

REVISTA MUZEELOR

Nr. 1 / 2018



INSTITUTUL NAȚIONAL
PENTRU CERCETARE ȘI FORMARE CULTURALĂ

**Echipa de redacție**

- dr. Virgil Ștefan Nițulescu – *Redactor-Șef*;
- Raluca Iulia Capotă – *peer-reviewer*;
- Mircea Victor Angelescu – *peer-reviewer*;

Corectură: Radu Vasile**Tehnoredactare:** Aurora Pădureanu**Adresa de corespondență:**

Bulevardul Unirii nr. 22, etaj 2, Sector 3, cod poștal 030833, București

Tel.: 021 891 91 03 | Fax: 021 893 31 75 |

www.culturadata.ro/categorie-publicatii/revista-muzeelor/www.facebook.com/RevistaMuzeelor

© Institutul Național pentru Cercetare și Formare Culturală (I.N.C.F.C.)

ISSN 1220-1723

ISSN-L 1220-1723



INSTITUTUL NAȚIONAL
PENTRU CERCETARE ȘI FORMARE CULTURALĂ

- 4 Virgil Ștefan NIȚULESCU – *Editorial*

MUZEE HIPERCONECTATE: NOI ABORDĂRI, NOU PUBLIC

- 7 Alis Vasile – *Muzeul avanpost*
- 10 Cristina Seitz – *Realitatea virtuală – soluție inovatoare de protejare și promovare a patrimoniului*
- 14 Valer Rus – *Expoziția multimedia și interactivă „Pe drumul spre Marea Unire”*
- 19 Sorin-Mihai Constantinescu – *O nouă abordare a grupului pasionaților și profesioniștilor unui domeniu*
- 28 Denuț Ioan, Kovács Réka, Prisăcariu Sorin – *Minerale descoperite și descrise de pe teritoriul actual al României*
- 36 Cristina Claudia Popescu – *Muzeul în căutarea publicului*
- 47 Carol König – *Din istoricul cercetării și reorganizării colecțiilor de arme din patrimoniul Muzeului Militar Național Regele Ferdinand I și al Muzeului Național Peleș (1962-1992)*

PROIECTE EUROPENE

- 56 HERITART - *Cultural Heritage Promotion Through Performing Arts*



Figura 1. Asociația Metodelor Alternative de Integrire Socială, Atelier interactiv CMU Senseability¹

MUZEUL ÎN CĂUTAREA PUBLICULUI

ABSTRACT

This paper argues that the approach of blending high and popular culture is necessary for a good communication and is visible especially with the occasion of the Museum Night. The paper aims at a “cultural translation” of two features of the hyperconnected museum for the Romanian public with the use of analogies inspired by literary analysis. These features are then detailed with exhibitions, events and other interpretative means of the Exhibition and Documentary Center of the Ion Mincu University of Architecture and Urbanism. The paper suggests that a good collaboration with the visitors and a complex story can be beneficial for the interpretation of museum collections. It argues for increasing the possibilities of interpreting the collection even through accessibility devices that are not only useful to people with disabilities, but also to the general public.

The adjustment of the museum communication to the public is often founded upon the personal conviction of the communicator.

Key-words: hyperconnected museum, accessibility, The Documentary and Exhibition Centre of the Ion Mincu University of Architecture and Urban Planning in Bucharest

¹ https://web.facebook.com/CMUSenseability/photos/ms.c.eJw9kNsRRDEIQjvaUeMD~_29s50rMJ8MJEg5aDeXQaPf~_nU~_3usNSKqmbUG~_rsuubDS96~;azxW66OpsbVzbzevBgesrz356tvXoDvbx8U7~_Pdz9FHT~_9h37r6st~;Juz997f3PyGN5fP5BbP7wZ~_~_3MB8vP8mvdvL1~_CAF~_7~;J91qd896jVtOP9TF7qbz92f~;sHs09cvcQ7ovli~_81377cG3~_MzWW9.bps.a.389128441492813.1073741840.325548097850848/389128751492782/?type=3&theater

Muzeul hiperconectat este muzeul contemporan care se reinventează plecând de la dialogul cu publicul și cu obiectele de muzeu. Acest dialog face din muzeu un caleidoscop care permite noi combinații și noi interpretări ale colecției. Recombinarea înseamnă creșterea volumului de informație și de memorie înmagazinată, creșterea gradului de libertate al vizitatorului, dar și creșterea perisabilității produselor muzeului (mesaje, expoziții, scenografii muzeale). Vechea paradigmă a muzeului care acumulează bunuri este înlocuită cu una a muzeului risipitor.² Un remediu la această risipă o reprezintă comunicarea digitală a obiectelor, a colecțiilor și a expozițiilor, inclusiv pe rețelele de socializare. În plus, rețeaua Facebook oferă (gratuit) instrumente pentru monitorizarea interacțiunii cu publicul, precum și un spațiu în care se poate experimenta cu prezentarea muzeului prin imagini și filme online, texte și hipertexte.

