

## **Rezumat Teză de doctorat**

### **Titlu TEHNOLOGII DIGITALE ÎN MUZEELE CONTEMPORANE**

Autor: drd. muz. Cristina Claudia POPESCU

Îndrumător: prof. univ. dr. arh. Dragoș GHEORGHIU

Școala Doctorală UNA

Cuvinte cheie: istoria expunerii muzeale, comunicare muzeală, interpretarea patrimoniului, muzeu participativ, experiențe digitale în muzee, Muzeul Școlii de Arhitectură, reconstrucție virtuală, Muzeul Simu, realitate virtuală.

*Structura tezei* conține un *argument*, cinci capitole și un capitol de *concluzii*.

Teza de doctorat își propune să prezinte:

- contextul teoretic: capitolele 1 și 2;
- activitățile de cercetare ale autoarei: discuțiile din primele două capitole și capitolul 3;
- activitățile practice ale autoarei (capitolele 4 și 5), ilustrate prin: demersurile și observațiile adunate în 4 ani de activitate în Muzeul Școlii de Arhitectură și în cadrul proiectului *Recrearea Muzeului Simu în Realitate Virtuală și rememorarea altor victime ale demolărilor realizate în București în perioada comunistă*.

#### **Contextul teoretic**

Modernizarea muzeelor trebuie privită în contextul pătrunderii de influențe digitale pe toate palierele activității lor, ceea ce încurajează o regândire a acestora și a ofertei lor. Muzeele sunt plasate într-un mediu mult mai competitiv, bogat în informații referitoare la patrimoniu. Adaptarea comunicării muzeale la aceste provocări presupune, printre altele, extinderea magiei exercitate de expunerea muzeală tradițională, în spațiului digital, precum și în spațiul fizic prin completarea sa digitală.

Introducerea de tehnologii digitale în muzeele contemporane poate fi analizată plecând de la un studiu prealabil al obiectelor, al modului de expunere și al vizitatorilor. Obiectele și modul de expunere au fost analizate în primul capitol (*Introducere în istoria expunerii muzeale*), folosind mai multe perspective disciplinare: politică, istorică, muzeologică, culturală (antropologică), arhitecturală, muzeotehnică. Concluzia a fost că, în contemporaneitate, am asistat la o modificare a culturii muzeale însoțită de o reorientare a muzeelor către:

- democratizare;
- o nouă perspectivă asupra istoriei;
- regândirea studiilor muzeale în funcție de: vizitatori, misiunea muzeelor, noi tipuri de obiecte (obiecte martor) și de patrimoniu (patrimoniu imaterial);
- critica culturii muzeale în funcție de cinci tipuri de iraționalitate identificate;
- evoluția clădirilor pentru muzee plecând de la cele clasice și ajungând la cele moderne și postmoderne. Arhitectura muzeelor influențează și arhitectura interioară și expunerea, ca în cazul amenajării de tip *white cube*;
- evoluția modului de expunere. Cele șapte etape identificate de Roppola (*scenografia curiozității, noua ordine a muzeelor, lumea transportată, repertoriul participativ, deconstruirea incluziunii, învățarea prin experiență, medierea informatică*)<sup>1</sup>, pot fi identificate, în diferite combinații în muzeele contemporane, și influențează și modul de integrare a tehnologiei.

Capitolul al doilea - *Comunicarea muzeală eficientă* – prezintă diferite abordări practice și teoretice ale acesteia. Literatura privitoare la teoriile comunicării muzeale și la studiul vizitatorilor a evoluat de la perspectiva vizitatorului pasiv, la cea a vizitatorului care participă activ la crearea experienței muzeale<sup>2</sup>. Din această perspectivă, s-a schimbat, atât percepția asupra instituției muzeale, cât și cea asupra experienței de vizitare. Instituția muzeală nu mai este doar un deținător de obiecte, ci este și un educator, un creator de experiențe și un loc de refugiu și autocunoaștere<sup>3</sup>.

