

Complexul Muzeal Național „Moldova” Iași

MEDICULT

Revista de mediere culturală

III
2024

editura	iași
palatul	
culturii	2024

O publicație a Secției *Mediere culturală, proiecte, marketing*, din cadrul
Complexului Muzeal Național „Moldova” Iași

Redacția:

Coralia Costăș (redactor șef)

Cătălin Hriban (secretar de redacție)

Gianina Popa

Raluca Pintilii

Toate drepturile rezervate. Nicio parte din această publicație nu poate fi reprodusă sau folosită în niciun fel și prin niciun mijloc – fotografic, electronic sau mecanic, inclusiv prin fotocopiere, înregistrare sau sisteme de stocare și interogare a datelor – fără acordul prealabil scris al editurii și/sau al autorilor. Autorii poartă responsabilitatea textului și fotografiilor conținute în această publicație.

© Editura PALATUL CULTURII, 2024

Piața Ștefan cel Mare și Sfânt, Nr. 1, Iași 700028, Romania

Tel. 0040 232 218383, Fax 0040 332 408166, www.palatulculturii.ro, www.editurapalatulculturii.ro

ISSN 2971 – 9348

SUMAR

<i>Claudia-Florentina Dobre</i> Mediating the Recent Past: Museums and Memorials Dealing with Communism in Romania	5
<i>Vincent Lambert, Laura Ghinea</i> Les bébés au cœur de la médiation culturelle et des résiliences du monde. Expériences franco-roumaines : la résidence Sensibilis et la maison Copol	26
<i>Celia Iacob</i> Protecția legală a patrimoniului cultural - vector al rezilienței culturale	45
<i>Cristiana Ursache</i> Tipologii curatoriale în spațiul Românesc: resurse, strategii și mediere culturală	63
<i>Mirela Giacomel</i> Le jeu dans la médiation culturelle – à pratiquer sans modération par les professionnels du secteur culturel et par leur public.....	78
<i>Dragoș Marinescu</i> Instrumente digitale pentru reziliența culturală: lecții Erasmus+ și inovații locale.....	89
<i>Petra Carina Stadoleanu</i> Communication and cultural resilience: The case of Luxembourg	101
<i>Mihaela Băbușanu</i> Colaborare Provocarte - Muzeu	116
<i>Andreea Tacu</i> Literatura ca liant și mediator cultural. Proiectul „Connecting Emerging Literary Artists” #3 (CELA)	122
<i>Monica Nănescu, Oana Florescu, Raluca Pintilii, Vlad Trandafirescu</i> Comunicare muzeală mediată de calculator	135
<i>Carmil Matia Giorgio Chelaru</i> Muzeul Politehnic ieșean: între ideile trecutului și practica inovației	149

Ioan Iațcu

Experiențe bavareze în muzee müncheneze, în cadrul proiectului Erasmus+ KA1 în domeniul Educația adulților, derulat de Complexul Muzeal Național „Moldova” Iași 155

Celia Iacob, Carmil Matia Giorgio Chelaru

Tinkering - educație contemporană pentru inventatorii de mâine 167

Senica Țurcanu, Coralia Costăș, Camelia-Oana Livadariu

O experiență Erasmus+: Proiectul „Codurile patrimoniului cultural” 189

Ciprian Lazanu

Atelierul lui Hefaistos: un proiect de arheologie experimentală..... 207

Coralia Costăș, Gina Popa

Proiectele Erasmus+: o cale spre accesibilizarea culturii. Exemplul REACT 223

MEDIATING THE RECENT PAST: MUSEUMS AND MEMORIALS DEALING WITH COMMUNISM IN ROMANIA

Claudia-Florentina Dobreⁱ

Abstract:

Museums dealing with communism and/or communist repression often perform traditional museum-type functions, but simultaneously attempt to become memorials, sacred places performing the role of conservation and teaching while appealing to social values such as identity, honour and humanitarianism. My article proposes a short reflection on three museums dealing with communism: The Memorial to the Victims of Communism and to the Resistance from Sighetul Marmăției/The Sighet Memorial, Tales of Communism Museum in Braşov and the established but non-existing Museum of Communist Horrors. I argue that while the Sighet Memorial blurs the boundary between museum and memorial, Tales of Communism Museum fuels nostalgia, while the Museum of Communist Horrors aims at displaying an all-embracing perspective on communism as a 'criminal and illegitimate' regime.

Rezumat:

Muzeele care se ocupă de comunism şi/sau represiunea comunistă continuă să exercite funcţiile tradiţionale de tip muzeal, dar în acelaşi timp încearcă să devină memoriale, locuri 'sacre' care îndeplinesc rolul clasic de conservare şi predare, făcând totodată apel la patriotism, onoare şi valori umanitare. Articolul meu propune o scurtă reflecţie asupra a trei muzee care se ocupă de comunism:

ⁱ Senior researcher within the "Nicolae Iorga" Institute of History in Bucharest, of the Romanian Academy.

Memorialul Victimelor Comunismului și al Rezistenței de la Sighetul Marmăției, Muzeul Amintirilor din Comunism din Brașov și inexistența deși legal înființatului Muzeu al Ororilor Comunismului în România. Încerc să demonstrez în acest articol că: în timp ce Memorialul Sighet estompează granița dintre muzeu și memorial, Muzeul Amintirilor din Comunism alimentează nostalgia, iar Muzeul Ororilor Comunismului își propune să prezinte o perspectivă atotcuprinzătoare asupra comunismului, văzut ca regim „criminal și ilegal”.

Keywords :

Recent past, communism, victims, horrors, museums, memorials.

Cuvinte cheie:

Trecut recent, comunism, victime, orori, muzee, memorial.

INTRODUCTION

Jeffrey Karl Ochsner noticed that “the creation of permanent objects of remembrance draws on one of our most fundamental experiences as human beings”¹, the need to see, to touch, to interact with people and objects in order to establish a connection. The proliferation of museums and memorials in the last decades was fuelled by this necessity to create bonds with others, with the community and the nature, and with the past and the present.

A museum used to be conceived as an institution meant to conserve artifacts which were considered important for the community or the nation which established and financed it and played an important role in educating the audience to value and preserve these objects². On the contrary, a memorial was seen as, “an artifact that imposes meaning and order beyond the temporal and chaotic experiences of life”³. Museum’s objectives used to be saving, recording producing a heritage of the past for the present and the future⁴. Memorials performed a civic duty

¹ Jeffrey Karl Ochsner, “A space of loss: The Vietnam Veterans Memorial”, in *Journal of Architectural Education*, vol. 50, nr. 3, 1997, p. 157.

² Susan Crane, “Memory, Distortion, and History in the Museum”, in *History and Theory*, vol. 36, no. 4, Theme Issue 36: *Producing the Past: Making Histories Inside and Outside the Academy*, December, 1997, (hereafter, Susan Crane, “Memory, Distortion”), p. 44.

³ Yi-Fu Tuan, “The Significance of the Artifact”, in *Geographical Review*, no. 70, 1980, pp. 462-472.

⁴ Susan Crane, “Memory, Distortion”, p. 48.

of remembering while giving moral value to the past⁵. In a traditional perspective, which opposed the two enterprises, the museum was a profane place while a memorial represented a sacred space.

Mircea Eliade argued that a profane place has amorphous meaning, being a space where people get fragmented life experiences. The sacred space entrusts the place with sacredness, which goes beyond unique individual experiences providing a sacrosanct meaning about the world, giving a sense to the chaos of life⁶.

This traditional perspective on museums and memorials has changed in the last 40 years. Museums altered dramatically their functions becoming more consumption oriented, interested to gratify their public⁷, especially in the case of museums dealing with controversial, and/or dreadful human rights' topics such as genocide, colonialism, war crimes, etc. In this new context, museums, while aiming at carrying out their unchallenged mission of collecting, classifying, displaying, and teaching, also try to shake-up their audience, thus blurring the line between museums and memorials.

Furthermore, museums dealing with contemporary issues are not the defining mediator of the very issue displayed in their rooms, but merely another interpreter of such a topic. They experience the same fate as historians, who are not playing anymore the role of professionals charged with telling the truth about the past events, figures, symbols, etc. but, as Nora put it, they are simply witnesses of "second rank", "des témoins de second degré"⁸.

Based on these assumptions, my study deals with the role played by three museums in the process of building a polyvalent memory of communism in post-communist Romania: The Memorial to the Victims of Communism and to the Resistance (Memorialul Victimelor Comunismului și al Rezistenței) from Sighetul Marmăției, also known as Sighet Memorial, Tales of Communism Museum in Brașov (Muzeul amintirilor din comunism, Brașov), and the official but still non-existing Museum of Communist Horrors (Muzeul ororilor comunismului).

In my study, I argue that while the Sighet Memorial blurs the boundary between museum and memorial, Tales of Communism Museum epitomizes a type of nostalgia, which haunts today Romanian society, being an in-between

⁵ James M. Mayo, "War Memorials as Political Memory", in *Geographical Review*, vol. 78, no. 1, January, 1988, p. 62.

⁶ Mircea Eliade, *The sacred and the profane*, New York, Harcourt, Brace and World, 1959, pp. 23-24.

⁷ Eileen Hooper-Greenhill, *Museums and the interpretation of visual culture*, Routledge, London - New York, 2000, p. 1.

⁸ Pierre Nora, "Pour une histoire au second degré", in *Le Débat*, no. 122, 2002, pp. 24-31.

museum/memorial. As for the non-created but formally existing Museum of Communist Horrors, it was designed by law to perform museum role, but its functioning through cooperation with other memorial entities are more related to memorial type of activities. Furthermore, the first two museums are private and display the perspective of their creators as well as of their supporting community while the third one, established and financed by the Romanian state, is inscribed in the anti-communist paradigm, which characterizes the today Romanian official discourse on communism.

My aims are twofold: on the one hand, to analyse the main discourse displayed by these museums in order to pinpoint the perspective on communism they promote and, on the other, to infer their role in building a polyphonous cultural memory of communism in Romania. In order to achieve my objectives, I will look for answers to several questions, such as: What perspective of communism is 'museumized' in the above-mentioned museums? Is this perspective a marginal or a consensual one? What is at stake in promoting such perspective? What are the strategies and tactics used to deliver their message and to promote it to their audiences?

THE MEMORIAL TO THE VICTIMS OF COMMUNISM AND TO THE RESISTANCE IN SIGHET

The Memorial to the Victims of Communism and to the Resistance (*Memorialul Victimelor Comunismului și al Rezistenței*) is situated in Sighetul Marmăției, a small town in the northern part of Romania, on the border with Ukraine. I argued in another study that, "its location is very symbolic for the place occupied by the memory of communist repression in post-communist Romania, which stays marginal even today"⁹. The place itself is very symbolic as well, as it epitomized the important goal of the communist regime to destroy the old elite through political violence: the Sighet penitentiary hosted the main representatives of the political, intellectual and religious interwar elite, 54 of them dying there. The founders of the Memorial, who are the inheritors of this persecuted elite, have struggled since the fall of communism, in December 1989, to preserve their memory and to pass it on to the next generations while making it known to the world.

⁹Claudia-Florentina Dobre, "Une mise en scène de la mémoire: le musée de Sighet", in Izabela Skorzynska, Christine Lavrence, Carl Pépin, (eds.), *Inszeniacje Pamięci* (Staging memory/Mettre en scène la mémoire), Poznan, Wydawnictwo Poznańskie, p. 183.

The Sighet Memorial was founded by Ana Blandiana, a well-known poet, and her husband, Romulus Rusan (1935-2016), a writer. Both of them had their fathers incarcerated for political reasons, their entire family being persecuted in various ways in the '50s and early '60s. Established writers during communism, they were considered dissidents in the '80s, especially Ana Blandiana.

After struggling to be admitted to the university due to her father imprisonment, Ana Blandiana eventually became a famous writer who won several national and international prizes such as the prize of the Romanian Union of Writers in 1969, the prize for poetry of the Socialist Romanian Academy in 1970, but also the Herder prize in 1982¹⁰. Her fame grew higher, in Romania and abroad, in the '80s, when she published several poems, which were eventually banned by the censorship, being considered critical towards Ceaușescu's regime (the 4 poems published in 1984 in the cultural magazine, *Amfiteatru*¹¹) and his persona (the tomcat Arpagic, the main character of her poem 'A star from my street' in her book, *Tales from my street*¹², was believed to impersonate Ceaușescu himself). Despite the regime attempts to marginalize her in the late '80s, the censored poems made Ana Blandiana more famous, so famous that during the events of December 1989, people in the street ask for her lead¹³.

In the '90s, Ana Blandiana and Romulus Rusan were very much involved in the political life of Romania, being among those who opposed the takeover of power by neo-communists, the second rank nomenklatura, officers of the former Securitate and officers of the army, who sized power after Ceausescu's execution. To counteract the neo-comunist power, Ana Blandiana founded the Civic Alliance in November 1990, an association of people with lenient anti-communist ideals, played a prominent role in the opposition mass gathering in Piața Universității in the

¹⁰ <https://www.anablandiana.ro/ro/premii-literare/> (retrieved November 14, 2024).

¹¹ The first poem, *Eu cred* (I believe), challenged the very nature of the Romanian people, who is called a 'vegetal people', a people who do not revolt and accept its destiny like the nature itself; the second entitled, *Cruciada copiilor* (The Children's Crusade), subtly mentioned the banned abortions and its dramatic consequences; *Delimitări* (Curtailments), which define the situation of the Romanian people who experience hunger, fear, and cold but are curtailed to do nothing, including to escape; and *Totul* (Everything), which synthesizes the very nature of the Ceaușescu's regime, enumerating all the actions, people and events taking place in the '80s. The poem, *Totul* was translated into English and published by the newspaper, *The Independent*, which also explained every word and its meaning to its audience. Irina Munteanu, „Amintirile Anei Blandiana”, in *Jurnalul Național*, April 13, 2005: <https://www.memorialsighet.ro/jurnalul-naional-amintirile-anei-blandiana/> (retrieved November 15, 2024).

¹² Ana Blandiana, *Întimplări de pe strada mea* (Tales of my Street), Bucharest, Editura Ion Creangă, 1988.