Muzeele contemporane se află într-o piață culturală în care există tendințe, exemple de succes și posibilități de colaborare atât cu alte entități (inclusiv alte muzee), cât și cu publicul. Găsirea și fidelizarea de noi publicuri presupune găsirea de noi exponate și expoziții sau reinterpretarea celor existente, inclusiv prin intermediul vizitatorilor. Aceștia pot să-și împărtășească experiența și chiar să creeze conținut pe contul muzeului de pe rețelele de socializare, pot contribui la modificarea ghidajului sau a altor mijloace interpretative etc.

O parte dintre muzeele naționale din România sunt învechite și neatractive pentru tineri, constata Barometrul de Consum Cultural de anul trecut.³ După 1989, schimbarea manifestată la nivelul comunicării muzeale a fost mai mult un răspuns la vechiul mod de comunicare decât o strategie coerentă de (hiper) conectare cu publicul.

Dar deschiderea către public după modelul „muzeului participativ” poate produce și tensiuni. O expoziție cu portrete ale cântăreților de manele,

vernisată la Muzeul Țăranului Român⁴, a scos la iveală tensiunea puternică existentă între cultura de masă și cea înaltă din România. Clivajul dintre cultura înaltă și cea de masă se ridică în calea ideii de popularizare, accesibilizare la care sunt permeabile mai ales ONG-urile. Analiza clasică a lui Bourdieu a arătat cum arta pură (legată de cultura înaltă) este indiferentă la feedbackul publicului și se autoconfirmă prin consacrarea sa de către niște inițiați.⁵ Chiar și așa, marile edituri, legate de cultura înaltă (Humanitas), nu se pot sustrage nevoii de accesibilizare pentru că sunt dependente de profit. Astfel au apărut librării în care cartea este asociată cu ceai sau cafea, dar și cu evenimente, un fenomen din care muzeele românești, subvenționate și de stat, pot învăța.

Ca să-l parafrazez pe Stephen King, există două categorii de curatori, cei „serioși” care caută răspunsuri și soluții pentru sine și cei „populari” care caută un public.⁶ În România există un număr mic de inițiați care colindă muzeele regulat. Potențialul adevărat al muzeelor este vizibil numai cu ocazia Noptii Muzeelor. Genul de divertisment variat, orientat către public, specific pentru acest eveniment, este privit cu neîncredere de muzeografii atașați de anumite standarde intelectuale. Divertismentul este ceea ce ține oamenii în muzee, chiar dacă sunt atrași de magia și prestigiul culturii înalte. Noaptea Muzeelor dovedește că cele două pot fi îmbinate, se pot găsi prezentări „serioase” care să fie plăcute și de public. Pentru evitarea excesului de informație și a stresului rezultat de aici, muzeele trebuie să ofere și spații de loisir, și momente de deconectare pentru ca vizita să nu devină o experiență neplăcută.

Data fiind perioada scurtă de modernizare postcomunistă a culturii și a muzeelor românești, niște analogii ar putea fi utile pentru înțelegerea discursului muzeal occidental legat de hiperconectarea muzeelor. Acest efort de „traducere” nu trebuie luat *ad litteram*, ci el oferă doar niște repere.

Pentru a înțelege muzeul participativ în raport cu muzeele care propuneau un adevăr unic (cele tradiționale, dar și cele comuniste), am comparat supraomul de masă (un concept din analiza

2 Wolfgang Ernst. „Archi(ve) Textures of Museology”, în „Museums and Memory”, Susan A. Crane (ed.), Stanford: Stanford University Press, 2000, pp. 17-34

3 „O parte a muzeelor naționale sunt închise sau au rămas ancorate într-un discurs muzeografic specific anilor '70 ai secolului trecut, atractivitatea acestora pentru cei interesați, în special pentru tineri, fiind minimă. Lipsa de interacțiune, de vizibilitate și publicitate a evenimentelor conduce treptat la diminuarea interesului publicului larg față de subiect.” – „Barometrul de Consum Cultural 2017: Cultura în pragul Centenarului Marii Uniri: identitate, patrimoniu și practici culturale”, Carmen Croitoru (coord.), Anda Becuț Marinescu (coord.). București: Editura Universitară, 2018, p. 87

4 Muzeul Țăranului Român s-a implicat și în studierea manelelor din punct de vedere antropologic.

5 Pierre Bourdieu, „Regulile artei: Geneza și structura câmpului literar”, trad. Laura Albușescu, Bogdan Ghiu. București: Art, 2007

