



## PUBLICUL MUZEAL ÎNCOTRO? CAUZALITATE ȘI CORELAȚIE ÎN EVOLUȚIA BINOMULUI PUBLIC-MUZEU

\*șef secție Relații publice, marketing,  
logistică, proiecte, programe, Complexul  
Muzeal Național „Moldova” Iași

Dr. Coralia COSTAȘ\*

**Abstract:** *This paper starts from noticing a causal relationship in the evolution of the binomial public-museum, which varies according to the social-cultural context of each museum organization. Irrespective of the historical and social conditioning, the correlation exists and it shapes the museum experience of the visitors, be them individuals or group members.*

**Keywords:** *cultural mediation, identity, belonging, visiting pattern.*

**Cuvinte-cheie:** *mediere culturală, identitate, apartenență, pattern de vizitare.*

### Publicul muzeal încotro?

Aceasta este o întrebare ce poate părea banală, informală, ce ar putea fi trecută cu vederea adesea, însă este în același timp o întrebare majoră, care relevă diverse perspective asupra tematicii și care este tot mai des luată în calcul în design-ul conceptual al expozițiilor actuale, în numeroase instanțe experiențiale și participative.

Este, de asemenea, o întrebare identitară, al cărei răspuns, sau măcar încercare de răspuns, sugerează maniera în care publicul se poziționează față de muzeu, modul în care percepe distanța față de instituția muzeală, indiferent de mărimea acesteia.

O întrebare al cărei răspuns impune analiza patternurilor comportamentale manifestate de vizitatori, analiza tendințelor, preferințelor publicului, dar și a motivațiilor care determină decizia de vizitare a unui muzeu.

Nu în ultimul rând, este o întrebare strâns legată de conceperea și implementarea activităților de mediere muzeală, acesta din urmă un concept tot mai des abordat și asumat în instituțiile culturale.

### Banal vs. extraordinar

În mod evident și într-o formulare foarte simplistă, muzeul conține/prezintă publicului obiecte extraordinare, în sensul primar al termenului, obiecte care chiar dacă nu sunt toate unicate, nu se regăsesc în orice mediu, în orice context, obiecte care, indiferent de tematica muzeului, impun o distanță față de momentul prezent și de locul în care ne aflăm, altfel spus față de *hic et nunc*.

Putem considera că muzeul, într-o măsură mai mare sau mai mică, reconstruiește lumi, propune alternative ce țin de cele mai multe ori de trecut, inclusiv artistic, dar și de prezent (așa cum este cazul muzeelor etnografice) sau de trecutul recent și foarte recent (exemplul expoziției *Berlin Global* la Humboldt Forum) sau, de ce nu, viitoare (dacă ne gândim la un muzeu precum *Futurium*, din Berlin). Prin acest gest „constructiv”, muzeul întreprinde o acțiune de evidențiere a extraordinarului, care, pentru a fi înțeles și acceptat, implică și o acțiune de banalizare, de reducere a distanței conceptuale.

De exemplu, expoziții precum *Berlin Global* la Humboldt Forum sau *Futurium* în Berlin, *Homo Ludens* sau *La Imagen Humana*, din Madrid, propun vizitatorului instrumente tehnologice adiacente parcursului tematic, care nu doar facilitează transmiterea mesajului dar și servesc



Foto 1 și 2. Berlin Global la Humboldt Forum. Concept participativ adresat publicului, implicând asumarea temei expoziționale: **Revoluția Mea**, afirmație urmată de întrebarea: **Tu cum te angajezi în revoluție?**



Foto 3 și 4. Berlin Global la Humboldt Forum: Relația omului, a individului, cu spațiul (construit), cu orașul, în istoria recentă, cea a reunificării Germaniei *îmi însușesc spațiul liber vs. partajez spațiul liber.*



Foto 5 și 6. Futurium sau despre *sine qua non*-ul tehnologiei.

la formarea orizontului de așteptare al vizitatorului și, ca atare, acționează ca veritabili *trendsetteri* care, conștient sau nu, influențează modul în care vizitatorul se va poziționa față de muzeu la următoarea sa experiență de vizitare, indiferent unde ar avea aceasta loc. Materiale auxiliare participative, care îl implică pe vizitator la modul dinamic, activ, completează în mod ingenios conceptul tematic. Oferite publicului la începerea vizitei, fie sub formă de brățară, fie de medalie – token, acestea integrează un micro-chip ce înregistrează răspunsurile date/alegerile făcute de vizitator pe traseul pe care îl urmează în muzeu și în funcție de care, la ieșirea din expoziție, vizitatorul este încadrat într-o categorie sau alta, devenind astfel parte dintr-un grup eteroclit, mereu în schimbare. Din aceeași serie de experiențe participative fac parte și cele realizate cu ajutorul software-urilor de transfigurare identitară pentru a permite/instiga dialogul dintre exponat și privitor.