¹³ Information given by Micaela Ghițescu in an interview from 2003. Personal archive of Claudia-Florentina Dobre.

spring of 1990 (known as Piața Universității phenomenon) and supported the historical parties during the electoral campaigns (in 1990, 1992 and 1996) being one of the founders of the political alliance of democratic forces, the Democratic Convention of Romania (CDR).

At the same time, she also designed a memory center aiming at the preservation and transmission of the memory of the repressed. Encouraged by the European Council, on April 21, 1994, Ana Blandiana together with 175 people founded the Civic Academy Foundation whose goal was to develop the civic education through “a better knowledge of the recent past of our country and of Eastern Europe and thus restoring the truth of recent history falsified during the years of the communist dictatorship”¹⁴. The board of trustee and Blandiana herself made an official request to the state in order to receive the derelict prison of Sighet, which was to be transformed into a museum.

The Sighet prison, built in 1897, under the Austro-Hungarian monarchy, was an ordinary jail until 1944, when it was turned by the pro-nazist Hungarian authorities into a transfer centre for Jews and antifascists heading to concentration camps in Germany and Poland. Beginning with 1948, it became a political prison, transformed after 1955 into a prison for common-law criminals until 1977. Afterwards, the buildings hosted a factory, being eventually abandoned.

After constant struggle, The Civic Academy Foundation eventually received the buildings in 1995, but no funds from the state. With the generous help of foreign sponsors, mainly former political prisoners who lived in exile or their inheritors, but also some international foundations, the prison was transformed into a museum, which was inaugurated in 1997. By the time of its opening, the Democratic Convention of Romania came to power (in 1996), which gave an impetus to the museum activities and visibility.

¹⁴ <https://www.memorialsighet.ro/jurnalul-naional-amintirile-anei-blandiana/> (retrieved November 15, 2024).



Figure 1
The Sighet Memorial, facade;
©Claudia-Florentina Dobre, 2011.

The Sighet museum has now 60 thematically and chronologically arranged rooms, two courtyards, a conference center, and a book shop. The first courtyard hosts a prayer space with a chapel. In the second courtyard, which is bigger and conserve its mirador, are located several statues forming a compact group, called 'The procession of martyrs'. A branch of the museum was opened in Bucharest in 2013 where also functions the International Centre for the Study of Communism, which organizes conferences, meetings, debates, etc.



Figure 2
The Sighet Memorial, the entrance hall;
©Claudia-Florentina Dobre, 2011.

The main narrative, which can be inferred from museum's description on its website (www.memorialsighet.ro), from the museum's display of items, and from the leaflets and other memorabilia, which can be bought at the museum shop, describes the Romanian communism "as a realm of terror, in which opponents became outlaws in order to save the country"¹⁵. It 'museumizes' the communist period from a 'Manichean' angle as a struggle between 'the Good', namely the anticommunist fighters and opponents, and 'the Bad', the communists. After 44 years of resistance, those incarnating the 'Good' eventually won and the museum's mission is to display, preserve and pass on their experience and 'heroic' deeds.

¹⁵ Claudia-Florentina Dobre, "Communism at the Museum: Staging Memory at the Sighet Memorial", in Izabela Skorzyńska, Christine Lavrence (eds.), *Performing the Past: Post-Communist Poland and Romania*, Poznan, Instytut Historii UAM, p. 38.



Figure 3
The Sighet Memorial, The Cortege of the Sacrificed;
©Claudia-Florentina Dobre, 2011.

The Sighet Memorial also performs a pedagogical role through its “Memory Schools”, organized constantly in the first 10 years of its existence, where pupils had the opportunity to meet with historians, witnesses and other public anti-communist figures. The proceedings of these meetings were published by the Academy Civic Foundation publishing house under the title *Analele Sighet*. The ‘Memory Schools’ kept on being organized on various occasions, but they lately lost their rhythmically features.

As part of the activities of the foundation, in line with its goals to preserve, educate and promote the memory of the repressed, the International Centre for the Study of Communism organized an archive of interviews with witnesses and their off-spring, with journalists, historians and other intellectuals, archiving other artifacts as well such as photos, objects, books, journals, drawings, etc. Making a good use of its own archive and of researches by Romanian and foreign scholars, the The Civic Academy Foundation published extensively on the political persecutions in Romania, but also in other (former) communist countries.



Figure 4
The Sighet Memorial, museum room;
©Claudia-Florentina Dobre, 2011.

Furthermore, based on its publications and archives, the members of the Presidential Commission for the Study of the Communist Dictatorship in Romania, appointed on April 5, 2006 by the president of Romania, and lead by Vladimir Tismăneanu, an established researcher of the Romanian communism, draw a *Final Report*, which eventually led to the official condemnation of the communist regime in Romania on December 18, 2006.

The acknowledged contribution of the foundation to the official condemnation of the communism as a “criminal and illegitimate” regime emphasized the role played by the Sighet Memorial in interpreting the recent past. Furthermore, it legitimizes the perspective promoted by the founders of the museum, which became the main paradigm of remembering communism in post-communist Romania. It is focused on three principles: the ‘invasion’ of the communist ‘disease’¹⁶, the genuine anti-communist resistance, and the victimhood of the Romanian nation¹⁷.

MUSEUM OF COMMUNIST HORRORS IN ROMANIA

The official anti-communist narrative on communism was meant to be broadly displayed in the state founded Museum of the Communist Horrors in Romania (*Muzeul Ororilor Comunismului în România*), established by law on July 25, 2019. The creation of this museum was a proposal of the Final Report of the Presidential Commission for the Study of Communist Dictatorship in Romania¹⁸, assumed by the president of the country in December 2006. However, it took 13 years to enshrine the proposal into a law and probably many other years to see the museum properly functioning.

According to the Law 157, as stated in its first article, the museum is “a public institution of national importance” under the supervision of the Ministry of Culture and

¹⁶ The concept of communism as a disease was coined by Gabriel Liiceanu in January 1990 when he published his essay, „Apel către lichele”, in the journal 22, no. 1, 20 January 1990, re-published in the subsequent years in his book entitled *Apel către lichele*. Gabriel Liiceanu, *Apel către lichele* (Appeal to Dregs), Bucharest, Humanitas, 1992, p. 85.

¹⁷ Claudia-Florentina Dobre, “Avatars of the Social Imaginary: The Myths about Romanian Communism after 1989,” in Claudia-Florentina Dobre, Cristian-Emilian Ghiță, (eds.), *Quest for a Suitable Past: Myth and Memory in Central and Eastern Europe*, New York-Budapest, CEU Press, pp. 101-117.

¹⁸ Raportul final al comisiei prezidențiale pentru analiza dictaturii comuniste din România (The Final Report of the Presidential Commission for the Analysis of the Communist Dictatorship in Romania), Bucharest, 2006, pp. 637-645.
https://www.wilsoncenter.org/sites/default/files/media/documents/article/RAPORT%20FINAL_%20CADC R.pdf (retrieved August 10, 2024).

National Identity¹⁹. The objectives of this museum, according to the provisions of the law, are: "... to present the realities of the socio-economic and cultural life in Romania during the period 1945-1989, with the aim of correctly informing the public about the abuses, crimes, tortures of the opponents of the communist regime; ... to collect, study, preserve, display and enhance the items that make up the Museum's heritage"²⁰.

The collections of the museums should be created, according to this law, through collaboration with other public and private institutions from Romania, mainly with the Institute for the Investigation of the Communist Crimes and the Memory of the Romanian Exile (Institutul de Investigare a Crimelor Comunismului și Memoria Exilului Românesc), through donations and public acquisitions. The museum is financed by the state budget through the Ministry of Culture and National Identity, but also through donations, sponsorship, and lucrative activities²¹.

However, the legal foundation of the museum was not followed by a proper functioning of the institution as it has no headquarters and buildings of its own in order to organize permanent exhibitions and other related activities. Since its foundation, the 'museum' has been involved in co-organizing or financing exhibitions on communist repression, Bărăgan deportation, the royalty and its role in modernizing Romania, on the 1989 Revolution, on 1977 earthquake, on local memory and on various personalities such as Ion I. C. Brătianu, the liberal politician who played a pivotal role in the unity of the Romanian inhabited territories at the end of the Second World war and thus creating the Greater Romania in 1918, or Gheorghe Ursu, an engineer who kept a diary about the communist shortages and sent letters to Radio Free Europe, who was eventually arrested by the Securitate, tortured and murdered in the '80s.

The 'museum' has also been involved in (co)-organizing several workshops, national/international conferences, books launches, debates, guided tours for pupils, and workshops for children. The topics of these activities are various and, although the main concern remains communism and its repression, the museum took part to events on other issues as well such as: the local memory of Bucharest, the contemporary art and its rapport to the past (in cooperation with the Maps Museum in Bucharest), and the artistic memory of Țipoia family (in partnership with Țipoia art museum).

¹⁹ Legea nr. 157/2019 privind înființarea Muzeului Ororilor Comunismului în România.
<https://lege5.ro/gratuit/gm2damztgeyq/legea-nr-157-2019-privind-infiintarea-muzeului-ororilor-comunismului-in-romania> (retrieved November 15, 2024).

²⁰ *Ibidem*.

²¹ *Ibidem*.



Figure 5
Snapshot of the on-line site of Museum of Communist Horrors in Romania.

The ‘museum’ has an administrative office within the National Library of Romania in Bucharest. Within the library, there is a quasi-permanent exhibition, dedicated to the late political persecutions (1977-1989), which can be visited free of charge but upon request (if the curators respond to the request which is not always the case). The exhibition (as I can infer from the online information) displays an anti-communist vision of the fallen regime which is consistent with the official paradigm of remembering communism in Romania.

As I have previously stated the anti-communist paradigm was enshrined in the official discourse on communism in December 2006 when the fallen regime was proclaimed “criminal and illegitimate”. However, this perspective is not consensual among Romanians as people value and promote different memories of the communist regime. Polls have constantly measured a rather positive perception of communism. In 2006, the year of the official condemnation of the communist regime, a poll by Open Society Foundation showed that 12% of Romanians considered communism a good idea, applied well, 41% believed that communism was a good idea, badly applied, and only 34% declared communism a bad idea, badly applied. Only 8% of people above 34 years old stated that they had suffered during communism²². In November 2023, a poll by CSOP also measured a positive evaluation of the communist period with 48,1% of

²² www.osf.ro ; (retrieved February 7, 2007).

Romanians believing that communism was a good regime while 46,4% estimated that life was better during communism²³.

TALES OF COMMUNISM MUSEUM IN BRAȘOV

This positive image of communism might explain the success of a private museum located in the city center of Brașov. Tales of Communism Museum (*Muzeul amintirilor din Comunism*) was founded in 2020 as a social enterprise, co-financed by the European Social Fund, by two female artists and entrepreneurs from Brașov.

The museum displays a story of everyday communism from Romanian citizens' perspective in 6 rooms situated in a former famous hotel of Brașov, built during communism, still functional after the fall of the regime, but recently abandoned.



Figure 6

Tales of Communism Museum in Brașov, the former Hotel Continental facade;
©Claudia-Florentina Dobre, 2024.

The museum's mission (as stated on its website) is to contribute to non-formal education through interaction, emotion and involvement, both from civil society, authorities and media representatives. It is meant to support children from

²³ "Sondaj INSCOP: A crescut numărul românilor care cred că regimul comunist a însemnat un lucru bun" (INSCOP Poll: The number of Romanians who believe that the communist regime was a good thing grew), in Euractiv.ro, 13 December 2023. <https://www.euractiv.ro/social/sondaj-inscop-a-crescut-numarul-romanilor-care-cred-ca-regimul-comunist-a-insemnat-un-lucru-bun-64854> (retrieved December 16, 2023).

vulnerable groups and integrate them into the community through dedicated programs, camps, trips, visits to museum, etc. It also aimed at becoming “one of the most important tourist attractions in Braşov, generating the necessary profit to grow the business and, implicitly, the mission and social impact”, according to the creators’ declarations²⁴.



Figure 7
Tales of Communism Museum in Braşov, the entrance of the museum;
©Claudia-Florentina Dobre, 2024.

The museum is visited mainly by pupils and/or foreigners, and it covers all the aspects of daily life during communism, from political, religious, ethnic and sexual persecutions to work, education, and various forms of leisure, which were

²⁴ <https://madc.ro>.

prohibited or allowed during communism. It portrays family life during communism through objects and comments, it exemplifies the formal and informal education through items and activities related to it, as well as the work conditions and uniforms through artifacts and comments as well as through music and radio broadcasts.



Figure 8
Tales of Communism Museum in Braşov, the main room of the museum;
©Claudia-Florentina Dobre, 2024.

The museum has very active social media accounts where the curators/founders are constantly posting information about communism, pictures from the period, fragments of testimonies of people who experienced communism, objects from that time as well as songs and other memorabilia, which are introduced to younger generations who did not live during communism but want to learn about it. Although, the museum aims to inform, to educate and to collect, it also proposes a certain image about the fallen regime, which is rather nostalgic mirroring the polls which measure a constant appreciation for communism among Romanians.

This dynamic and complex nostalgia of communism covers several aspects of longing for the past. Gerald W. Creed argued that nostalgia makes its presence felt at times when communities and individuals realize the impossibility of returning to the past, when the future presents itself as a real break with the past²⁵. For Duncan Light and Craig Young, nostalgia for communism represents a form of counter-memory²⁶, while Stephane Legg argues that it represents a refusal to conform to official memory²⁷.

In the museum, one might detect two forms of nostalgia already defined by Svetlana Boym in her seminal work, *The Future of Nostalgia*²⁸: 'the restorative' and the 'reflective'. Both type of nostalgia are "ways of giving shape and meaning to longing". The 'restorative' type proposes to 'restore the lost home', to 'patch up the memory gap'²⁹ while the 'reflective nostalgia' dwells in dreaming of another place and another time. The restorative nostalgia wants the past to be restored in its accurate condition while the reflective nostalgia is longing for a time which is forever gone³⁰.