6 Stephen King, „Pistolarul”, trad. Mircea Pricăjan. București: Nemira, 2014, p. 10



Figura 2. Realitate virtuală în expoziția Hărțile Timpului¹⁰

literaturii) cu eroii antici. Cultura clasică, până la iluminism, a păstrat apropierea de zei și de eroi prin contemplarea lor vizuală și mentală⁷ (asociată cu nemurirea faptelor și a gândurilor). Modernitatea a dus la lărgirea publicului de muzeu și a accesului acestuia la faimă și nemurire (la cultură în general). Apropierea eroilor de zei prin poezia homerică este comparabilă cu apropierea modernilor de obiectele de artă / de muzeu. Aceasta din urmă le procură numai 15 minute de faimă (Andy Warhol), dar și acestea sunt mai bune decât nimic. În Grecia antică, faima era accesibilă numai eroilor care aveau, în plus, norocul să fie cântați.⁸ Supereroul, personaj de ficțiune populară, reîntrupează cultul antic al eroilor într-o perspectivă modernă. Conform analizei lui Eco, acest personaj, *supraomul de masă*, nu rezolvă relele din societate, ci doar le face mai acceptabile.⁹ Acest personaj oferă o cale de evaziune temporară din constrângerile și contradicțiile societății capitaliste.

Politica incluzionistă, predicată de Nina Simon¹¹, care vizează o maximă deschidere a muzeelor către diverse publicuri, își propune să facă mai acceptabile anumite limite ale societății din care face parte și pe care nu o poate schimba.¹² În spațiul muzeului, în anumite momente privilegiate, această politică oferă ceea ce publicul caută, de multe ori nemărturisit: legitimitate, participare, apartenență, sentimentul însemnătății personale etc. Iar îmbrățișarea diversității culturale poate însemna, în unele cazuri, atât diversificarea publicului, cât și reinterpretarea și redescoperirea colecțiilor. Experiența participativă poate fi încurajată fie prin accesul la superputeri¹³ (robotică, realitate virtuală, instalații etc.), fie prin crearea unui mediu de integrare socială (atelier, accesibilizare, acces la distanță, rețele de socializare etc.). Muzeul hiperconectat este, într-un fel, legat de ficțiunea supraomului de masă așa cum muzeele trecutului erau legate de cultul eroului (sfânt, artist de geniu, simbol național etc.).

7 Gabriel Liiceanu, „Nebunia de a gândi cu mintea ta”. București: Humanitas, 2016, p. 31

8 *Ibidem*, p. 30

9 Umberto Eco, „Supraomul de masă”, trad. George Popescu. Constanța: Pontica, 2003, p. 82

10 http://timemaps.net/timemap/?page_id=1399

11 Nina Simon, *The Participatory Museum*. Santa Cruz, CA: Museum 2.0, 2010

12 Muzeele pot participa la o dinamică culturală mai amplă de transformare, dar nu sunt motorul ei.

13 Nina Levent, Alvaro Pascual-Leone, *Multisensory Museum. Cross-Disciplinary Perspectives on Touch, Sound, Smell, Memory, and Space*. Lanham: Rowman & Littlefield, 2014, p. 350

Pentru a înțelege avantajele unui discurs muzeal complex și uneori contradictoriu, voi face o analogie cu *ficțiunea-cult*. Muzeele s-au străduit mult timp să ascundă lapsusurile și dezordinea istoriei (sau a lumii vii¹⁴) după cum arhitectura clasică s-a străduit să ascundă dezordinea și asimetria lumii.¹⁵ Muzeele și arhitectura contemporană au descoperit o ordine mai complexă în spatele aparentei dezordini. În cadrul acestei complexități pot fi incluse și informațiile legate de conservare, metode de creație, întrebuințare, deținători sau creatori ai unui obiect, informații care lipsesc uneori din prezentarea obiectului și care afectează înțelegerea de către vizitatori a comunităților care l-au creat.¹⁶ Muzeele sunt datoare să redea complexitatea obiectelor, multiplele lor valențe pe care nu le putem pune de acord. Aceasta este trăsătura ficțiunilor fascinante (*cărți* sau *filme cult*), neputința de a face să fuzioneze diferite variante ale poveștii, așa cum se întâmplă în *Hamlet*, de pildă.¹⁷ Ezitarea în privința interpretării, incertitudinea adevărului din *Hamlet* marchează începutul teatrului modern de la care muzeele pot învăța. Vocabularul sofisticat al prezentării teatrale permite publicului să aibă o experiență mai completă și mai participativă.¹⁸ Buna documentare a colecției nu înseamnă neapărat controlul reacțiilor publicului (în sprijinul unei ideologii), ci poate însemna dimpotrivă încurajarea problematizării și a interpretărilor alternative.

Muzeul real (ca și cel virtual) are nevoie să faciliteze vizitarea sau accesul la conținut diversificat astfel încât vizitatorul să poată atinge starea de flux, să obțină o satisfacție durabilă prin folosirea întregului său potențial (multisenzorialitate, diferite tipuri de învățare, diferite tipuri de mesaje și de contexte etc.).¹⁹ Satisfacția vizitatorului depinde, în ultimă instanță, nu de bogăția exponatelor sau a prezentării, ci de ceea ce Tiina Roppola numește „broadening”, coparticiparea vizitatorului la crearea sensului.²⁰ Participarea aceasta poate fi încurajată sau îngădită de modul de expunere care lasă sau nu loc de interpretări.

