriei.ro/>

Muzeul Simu, etapa I. Consultat online pe 22.07.2020 la adresa: <https://sketchfab.com/3d-models/muzeul-simu-etapa-i-95dd138b132c479b9d7e47a46b496b78>

Muzeul Școlii de Arhitectură. Consultat online pe 22.07.2020 la adresa: <https://www.anuala.ro/proiecte/2015/243/>

NADIN, Mihai. *The Civilisation of Illiteracy*. Dresden University Press, 1997. Consultat pe 24.10.2019 la adresa: <http://www.semantikon.com/design/nadincivofilliteracy.pdf>

Naturalis Leiden. Consultat on-line pe 22.07.2022 la adresa: [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Naturalis,leiden_\(15\)_\(8139511175\).jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Naturalis,leiden_(15)_(8139511175).jpg)

Natural Histories. A Project by Miguel Ángel Blanco. Consultat pe 22.07.2020 la adresa: <https://www.museodelprado.es/en/whats-on/exhibition/natural-histories-a-project-by-miguel-angel-blanco/860d26d4->

8793-4737-be9f-e744e5c2daf4

Natural

History Museum, Hintze Hall. Consultat on-line în data de 23.07.2022 la adresa:

https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Natural_History_Museum_Hintze_Hall.jpg

NEGRI, Massimo; NICCOLUCCI, Franco; SANI, Margherita (ed.). *Quality in Museums*. Budapesta: Archaeolingua, 2009. Consultat online pe 20.03.2020 la adresa:

<http://www.culturalinformatics.org.uk/sites/culturalinformatics.org.uk/files/quality.pdf>

NEUENFELD, Nicole. The Colouring of Ancient Sculptures. The Driving Force of Expression?. *Fresh Perspectives on Graeco-Roman Visual Culture. Proceedings of an International Conference at Humboldt-Universität, Berlin, 2nd-3rd September 2013-2015*. Consultat pe 22.07.2020 la adresa:

<https://edoc.hu-berlin.de/bitstream/handle/18452/2052/neuenfeld.pdf?sequence=1&isAllow ed=y>

NOLAN, Elliot. *Digital technology and the art museum: a case study*. Consultat online pe 20.03.2020 la adresa:

https://www.academia.edu/32634206/Digital_technology_and_the_art_museum_a_case_study

Parteneriat cu Institutul Național al Patrimoniului. Consultat online pe 22.07.2020 la adresa: <https://centrulexpo.uauim.ro/ro/proiecte/parteneriat-cu-institutul-national-al-patrimoniului?start=1160&lightbox=1>

PERKS, Sue. Transforming the Natural History Museum in London: Isotype and the New Exhibition Scheme. În: Sharon Macdonald Helen Rees Leahy. *The International Handbooks of Museum Studies*. Chichester, West Sussex : Wiley/Blackwell, 2015. Consultat online pe 22.07.2020 la adresa:

<https://onlinelibrary.wiley.com/doi/abs/10.1002/9781118829059.wbihms318>

POPESCU, Claudia. Recrearea Muzeului Simu în realitate virtuală. *Buletinul Informativ al Filialei Județene Sibiu a UAR*, Aprilie 2020, pp. 6-13. Consultat online pe 20.07.2020 la adresa:

<http://www.uarsibiu.ro/wp-content/uploads/2020/04/Buletinul-Informativ-Aprilie-2020.pdf>

POPESCU, Claudia. Comunicare digitală în An Centenar. Consultat online pe 22.07.2020 la adresa:

https://www.researchgate.net/publication/331639571_Comunicare_digitala_in_An_Centenar

PORTNER, Jessica. *A Gallery Fit for a Prince and Now the Public? The Düsseldorf Gallery and the Modern Museum*. Consultat pe 22.07.2020 la adresa: <https://blogs.getty.edu/iris/the-dusseldorf-gallery-and-the-modern-museum/>

Prezentare Muzeul National al Taranului Roman Bucuresti pe [videoguide.ro](http://www.muzeultaranuluiroman.ro/muzeu.html). Consultat pe 18.08.2018 la adresa: <http://www.muzeultaranuluiroman.ro/muzeu.html>