Obiectele și modul de expunere formează tipologii muzeale cu tipuri specifice de comunicare. Vizitatorii sunt o categorie mult mai fluidă în epoca contemporană pentru că interesele și motivațiile lor de vizitare sunt mai dinamice. Dar pot fi și ei încadrați în câteva categorii generale (propușe de John Falk<sup>4</sup> și compatibile și cu clasificarea instituțiilor muzeale propusă de Roppola<sup>5</sup>) și făcute estimări în funcție de acestea. Comunicarea muzeală contemporană presupune o activitate continuă de feed-back prin monitorizarea a două interacțiuni: cea cu tehnologiile create de muzeu și cea cu vizitatorii.

---

<sup>1</sup> Tiina Roppola. *Designing for the Museum Visitor Experience*. New York: Routledge, 2012, p. 30-34.

<sup>2</sup> 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.). *Museums in a Digital Culture: How Art and Heritage Become Meaningful*. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2016, p. 9

<sup>3</sup> Tiina Roppola. *Op. cit.*, p. 10

<sup>4</sup> J. H. Falk, L. D. Dierking. *The Museum Experience Revisited*. Left Coast Press, 2013, pp. 48-49.

<sup>5</sup> Tiina Roppola. *Op. cit.*, pp. 94-118.

Încadrarea muzeelor în diferite categorii sintetizează așteptările diferiților vizitatori. Folosirea acestor tipare muzeale va determina și răspunsul vizitatorilor la diferite moduri de expunere. Dar nu există un mod de expunere ideal. Un corolar al diversității și variabilității publicului îl reprezintă nevoia de a comunica în maniere diferite. Trebuie gândite variante de mediere diferite, astfel încât să satisfacă toți vizitatorii. Aici intervine puterea muzeului participativ: sintetizarea unor posibilități de mediere și de participare a publicului<sup>6</sup>.

Două muzee sunt interesate în mod special de abordarea participativă a comunicării: muzeul memorial și cel comunitar. Toate celelalte sunt mai apropiate de abordarea interpretativă.

**Direcțiile de cercetare** ale autoarei sunt trasate în discuțiile din primele două capitole și în capitolul al treilea:

1) analiza unui schimbări de paradigmă în cadrul muzeelor, schimbare care nu a fost inițiată de tehnologia digitală, dar pe care aceasta o fructifică: trecerea de la un muzeu liniar la unul non-liniar. După cum istoria muzeelor nu poate fi privită și ordonată liniar, apelând la un mit al simplității, nici cunoașterea, evocată în cadrul muzeelor, nu mai poate fi ordonată liniar și poate beneficia (pentru gestionarea și încurajarea de perspective complexe, multiple, interactive) de ajutorul tehnologiei digitale.

2) compararea a două abordări ale comunicării muzeale: interpretarea patrimoniului și muzeul participativ, care influențează și modul de folosire al tehnologiei. În România, încă nu există proiecte participative, ceea ce înseamnă că tehnologia integrată în expunere va fi mai mult de natură interpretativă, folosită în muzee deținătoare de obiecte și în muzee gândite pentru învățare (muzee științifice, etc.).

3) folosirea tehnologiei digitale pentru crearea de emoție în contextul muzeelor de diferite tipuri:

- prezentare centrată în jurul *obiectului* (informația asociată cu obiectele digitizate prezentate prin imagini bidimensionale sau tridimensionale, dar și prin filme sau alte metode);
- prezentare centrată în jurul *vizitatorului* (educație muzeală, noi posibilități de învățare prin explorare și recombinație, etc.);
- prezentarea unei *povești* în cazul muzeelor memoriale;
- coagularea unei povești relevante pentru *comunitate* prin participarea vizitatorilor;
- folosirea rețelelor de socializare pentru mobilizarea și interacțiunea cu vizitatorii;

---

<sup>6</sup> Nina Simon. *The Participatory Museum*. Santa Cruz: Museum 2.0, 2010, pp. iii-v.

- crearea de povești interdisciplinare, relevante pentru un context regional sau global în cadrul muzeelor *naționale*<sup>7</sup>.