Centrul Expozițional și Documentar al Universității de Arhitectură și Urbanism „Ion Mincu” (fostul Muzeu al U.A.U.I.M.²¹) pleacă de la aceste premise pentru a-și extinde publicul său de bază (studenți și cadre didactice). Încercările de diversificare a publicului au însemnat pentru început digitizarea unor diapozitive și animarea paginii de Facebook (creată inițial de un student). Apoi au fost inițiate parteneriate și colaborări pentru aducerea de expoziții sau de idei noi de prezentare a colecției. S-a procedat la cercetarea colecției și la discuții legate de trecutul școlii cu rude ale foștilor profesori sau cu alumni. Au fost propuse modalități de participare ale colecției din muzeu la inițiative mai ample, cum ar fi promovarea ansamblului Hurezi prin modelare 3D, prin expoziții și prin prezentarea detaliată a pieselor existente în Centru (majoritatea lor sunt replici după elemente din Foișorul lui Dionisie). S-au făcut câteva propuneri de accesibilizare pentru persoane cu dizabilități, inclusiv pentru înțelegerea ansamblului de la Hurezi.

Centrul Expozițional are un mare potențial datorită echipei care l-a creat (cadre didactice și studenți voluntari din U.A.U.I.M.) și echipelor cu care organizează, destul de rar, proiecte, dar și datorită publicului. Publicul, care contribuie cu povești legate de anii de școală sau de unele colecții (Simu, Văcărești, Eleutheriades etc.), face și el parte din potențialul încă neexploatat al Centrului. Din păcate, Centrul nu dispune nici de signaletică care să-i semnaleze prezența, nici de o tradiție a deschiderii sale către public, nici de alte manifestări care să atragă publicul (în afară de Noaptea Muzeelor). El există mai ales ca prezență online.

În orice efort de lungă durată – iar comunicarea online este un astfel de efort²² – trebuie păstrate energie, material și ritm pentru continuări, amplificări, completări. Această ritmicitate este greu de obținut pe un site web. Ea este mai palpabilă pe un blog sau pe o pagină de Facebook. Pagina de Facebook a Muzeului Școlii de Arhitectură oferă o imagine mai realistă a efortului de comunicare și a interacțiunii, atâta câtă e, cu publicul, dat fiind că a avut o creștere naturală în timp. În perioada 15.05.2015-17.10.2016, pagina Muzeului Școlii de Arhitectură nu a obținut clickuri sau reacții în

14 Tom Hennes, *Hyperconnection: Natural History Museums, Knowledge, and the Evolving Ecology of Community*. Curator, nr. 1, 2007, p. 91

15 Michael Leyton, *Shape as Memory. A Geometric Theory of Architecture*. Birkhäuser, 2006

16 Perri Sparnon, *Hyperconnected museums: new approaches, new publics*. Consultat la adresa: http://icom.org.au/userfiles/file/Activities/International%20Museums%20Day/IMD%202018/ICOM%20Australia%20IMD%202018-Essay-P%20Sparnon-1_0.pdf

17 Umberto Eco, *Șase plimbări prin pădurea narativă*, trad. Ștefania Mincu. Constanța: Pontica, 1997, p. 166

18 Nina Levent, Alvaro Pascual-Leone. Op. cit., p. 343

19 Mihaly Csikszentmihalyi, *Starea de flux*. București: Curtea Veche, 2007

20 Tiina Roppola, *Designing for the Museum Visitor Experience*. New York: Routledge, 2012, p. 6

21 Care și-a schimbat recent titlatura odată cu diversificarea colecțiilor sale.

22 Comunicarea nu se poate realiza doar în orele de program, ci presupune o prezență și o atenție constantă asupra a ce se întâmplă și se comunică online.

ciuda postărilor. Dintre toate postările, cel mai mare impact (10.100) l-a avut cea din 20 februarie 2017 care anunța crearea unei noi secțiuni pe website cu diapozitivele scanate în parteneriat cu Institutul Național al Patrimoniului. În afară de Facebook, toate demersurile de comunicare s-au făcut pe scară mică pentru a le putea finaliza (site-ul web, Galeria Eleutheriades, periodicul muzeului). În lipsa unui buget pentru comunicare, se pot desfășura totuși activități. Diversitatea lor este importantă pentru că ea reflectă diversitatea publicului: fotografii, articole, scurtmetraje (cel realizat de echipa Quartz Media pentru Noaptea Muzeelor 2018), afișe, aplicații (Qulto 2018), rețele de socializare, publicații (Caietele muzeului), galerii virtuale (Galeria Eleutheriades), tururi audio (în 2016 pentru platforma izi.travel)²³ etc. Colaborarea cu muzee, arhive digitale, site-uri cu preocupări comune (istoria arhitecturii românești, istoria Bucureștiului, istoria Școlii de Arhitectură etc.) este încă incipientă, dar este, și ea, o necesitate reală.

Fiind o colecție muzeală relativ mică, puțin cunoscută, cu piese mai puțin valoroase, cu buget mic și cu personalul redus la o persoană, Centrul Expozițional al U.A.U.I.M. trebuie să fie mai atent la public, la obiectele deja existente și la posibile colaborări decât alte muzee.