PRICOPIE, Andrei. *Explorarea multisenzorială a câtorva capodopere din Galeria de Artă Europeană*. Consultat online pr 22.07.2020 la adresa: <http://epochtimes-romania.com/news/explorarea-multisenzoriala-a-catorva-capodopere-din-galeria-de-arta-europeana---216641>

Professor Emeritus Eilean Hooper Greenhill. Consultat online pe 22.07.2020 la adresa: <https://www2.le.ac.uk/departments/museumstudies/AboutUs/people/professor-emeritus-eilean-hooper-greenhill>

Reconstituiți virtuale. Consultat pe 12.09.2019 la adresa: <https://www.ideiurbane.ro/category/reconstituiți-virtuale/>

RENDEIRO, Humberto. *Museums: the collapse of the “welfare-state” and the emergence of strategic philanthropy*. European Museum Advisors Conference 2012. Consultat online pe 22.07.2020 la adresa: https://www.academia.edu/1624093/Museums_the_collapse_of_the_Welfare-State_and_the_emergence_of_strategic_philanthropy

R.I.P. - Muzeul Simu 1910-1961. Consultat online pe 12.02.2020 la adresa: <http://ouatib.blogspot.com/2016/02/muzeul-simu.html>

ROBINSON, Mark. *Santa Cruz Museum of Art & History Business Model Case Study*. Consultat online pe 20.03.2020 la adresa: <https://culturehive.co.uk/wp-content/uploads/2015/09/FPM-MAH-Case-Study.pdf>

RODINI, Elizabeth. *The changing social functions of art museums*. Consultat pe 7.03.2020 la adresa: <https://www.khanacademy.org/humanities/approaches-to-art-history/tools-for-understanding-museums/museums-in-history/a/the-changing-social-functions-of-art-museums>

RODLEY, Ed. *Review: Cleveland Museum of Art's Gallery One - Part One*. Consultat online pe 20.03.2020 la adresa: <https://thinkingaboutmuseums.com/2013/09/23/review-cleveland-museum-of-arts-gallery-one-part-one/>

RUGE, Angelika (ed.). *Museum Professions – A European Frame of Reference*. ICOM International Committee for the Training of Personnel, 2008. Consultat pe 12.08.2019 la adresa:

http://icom.museum/fileadmin/user_upload/pdf/professions/frame_of_reference_2008.pdf

SANABRIA, Juan; REINIER, Jason; SAMIS, Peter. "Particle or Wave? Linear and Non-linear Storytelling in Museums." *MW2014: Museums and the Web 2014*. Published February 4, 2014. Consultat pe 24.10.2019 la adresa:

<http://mw2014.museumsandtheweb.com/paper/mw-2014-paper-particle-or-wave-linear-and-non-linear-storytelling-in-museums/>

SAMIS, Peter; PAU, Stephanie. After the Heroism, Collaboration: Organizational Learning and the Mobile Space. În: J. Trant, D. Bearman (eds). *Museums and the Web 2009: Proceedings*. Toronto: Archives & Museum Informatics. Published March 31, 2009. Consultat online pe 11.12.2019 la adresa:

<http://www.archimuse.com/mw2009/papers/samis/samis.html>

SARTORI, Andrea; LAZZERETTI, Luciana. *The role of digital technologies in heritage interpretation: a conceptual framework and some recommendations*. Prezentare pentru Conferința a XVIII-a a ICOMOS General Assembly and Scientific Symposium "Heritage and Landscape as Human Values" din 10 – 14 November 2014, Florența, Italia. Consultat online pe 20.12.2019 la adresa:

https://www.researchgate.net/publication/280089443_The_role_of_digital_technologies_in_heritage_interpretation_a_conceptual_framework_and_some_recommendations

Seminarul muzeal internațional „Museums Meet Museums”. Consultat online pe 22.07.2020 la adresa: <https://museumsmeetmuseums.ro/>