Am folosit *metoda observației* pentru a studia modul de adaptare, folosire și valorificare a tehnologiei în câteva muzee din țară și din afara țării (Bulgaria și Portugalia), ținând cont și de părerile muzeografilor implicați în implementarea și folosirea acesteia. Am folosit și materiale ale curatorilor, materialele care documentează modul de expunere și publicul țintă, pentru a completa impresiile personale.

Studiile de caz se referă la elemente de tehnologie predominant vizuale și la modul în care acestea sunt integrate în spațiul, scenografia, arhitectura unui anumit muzeu. Prin analiza literaturii muzeologice occidentale, combinată cu cercetarea muzeelor din țări foste comuniste (Bulgaria, România), precum și prin studiul vizitatorilor din România, prin două chestionare pe care le-am distribuit la platforma GoogleForms, s-a conturat o perspectivă asupra folosirii expresive a tehnologiei digitale în diferite muzee occidentale și românești.

**Activitățile practice** ale subsemnatei sunt legate de:

- cercetarea locului de muncă al autoarei (analiza expunerii și a contextului comunicării muzeale) și al demersurilor pe care le-am inițiat,
- analiza proiectului cultural pe care l-am coordonat: *Recrearea Muzeului Simu în Realitate Virtuală*.

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)*, prezintă câteva aspecte care individualizează modul de expunere și de comunicare în Muzeul Școlii de Arhitectură. Analiza expunerii pleacă de la câteva observații empirice, legate de experiența mea personală în muzeu, care sunt teoretizate folosind idei din capitolele anterioare. Analiza colecției și expunerii din Muzeul Școlii de Arhitectură are ca scop prezentarea problemelor și a necesităților legate de interpretarea colecției. În ce privește analiza comunicării, aceasta folosește o serie de repere identificate de Alexandra Zbucea<sup>8</sup>, dar nu numai pe acestea. Analiza are în vedere o serie de caracteristici ale muzeului precum : tradiția, utilitatea, vizitatorii, stakeholderii, personalitatea, activitatea, percepția asupra muzeului. În ultimul subcapitol sunt prezentate demersurile pentru introducerea de tehnologii digitale și limitele acestora.

---

<sup>7</sup> Elaine Heumann Gurian. *Civilizing the Museum: The Collected Works of Elaine Heumann Gurian*. London : Routledge , 2006, p. 48

<sup>8</sup> Alexandra Zbucea. *Marketing muzeal pentru nonmarketeri*. București: Tritonic, 2014, pp. 19-20

Capitolul 5, *Studiu de caz: Recrearea Muzeului Simu în Realitate Virtuală*, prezintă proiectul de reconstituire în Realitate Virtuală a Muzeului Simu, pe care l-am coordonat. Perspectiva din interior asupra proiectului oferă posibilitatea de a urmări evoluția acestuia de la idee până la finalizare. Capitolul 5 documentează: istoricul Muzeului Simu, etapele proiectului, contribuțiile membrilor din proiect, posibilitățile și limitele experienței virtuale, grupul țintă, rezultatele și relevanța proiectului.

Aplicația VR de vizitare a reconstrucției Muzeului Simu reface contextul unei colecții dispersate și poate fi folosită în cadrul muzeelor deținătoare. A fost deja testată în Muzeul Colecțiilor de Artă cu ocazia conferinței de final de proiect și în Muzeul Municipiului București, cu ocazia expoziției *Muzeul Simu și Pinacoteca București*. Din păcate această reconstrucție nu a fost prezentată alături de obiectele provenite din Muzeul Simu decât în cadrul Muzeului Școlii de Arhitectură.

În capitolul dedicat *concluziilor* am discutat despre nevoia de experiențe subiective în muzee, experiențe care pot fi încurajate de :

- canale spațiale, narrative și multimedia non-liniare ;
- colaborarea din interiorul și din exteriorul muzeelor ;
- combinarea interactivității cu senzorialitatea ;
- rafinarea modurilor de prezentare preexistente ;
- păstrarea calității spațiului de expunere și a obiectelor în cadrul aplicațiilor digitale.