Replicile după statui și clădiri clasice din Centrul Expozițional al U.A.U.I.M. sunt legate de rădăcinile beaux-arts-iste ale Școlii de Arhitectură, dar rămân niște copii. De aceea, Centrul este mai puțin interesat de obiecte și contexte excepționale și mai mult de viața cotidiană și de farmecul obiectelor minore. Într-un anumit sens, Centrul Expozițional oficiază un cult al moștenirii clasice, dar nu în sensul unui ideal estetic sau al unui adevăr unic.²⁴ Copiile de ipsos din Centru nu sunt mai relevante pentru Antichitate decât, de

pildă, expoziția Time Maps care a fost vernisată cu ocazia Noptii Muzeelor de anul acesta. În reconstituirile realizate în cadrul proiectului Time Maps nu este vorba despre eroism sau despre obiecte excepționale, ci despre viața cotidiană înobilată de obiecte din alte timpuri.

Obiectele și ambianțele reconstituite sau sugerate în cadrul expoziției Hărțile Timpului au fost expuse în spațiul fostei centrale termice a Școlii, un spațiu cu două scări și cu câteva praguri care marcau trecerea în alt discurs muzeal. Spre deosebire de replicile din ipsos din Centru, obiectele din această expoziție nu copiază numai aspectul, ci și modul de fabricație al obiectelor găsite în situri arheologice, obiecte care zac încremenite (din rațiuni de conservare) în vitrinele muzeelor de antichități. Aceste obiecte au putut fi atinse, le-am putut urmări fabricația, locul lor în viața cotidiană din alte timpuri sau am putut contempla posibilitățile expresive ale vechilor tehnici folosite de artiști contemporani. Prin proiecții de film și prin imersiunea vizitatorului în realitatea augmentată, prin prezența artiștilor care au creat obiectele, expoziția încuraja redescoperirea tehnologiilor preistorice și romane prin care au fost produse obiectele expuse, temporar, în Pinacoteca U.A.U.I.M., dar încuraja și o percepție (de tip antropologic) a rolului jucat de aceste obiecte (și de practicile artisanale care țin de patrimoniul imaterial) în viața cotidiană a oamenilor de altădată.²⁵

Expoziția Time Maps îmbina o galerie de arheologie experimentală cu o galerie de artă contemporană²⁶, pentru că tehnicile antice au fost folosite atât pentru crearea unor obiecte similare cu cele găsite de arheologi, cât și pentru crearea de obiecte de artă contemporană.

23 Fișierul audio a fost disponibil pe <http://www.izi.travel.ro> pe perioada de desfășurare a Noptii Muzeelor 2016.

24 Ioan Petru Culianu, *Jocurile minții. Istoria ideilor, teoria culturii, epistemologie*, trad. de Mona Antohi, Sorin Antohi, Claudia Dumitriu, Dan Petrescu. Iași: Polirom, 2002, p. 280: „adevărul nu este deloc atât de simplu, dacă pînă acum nu a fost relevant”.

25 Dragoș Gheorghiu; Livia Șefan, *Mobile Technologies and the Use of Augmented Reality for Saving the Immaterial Heritage*, pp. 21-24. În: D. Arnold, J. Kaminski, F. Niccolucci, and A. Stork (eds.), *The 13th International Symposium on Virtual Reality, Archaeology and Cultural Heritage VAST* (2012)

26 Dan Popovici, *Op. cit.*



Figura 3. Proiecție video cu tehnici antice de gravare a sticlei²⁷

Unul dintre scopurile proiectului Time Maps este acela de apreciere a materialității obiectelor realizate prin tehnici antice. În acest scop au fost puse în valoare războaiele de țesut suspendate de o arcadă care delimita expoziția aceasta de cea de pictură dintr-o cameră alăturată. Prin reproducerea acestor tehnici, participanții la proiect (artiști, locuitori din Vădastra etc.) au avut acces la o perspectivă antropologică asupra unui sit arheologic. Această perspectivă a fost retrăită de vizitatorii expoziției prin mijloace multimedia: videoproiecție, ochelari de realitate virtuală, site-ul Time Maps.

Centrul Expozițional al U.A.U.I.M. încurajează o privire proaspătă asupra lumii, care se opune imaginilor de consum care sunt doar recunoscute.²⁸ Arhitectura vernaculară (o villa rustica romană) și meșteșugurile tradiționale (ceramică, sticlă, metal și textile) prezentate în cadrul expoziției Time Maps fac parte dintr-o perspectivă mai complexă asupra lumii și a istoriei, prin acceptarea unor posibilități de aproximare ale trecutului (prin replici și prin reconstruirea în realitate augmentată²⁹ a celor trei straturi arheologice din situl Vădastra, contemporan, roman și preistoric³⁰).