### Identificare vs. distanțare

După cum am menționat anterior, muzeul presupune o distanță, care atrage o obiectivizare, o altă înțelegere a propriului eu/ego/self, care se manifestă atât în procesul de organizare și de concepere a expoziției, cât și în faza de „exploatare” a acesteia din urmă, respectiv în procesul de vizitare, deoarece beneficiarul final care este vizitatorul, care, conștient sau nu, efectuează un astfel de parcurs de oglindire și de re poziționare a persoanei sale în relație cu și în funcție de ceea ce i se prezintă și asimilează pe traseul expozițional.

În același timp, unul dintre factorii declanșatori ai dorinței de vizitare a unui muzeu este aceea de identificare, de regăsire, de reasumare a unei apartenențe la o colectivitate, pe care în majoritatea timpului o ignorăm, angrenați fiind în iureșul zilnic, în *fast pace-ul* și/sau *multitaskingul* care caracterizează viața omului de măcar jumătate de secol. De la futurism încoace, viteza a căpătat un rol major în existența umană, devenind practic o nouă religie, completată în ultimele decenii de dezvoltările cameleonice ale tehnologiei.

În acest context, al trenului vieții cu bune și cu rele, intervin momente de respiro, care rup ritmul zilnic, care sacadează evoluția noastră în această lume, iar o astfel de schimbare poate însemna o călătorie la mare/munte, un concert/un film la cinema/o vizită la muzeu etc. Sunt momente extraordinare, în care ne dorim să facem și chiar facem ceva diferit de ceea ce facem în fiecare zi, în care însă, dincolo de această distanță a diferenței, ne dorim să ne regăsim pe noi, să ne reinventăm, să găsim o legătură cu alții, înaintași sau contemporani.



Foto 7 și 8. Homo Ludens, Caixa Forum, Madrid. Despre joc, identitate și manipulare, dar și despre apartenența la grup.





Foto 9. Vizitatorul care se autotransformă, se transfigurează, se distanțează, tehnologic dar și artistic în cadrul expoziției interactive Futurium.



Foto 10 și 11. Vizitatorul devine parte a unei colecții suprapuse, stratificate de vizitatori, la Caixa Forum, Madrid în cadrul expoziției La Imagen Humana. Imaginea sa este suprapusă cu ajutorul unui software de recunoaștere facială cu cea a vizitatorului precedent și cu cea a următorului, creând astfel un „personaj” nou, care are viață doar acolo, în sala de expoziție.

### Muzeul ca instrument identitar

În 2010 deja, Alain Seban, director al Centrului Pompidou, arăta că în zilele noastre muzeul are o „nouă legitimitate”, aceea a locului care oferă posibilitatea „construirii identității individuale și colective”.<sup>1</sup> Trecerea de la domeniul posibilului la cel al realului, în acest caz, se face cu ajutorul medierii interactive a mesajului expozițional, care poate contribui la reducerea distanței identitare între public și muzeu<sup>2</sup> și consolida apartenența la o comunitate, la o colectivitate care se regăsește legitimată în muzeu.

Medierea devine astfel un pas necesar în apropierea publicului, indiferent de vârstă, proveniență socială sau orice alt criteriu. În 1994, se avea în vedere în Franța, adaptarea programelor de formare în domeniul muzeologiei pentru a include achiziția de aptitudini specifice medierii. Pentru Elisabeth Caillet, „medierea este atât un proces de trecere către celălalt cât și un demers care acceptă discursul celuilalt”<sup>3</sup>.

### Medierea muzeală la Palatul Culturii din Iași

Ca parte a programului de mediere muzeală pe care îl derulăm în cadrul Complexului Muzeal Național „Moldova” Iași, la Palatul Culturii acordăm un interes constant demersurilor care contribuie la completarea discursului tematic cu ajutorul unei muzeotehnici adaptate pentru

<sup>1</sup>Apud Marta de Miguel de Blas, Dominique Bourgeon-Renault, Elodie Jarrier, *Can Interactive Mediation Tools Bridge the Identity Gap Between the Public and the Art Museum?*, p. 52 în *International Journal of Arts Management*, HEC Montréal. Chair in Arts Management, 2015, 18 (1), pp.52-64. Hal-02139827.

<sup>2</sup>Marta de Miguel de Blas, Dominique Bourgeon-Renault, Elodie Jarrier, *loc. cit.* p.53.