The museum accurately illustrates these two type of nostalgia. On the one hand, the display of the items in the rooms, the artifacts themselves, and the coziness of the place indulge a 'restorative nostalgia', but on the other, the critical comments on the leaflets disseminated everywhere in the museum's room as well as the black and white documentary, introducing Ceausescu and his epoch, played obsessively on a small TV in an austere room, invite people to take a distance from the past, to be critical towards it, but also to enjoy its reconstruction from bits and pieces.

²⁵ Gerald W. Creed, "Strange Bedfellows: Socialist Nostalgia and Neoliberalism in Bulgaria", in *Post-communist Nostalgia*, ed. Maria Todorova, Zsuzsa Gille, New York-Oxford, Berghahn Books, 2010, p. 38.

²⁶ Duncan Light, Craig Young, "Local and counter-memories of socialism in post-socialist Romania", in *Local Memories in a Nationalizing and Globalizing World*, ed. M. Beyen, B. Deseure, London-New York, Palgrave, 2015, pp. 221-243.

²⁷ Stephan Legg, "Reviewing Geographies of Memory/Forgetting," in *Environement and Planning A*, vol. 39, no. 2, 2007, pp. 456-466.

²⁸ Svetlana Boym, *The Future of Nostalgia*, New York, Basic Books, 2001, pp. 41-64.

²⁹ *Ibidem*, p. 41.

³⁰ *Ibidem*, p. 50.



Figure 9

Tales of Communism Museum in Braşov, a room with a view;
©Claudia-Florentina Dobre, 2024.

CONCLUSIONS

The Sighet Memorial and Tales of Communism Museum in Braşov are private museums and display the perspective of their founders as well as of their supporting community. The Museum of the Communist Horrors was created and it is financed by the Romanian state. Its founding document inscribes the museum in the official anti-communist paradigm.

The three museums museumize different perspectives on communism, which are not consensual within the Romanian society. In my opinion, this is due to the fact that the communist regime is still a 'milieu de mémoire', as Pierre Nora would say³¹, in the process of becoming a 'lieu de mémoire'³².

On the official level, the anti-communist paradigm is prevalent through legislation, public policies, institutions, official discourse. However, people evoke communism from a personal perspective, which can be positive or negative, or both, and they look to the fallen regime through their own lens, which are more colorful than the black and white official image, and eventually more nostalgic.

BIBLIOGRAPHIC REFERENCES

- Blandiana, Ana: *Întîmplări de pe strada mea* (Tales of my Street), Bucharest, Editura Ion Creangă, 1988
- Boym, Svetlana: *The Future of Nostalgia*, New York, Basic Books, 2001, pp. 41-64
- Crane, Susan: "Memory, Distortion, and History in the Museum", in *History and Theory*, vol. 36, no. 4, Theme Issue 36: *Producing the Past: Making Histories Inside and Outside the Academy*, December, 1997
- Creed, Gerald W.: "Strange Bedfellows: Socialist Nostalgia and Neoliberalism in Bulgaria", in *Post-communist Nostalgia*, ed. Maria Todorova, Zsuzsa Gille, New York-Oxford, Berghahn Books, 2010
- Dobre, Claudia-Florentina: "Avatars of the Social Imaginary: The Myths about Romanian Communism after 1989," in Claudia-Florentina Dobre, Cristian-Emilian Chiţă, (eds.), *Quest for a*

³¹ Pierre Nora, *Les Lieux de mémoire*, vol. 1, *La République*, Paris, Gallimard, 1984, p. 20.

³² According to Pierre Nora, a "lieu de mémoire" is defined by its material, functional and symbolic dimensions. The material dimension do not relate to its material form, but rather to its cultural objectivation of a place, person, event, literary text, art, etc., to its capacity to "break a temporal continuity". It is functional because it performs a function in the society, and symbolic as it is invested with meaning by the society which created it. Pierre Nora, "Entre memoire et histoire", in *Les Lieux de mémoire*, vol. 1, *La République*, Paris, Gallimard, 1984, p. 19.

Suitable Past: Myth and Memory in Central and Eastern Europe, New York-Budapest, CEU Press, pp. 101-117

Dobre, Claudia-Florentina: "Une mise en scène de la mémoire: le musée de Sighet", in Izabela Skorzynska, Christine Lavrence, Carl Pépin, (eds.), *Insceniyacie Pamieci* (Staging memory/Mettre en scène la mémoire), Poznan, Wydawnictwo Poznanskie

Dobre, Claudia-Florentina: "Communism at the Museum: Staging Memory at the Sighet Memorial", in Izabela Skorzynska, Christine Lavrence (eds.), *Performing the Past: Post-Communist Poland and Romania*, Poznan, Instytut Historii UAM

Eliade, Mircea: *The sacred and the profane*, New York, Harcourt, Brace and World, 1959

Hooper-Greenhill, Eileen: *Museums and the interpretation of visual culture*, Routledge, London-New York, 2000

Legg, Stephan: "Reviewing Geographies of Memory/Forgetting," in *Environement and Planning A*, vol. 39, no. 2, 2007, pp. 456-466

Light, Duncan; Young, Craig: "Local and counter-memories of socialism in post-socialist Romania", in *Local Memories in a Nationalizing and Globalizing World*, ed. M. Beyen, B. Deseure, London-New York, Palgrave, 2015, pp. 221-243

Liiceanu, Gabriel: *Apel către lichele* (Appeal to Dregs), Bucharest, Humanitas, 1992

Mayo, James M.: "War Memorials as Political Memory", in *Geographical Review*, vol. 78, no. 1, January, 1988

Munteanu, Irina: „Amintirile Anei Blandiana”, in *Jurnalul Național*, April 13, 2005

Nora, Pierre : *Les Lieux de mémoire*, vol. 1, *La République*, Paris, Gallimard, 1984

Nora, Pierre : "Pour une histoire au second degré", in *Le Débat*, no. 122, 2002, pp. 24-31

Ochsner, Jeffrey Karl: "A space of loss: The Vietnam Veterans Memorial", in *Journal of Architectural Education*, vol. 50, nr. 3, 1997

Tuan, Yi-Fu: "The Significance of the Artifact", in *Geographical Review*, no. 70, 1980, pp. 462-472

Raportul final al comisiei prezidențiale pentru analiza dictaturii comuniste din România (The Final Report of the Presidential Commission for the Analysis of the Communist Dictatorship in Romania), Bucharest, 2006, pp. 637-645

Legea nr. 157/2019 privind înființarea Muzeului Ororilor Comunismului în România,

<https://www.anablandiana.ro/ro/premii-literare/>

<https://www.euractiv.ro/social/sondaj-inscop-a-crescut-numarul-romanilor-care-cred-ca-regimul-comunist-a-insemnat-un-lucru-bun-64854>

<https://lege5.ro/gratuit/gm2damztgeyq/legea-nr-157-2019-privind-infiintarea-muzeului-ororilor-comunismului-in-romania> <https://madc.ro>

<https://www.memorialsighet.ro/jurnalul-naional-amintirile-anei-blandiana/>

www.osf.ro

https://www.wilsoncenter.org/sites/default/files/media/documents/article/RAPORT%20FINAL_%20CADCR.pdf

LIST OF ILLUSTRATIONS

Figure 1: The Sighet Memorial, facade; ©Claudia-Florentina Dobre, 2011.

Figure 2: The Sighet Memorial, the entrance hall; ©Claudia-Florentina Dobre, 2011.

Figure 3: The Sighet Memorial, The Cortege of the Sacrificed; ©Claudia-Florentina Dobre, 2011.

Figure 4: The Sighet Memorial, museum room; ©Claudia-Florentina Dobre, 2011.

Figure 5: Snapshot of the on-line site of Museum of Communist Horrors in Romania.

Figure 6: Tales of Communism Museum in Braşov, the former Hotel Continental facade;

©Claudia-Florentina Dobre, 2024.

Figure 7: Tales of Communism Museum in Braşov, the entrance of the museum; ©Claudia-Florentina Dobre, 2024.

Figure 8: Tales of Communism Museum in Braşov, the main room of the museum; ©Claudia-Florentina Dobre, 2024.

Figure 9: Tales of Communism Museum in Braşov, a room with a view; ©Claudia-Florentina Dobre, 2024.

LES BÉBÉS AU CŒUR DE LA MÉDIATION CULTURELLE ET DES RÉSILIENCES DU MONDE. EXPÉRIENCES FRANCO- ROUMAINES : LA RÉSIDENCE SENSIBILIS ET LA MAISON COPOL

Vincent Lambertⁱ, Laura Ghineaⁱⁱ

Abstract:

This article looks at the role of early childhood in the cultural transformations of our time. Innovative cultural mediation projects are focusing on this segment of the population, which is still neglected, institutionalised, silenced and subjected to low-quality cultural offerings. We have closely followed two projects, one in France and the other in Romania, which focus on rehabilitating early childhood through high-quality artistic productions. We will describe these two experiences, one bringing together international artists in residence in kindergartens, the other through the cultural rehabilitation of a heritage site occupied during the Communist period by a sinister orphanage. By comparing their approaches, we

ⁱ Vincent Lambert, chercheur en sciences de l'information et de la communication, auteur de la thèse *Les musées d'histoire, fabrique, communication et esthétique de l'histoire* à l'université Côte d'Azur, il s'inscrit dans le champ des études culturelles par l'observation des lieux artistiques et patrimoniaux, leur pratique et leurs rôles dans la société actuelle. Il pratique aussi la scène et la médiation culturelle dans les musées, les théâtres et autres tiers lieux culturels sous le vocable d'artiste-chercheur.

ⁱⁱ Laura Ghinea, maîtresse des conférences à l'université d'Art et Design de Cluj-Napoca, manageuse culturelle de la Colonie des peintres de Baia Mare, chercheuse au laboratoire Siclab Méditerranée, docteure et HDR en science de l'information et de la communication, après avoir obtenu un DESS de médiation et ingénierie culturelle à l'université de Nice, elle est aussi régulièrement commissaire d'expositions et mène une carrière d'artiste photographe. Elle a publié de nombreux articles et livres dans des revues scientifiques et réalisé des catalogues d'expositions internationales.

will propose some forward-looking approaches to cultural mediation, taking into account the resilience values of these two projects.

Rezumat:

Acest articol analizează rolul copilăriei timpurii în transformările culturale ale timpului nostru. Proiecte inovatoare de mediere culturală se concentrează pe acest segment al populației, care este încă neglijat, instituționalizat, redus la tăcere și supus unor oferte culturale de calitate scăzută. Am urmărit îndeaproape două proiecte, unul în Franța și celălalt în România, care se concentrează pe reabilitarea copilăriei timpurii prin producții artistice de înaltă calitate. Vom descrie aceste două experiențe, una reunind artiști internaționali în rezidență în grădiniță, cealaltă prin reabilitarea culturală a unui sit de patrimoniu ocupat în perioada comunistă de un orfelinat sinistru. Prin compararea demersurilor, vom propune câteva abordări prospective ale medierii culturale, luând în considerare valorile de reziliență ale acestor două proiecte.

Keywords:

Childhood, cultural transformation, rehabilitation, orphanage, artists' residence, resilience

Cuvinte cheie:

Copilărie, transformare culturală, reabilitare, orfelinat, rezidență artistică, reziliență

En 2023, nous avons observé le dispositif artistique de la compagnie Be : *Sensibilis* à Cagnes-sur-mer (France). Il explore de nouvelles formes de médiation culturelle, notamment au musée Renoir¹, mais aussi autour de résidences d'artistes internationaux dans des crèches pour enfant. Ce dispositif présente plusieurs intérêts pour les artistes, les enfants et pour les institutions qui les accueillent :

1. un travail de dépouillement des techniques et habitudes des artistes auprès des bébés pour revenir à une approche de l'instantané, du contact humain direct, du rapport sensible à soi-même et aux autres ;

¹ Floriane Berdah-Palazon, « Avec la petite enfance et les artistes aux musées de Cagnes-sur-Mer », in *Les bébés au musée*, Érès, 2022, pp. 121-142, url : shs.cairn.info/les-bebes-au-musee--9782749275598-page-121.

2. Offrir aux enfants, souvent déconsidérés comme personnes à part entière, la qualité d'une offre artistique d'excellent niveau, et interroger politiquement l'*infantisme*, c'est-à-dire la domination que nous exerçons en tant qu'adultes et que sociétés sur les enfants, et plus particulièrement ici, la petite enfance ;
3. Faire se rencontrer dans un contexte serein des artistes venant de pays en conflits, Ukraine/Russie, Chine/Xinjiang ouïghour, Israël/Palestine.

Les riches résultats de ces médiations se manifestent sur plusieurs plans : personnel, professionnel, culturel et international. Ils convoquent la notion de *résilience*, issue du monde de la psychologie, et adaptée depuis à d'autres disciplines. Nous voulons mettre en avant aujourd'hui ce que provoque ce dispositif sur les artistes internationaux invités : un retour dans leur royaume d'enfance, doux ou tumultueux, au sein de leur première institution, plus ou moins bienveillantes en fonction des lieux de leurs jeunes années. Ce voyage personnel dans le temps et l'espace, l'invitation à retravailler leur pratique artistique à partir de cet abîme, et la rencontre avec celles et ceux que les propagandes martiales désignent comme l'ennemi, tout cela chamboule nos artistes, professionnels du sensible, et les amènent à créer de nouvelles approches, pour renouveler notre rapport au monde.

Nous avons voulu coupler ce regard de médiation en résidence avec un projet culturel roumain de rénovation architectonique, un lieu du patrimoine minier des Maramureș, un lieu qui a été une institution pour enfants pendant la période communiste, la casa Pocol, qui veut dire *enfer* en hongrois. En 1950, les anciennes propriétés d'Alexiu Pocol de la vallée de Borcut sont nationalisées. La maison est transformée en jardin d'enfants, puis en école. Nous avons pu interroger un ancien élève de l'école. Il rappelle qu'en 1962, le bâtiment était encore en très bon état avec une bonne partie l'inventaire d'origine : peintures, meubles... Cependant, ce patrimoine non protégé était soumis aux activités scolaires, les enfants n'étant pas sensibilisés à le respecter.