²⁷ http://timemaps.net/timemap/?page_id=1399

²⁸ David Ross Scheer, *The Death of Drawing: Architecture in the Age of Simulation*. Londra: Routledge, 2014, p. 218

²⁹ Dragoș Gheorghiu; Davide Delfino. *Mapping invisible communities: The Time Maps Project*. O Ideario Patrimonial, nr. 3, 2014

³⁰ Dan Popovici. *Construirea cuptorului de tip roman, topirea și suflarea sticlei la foc de lemne – între experiment artistic și arheologie experimentală*. ANGVSTIA. Studii și cercetări de Arheologie, nr. 17-18, 2014, p. 250



Figura 4. Atracția tehnologiei în expoziția *Hărțile Timpului*³¹

Abordarea obișnuită în antropologie sau în studiul artei este de a analiza obiectele, rolul și interpretarea acestora, de a considera că procesul creator se află condensat în obiectele create. În acest fel învățăm despre artă prin analiza obiectelor artistice, dar nu învățăm de la artă sau împreună cu arta.

Antropologia și arta pot fi înrudite. Artă poate fi o formă de antropologie într-un mediu non-verbal, iar antropologia poate vedea în artă / arhitectură un rezultat al studiului său, și nu doar un obiect de studiu.³² Acestea ar fi câteva dintre mizele proiectului „Hărțile Timpului. Comunități reale – Lumi Virtuale – Trecuturi experimentate” (The Maps of Time. Real Communities – Virtual Worlds – Experimented Past)³³: să facă palpabile pentru publicul larg niște domenii de cercetare care rămân destul de închise: antropologie, arheologie, artă, arhitectură. Cel mai

adesea, artefactele istorice nu provin din „capsule ale timpului” cum este orașul Pompei, ci sunt fragmentare, interpretabile și ambigue³⁴, de aceea implicarea vizitatorului în creația și întrebuințarea obiectelor, chiar și la nivelul unei reconstituiri, nu poate să fie decât benefică pentru înțelegerea autentică (aproximativă, limitată și nesigură) a trecutului.

Muzeul hiperconectat trebuie să găsească un echilibru și o bună dozare a informației, a amuzamentului, a esteticii și a varietății.³⁵ Iar Centrul Expozițional al U.A.U.I.M. nu face excepție. Ghidajul este adaptat la nevoile grupului sau ale vizitatorului: unii preferă să exploreze independent sau în grup, alții solicită ghidaj, unii vor să interacționeze cu exponatele (acolo unde este posibil), alții vor să aibă acces la culisele vieții Școlii, vor să fie surprinși sau măcar

31 http://timemaps.net/timemap/?page_id=1399

32 Tim Ingold. MAKING. Anthropology, archaeology, art and architecture. London: Routledge, 2013, pp. 7-9

33 Dezvoltat de o echipă de cercetători și artiști de la Universitatea Națională de Arte București, coordonat de prof. univ. dr. Dragoș Gheorghiu, finanțat în cadrul Programului IDEI de Autoritatea Națională Română pentru Cercetare științifică CNCS-UEFISCDI.

34 L. Binford. Behavioural archaeology and the Pompeii premise, *Journal of Anthropological Research*, nr. 37, 1981, pp. 195-208 apud. John Nandriș. „Pridvorul se prăbușește”. Nu totul este posibil deodată. *Cercetări Istorice*, nr. XXIV-XXVI, 2010, p. 65

35 Arnold Vermeeren, Licia Calvi, Amalia Sabiescu (ed.), *Museum Experience Design: Crowds, Ecosystems and Novel Technologies*. Springer International Publishing, 2018, p. 194



Figura 5. Interacțiune cu exponatele³⁷

amuzăți. Uneori este nevoie de stimuli vizuali, alteleori de cei tactili (când discut despre practica modelajului și calitatea acestuia de a materializa spațiul).

Interesul publicului poate fi uneori neașteptat, de aceea trebuie păstrată legătura cu acesta. Cu ocazia atelierelor interactive CMU Senseability, Asociația Metodelor Alternative de Integrare Socială a creat o serie de texturi pentru pipăit care au avut mare succes în rândul tinerilor. Aceste texturi dovedeau și faptul că demersurile de accesibilizare chiar oferă o nouă lumină asupra patrimoniului și nu doar facilitează accesul unei comunități cu dizabilități. Este un fapt confirmat de studii acela că o comunicare multisenzorială este benefică pentru diferite grupuri de vizitatori, nu doar pentru persoanele cu dizabilități.³⁶ Dizabilitatea ridică de fapt problema unor modalități diferite de învățare și de deschidere a accesului pentru publicul larg.