<sup>3</sup>E. Caillet, *Les Médiateurs culturels dans les musées*, p. 43, în Bull. Bibl. France, Paris, t. 39, no. 5, 1994, pp. 40-43.

ca obiecte îndepărtate din trecut să fie mult mai ușor accesibile. Acesta este cazul proiectului SEE „Underground Iași – istorii redescoperite”, de la Muzeul de Istorie a Moldovei, care a facilitat realizarea unei replici după un cadran solar (semnat Hans Tröschel, 1591) ars în vechime, descoperit în apropierea Curții Domnești. Realizată la dimensiuni de aproximativ patru ori mai mari decât originalul, pentru a permite o mai bună lizibilitate pentru vizitatori, replica simulează atât culoarea originală, alb-sidefiu, cât și modul în care ceasul funcționa, respectiv reproducând umbra pe care gnomonul o lasă în lumina soarelui pe cadran. Fiind vorba, în mod evident, de o încăpere muzeală unde soarele nu poate lumina direct, s-a apelat la o soluție tehnică, mai exact un fascicol luminos care sugerează lumina solară și modul în care aceasta putea fi de folos în aflarea timpului în perioada medievală. În cadrul aceleiași expoziții, valorificând ruinele clădirilor care au existat pe același loc înaintea actualului Palat, surprinse în săpătura arheologică efectuată cu prilejul recente restaurări a edificiului și vizibile prin pardoseala de sticlă amplasată special pentru a permite vizualizarea lor de către vizitatori, s-a decis crearea unei „scenografii” specifice unui șantier de cercetare arheologică, prin amplasarea, sub sticlă, a unor instrumente specifice acestei activități: șpaclu, riglă, aparat foto, caiet de notițe dar și obiecte ce pot fi găsite *in situ*.

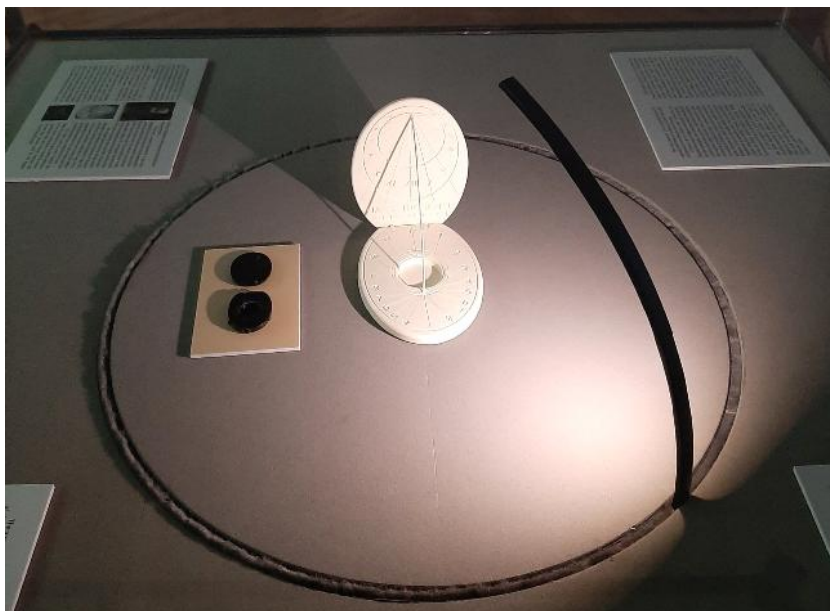


Foto 12. Vizitatorul care cu ajutorul tehnologiei înțelege procese geologice complexe, la Naturhistorisches Museum din Viena.

Foto 13. Replica realizată în cadrul proiectului „Underground Iași – istorii redescoperite”, finanțat prin Granturile SEE 2014-2021, prin Programul RO-CULTURA. Mărită de aproximativ 4 ori și sugerând culoarea inițială a fildeşului, replica indică ora locală cu ajutorul unui fascicul proiectat de un braț robotic, care reproduce în ambientul interior sursa de lumină solară.



Foto 14. Expoziția „Cucuteni 2021” la Palatul Culturii din Iași.

Tot la Muzeul de Istorie a Moldovei a fost recent inaugurată o expoziție cu rol similar, „Cucuteni 2021”, realizată de colegii de la Centrul de Cercetare și Conservare-Restaurare a Patrimoniului Cultural. În cadrul acestei expoziții sunt surprinse detaliile diferitelor faze ale procesului care însoțește munca de restaurare-conservare, adesea necunoscute de publicul larg. Așa cum bine știm, de la descoperirea obiectului de patrimoniu, până la expunerea sa, calea este suficient de lungă, dacă nu chiar foarte lungă, fie că e vorba de arheologie, de etnografie, de artă sau chiar de tehnică, iar aceste etape *sine qua non*, de restaurare-conservare, premergătoare oricărei inițiative de expunere, sunt foarte puțin cunoscute și foarte rar explicate.

Foto 15. Participanți la atelierul „Palatul Culturii din Iași – artă și arhitectură”.

De asemenea, vizitele ghidate, adaptate interesului publicului, atelierelor educaționale, pentru publicul școlar dar și adult, precum și conținutul creat pentru mediul online completează activitățile de mediere muzeală pe care le derulăm la Palatul Culturii din Iași.







Foto 16-18. Atelierul „Arta ceramicii populare de Tansa”.