Après 1965, la nouvelle école fut mise en service et les logements aménagés dans la maison Pocol. Pour les salariés de l'entreprise de prospection et d'exploration géologique (Ipeg) et dès 1967, elle devient la maison des écoliers. Suite à la chute du communisme, le bâtiment entre dans le patrimoine de la direction de l'assistance générale des Maramureș. La protection sociale de l'enfance l'utilise toujours pour l'hébergement des enfants institutionnalisés du județ. En 2012, la maison devient propriété du conseil départemental des Maramureș et en 2016, le patrimoine de la mairie de Baia Mare, plus précisément le Centre d'art contemporain la colonie des peintres, entend le réhabiliter. Par le projet de réhabilitation que nous présenterons, nous décrirons comment le bâtiment construit par les communistes pour héberger

les orphelins sera remplacé par un jardin pour les événements culturels, prisés par les plus jeunes. À travers les témoignages de la famille Pocol, d'anciens mineurs et surtout d'anciens élèves, l'histoire viendra donner à l'avenir de ce lieu les bases de la résilience attendue. Par la rénovation patrimoniale et culturelle, comment transformer ce passé sensible et douloureux – la famille propriétaire, la mine, l'institution des enfants – en un lieu de renouveau et de développement local.

1. RÉSIDENCE D'ARTISTES DANS LES CRÊCHES DE CAGNES : RETOUR AU ROYAUME D'ENFANCE

La compagnie Be organise chaque année à Cagnes-sur-mer la résidence d'artistes *Sensibilis*, orchestrée par son équipe et la direction artistique de Caroline Duval. J'ai été invité comme chercheur spécialisé des études culturelles pour observer cette belle édition avec au cœur, la résidence d'artistes. Une petite équipe de recherche encadrerait le projet pour y apporter un regard extérieur². Les artistes de qualité internationale venaient cette année-là de quatre régions du monde en conflit : un Russe de Moscovie et une Ukrainienne de Kiev, un Ouïgour du Turkistan oriental et une Chinoise de Tianjin³. En outre, une compagnie invitée de Marseille rassemblait quatre artistes réfugié-es du Brésil, de Colombie et de Russie⁴. Lors de la journée préparatoire, la compagnie, les artistes et l'équipe de recherche se retrouvent pour une première rencontre orchestrée par l'équipe autour d'un repas, d'une présentation et d'ateliers théâtraux dans la salle de répétition du forum Jacques Prévert à Carros. En semaine, dès le lundi, les résidences ont lieu au cœur des crèches de la commune, parmi les enfants qui les fréquentent et les équipes pédagogiques d'accompagnement de la petite enfance de ces établissements, répartis dans les quartiers de la commune. Lors de cette résidence de cinq jours, chaque crèche adopte un ou une artiste, venant chaque matin, de l'arrivée des enfants à leur départ, avec une pause déjeuner. Tout se termine le samedi dans la vieille ville par une journée festive ouverte au public. Les artistes en résidence s'y produisent par des prestations, improvisations et performances en cohésion avec la population qui s'y rend. L'ensemble est accompagné par un réseau local professionnel du monde du théâtre et de la danse.

² Diana Lefter, chercheuse en littérature à l'université de Pitești, représentée par son collègue Bogdan Ciobà en études théâtrales, Catherine Méhu, psychologue, et moi-même.

³ Dmitry Mishkin, acteur ; Elena Ponomaryova, photographe ; Erpan Heshner, musicien ; Kaixuan Feng, peintre.

⁴ Órion Lalli, performeur et son équipe : Natalia Permitina, Ámbar Armas, Arsenii Mazhuga.



Figure 1.1

L'équipe artistique et scientifique de Sensibilis. Photo : Elen Ponomaryova, 2023.

Ma présence s'est caractérisée par trois méthodologies de recherche : 1) l'immersion dans le quotidien des artistes en résidence en observant le dispositif général et ses effets dans l'écosystème qu'il crée, 2) le recueil des récits de vie des artistes invité-es, et 3) la coanimation d'une soirée de clôture accueillant les résident-es, la compagnie Be et ses ami-es, pour confronter leurs précieux témoignages à la fin de l'aventure. Ces méthodologies d'écoute m'ont permis d'observer en détail plusieurs points :

1. Le processus d'immersion dans la résidence, avec les transformations opérées dans le temps et par les rencontres de part et d'autre. Cette temporalité d'une semaine, avec l'exigence de la présence aux jeunes dans leur environnement, répond à deux défis : celui d'arrêter les artistes de leur folle course quotidienne, voire de leurs soucis permanents dans les situations de conflit ou d'exil, c'est-à-dire leur donner un souffle, un répis ; et celui d'affronter la temporalité réduite de la petite enfance, avec leur attention limitée et les contrepropositions permanente que suggèrent l'incommensurable plasticité de leur vie naissante.
2. Comment s'interroge la création dans ces rapports avec les enfants, notamment par les limitations qu'ils impliquent ? La plupart du temps, les outils classiques des artistes présents ne permettent pas d'élaborer une proposition construite qui ressemble à ce qu'ils ou elles ont l'habitude de produire pour un public adulte et même enfant. La particularité des modes

d'interaction de la petite enfance provoque un sentiment désarmant pour les artistes qui manipulent des outils cognitifs, langagiers, conceptuels, représentationnels et relationnels très complexe. La proposition de la compagnie Be consiste tout d'abord à inviter les résident-es à se dépouiller de leurs outils, de leurs préjugés, de leur langage. Une fois ce désarçonnement accompli, que reste-t-il d'autre que le sensible ? Le langage du cœur ? Et quoi de plus fondamental dans le travail artistique que de se replonger dans les communications du sensible et de l'émotionnel ?

3. Enfin, je souhaitais analyser ici un processus que j'étudie depuis plusieurs années tant dans le milieu patrimonial et muséal que dans le monde de la scène : l'avenir de la médiation culturelle et artistique. Ce dispositif d'inversion de la médiation m'attirait déjà en amont, car non seulement il renverse le rapport propositionnel de la frontière traditionnelle public/spectacle en donnant aux enfants le rôle d'apporter aux artistes des ressources nécessaires à leur création, mais en outre, il déconstruit le rapport de domination inerrant à la « proposition culturelle ». La proposition des artistes peut tout dépouiller, s'inspirer de son public, si elle reste sur cette scène surplombante, elle gardera toujours une posture supérieure à son auditoire, écoutant et apprenant. En éliminant la substance même de la domination, c'est-à-dire les prérequis intellectuels, conceptuels ou référentiels, *Sensibilis* renverse beaucoup, jusque dans le rapport enfant/adulte.

Découverte de l'univers de résidence : face l'impuissance

Tout un chacun pourrait craindre que l'immersion dans un univers d'enfants de 0 à 3 ans vous plonge dans un chaos de cris, de couches et de pleurs. C'est vrai. Voilà le quotidien des professionnelles qui consacrent leur métier à ces hordes bruyantes et inconstantes. Alors, quelle idée de plonger dans cet enfer des artistes déjà débordé-es, stressé-es, pressé-es par leurs obligations et les situations fragiles qui sont les leur ? « La contrainte conditionne la création, répondez-vous. Sans doute, celle-ci produira quelque-chose de bon ! » Si nous partons de cette réflexion, nous négligerions la monstrueuse puissance individuelle et collective de ces enfants : puissance de cœur, puissance d'accueil, puissance de tendresse, puissance d'absorption, puissance de renouvellement, puissance de fragilité... La liste est longue.

Les artistes s'immiscent dans ce dispositif avec deux missions : celle de se laisser surprendre, de s'abandonner ; et celle de voir ce que cette expérience apportera en retour, d'une manière plus large, à la société. Cependant, le premier

réflexe des personnes invitées est d'arriver avec leurs outils, et d'essayer quelque chose. On est invité-e en résidence, on a l'habitude de produire des œuvres, d'animer des ateliers, de donner à découvrir ses outils et son métier, alors on y va. Mais ce public est si insolite qu'on se confronte très vite à une lourde barrière : ça n'intéresse pas ces bébés qui vont se concentrer sur tout autre chose : votre bras, une camarade, un bâton anodin, un pigeon, courir, lécher la vitre, faire pipi... Alors pour l'artiste, c'est un échec. On baisse les bras. Rien n'y fait. Même si les artistes résident-es sont parents, leurs tentatives s'effondrent malgré tout. Chacun-e réagit à sa manière pour faire marcher son atelier. Mais, finalement, le premier jour de la semaine, on s'assied, et on reconnaît ses limites. Or, de tomber les armes présente beaucoup d'avantages : on perd sa toute-puissance créatrice, sa responsabilité, sa superbe aussi. On lâche, on réévalue ce qui peut être proposé à cet étrange public. Alors, moment très intéressant, ce sont les enfants qui commencent à mener la danse.

Comme nous l'avons notifié plus haut, l'intensité de la vie d'artiste, sa fragilité, sa vulnérabilité, la précarité renforcée par le dépaysement, encore plus fort pour les personnes venant de zones conflictuelles, tout rend cette immersion surprenante. Malgré la journée de préparation la veille, le dimanche, l'habitude presque épileptique que nous avons de courir dans ce monde toujours plus effréné se reproduit, jusqu'au seuil des crèches de Cagnes-sur-Mer. Or, comme par miracle, un autre rythme vous rattrape, dans l'abandon des préparatifs, dans l'échec des premières tentatives. On s'arrête, on écoute, on rencontre, on se laisse aller à un autre rythme que le sien. *La première raison* de la venue des artistes prend alors le dessus : celle de s'immerger dans un environnement autre, au sein d'une compagnie très étonnante, celle des tout petit-es. *La raison* de se laisser faire plutôt que de faire, de se laisser modeler plutôt que de modeler, de se laisser attendrir plutôt que d'attendrir par son art. Et la temporalité des enfants vous transforme. Retrouvailles, jeux, sieste, collation, course, câlins, changement de jeux, changement de partenaire, séparation, dispute, oubli, retrouvailles, temps calme, sourires, grimaces, repos, départ, pleurs, attente, jeux encore... Tout va vite, tout est lent. On se calme, on se retrouve soi-même et les rencontres s'intensifient très vite. On est adopté rapidement, tant par l'équipe que par les jeunes. Tout le monde connaît votre nom, vous connaissez les prénoms de chaque petite tête, vous avez vos préféré-es, chaque jour des nouveautés...



Figure 1.2
Atelier calligraphie de Kaixuan Feng dans la crèche L'Oasis.
Photo : Caroline Duval, 2023.

Dans les temps d'attente, on passe par les pratiques courantes de notre siècle : photo, insta, story, commentaire : « Que ces enfants sont beaux. Ramènes-en quelques-uns au pays ! — Mais qu'est-ce que tu fais au milieu de tous ces bébés ? — Tu t'amuses bien ? » Après les remarques en tout genre, viennent les discussions du soir entre artistes, sur les rythmes scolaires dans chaque pays d'origine : chez nous les enfants sont plus calmes, là plus studieux, ailleurs plus agités... Angéliques ou démoniaques, l'interculturalité commence dans la découverte et les descriptions, une ethnographie de comptoir qui viendra souder l'équipe des résident-es, et donner à parler de leur relation avec cet univers en coton et bavoires auquel aucun-e n'a l'habitude.

La discussion bientôt dépasse cette étape de la découverte, pour se laisser réduire au temps de l'enfant et pour entamer d'autres stades de l'expérience. Approfondir la rencontre avec les petit-es et, si l'on emprunte à la psychologie, rencontre avec soi-même. Senghor nous incite à nous replonger dans notre *Royaume d'enfance*, si cher à l'artiste, à sa création, dans l'exil de sa vie : « Comment ne songerait-il pas au Royaume d'enfance, à la Terre promise de l'avenir dans le néant du présent⁵ ? » L'univers enfantin : réinventer chaque minute son ennui et son divertissement, admirer les trouvailles de ses congénères pour les reproduire et les trahir par de nouvelles trouvailles, replonger encore et encore dans les arcanes du *Neverland*, ce monde imaginaire de Pan et Wendy qui viendra nourrir en substance nos vies d'artistes, éreintées par les dossiers, les financements, les mondanités, les déchirements et autres courses à l'abîme.

Produire, donner et recevoir

Mais la nécessité de produire revient, et on profite du peu de répit qui nous a été offert jusque-là pour réinventer des propositions, pour organiser le contre-don à la résidence qu'on nous offre. Alors, chaque artiste trouve des idées, en relation avec les équipes des crèches. On s'adresse aux parents comme Kaixuan qui met en place un atelier de calligraphie parent-enfant, on s'adresse aux jeunes comme Elena qui propose un atelier peinture sur des photos des enfants, on s'adresse à toute l'équipe d'encadrement comme Erpan qui organise une *rave kindergarten party* avec les parents et les bébés du quartier le mercredi après-midi. On s'inspire des jeux d'enfants pour base à l'écriture de canevas, comme Dmitry qui se nourrit de ce qu'il voit et puise dans les forces collectives des jeux réunissant toute la nurserie. Qui se séparera de ses obsessions productives, de son métier ? Personne. Et bientôt, même l'équipe artistique d'accueil, pourtant permissive, vous rappelle à l'ordre : prenez plus, profitez des richesses incommensurables que ces enfants vous offrent. Oui, il s'agit de formes modelables, d'une parcelle d'infinie, d'un *bac-à-sable* pour votre corps expert et votre esprit créatif. Mais recevez, apprenez à recevoir.

⁵ Léopold Sédar Senghor, *Œuvre poétique*, Paris, Seuil, 1990, p. 156-157.



Figure 1.3

Performance dansée au festival Sensibilis. Photo : Frédéric Pasquini, 2023.