36 Alison F. Eardley, Clara Mineiro, Joselia Neves, Peter Ride. Redefining Access: Embracing multimodality, memorability and shared experience in Museums. Curator, nr. 3, 2016, p. 265

37 <https://web.facebook.com/AMAI.ro/photos/a.1060993030633524.1073741836.851837534882409/1060993310633496/?type=3&theater>

Turul polisenzorial, organizat pe 24 și 25 februarie la Universitatea de Arhitectură și Urbanism Ion Mincu, a oferit o pondere egală a simțurilor în spații consacrate de obicei văzului: muzeul și sala de expoziții.³⁸

Un alt public interesant este reprezentat de copii. Am observat, cu ocazia vizitelor din cadrul proiectului „De-a arhitectura”, că un ghidaj pe înțelesul lor oferă un acces mult mai bun la colecție. Important este să vorbești în spiritul, nu neapărat în litera colecției și să le deschizi mici uși spre înțelegere. I-am invitat, de exemplu, să modeleze plastilina în diferite forme (mulaje) pentru a se obișnui cu această tehnică. Am încercat să apropiez prezentarea colecției de cea de la școală, așa că le-am pus întrebări ca să le stârnesc curiozitatea. Ce este arhitectura? Ce sunt construcțiile? Care este diferența dintre ele? I-am invitat să descopere ce avem noi de oferit și ei au participat (cu răspunsuri, cu întrebări, cu pipăirea unor exponate) la procesul de descoperire.

38 <http://www.jurnal-social.ro/atelier-de-arhitectura-pe-nevazute-descoperiti-cum-arhitectura-poate-sa-separe-sau-sa-uneasca-sa-faciliteze-sau-sa-izoleze/>



Figura 6. Interacțiunea cu copiii în expoziția Hărțile Timpului³⁹

Colecția muzeală a U.A.U.I.M. are nevoie de noi spații de creștere și de exprimare, mai ales în domeniul comunicării online (filme pe YouTube, bloguri, Twitter, Flickr etc.), deoarece în cel real și-a cam atins limitele de creștere (colecția este desfășurată pe trei nivele din corpul vechi al U.A.U.I.M.).

Centrul Expozițional al U.A.U.I.M. se află într-un câmp cultural de producție (istoria arhitecturii) în care există deja niște actori consacrați și alții aspiranți. U.A.U.I.M. este un actor major prin cadrele sale didactice care proiectează expoziții cu caracter istoric pentru Ordinul sau Uniunea Arhitecților din România, pentru muzeele mari (M.N.A.C., M.Ț.R., M.N.A.R.), pentru asociații (Istoria Artei, Postmodernismul, Artoteca etc.). În lipsa unui muzeu al arhitecturii române, muzeu aflat atât în planurile de viitor ale Uniunii, cât și în ale Ordinului Arhitecților din România, colecția muzeală a U.A.U.I.M. rămâne un reper

în acest domeniu și trebuie să satisfacă nevoile tuturor publicurilor interesate, dar și pe ale celor potențiale.

Voi încheia cu o convingere personală. Mi s-a întâmplat cu colecția muzeală a U.A.U.I.M. ce i s-a întâmplat lui Mihail Caffé cu biografia pe care a scris-o, la comanda lui Nicolae Bădescu, despre Ion Mincu: „Dintr-un personaj învechit și antipatic, Mincu mi-a devenit apropiat și drag.”⁴⁰ Într-un mod similar m-am atașat și eu de această colecție care este și ea învechită și oarecum străină de preocupările mele: am început să o îndrăgesc și acest lucru se vede și în demersul de comunicare. Din această afecțiune și din respect pentru colectivul care a creat spațiul de expunere și câteva dintre exponatele Centrului, nu am căutat modernizarea cu orice preț, ci soluții

39 http://timemaps.net/timemap/?page_id=1399

40 https://web.facebook.com/CMUSenseability/photos/ms.c.eJxFkVORSEIQ3f0wIAZ9r~xFOG4IT8nYFurRIZEGQ74yZ9e5sJLQdwsQkEeTPm6QxmGC3X~;XxzoVMc5~;Fdvsc9ac~;PHJq0~_G5Zrr~_F8AfO~_zFHs8tvaX8Tdrxuap~;Bzrf~;Ooz9y1~;A~;t~_2tfsdzvjfVvPV7~;0kvavKWH3PdXno~_rT4rt00pPtg~;q~;dHjygtSP90nTR9G7T~;3C20vd7~;7HBbu~;5RhKT2d~;5L~_jxw~;LX2l~;wGWGHKI.bps.a.389941874744803.1073741842.325548097850848/389942601411397/?type=3&theater



Figura 7. Contactul tactil cu exponatele, o nevoie a beneficiarilor⁴¹

cât mai respectuoase de prezentare, atât în spațiul real, cât și în cel virtual. Iar convingerea în povestea și în mesajul colecției nu poate decât să fie benefică

pentru adaptarea acestora la diferite tipuri de public și la diferite medii de comunicare, răspunzând nevoilor beneficiarilor.