SEYEDMAHMOUD, Payam. *Learning and Engagement through the Emergence of New Interactive Technologies in Art Museums*. Trinity College Dublin. Master of Science in Interactive Digital Media, 2018. Consultat online pe 20.03.2020 la adresa: <https://scss.tcd.ie/publications/theses/diss/2018/TCD-SCSS-DISSERTATION-2018-072.pdf>

SIMON, Nina. *The Participatory Museum five years*. Consultat pe 4 octombrie 2017 la adresa: <http://museumtwo.blogspot.ro/2015/03/the-participatory-museum-five-years.html>

SIMON, Nina. *Should Museum Exhibitions Be More Linear? Exploring the Power of the Forced March in Digital and Physical Environments*. Consultat online pe 4.01.2018 la adresa:

<http://museumtwo.blogspot.ro/2013/01/should-museum-exhibitions-be-more.html>

Sir. John Soane's Museum, London. Consultat online pe 22.07.2020 la adresa: <https://www.soane.org/> *South Kensington Museum: the*

interior of the north court, with exhibits and visitors. Wood engraving by W. E. Hodgkin, 1862. Consultat pe 7.08.2022 la adresa:

<https://wellcomecollection.org/works/deea8z49>

STAROWIEYSKIA, Magdalena; GOLIK, Dariusz. *"On the Jewish Street" gallery.* Consultat on-line pe 20.04.2019 la adresa:

https://en.wikipedia.org/wiki/POLIN_Museum_of_the_History_of_Polish_Jews#/media/File:Museum_of_the_History_of_Polish_Jews_in_Warsaw_Ma_in_exhibition_Street_01.jpg

Teaching history with 100 objects. Consultat online pe 22.07.2020 la adresa:

<https://twitter.com/britishmuseum/status/525549557137289216/photo/1>

The "Anything Goes" Museum. Exhibition curated by children.

National Museum in Warsaw. Consultat la data de 18.07.2022 la adresa:

<https://www.flickr.com/photos/polandmfa/26743102922/in/photostream/>

The butterflies chamber. Consultat on-line pe 12.01.2020 la adresa:

[https://en.wikipedia.org/wiki/Grigore_Antipa_National_Museum_of_Natural_History#/media/File:Bucuresti,_Romania,_Muzeul_National_de_Istorie_Naturala_Grigore_Antipa;_B-II-m-A-18983_\(Interior,_detaliu_53\).JPG](https://en.wikipedia.org/wiki/Grigore_Antipa_National_Museum_of_Natural_History#/media/File:Bucuresti,_Romania,_Muzeul_National_de_Istorie_Naturala_Grigore_Antipa;_B-II-m-A-18983_(Interior,_detaliu_53).JPG)

The Guggenheim Museum: an emblem that turned Bilbao into cultural capital. Consultat pe 22.07.2020 la adresa: <https://fsensations.com/en/el-museo-guggeheim-un-emblema-que-convirtio-a-bilbao-en-capital-cultural>

The Oath of the Horatii. Consultat online pe 22.07.2022 la adresa:

https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Jacques-Louis_David_-_Oath_of_the_Horatii_-_Google_Art_Project.jpg

The Museum Island, Berlin. Consultat on-line pe 22.07.2022 la adresa:

<https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Berlin.Dom.View006.jpg>

The front entrance of the Crystal Palace. Consultat on-line pe 22.07.2020 la adresa:

https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Crystal_Palace.PNG

The Smithsonian Institution Council Report: The Impact Of Technology On Art Museums.

Office of Policy and Analysis, October 2001. Consultat online pe 20.03.2020 la adresa:

<https://www.si.edu/Content/opanda/docs/Rpts2001/01.10.ImpactofTechnology.Final.pdf>

The United States Holocaust Memorial Museum. Consultat pe 22.07.2020 la adresa:

https://en.wikipedia.org/wiki/United_States_Holocaust_Memorial_Museum#/media/File:15_23_0224_USHMM.jpg

TONDBOR TONDBORG, Britta. *The Dangerous Museum. Participatory practices and controversy in museums today.* *Nordisk Museologi*, nr. 2, 2013, pp. 3-16. Consultat pe 10.07.2020 la adresa:

<https://journals.uio.no/museolog/article/view/3075/2657>
Universal Museum of Art. Consultat online pe 1.07.2020 la adresa:
<https://www.the-uma.org/>
 University of Oslo/Institute of Cultural Studies and Oriental Languages
 (IKOS). *Museum: A Culture of Copies*. Consultat online pe 20.03. 2020 la
 adresa: <https://www.hf.uio.no/ikos/english/research/projects/a-culture-of-copies/pbculture-of-copies.pdf>
URANUS ACUM. Expoziție, arhivă digitală și instalații în spațiul public.
 Consultat online pe 12.09.2019 la adresa: <https://e-zeppelin.ro/uranus-acum-expozitie-arhiva-digitala-si-instalatii-in-spatiul-public/>
View of The Cleveland Museum of Art's touch interactive ArtLens Wall.
 Consultat on-line pe 20.08.2022 la adresa:
https://commons.wikimedia.org/wiki/File:CMA_ArtLens_Wall_OpenAccess_Highlights.jpg
View of The Cleveland Museum of Art's ArtLens Exhibition. Consultat on-
 line pe 20.07.2022 la adresa:
https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:ArtLens_and_Open_Access_at_The_Cleveland_Museum_of_Art#/media/File:CMA_ArtLens_Exhibition_OpenAccess_2.jpg
 WAKKARY, Ron; EVERNDEN, Dale. *Museum As Ecology: A Case Study Analysis Of An Ambient Intelligent Museum Guide*. Conferință prezentată la Museums and the Web 2005. Consultat online pe data de 20.03.2019 la adresa:
https://www.researchgate.net/publication/259147110_Museum_as_ecology_A_case_study_analysis_of_an_ambient_intelligent_museum_guide
Wandering around the High. Consultat pe 24.08.2022 la adresa:
https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Wandering_around_the_High.jpg
 WHITTLE, Christopher. *The Museum as a Communication System: A Review and Synthesis*. 1997. Consultat online pe 12.12. 2018 la adresa:
<https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED417076.pdf>
 WEIGEL, Sigrid. Les images, acteurs majeurs de la connaissance. À propos de la poiesis et de l'épisteme des images langagières et visuelles . *Trivium* [on-line], nr. 1, 2008, p. 7. Consultat pe 17 noiembrie 2019 la adresa:
<http://trivium.revues.org/319>.

ANEXE

Anexa 1: Expoziția Hărțile Timpului ce s-a vernisat în Noaptea Muzeelor 2018 în Galeria de pictură a C.E.D. U.A.U.I.M.

**T I M E
M A P S**

**HĂRȚILE
TIMPULUI: COMUNITĂȚI REALE
LUMI VIRTUALE
TRECUT EXPERIMENTAT**
www.timemaps.net

organizate de:

 **UNArte**
Universitatea Națională de Arte
București

în colaborare cu:

 **USFISDI**
Unitatea Executivă pentru Finanțarea
Învățământului Superior, a Cercetării,
Dezvoltării și Inovării

DIRECTOR PROIECT:
Dragoș Gheorghiu

MEMBRII PROIECT:
Pantelimon Arnaudov (Bulgaria)
Paula Barbu
Vlad Basarab
Pedro Cura (Portugalia)
Ion Dimcea
Alina Gurguță
Marius Hodea
Bogdan Hojbota
Claudia Mușat
Adrian Petrică
Dan Popovici
Ilie Rusu
Ion Cojocariu †
Livia Ștefan
Ioana Stelea
Marina Theodorescu
Alexandra Rusu
Florentin Sîrbu

STUDENȚI:
Laura Tărtău
Alina Dobrică
Ana Maria Maioru
Ștefan Szabo
Maria Panțur
Alexandru Mihai Drăgoi
Ana Bradu
Alice Protopopescu
Alex Muctat



CURATORI EXPOZIȚIE:
Dragoș Gheorghiu (UNA) și Claudia Popescu (UAUIM)

Noaptea Muzeelor 2018

Muzeul Universității de Arhitectură și Urbanism „Ion Mincu”
Vernisaj 19. 05. 2018, ora 18.30



Fotografii din cadrul expoziției Hărțile Timpului ce îmbină expunerea tradițională... cu tehnologia modernă: Realitate Virtuală





Anexa 2: Fotografii din cadrul expoziției Hărțile Timpului...