Alors, en dépit des idées qui se forment pour le festival du samedi, des suggestions foisonnantes, après les premiers jours de résidence et toutes les ressources que ça représente, le point central de cette invitation revient en ligne de mire : puiser dans l'échange, accueillir ce que cette marmaille vous apporte, vous laisser transformer par leurs rythmes et par leurs priorités. Alors, on replonge, on accepte, on se fond dans un océan d'instantanéité, d'imprédictibilité, à cœur ouvert. On en vient aux larmes, aux rires, on joue avec ce qui vient, on se reprend à écouter le temps présent, la demande simple qui nous est faite, et l'exigence d'une réponse simple, et écouter aussi ce que notre corps nous dit de ce temps-là, ce qu'il nous incite à accueillir et à donner. Les temps longs avec les enfants, dans un espace où vous êtes accueillis pour ce que vous êtes, sans aucune attente ni d'un rôle, ni d'un devoir... aussi difficile que cela puisse paraître, ce temps vous plonge dans des introspections nécessaires, centrales à la méthodologie de ces résidences *Sensibilis*. De se trouver ramené régulièrement face à soi, face à cette prime jeunesse, ce n'est pas si simple. Tout au long de la semaine, en douceur, l'immersion au cœur des caractéristiques de ces bébés, l'injonction à la présence au monde présent qu'ils et elles nous demandent, tout cela est renforcée par les accompagnatrices complices des crèches ou par l'équipe artistique d'accueil. Ces rythmes lents et cette exigence de retour aux sources, aux nécessités, au présent constituent les contreforts d'une rigueur, vitale à la qualité de vie générale, mais aussi à la qualité d'une vie culturelle de grand niveau à laquelle notre monde aspire, empreint d'une vitalité sensible et juste.

La politique du bain de jouvence

Je ne peux ici qu'encourager théoriquement cette méthode de médiation inversée⁶. Vous comprendrez que les bénéfices de ce genre d'approche, inscrite sur le projet de transformation d'un monde en perpétuelle accélération, ne se calculent pas dans une étude statistique, mais par un rapport correspondant à ce que les sciences humaines proposent de qualitatif. Pourtant, la course perpétuelle, l'injonction à la surproductivité induite par la précarité du monde, du monde artistique au milieu d'autres, se confronte ici à des ralentissements salvateurs et des pauses forcées, que même les vacances obligatoires nécessaire à la santé publique n'offrent plus si clairement. Créer, produire ; produire, créer. Voilà les mots d'ordre. L'approche managériale dira que les moments de détente serviront à produire plus et mieux. C'est vrai, il suffit de voir comme on est mieux après un week-end ou des vacances reposantes. Mais est-ce bien là le monde que nous offrons à nos enfants ?

La méthodologie de cette résidence artistique propose autre chose de très précieux, d'ambitieux, en face-à-face à cet avenir, au contact direct avec ces enfants auxquels nous laissons ce monde épileptique : quelle vie voulons-nous vivre ? Quelle vie voulons-nous offrir ? Le face-à-face en écoute de la petite enfance est une réponse, en leur donnant la parole, sérieusement : que nous offrez-vous comme réponse, vous-autes engeance de l'avenir ? Et pour vous écouter, pour y être attentif, quoi de plus indiquée qu'une âme artistique ? Que les métiers du sensible, de la sensibilité ? En plaçant ces artistes en écoute de ce que notre avenir a à nous dire, la méthodologie de *Sensibilis* donne une grande mission aux résident-es accueilli-es. Retranscrire dans leur vie et dans leur métier les messages de cette petite enfance. Vous répondrez ici que, ce que veulent les marmots ne change jamais : manger, dormir, jouer, aimer, crier, rire, grandir... Oui, et c'est déjà beaucoup. Et que voulons-nous de plus adulte ? Mais aussi quoi d'autre ? Nous répondons à leur place, non ? Alors, ouvrons l'oreille, l'attention à ce qu'ils et elles ont à nous apporter ! Et au-delà de leurs messages à peine articulés que nous n'entendons que grossièrement, pourquoi négligerions-nous leurs fonctions dans notre société ? Celles de nous redonner du cœur, de la sensibilité, de l'écoute, de l'instantané... celles de nous éloigner de nos productivismes, de nos théories managériales conquérantes, du tout utile... celles de prendre du temps, de donner du temps, qu'on nous accorde du temps.

⁶ Vincent Lambert, «La médiation culturelle circulaire & inversée», in *MediCult, Revista de mediere culturală*, 2, décembre 2023.



Figure 1.4

Performance collective au festival Sensibilis. Photo : Frédéric Pasquini, 2023.

2. DESTINATION PATRIMONIALE DE LA MAISON POCOL : PROJET DE RÉHABILITATION

La riche maison d’Alexiu Pocol, du château minier à la maison d’enfants

Je l’ai d’abord connu de nom. Dans toute la Transylvanie, dans de vastes cercles politiques et financiers du Vieux Royaume, il jouissait de sa réputation de grand magnat de l’or roumain. À Baia Mare, centre aurifère, il n’est personne qui ne vous murmurait avec admiration et une certaine humilité dans la voix : « Avez-vous vu monsieur Pocol ? ».⁷

Il circule autour de monsieur Pocol les légendes les plus fantastiques. On dit qu’une nuit, sa femme a rêvé qu’elle devait creuser la terre à un endroit précis et qu’elle y trouverait de l’or pur. Monsieur Pocol suivit ce rêve, identifiait l’endroit, fit creuser par ses ouvriers et trouva d’énormes blocs d’or. Ainsi, il devint multimillionnaire, milliardaire. À l’époque, il s’acheta une calèche impériale avec six chevaux d’attelage. Lorsqu’il se rendait à Budapest, il la faisait transporter dans un

⁷ *Realitatea Ilustrată*, VII, n° 344, août 1933, pp. 19-21.

train spécial, afin, une fois arrivé dans la capitale hongroise, de continuer en calèche son trajet de la gare à l'hôtel. On dit qu'il éleva des palais, qu'il fit des dons de grande philanthropie, qu'il payait tout cela avec des lingots d'or, mais qu'aujourd'hui il est ruiné et qu'il doit dix millions de dettes !

Il circule aussi une légende sur la construction de la maison, qui témoigne de la popularité de Pocol parmi les mineurs de la vallée de Borcut. On dit qu'Alexiu Pocol voulait finir les sols de sa maison avec des pièces d'or, mais l'empereur François-Joseph en entendit parler et lui interdit, car il aurait foulé son effigie et son blason gravés sur les florins. Finalement, l'empereur donna son accord à condition que les pièces soient placées sur le tranchant, ce qui dépassait les possibilités financières de Pocol. Il abandonna alors l'idée⁸.

De tout cela, je savais seulement avec certitude que monsieur Pocol était le célèbre nabab qui, lors du couronnement, offrit l'énorme quantité d'or dont a été forgée la couronne de la reine Marie⁹.

À mesure que la présence d'Alexiu Pocol dans la vie publique augmentait en fréquence, le château de la vallée de Borcut accueillait des politiciens, des écrivains et d'autres personnalités, devenant parfois des amis de la famille. Ainsi, dans la vallée de Borcut, Alexiu Pocol accueillait Cincinat Pavelescu (1905 et 1910), le prince Leon Ghica (1905), Nicolae Iorga (1906), les consuls de France à Bucarest, les comtes François de Roissy et Claude de Fontenelle (1910), nonce apostolique Francesco Marmaggi (1921), le ministre des Transports Traian Moșoiu (1922), la princesse Alexandrine Cantacuzène (1923), le général Nicolae Petală (1923), les présidents et ministres Take Ionescu et Duiliu Zamfirescu...

En 1950, les anciennes propriétés d'Alexiu Pocol dans la vallée de Borcut sont nationalisées ; la maison est transformée en garderie, puis en école. Dans les années soixante, l'école y fonctionnait. La petite école dans le bâtiment construit en 1906 était alors en mauvais état et le nouveau bâtiment n'avait pas encore été construit. Un ancien élève se souvient qu'en 1962, le bâtiment était encore en très bon état et qu'une grande partie de l'inventaire original (peintures, mobilier) s'y trouvait. Toutefois, rien n'était protégé, et personne n'enjoignait les enfants à respecter le bâtiment et son patrimoine : l'ancien élève raconte comment les enfants s'amusaient à monter dans le grenier et à uriner sur les tableaux de la famille Pocol. Après 1965, lorsque la nouvelle école de béton a été mise en service juste en face, la maison Pocol a été transformée en logements pour les employés de l'Ipeg, puis à

⁸ Ces légendes se retrouvent dans la revue citée : *Realitatea Ilustrată*, op. cit.

⁹ *Ibid.*

partir de 1967, elle est devenue maison d'enfants scolarisés. Après la chute du communisme, le bâtiment est entré dans le patrimoine de la direction générale de l'assistance sociale et de la protection de l'enfance de Maramureș. Il a continué à être utilisé pour l'hébergement des enfants institutionnalisés du département. Une première tentative de réhabilitation a eu lieu en 1998, non concrétisée, faute de financement. En 2012, il a été transféré au patrimoine du conseil du département de Maramureș, et depuis juillet 2016, il appartient à la municipalité de Baia Mare, qui prévoit alors sa réhabilitation¹⁰.



Figure 2.1
Château Pocol en ruine. Photo : Laura Ghinea, 2017.

Réhabilitation architecturale et résilience culturelle

Le projet de réhabilitation cherche à redéfinir cet espace, pour le transformer en un centre culturel de renom, réunissant à la fois les qualités mémorielles du lieu et de l'industrie minière, tout en préservant l'empreinte de ce qu'a été cet endroit durant la période communiste. À côté du château, l'immeuble en béton destiné à accueillir des enfants orphelins dans des conditions précaires dénotait avec le contexte naturel et architectural grandiose. Le projet actuel a obtenu l'autorisation de démolir ce bâtiment. Le projet prévoit donc un jardin culturel où se dérouleront des événements pour et avec la communauté, jardin aménagé sur l'emplacement de cet immeuble. Le

¹⁰ Ina-Gabriela Funețan, *Studiu istoric Casa Alexiu Pocol (Casa Pocol)*, septembre 2016.

projet actuel court sur la période de 2024 à 2027. Il est intitulé *Restauration, réhabilitation de la maison Pocol et aménagement en tant que centre culturel*. Il est financé par le programme régional Nord-Ouest 2021-2027 (Regio NordVest) à travers l'agence de développement régional Nord-Ouest en tant qu'autorité de gestion.

Comment l'histoire complexe de l'institution inspire notre projet de réhabilitation architecturale ? Trois grandes lignes se dégagent : la famille Pocol, les mineurs et la maison des enfants. Le château présente une grande valeur stylistique qui mérite incontestablement une rénovation de qualité : maison d'une famille notable de la période royale dont la fortune et la réputation légendaire suscitent un intérêt facile, tissé de grands noms de l'élite politique, économique et culturelle des périodes impériale et royale. L'histoire de la famille dépossédée durant la période communiste porte également sa part dans les recherches historiques que nous menons pour rendre justice à ce lieu. L'histoire s'attache aussi à décrire les parcours populaires des mineurs et de leur famille dont les trajectoires professionnelles et personnelles apportent un regard édifiant sur le lieu et ce secteur d'activité qui caractérise la région. Déjà pourvue d'un musée de la Mine de Baia Mare, une grande partie de notre région a vécu de l'activité minière à travers les siècles. Cet espace de la maison Pocol à vocation à s'inscrire dans un réseau culturel et patrimonial décrivant la mémoire et le paysage minier, qui avec son lot de misères et d'injustices représente aussi l'une des grandes forces de notre région.



Figure 2.2

Château Pocol rénové. Infographie par la colonie des peintres de Baia Mare, 2024.

En revanche, l'histoire bétonnée des orphelinats de la seconde partie du xx^e siècle, pour le douloureux qu'elle draine, nous aimerions l'anéantir. Mais elle contient aussi une valeur mémorielle d'une grande amplitude. Les enfants qui ont grandi là-haut sont encore vivants et portent un témoignage fort. Aussi, l'histoire de la petite enfance traverse ces institutions. Elle parle de cette jeunesse de la vie, c'est-à-dire de l'avenir de nos sociétés d'hier, d'aujourd'hui, de demain. Avec un tel lieu, nous avons la chance de pouvoir reparler de ce passé. Comment le régime communiste a traité ses enfants ? Comment, à partir de cette image du passé, nous voulons transformer la manière de considérer l'enfance en Roumanie ? Les projets culturels se construisent pour l'avenir d'une communauté locale, pour son développement, avec les arts et les sciences, et pour demeurer des lieux de vie agréables, ouverts. Grâce aux pratiques d'accès à la culture, les enfants du xxi^e siècle sont les premiers visiteurs des centres artistiques et patrimoniaux. La maison Pocol s'adresse d'abord à eux et apprendra à leur parler de leurs prédécesseurs, celles et ceux qui ont vécu là et dont la mémoire s'inscrit dans ces murs. Alors comment ? En écrivant l'histoire, en reparlant des affres du passé mais aussi de ses trésors, et en transformant intelligemment les lieux, comme l'orfèvre répare le chaton d'une bague pour y placer à nouveau une belle pierre.

La première proposition pour rénover cette maison a été d'en faire un hospice ou une maison de retraite, toujours avec l'idée de pouvoir reprendre l'historique de la famille, de la mine et des enfants, et pourquoi pas d'y associer un renouvellement de l'histoire de l'orphelinat. La logique des crèches associées aux maisons de retraite, explorées par ailleurs, représente un exemple intéressant¹¹, même si les résident-es à la retraite sont aussi des adultes à surveiller dans leurs rapports à l'enfance. Finalement, le projet déposé avec les architectes qui a reçu l'aval de l'Europe et de la région s'oriente plutôt vers un site patrimonial avec la mise en valeur du bâtiment ancien pour son style et son histoire, et la transformation de la maison des enfants bétonnée en jardin culturel, reprenant la trace au sol du bâtiment, pour mémoire de cette période. Cette idée assez efficace se retrouve par ailleurs dans les propositions de réhabilitation patrimoniales d'anciens bâtiments en jardins. Nous en prenons pour exemple la place des églises à Baia Mare où le jardin derrière la tour médiévale retrace au sol toute l'architecture des ruines de la grande église.

¹¹ Christelle Deny, Carole Delgado, Carine Gaspar, Ludivine Ronchi et Christel Leclerc, « Art et culture à La Fraternelle, lieu de rencontre entre anciens, pitchouns et artistes », in *Petite enfance : art et culture pour inclure*, Érès, 2019, pp. 203-220.



Figure 2.3
Maison des enfants, château en second plan. Photo : Laura Ghinea, 2024.