Bibliografie

***. Atelier de arhitectură pe nevăzute, descoperiți cum arhitectura poate să separe sau să unească, să faciliteze sau să izoleze. Consultat la adresa: <http://www.jurnal-social.ro/atelier-de-arhitectura-pe-nevazute-descoperiti-cum-arhitectura-poate-sa-separe-sau-sa-uneasca-sa-faciliteze-sau-sa-izoleze/>

Barometrul de Consum Cultural 2017. Cultura în pragul Centenarului Marii Uniri: Identitate, patrimoniu și practici culturale, Carmen Croitoru (coord.), Anda Becuț Marinescu (coord.). București: Editura Universitară, 2018

Bourdieu, Pierre, Regulile artei: Geneza și structura câmpului literar, trad. Laura Albușescu, Bogdan

Ghiu. București: Art, 2007

Caffé, Mihail, Memorii. 15. De la biciclete, prin Ion Mincu, la automobil. Articol din blogul Mihail Caffé – Memorii, realizat de nepotul lui Caffé, Andrei Sommer, care a transcris memoriile bunicului său. Accesat pe 16 octombrie 2018 la adresa: <https://sommercaffé.wordpress.com/2014/06/24/15-de-la-biciclete-prin-ion-mincu-la-automobil/>

Csikszentmihalyi, Mihaly, Starea de flux, trad. Monica Tudora. București: Curtea Veche, 2007

Culianu, Ioan Petru, Jocurile minții. Istoria ideilor, teoria culturii, epistemologie, trad. Mona Antohi, Sorin Antohi, Claudia Dumitriu, Dan Petrescu. Iași: Polirom, 2002

Eardley, Alison F.; Mineiro, Clara; Neves, Joselia; Ride, Peter. Redefining Access: Embracing multimodality, memorability and shared experience in Museums, Curator, nr. 3, 2016

41 Mihail Caffé – Memorii. 15. De la biciclete, prin Ion Mincu, la automobil. Articol dintr-un blog realizat de nepotul lui Caffé, Andrei Sommer, care a transcris memoriile bunicului său. Consultat la adresa: <https://sommercaffé.wordpress.com/2014/06/24/15-de-la-biciclete-prin-ion-mincu-la-automobil/>

- Eco, Umberto, *Supraomul de masă*, trad. George Popescu. Constanța: Pontica, 2003
- Eco, Umberto, *Șase plimbări prin pădurea narativă*, trad. Ștefania Mincu. Constanța: Pontica, 1997
- Gheorghiu, Dragoș; Delfino, Davide. *Mapping invisible communities: The Time Maps Project*. *O Ideario Patrimonial*, nr. 3, 2014
- Gheorghiu, Dragoș; Șefan, Livia. *Mobile Technologies and the Use of Augmented Reality for Saving the Immaterial Heritage*, pp. 21-24. În: D. Arnold, J. Kaminski, F. Niccolucci, and A. Stork (eds.), *The 13th International Symposium on Virtual Reality, Archaeology and Cultural Heritage VAST (2012)*
- Hennes, Tom, *Hyperconnection: Natural History Museums, Knowledge, and the Evolving Ecology of Community*, *Curator*, nr. 1, 2007
- Ingold, Tim, *MAKING. Anthropology, archaeology, art and architecture*. London: Routledge, 2013
- King, Stephen, *Pistolarul*, trad. Mircea Pricăjan. București: Nemira, 2014
- Levent, Nina; Pascual-Leone, Alvaro, *The Multisensory Museum. Cross-Disciplinary Perspectives on Touch, Sound, Smell, Memory, and Space*. Lanham: Rowman & Littlefield, 2014
- Leyton, Michael, *Shape as Memory. A Geometric Theory of Architecture*. Birkhäuser, 2006
- Liiceanu, Gabriel, *Nebunia de a gândi cu mintea ta*. București: Humanitas, 2016
- Nandriș, John. „Pridvorul se prăbușește”. *Nu totul este posibil deodată. Cercetări Istorice*, nr. XXIV-XXVI, 2010, pp. 45-69
- Popovici, Dan. *Construirea cuptorului de tip roman, topirea și suflarea sticlei la foc de lemne – între experiment artistic și arheologie experimentală*. ANGVSTIA. *Studii și cercetări de Arheologie*, nr. 17-18, 2014
- Roppola, Tiina, *Designing for the Museum Visitor Experience*. New York: Routledge, 2012
- Simon, Nina, *The Participatory Museum*. Santa Cruz, CA: Museum 2.0, 2010
- Scheer, David Ross, *The Death of Drawing: Architecture in the Age of Simulation*. Londra: Routledge, 2014
- Spannon, Perri, *Hyperconnected museums: new approaches, new publics*. Accesat pe 16 octombrie 2018 la adresa: http://icom.org.au/userfiles/file/Activities/International%20Museums%20Day/IMD%202018/ICOM%20Australia%20IMD%202018-Essay-P%20Spannon-1_0.pdf
- Vermeeren, Arnold; Calvi, Licia; Sabiescu, Amalia (ed.), *Museum Experience Design: Crowds, Ecosystems and Novel Technologies*. Springer International Publishing, 2018

Muzeograf, drd. Popescu Cristina Claudia,
Centrul Expozițional Documentar al
Universității de Arhitectură și Urbanism
„Ion Mincu”, București
claucris_popescu@yahoo.com