Anexa 3: Amenajare pe care am realizat-o cu casete luminoase și fragmente salvate din demolări în pivnița Casei de Târgoveț, în cadrul expoziției *În ochiul Ciclopului*.



Și organizarea cadrului pentru conferința de presă de prezentare a proiectului *Recrearea Muzeului Simu și rememorarea altor victime ale demolărilor realizate în București în perioada comunistă*, finanțat din Fondul Timbrul Arhitecturii



Anexa 4: Afiș și mod de prezentare pe care l-am realizat pentru expoziția *Demolări 1980*.



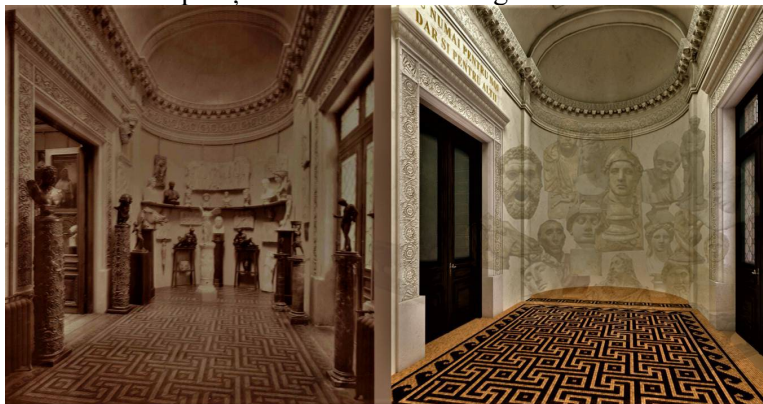
Anexa 5: Afiș și mod de prezentare pe care l-am realizat pentru expoziția *Mănăstirea Mihai-Vodă, un simbol al Bucureștilor*.



Anexa 6: Documentarea și scanarea exponatelor în cadrul proiectului de recreare în VR a Muzeului Simu

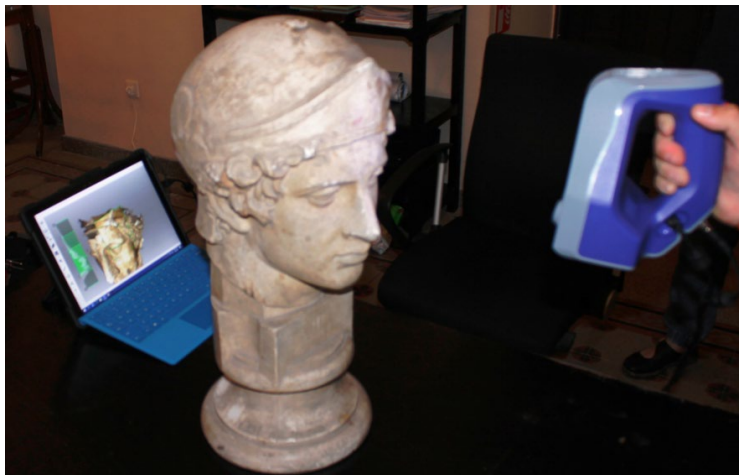


Anexa 7: Comparație între interiorul fotografiat



și cel modelat digital al Muzeului Simu cu o anticipare fantomatică a pieselor⁹⁵³.

Anexa 8: Scanarea tridimensională a unui exponat provenit de la Muzeul Simu



⁹⁵³ Fotografie din arhiva Muzeului Municipiului București și colaj realizat de Andreea Iosif.

Anexa 9: Captură de ecran din modelul 3D disponibil on-line al Muzeului Simu⁹⁵⁴



⁹⁵⁴ <https://sketchfab.com/3d-models/simu-museum-entry-room-70b30327b7c54481b2c141ab859e61c3>