Le château Pocol, finalement trop petit pour accueillir des résidences, trouvera sa destination dans le site patrimonial et architectural. La réalisation technique aura but d'interpréter l'histoire du bâtiment avec, au-delà de la réhabilitation générale, la restauration de quelques restes de mobilier, de documents, d'archives et d'œuvres. La famille hors du commun, sa richesse, son réseau, ses représentations, son histoire et ses légendes retrouveront ici une place de choix. Des salles et des parcours seront consacrées à la mine, histoire ouvrière clef de la région, en résonance avec, dans le centre, le musée de Minéralogie et des salles sur la monnaie du musée d'histoire et d'archéologie Maramureș. Cette mise en réseau nécessaire du nouveau centre d'intérêt au milieu d'autres, donnera un nouveau dynamisme à ces expositions, parfois délaissées par les touristes. La signalétique prévoit déjà de mentionner l'histoire de la maison des enfants autour du jardin culturel. Un travail de recueil de témoignages, déjà engagé autour du projet de réhabilitation, continuera pour donner un matériel complet autour de cette période sombre de la maison Pocol, mais aussi pour documenter la misère de ces orphelinats de la Roumanie communiste, tristement célèbres¹².

¹² Vu au festival off d'Avignon 2024, au théâtre l'Oriflamme, *Les Enfants du diable* de Clémence Baron, pièce sur cette thématique des orphelinats de l'époque de Nicolae Ceaușescu.

CONCLUSION

Ces deux exemples autour de la petite enfance montrent comment le développement la médiation culturelle, pratiquée par la résidence accompagnée d'artistes (Côte d'Azur) ou par la réhabilitation culturelle architecturale (Maramureș) permettent d'appliquer un soin aux cicatrices des conflits présents et passés. Ce soin culturel peut mener à des résiliences personnelles ou collectives. C'est une action politique pacifique, en contradiction avec les jeux de domination qu'exercent les puissantes armées dans le fracas des nations, mais aussi ce jeu de domination psychologique qu'exercent les institutions sur la petite enfance. Cette médiation culturelle touche au plus près les personnes impliquées et remettent en question nos rapport à l'autre (l'ennemi, l'enfant) en rappelant notre rapport à nous-même, et l'enfant qui sommeille en nous.



Figure 2.4

Vue surplombante avec le futur jardin culturel à droite.
Infographie par la colonie des peintres de Baia Mare, 2024.

La médiation culturelle, dans les deux cas s'intéresse au passé et à l'avenir : le passé des artistes de *Sensibilis*, le passé des enfants de la maison Pocol, le retour aux heurs et malheurs de son enfance, de la crèche, la maternelle, le jardin d'enfant dans lequel vous avez grandi. Une source d'inspiration, certainement, mais surtout une source de sensibilité, un retour au plus tendre de notre cœur, au plus généreux aussi, au plus humain de ce que nous pouvons offrir : une larme, un sourire, un geste, une résilience. Et ce geste, les artistes de Cagnes, les architectes de Baia Mare s'en saisissent au moment le plus fragile de ce retour au royaume d'enfance. Et que sera la réalisation qui en découlera, sinon *la médiation d'une résilience* ? L'œuvre-médiation s'adapte alors comme un soin à nos enfances, comme une réparation, et comme un espoir. Parce que

ces médiations culturelles s'intéressent aussi à l'avenir : se baser sur les enfants qu'on rencontre pour construire les jeux d'aujourd'hui et de demain, c'est aussi préparer le terrain des médiations du futur. Les architectes de la réhabilitation de la maison Pocol bâtissent à partir de la résilience de ce passé douloureux, celui de la maison des enfants du temps des soviétiques, par un beau jardin, un lieu soigné et accueillant, un espace de transformation par la beauté et l'accueil des générations futures au milieu des artistes en résidence. Depuis un travail autour de leur propre résilience que le dispositif de résidence incite à approfondir, les artistes de *Sensibilis* vont chercher les outils sensibles enfouis en elles et eux, à partir desquels surgissent des propositions artistiques nouvelles, dans le profond respect de leurs maîtres d'une semaine : les petits enfants de la crèche.

BIBLIOGRAPHIE

- Berdah-Palazon, Floriane : « Avec la petite enfance et les artistes aux musées de Cagnes-sur-Mer », in *Les bébés au musée*, Érès, 2022, p. 121-142. url : shs.cairn.info/les-bebes-au-musee--9782749275598-page-121
- Deny, Christelle ; Delgado, Carole ; Gaspar, Carine ; Ronchi, Ludivine ; Leclerc, Christel : « Art et culture à La Fraternelle, lieu de rencontre entre anciens, pitchouns et artistes », in *Petite enfance : art et culture pour inclure*, Érès, 2019, pp. 203-220
- Lambert, Vincent : « La médiation culturelle circulaire & inversée », in *MediCult, Revista de mediere culturală*, 2, décembre 2023
- Senghor, Léopold Sédar : *Œuvre poétique*, Paris , Seuil, 1990
- Realitatea Ilustrată*, VII, n° 344, août 1933
- Funețan, Ina-Gabriela : *Studiu istoric Casa Alexiu Pocol (Casa Pocol)*, septembre 2016

LISTE DES FIGURES

- Figure 1.1 : L'équipe artistique et scientifique de Sensibilis. Photo : Elen Ponomaryova, 2023.
- Figure 1.2 : Atelier calligraphie de Kaixuan Feng dans la crèche L'Oasis. Photo : Caroline Duval, 2023.
- Figure 1.3 : Performance dansée au festival Sensibilis. Photo : Frédéric Pasquini, 2023.
- Figure 1.4 : Performance collective au festival Sensibilis. Photo : Frédéric Pasquini, 2023.
- Figure 2.1 : Château Pocol en ruine. Photo : Laura Ghinea, 2017.
- Figure 2.2 : Château Pocol rénové. Infographie par la colonie des peintres de Baia Mare, 2024.
- Figure 2.3 : Maison des enfants, château en second plan. Photo : Laura Ghinea, 2024.
- Figure 2.4 : Vue surplombante avec le futur jardin culturel à droite. Infographie par la colonie des peintres de Baia Mare, 2024.

PROTECȚIA LEGALĂ A PATRIMONIULUI CULTURAL - VECTOR AL REZILIENȚEI CULTURALE

Celia Iacobⁱ

Abstract:

Cultural heritage is an essential component of national identity and collective memory, having a crucial role in forming social cohesion and maintaining cultural diversity. Its legal protection has become a global priority in the context of various threats, from natural disasters and climate change to armed conflict and globalization. This paper analyzes the importance of the legal framework in the defense of cultural heritage, both tangible and intangible, and its role as a vector of cultural resilience. In this regard, the study examines the international and national legislative framework, the relevance of public policies and their impact on local communities.

Rezumat:

Patrimoniul cultural reprezintă o componentă esențială a identității naționale și a memoriei colective, având un rol crucial în formarea coeziunii sociale și în menținerea diversității culturale. Protecția legală a acestuia a devenit o prioritate globală în contextul amenințărilor variate, de la dezastre naturale și schimbări climatice la conflicte armate și globalizare. Această lucrare analizează importanța cadrului juridic în apărarea patrimoniului cultural, atât material, cât și imaterial, și rolul său ca vector al rezilienței culturale. În acest sens, studiul examinează cadrul legislativ internațional și național, relevanța politicilor publice și impactul acestora asupra comunităților locale.

ⁱ Conservator, Muzeul Științei și Tehnicii „Ștefan Procopiu”, Complexul Muzeal Național „Moldova” Iași.

Keywords:

cultural heritage significance; cultural resilience; legal framework; public awareness; community involvement.

Cuvinte cheie:

semnificația patrimoniului cultural; reziliență culturală; cadru legal; conștientizare publică; implicare comunitară.

Reziliența culturală se referă la capacitatea comunităților de a menține și adapta identitatea culturală, tradițiile și valorile lor în fața schimbărilor și crizelor. Prin protecția legală a patrimoniului cultural, se oferă o bază solidă pentru continuitatea culturii și identității. În momente de criză, cum ar fi conflictele armate sau dezastrele naturale, patrimoniul cultural joacă un rol vital în procesul de recuperare și reconstruire a unei comunități. Un exemplu semnificativ este protecția patrimoniului imaterial – tradițiile și obiceiurile locale care ajută la menținerea coeziunii sociale și la încurajarea dialogului intergenerațional. Cadru juridic promovează astfel măsuri de conservare și revitalizare a tradițiilor, contribuind la continuitatea culturală și la stabilitatea comunităților.

În ultimele decenii ale secolului al XX-lea, dezvoltarea economică și globalizarea, pericolul marginalizării și cel al dispariției cu care se confruntau numeroase comunități, precum și erodarea treptată a credințelor și convingerilor tradiționale au făcut imperios necesară reconsiderarea pe plan internațional a locului patrimoniului cultural, precum și a rolului acestuia în viitorul societății.

Deoarece unitatea în diversitate este unul dintre principiile de bază ale Uniunii Europene, a devenit vitală formularea unor strategii armonizate cu aspirațiile și realitățile culturale ale fiecărei țări. Documentele „Diversitatea noastră creativă”/ “Our Creative Diversity”, asumat de ONU și UNESCO, și „Locul central al culturii – o contribuție la dezbaterile referitoare la cultură și dezvoltare în Europa”/ “In from the Margins – A Contribution to the Debate on Culture and Development in Europe” au revoluționat toate modurile de abordare și definire a culturii. O a treia contribuție la această nouă construcție datează din 1999, anul conferinței internaționale organizate la Florența de UNESCO și Banca Mondială. Documentul final al acesteia, „Cultura contează. Spre noi strategii referitoare la cultură și dezvoltarea durabilă”, vorbește de la sine: „Salvarea și protejarea patrimoniului cultural tangibil și intangibil pentru generațiile viitoare pot avea loc doar printr-o articulare consistentă cu dezvoltarea economică, socială și culturală a

generațiilor actuale. Prin urmare, capacitatea generațiilor actuale de a transmite patrimoniul cultural/.../va depinde de integrarea adecvată a politicilor referitoare la patrimoniul cultural în procesul dezvoltării globale”. Documente recente, Convenția UNESCO asupra protecției și promovării diversității expresiilor culturale și Concluziile Consiliului Uniunii Europene în legătură cu Planul de lucru pentru cultură 2008-2010 (mai 2008), stabilesc modalitățile practice de aplicare și raportare, de către fiecare stat, a unor acțiuni coerente în domeniu.

Distrugerea sau degradarea patrimoniului cultural înseamnă dispariția memoriei și a identității culturale a cetățenilor, în consecință, incapacitatea de a transmite această moștenire generațiilor următoare.¹

Conștientizarea acestor realități este un pas important în direcția asigurării unui nivel adecvat de protecție pentru una dintre cele mai importante valori sociale – patrimoniul cultural, în toate componentele sale. Ca urmare, devine oportună o cercetare asupra modului în care patrimoniul cultural național a fost și este protejat din punct de vedere juridic.

Pentru început este necesară conturarea dimensiunilor conceptului de patrimoniu cultural sub toate componentele sale.

Cuvântul „patrimoniu” provine din latinescul *patrimonium*, care înseamnă „moștenire paternă”, prin extensie, „bunurile familiei”. Patrimoniul înseamnă deci o moștenire lăsată de generațiile care ne-au precedat și pe care avem datoria de a-l transmite intact generațiilor viitoare, constituind în același timp patrimoniul de mâine. Definiția UNESCO a patrimoniului redă limpede acest drept și această datorie pe care o reprezintă patrimoniul: „*Patrimoniul este moștenirea trecutului de care ne bucurăm astăzi și pe care o vom transmite generațiilor care vor veni.*” În mod sintetic este definit ca *moștenire culturală*.

Patrimoniul cultural este alcătuit din patrimoniu tangibil, adică material (bunuri culturale mobile, bunuri culturale imobile - monumente, ansambluri, situri și peisaj cultural) precum și patrimoniu intangibil (credințe, obiceiuri, muzică, dansuri, folclor oral).

Patrimoniul cultural cuprinde ansamblul bunurilor identificate ca atare, indiferent de regimul de proprietate asupra acestora, care reprezintă o mărturie și o expresie a valorilor, credințelor, cunoștințelor și tradițiilor aflate în continuă

¹ Administrația Prezidențială, Comisia Prezidențială pentru patrimoniul construit, siturile istorice și naturale, Raport cu titlul „Patrimoniul construit și natural al României în pericol și măsuri prioritare de protecție. O ilustrare a stării de fapt”, 16 septembrie 2008, disponibil la adresa http://patr.presidency.ro/upload/Masuri_Prioritare_16_septembrie.pdf.

evoluție, cuprinde toate elementele rezultate din interacțiunea, de-a lungul timpului, între factorii umani și cei naturali.

Legiuitorul român definește noțiunea de patrimoniu cultural național ca fiind alcătuit din bunuri cu valoare deosebită sau excepțională, istorică, arheologică, documentară, etnografică, artistică, științifică și tehnică, literară, cinematografică, numismatică, filatelică, heraldică, bibliofilă, cartografică și epigrafică, reprezentând mărturii materiale ale evoluției mediului natural și ale relațiilor omului cu acesta, ale potențialului creator uman și ale contribuției românești la civilizația universală.²

Urmare a conștientizării importanței pe care o prezintă protejarea patrimoniului cultural în general, la nivelul organismelor internaționale cu preocupări în acest domeniu au fost adoptate numeroase instrumente juridice apte să creeze un cadru pentru angajarea într-un astfel de efort, prin stabilirea celor mai bune cai de realizare a unui atare deziderat.

Organismele cele mai active sunt: UNESCO (Organizația Națiunilor Unite pentru Educație, Știință și Cultură), Consiliul Europei, dar și INTERPOL (Organizația Internațională de Cooperare a Forțelor de Poliție), ICOM (Consiliul Internațional al Muzeelor), ICOMOS (Consiliul Internațional pentru Monumente și Situri) și ICCROM (Centrul Internațional pentru Studiul Conservării și Restaurării Bunurilor Culturale).

Legiferarea protejării patrimoniului cultural se poate face prin:

- acorduri internaționale;
- acquis-ul comunitar;
- legislația națională.

Aceste paliere de reglementare sunt interconectate, atâta timp cât normele de rang inferior decurg din normele de rang superior. Conținutul acestora nu trebuie să se limiteze la a fi în concordanță cu reglementările care formează normele superioare ci trebuie să pună în aplicare normele superioare. O reală sursă de îmbogățire și perfecționare a legislației naționale a constat în adoptarea "acquis-ului comunitar" ca urmare a aderării țării noastre la Uniunea Europeană. Prin activitatea unora dintre instituțiile prezentate anterior, a fost creat un cadru de reglementare amplu la care vom face o scurtă referire.

² Lege 182/25 octombrie 2000, privind protejarea patrimoniului cultural național mobil.

CONVENȚIILE EMISE DE UNESCO PRIVITOARE LA PROTECȚIA MOȘTENIRII CULTURALE SUNT URMĂTOARELE:

(1) Convenția pentru protecția bunurilor culturale în caz de conflict armat, Haga, 14 mai 1954³, reprezintă primul instrument internațional cu vocație universală care este în mod exclusiv axat pe protecția patrimoniului cultural.

Convenția cuprinde un preambul (în care se arată că motivul încheierii Convenției îl constituie constatarea că în cursul ultimelor conflicte armate bunurile culturale au suferit daune grave, că pagubele aduse patrimoniului cultural, aparținând oricărui popor, reprezintă, de fapt, pagube aduse patrimoniului cultural al întregii umanități) și 40 de articole (care definesc noțiunea de bunuri culturale și obligă statele părți să le asigure o protecție generală sau o protecție specială împotriva efectelor unui posibil conflict armat). Prin convenție se interzic, în mod expres, atacurile îndreptate *“împotriva monumentelor istorice, operelor de artă sau locurilor de cult care constituie patrimonial cultural sau spiritual al popoarelor.”*⁴ Statele părți la Convenție beneficiază, în prezent, de o rețea formată din peste 100 de state care s-au angajat să adopte măsuri preventive pentru a asigura protecția bunurilor culturale, nu numai în caz de conflict armat, ci și pe timp de pace. În scopul salvării și ocrotirii bunurilor culturale, Convenția prevede:

- acordarea unei protecții speciale pentru un număr restrâns de adăposturi destinate să protejeze bunuri culturale mobile în caz de conflict armat, centre monumentale și alte bunuri culturale imobile de foarte mare importanță;
- instituirea „Registrului internațional al bunurilor culturale sub protecție specială”;
- instituirea semnului distinctiv al Convenției pentru bunurile culturale de importanță;
- crearea de unități speciale, în cadrul forțelor armate, cu misiunea de a asigura protecția patrimoniului cultural.

Prezenta Convenție a fost inițial semnată de 41 de state din cele 56 reprezentate la conferință și a intrat în vigoare la 7 august 1956. Odată cu Convenția a intrat în vigoare Protocolul pentru protecția bunurilor culturale în caz de conflict armat, care se referă la bunurile culturale mobile. Astfel, Înaltele Părți Contractante

³ Convenția cuprinde reguli referitoare la imunitatea bunurilor culturale, la semnalizare și control, la transporturile de bunuri culturale, la respectarea personalului afectat protecției unor astfel de bunuri.

⁴ Ratificată de România prin „Decret de ratificare nr. 605/ 26.12.1957, publicat în *Buletinul Oficial al Republicii Socialiste România* nr. 6 din data de 28 ianuarie 1958.

se obligă să împiedice exportul de bunuri culturale pe un teritoriu ocupat, precum și custodia acestora.

(2) Convenția asupra măsurilor ce urmează a fi luate pentru interzicerea și împiedicarea operațiunilor ilicite de import, export și transfer de proprietate a bunurilor culturale, Paris, 14 noiembrie, 1970⁵;

Statele părți la prezenta convenție recunosc că operațiunile ilicite de import, export și transfer de proprietate al bunurilor culturale constituie una din cauzele principale ale sărăcirii patrimoniului cultural al țărilor de origine ale acestor bunuri și că o colaborare internațională constituie unul dintre mijloacele cele mai eficace de protejare a bunurilor culturale respective împotriva tuturor pericolelor care decurg din aceste practici. În acest scop, statele părți la prezenta convenție se angajează să combată aceste practici prin toate mijloacele de care dispun, în principal, și mai ales suprimându-le cauzele, oprindu-le desfășurarea și ajutând la efectuarea reparațiilor care se impun. În scopul asigurării protecției bunurilor lor culturale, împotriva operațiunilor ilicite de import, export și transfer de proprietate al bunurilor culturale, statele părți la prezenta convenție se angajează ca, în condițiile specifice fiecărui stat, să instituie pe teritoriul lor, în măsura în care nu există deja, unul sau mai multe servicii de protejare a patrimoniului cultural, dotate cu personal calificat și într-un număr suficient pentru a asigura, în mod eficient, funcțiile următoare:

- să contribuie la elaborarea proiectelor de legi și de regulamente în vederea protejării patrimoniului cultural și, în special, a suprimării operațiunilor ilicite de import, export și transfer de proprietate al bunurilor culturale importante;
- să stabilească și să țină la zi, pe baza unui inventar național de protecție, lista bunurilor culturale importante, publice și private, al căror export ar constitui o sărăcire sensibilă a patrimoniului cultural național;
- să promoveze dezvoltarea sau crearea instituțiilor științifice și tehnice (muzee, biblioteci, arhive, laboratoare, ateliere etc.) necesare asigurării conservării și punerii în valoare a bunurilor culturale;
- să organizeze controlul cercetărilor arheologice, să asigure conservarea in situ a anumitor bunuri culturale și să protejeze anumite zone rezervate cercetărilor arheologice viitoare;

⁵ Ratificată de România prin Legea de ratificare nr. 79/11.11.1993 *Monitorul Oficial al României*, nr. 269 din data de 9 noiembrie 1993.

- să stabilească, pentru persoanele interesate (muzeografi, colecționari, anticari etc.), reguli conforme cu principiile etice formulate în prezenta convenție și să vegheze la respectarea acestor reguli;
- să desfășoare o activitate educativă, cu scopul de a trezi și de a dezvolta respectul datorat patrimoniului cultural al tuturor statelor și să asigure difuzarea cât mai largă a dispozițiilor prezentei convenții;
- să vegheze ca o publicitate adecvată să fie făcută oricărui caz de dispariție a unui bun cultural.

(3) Convenția pentru protecția patrimoniului mondial cultural și natural, Paris, 16 noiembrie, 1972⁶;

Conferința generală a Organizației Națiunilor Unite pentru Educație, Știință și Cultură, întrunită la Paris, de la 17 octombrie la 21 noiembrie 1972, în cea de-a XVII-a sesiune, constatând ca patrimoniul cultural și patrimoniul natural sunt din ce în ce mai amenințate de distrugere nu numai datorita cauzelor obișnuite de degradare, dar și prin evoluția vieții sociale și economice care le agravează prin fenomene de alterare și de distrugere și mai grave, hotărăște înființarea unui comitet interguvernamental pentru protejarea patrimoniului cultural de valoare universală excepțională denumit "Comitetul patrimoniului mondial". Alegerea membrilor comitetului trebuie să asigure o reprezentare echitabilă a diferitelor regiuni și culturi din lume. Fiecare dintre statele părți la prezenta convenție urmează să prezinte, Comitetului patrimoniului mondial un inventar al bunurilor din patrimoniul cultural și natural aflate pe teritoriul său și susceptibile de a fi înscrise pe "lista patrimoniului mondial" - listă a bunurilor patrimoniului cultural și patrimoniului natural având o valoare universală excepțională. De asemenea, se creează un fond pentru protejarea patrimoniului mondial, cultural și natural de valoare universală excepțională, denumit "Fondul patrimoniului mondial".

(4) Al doilea Protocol al Convenției de la Haga din 1954, pentru protecția bunurilor culturale în conflicte armate, Haga, 26 martie 1999⁷;

Părțile semnatare ale protocolului, conștiente fiind de necesitatea îmbunătățirii protecției patrimoniului cultural în caz de conflict armat, stabilesc o serie de măsuri de protecție extinse pentru bunurile culturale desemnate în articolul 10 al prezentului protocol și anume:

⁶ Decret de acceptare nr.187/30.03.1990, *Monitorul Oficial al României*, nr. 46 din data de 31 martie 1990.

⁷ Legea de ratificare nr. 285/6.07.2006, *Monitorul Oficial al României*, nr. 621 din data de 18 iulie 2006.

Un bun cultural poate fi pus sub protecție extinsă dacă îndeplinește următoarele trei condiții:

- să reprezinte un patrimoniu cultural de cea mai mare importanță pentru umanitate;
- să fie protejat prin măsuri interne adecvate, juridice și administrative, prin care să se recunoască valoarea culturală și istorică excepțională și care să garanteze cel mai înalt nivel de protecție;
- să nu fie utilizat în scopuri militare sau pentru a adăposti poziții militare, iar partea
- sub controlul căreia se găsește să fi făcut o declarație prin care să confirme că nu va fi utilizat în aceste scopuri.

Se instituie Comitetul pentru protecția bunurilor culturale în caz de conflict armat. Fiecare parte semnată a Convenției trebuie să înainteze Comitetului o listă a bunurilor culturale pentru care se solicită acordarea protecției extinse.

Părțile în conflict garantează imunitatea bunurilor culturale aflate sub protecție extinsă, abținându-se ca acestea să facă obiectul unui atac și să utilizeze aceste bunuri sau împrejurimile lor în scopuri militare.

(5) Convenția asupra protecției patrimoniului cultural subacvatic, Paris, 2 noiembrie 2001⁸;

Prezenta convenție își propune să asigure și să îmbunătățească protecția patrimoniului cultural subacvatic. Statele părți vor coopera în scopul protecției patrimoniului cultural subacvatic, vor conserva patrimoniul cultural subacvatic, în beneficiul umanității, vor lua fiecare sau, dacă este cazul, împreună toate măsurile necesare, în conformitate cu prezenta Convenție și cu dreptul internațional, pentru protecția patrimoniului cultural subacvatic, utilizând, în acest scop, cele mai adecvate mijloace de care dispun. Conservarea in situ a patrimoniului cultural subacvatic va fi considerată o opțiune prioritară, înainte de autorizarea sau de întreprinderea oricărui fel de intervenție asupra acestui patrimoniu. Statele părți sunt încurajate să încheie acorduri bilaterale, regionale sau alte acorduri multilaterale ori să îmbunătățească acordurile existente, în vederea asigurării conservării patrimoniului cultural subacvatic. Toate aceste acorduri trebuie să fie în deplină conformitate cu dispozițiile prezentei convenții și să nu diminueze caracterul său universal. În cadrul unor asemenea acorduri, statele pot adopta

⁸ Legea de acceptare nr. 99/16.04.2007, *Monitorul Oficial al României*, nr. 276 din data de 25 aprilie 2007.

norme și reglementări care să asigure o mai bună protecție a patrimoniului cultural subacvatic decât cele adoptate în cadrul prezentei convenții.

(6) Convenție pentru salvagardarea patrimoniului cultural imaterial, Paris, 17 octombrie 2003⁹.

Până la adoptarea acestei Convenții, au fost aprobate și alte documente pregătitoare. Avem în vedere aici:

- Recomandarea pentru salvagardarea culturii tradiționale și populare adoptată cu prilejul celei de a XXV-a Conferințe a UNESCO din 15 noiembrie 1989, de la Paris;
- Proiectul de recomandări referitor la programul „Tezaure Umane Vii” de la Veneția, din 11 februarie 1989;
- Reuniunea experților internaționali de la Rio de Janeiro cu tema
- „Patrimoniul cultural imaterial: domenii prioritare pentru o convenție internațională”;
- A treia masă rotundă a miniștrilor Culturii cu tema „Patrimoniul cultural imaterial – oglindă a diversității culturale” de la Istanbul, din septembrie 2002.

Principalele scopuri ale Convenției sunt salvagardarea patrimoniului cultural imaterial și sensibilizarea la nivel local, național și internațional asupra importanței patrimoniului cultural imaterial și recunoașterii sale reciproce.

Potrivit prevederilor articolului 2 din Convenție, *patrimoniul cultural imaterial* este definit drept „reprezentările, expresiile, cunoștințele și tehnicile – împreună cu instrumentele, artefactele și spațiile de cultură inerente pe care comunitățile, grupurile și, în unele cazuri, indivizii le recunosc ca fiind parte integrantă a patrimoniului lor cultural”.

Din documentele forului mondial rezultă că arta și cultura tradițională este un puternic mijloc de apropiere a diferențelor dintre popoare și grupuri sociale și, totodată, de afirmare a propriilor identități culturale, iar alături de arta populară fac parte din patrimoniul universal al umanității. De asemenea, nu au fost omise nici persoanele care prin talentul și forța lor de creație sunt recunoscute de membrii comunității ca fiind adevărate personalități în ceea ce privește creația, păstrarea, interpretarea și transmiterea nealterată a culturii și creației populare tradiționale. Asemenea personalități sunt consacrate și recunoscute sub sintagma de „Tezaure Umane Vii”.

⁹ Ratificată de România prin Legea nr. 410/29.12.2005.

(7) Convenție asupra protecției și promovării diversității expresiilor culturale, Paris, 20 octombrie 2005¹⁰.

Conferința Generală a Organizației Națiunilor Unite pentru Educație, Știință și Cultura, întrunită la Paris în cea de-a 33-a sesiune a sa, între 3 și 21 octombrie 2005, afirmând că diversitatea culturală este o caracteristică definitorie a umanității, conștientă că diversitatea culturală constituie un patrimoniu comun al umanității și trebuie ocrotită și păstrată în beneficiul tuturor, stabilește o serie de principii directoare menite să protejeze și să promoveze diversitatea expresiilor culturale.

Principiile directoare ale convenției sunt:

1. Principiul respectului pentru drepturile omului și libertățile fundamentale.

Diversitatea culturală poate fi protejată și promovată numai dacă sunt garantate drepturile omului și libertățile fundamentale, cum ar fi libertatea de exprimare, informare și comunicare, precum și abilitatea persoanelor de a alege expresiile culturale. Nimeni nu poate invoca prevederile prezentei convenții pentru a încălca drepturile omului și libertățile fundamentale consfințite în Declarația Universală a Drepturilor Omului sau garantate de dreptul internațional ori pentru a limita sfera de aplicare a acestora.

2. Principiul suveranității.

În conformitate cu Carta Națiunilor Unite și cu principiile dreptului internațional, statele au dreptul suveran de a adopta măsuri și politici pentru protejarea și promovarea diversității expresiilor culturale pe teritoriile proprii.

3. Principiul demnității egale și al respectului pentru toate culturile;

Protejarea și promovarea diversității expresiilor culturale presupun recunoașterea demnității egale și a respectului pentru toate culturile, inclusiv pentru culturile persoanelor aparținând minorităților și popoarelor indigene.

4. Principiul solidarității și cooperării internațional.

Cooperarea și solidaritatea internațională trebuie să aibă drept scop acordarea posibilității ca țările, în special țările în curs de dezvoltare, să își creeze și să își întărească propriile mijloace de expresie culturală, inclusiv propriile industrii culturale, indiferent dacă acestea sunt în curs de apariție sau există deja la nivel local, național și internațional.

5. Principiul complementarității aspectelor economice și culturale ale dezvoltării.

¹⁰ Legea de aderare nr. 248/22.06.2006, *Monitorul Oficial al României*, nr. 559 din data de 28 iunie 2006.

Întrucât cultura este unul dintre principalele resorturi ale dezvoltării, aspectele culturale ale dezvoltării sunt la fel de importante ca și aspectele economice, la care indivizii și popoarele au dreptul fundamental să participe și de care să se bucure.

6. Principiul dezvoltării durabile;

Diversitatea culturală este un beneficiu important al indivizilor și societăților. Protejarea, promovarea și păstrarea diversității culturale reprezintă cerințe esențiale pentru dezvoltarea durabilă în beneficiul generațiilor prezente și viitoare.

7. Principiul accesului echitabil;

Accesul echitabil la o gamă largă și diversificată de expresii culturale din toată lumea și accesul culturilor la mijloacele de expresie și diseminare constituie elemente importante pentru îmbogățirea diversității culturale și încurajarea înțelegerii reciproce.

8. Principiul deschiderii și al echilibrului;

Când statele adoptă măsuri pentru a sprijini diversitatea expresiilor culturale, trebuie să caute să promoveze, prin modalități adecvate, deschiderea către alte culturi ale lumii și să se asigure că aceste măsuri sunt adecvate obiectivelor urmărite prin prezenta convenție.

**CONVENȚIILE EMISE SUB AUSPICIILE CONSILIULUI EUROPEI PRIVITOARE
LA PROTECȚIA MOȘTENIRII CULTURALE SUNT URMĂTOARELE:**

(1) Convenția culturală europeană, încheiată la Paris, în data de 19 decembrie 1954¹¹;

Prezenta Convenție, intrată în vigoare la 5 mai 1955, definește cadrul activităților Consiliului Europei în domeniul educației, culturii, patrimoniului, sportului și tineretului. Până în prezent, 47 de state europene au aderat la Convenție și participă la activitățile desfășurate de Consiliu în acest domeniu.

Programele Consiliului Europei în sfera educației și culturii sunt gestionate de Consiliul de cooperare culturală (CDCC), ajutat de 4 comitete specializate însărcinate cu problemele educației, învățământului, culturii și patrimoniului cultural, precum și de Fondul cultural. În Convenție se stipulează că fiecare parte contractantă va lua măsurile necesare în vederea apărării contribuției sale la patrimoniul cultural comun al Europei și încurajarea sporirii acestei contribuții. De

¹¹ Ratificată de România prin Legea nr. 77/17.12.1991, publicată în *Monitorul Oficial al României*, nr. 258 din data de 20 decembrie 1991.

asemenea se prevede că fiecare parte contractantă va considera obiectele care au o valoare culturală europeană și care sunt sub controlul sau ca făcând parte integrantă din patrimoniul cultural comun al Europei și va lua măsurile necesare pentru salvarea lor și pentru a facilita accesul la ele.

(2) Convenția europeană privind infracțiunile asupra bunurilor culturale, semnată la Delphi, în data de 23 iulie 1985;

(3) Convenția pentru protecția patrimoniului arhitectural al Europei, adoptată la Granada, în data de 3 octombrie 1985¹²;

Statele membre ale Consiliului Europei, semnatare ale prezentei Convenții, considerând că scopul Consiliului Europei este acela de a realiza o uniune mai strânsă între membrii săi, îndeosebi pentru a salvagarda și a promova idealurile și principiile care sunt patrimoniul lor comun, recunoscând că patrimoniul arhitectural constituie o expresie de neînlocuit a bogăției și a diversității patrimoniului cultural al Europei, o mărturie neprețuită a trecutului nostru și un bun comun al tuturor europenilor, reamintind importanța transmiterii unui sistem de referințe culturale generațiilor viitoare, a ameliorării condițiilor de viață urbană și rurală și a favorizării în același timp a dezvoltării economice, sociale și culturale a statelor și a regiunilor au convenit să instituie un regim legal de protecție a patrimoniului arhitectural. Fiecare parte semnatară se angajează să adopte politici de conservare integrată, care:

- să includă protecția patrimoniului arhitectural printre obiectivele esențiale ale amenajării teritoriului și ale urbanismului și să asigure luarea în considerare a acestui imperativ în diversele stadii de elaborare a planurilor de amenajare și a procedurilor de autorizare a lucrărilor;
- să promoveze programe de restaurare și de întreținere a patrimoniului arhitectural;
- să facă din conservarea, animarea și punerea în valoare a patrimoniului arhitectural un element major al politicilor în materie de cultură, de mediu și de amenajare a teritoriului;
- să favorizeze aplicarea și dezvoltarea tehnicilor și materialelor tradiționale, indispensabile pentru viitorul patrimoniului;
- să instituie un regim legal de protecție a patrimoniului arhitectural.

¹² Ratificată prin Legea nr. 157, publicată în *Monitorul Oficial al României*, nr. 274 din data de 13 octombrie 1997.

(4) Convenția Europeană pentru protecția patrimoniului arheologic (revizuită), adoptată la La Valetta, în data de 16 ianuarie 1992¹³;

Statele membre ale Consiliului Europei și celelalte state părți la Convenția culturală europeană, semnatare ale prezentei convenții (revizuită) recunoscând că patrimoniul arheologic european, mărturie a unei străvechi istorii, este supus unor grave amenințări de degradare, atât prin înmulțirea marilor lucrări de amenajare, cât și datorită riscurilor naturale, săpăturilor clandestine ori lipsite de caracter științific sau insuficienței informării a publicului, au convenit la adoptarea prezentei convenții ce are ca scop “protejarea patrimoniului arheologic ca sursa a memoriei colective europene și ca instrument de studiu istoric și științific.”¹⁴ Fiecare parte se angajează să pună în aplicare, potrivit modalităților specifice fiecărui stat, un regim juridic de protecție a patrimoniului arheologic, care să prevadă:

- ținerea unei evidențe a patrimoniului său arheologic și clasarea monumentelor sau zone protejate;
- constituirea unor rezervații arheologice, chiar fără vestigii vizibile la suprafață sau sub apă, pentru conservarea unor mărturii materiale care să poată fi studiate de către generațiile viitoare;
- obligația pentru descoperitor de a semnală autorităților competente descoperirea întâmplătoare a unor elemente ale patrimoniului arheologic și de a le pune la dispoziție pentru examinare.

(5) Convenția Europeană a peisajului, adoptată la Florența, în data de 20 octombrie 2000¹⁵.

Statele membre ale Consiliului Europei constatând că peisajul participă într-o manieră importantă la interesul general în ceea ce privește domeniile: cultural, ecologic, de mediu și social și că el constituie o resursă favorabilă pentru activitatea economică, ale cărei protecție, management și amenajare corespunzătoare contribuie la crearea de locuri de muncă, conștientă că peisajul contribuie la formarea culturilor locale și că acesta este o componentă de bază a patrimoniului natural și cultural european, contribuind la bunăstarea umană și la consolidarea identității europene, hotărâsc instituirea unui instrument nou consacrat în mod exclusiv protecției, managementului și amenajării tuturor peisajelor europene.

¹³ Ratificată de România prin Legea nr. 150, publicată în *Monitorul Oficial al României*, nr. 175 din data de 29 iulie 1997

¹⁴ Art.1 alin. 1

¹⁵ Ratificată de România prin Legea nr. 451/ 8.07. 2002, publicată în *Monitorul Oficial*, nr. 536 din data de 23 iulie 2002.

Noul instrument este reprezentat de această Convenție ce are ca obiective promovarea protecției peisajelor, managementul și amenajarea acestora precum și organizarea cooperării europene în acest domeniu. Fiecare parte semnatară se angajează:

- să recunoască juridic peisajele ca o componentă esențială a cadrului de viață pentru populație, expresie a diversității patrimoniului comun cultural și natural și fundament al identității acesteia;
- să stabilească și să implementeze politicile peisajului care au ca scop protecția, managementul și amenajarea acestuia, prin adoptarea de măsuri specifice menționate în prezenta convenție;
- să stabilească proceduri de participare pentru publicul larg, autorități regionale și locale, precum și pentru alți factori interesați la definirea și implementarea politicilor peisajere;
- să integreze peisajul în politicile de amenajare a teritoriului, de urbanism și în cele culturale, de mediu, agricole, sociale și economice, precum și în alte politici cu posibil impact direct sau indirect asupra peisajului.

CONVENȚIA UNIDROIT¹⁶, PRIVIND BUNURILE CULTURALE FURATE SAU EXPORTATE ILEGAL¹⁷, ADOPTATĂ LA ROMA LA 24 Iunie 1995, UN INSTRUMENT JURIDIC INTERNAȚIONAL DE O DEOSEBITĂ IMPORTANȚĂ.

Convenția a apărut pe fondul unei preocupări profunde a statelor în legătura cu traficul ilegal de bunuri culturale și cu daunele ireparabile cauzate în mod frecvent de acesta atât bunurilor respective, cât și patrimoniului cultural al comunităților naționale, tribale, autohtone sau al altor comunități, cât și patrimoniului comun al tuturor popoarelor, îndeosebi prin jefuirea siturilor arheologice și pierderea unor informații arheologice, istorice și științifice de neînlocuit ce rezulta din aceasta.

Convenția UNIDROIT abordează problema furtului și a comerțului ilicit de bunuri culturale. Documentul definește natura obiectelor acoperite și include prevederi pentru restituirea de bunuri furate. Convenția solicită, de asemenea, returnarea bunurilor culturale exportate ilegal și conturează circumstanțele în care aceste bunuri vor trebui imperativ returnate. Cererile de returnare se vor face în termen de trei ani din momentul în care un stat află locația și/sau identitatea

¹⁶ Institutul Internațional pentru Unificarea Dreptului Privat

¹⁷ Ratificată de România prin Legea nr. 149/1997, publicată în *Monitorul Oficial al României*, Partea I, nr. 176 din 30 iulie 1997.

posesorului obiectelor furate sau exportate ilegal, sau în termen de cincizeci de ani din momentul excavării. Convenția include o dispoziție specială cu privire la restituirea bunurilor culturale provenind din grupuri tribale și indigene - limitele de 50 ani nu se aplică obiectelor care au fost făcute de membrii tribali sau care sunt utilizate în ritualuri tradiționale sau de către comunitate. Obiectivul principal al statelor semnatare este acela de a se aduce o contribuție la eficientizarea luptei împotriva traficului ilegal de bunuri culturale prin stabilirea unui corpus minimal de reguli juridice comune, în scopul restituirii și înapoierii bunurilor culturale între statele contractante și al facilitării păstrării și ocrotirii patrimoniului cultural în interesul tuturor. Se impune a fi subliniat ca unul din meritele Convenției UNIDROIT constă în combaterea oricărei forme de decontextualizare și în stabilirea unor noi dispoziții în privința bunei sau relei-credințe a posesorului unui bun cultural. Din analiza acestui instrument juridic internațional se poate concluziona ca s-a reușit în mod admirabil crearea unui corpus de reguli juridice apte să faciliteze restituirea bunurilor culturale furate sau exportate ilegal.

PATRIMONIUL CULTURAL ÎN INSTRUMENTE JURIDICE EMISE DE INSTITUȚII ALE UNIUNII EUROPENE

Reglementările comunitare incidente domeniului patrimoniului cultural sunt:

(1) Regulamentul (CE) nr. 116/2009 din 18 decembrie 2008 privind exportul bunurilor culturale - (versiune codificată).¹⁸

(2) Regulamentul (CEE) nr. 752/93 al Comisiei din 30 martie 1993 privind dispozițiile de aplicare a Regulamentului (CE) nr. 116/2009 din 18 decembrie 2008 privind exportul bunurilor culturale - (versiune codificată).¹⁹

¹⁸ Publicat în „Jurnalul Oficial” nr. L 39 din 10.02.2009. Întrucât Regulamentul (CEE) nr. 3911/92 al Consiliului din 9 decembrie 1992 privind exportul bunurilor culturale către statele terțe (publicat în „Jurnalul Oficial” nr. L 395 din 31.12.1992) a comportat modificări prin Regulamentul (CE) nr. 2469/96 al Consiliului din 16.12.1996 (publicat în „Jurnalul Oficial” nr. L 335 din 24.12.1996), prin Regulamentul (CE) nr. 974/2001 al Consiliului din 14.05.2001 (publicat în „Jurnalul Oficial” nr. L 137 din 19.05.2001) și prin Regulamentul (CE) nr. 806/2003 al Consiliului din 14.04.2003 (publicat în „Jurnalul Oficial” nr. L 122 din 16.05.2003), din motive de claritate și de raționalizare, acest regulament a fost codificat. Potrivit art. 11, „Regulamentul (CEE) nr. 3911/92, astfel cum a fost modificat prin regulamentele enumerate în anexa II, se abrogă. Trimiterile la regulamentul abrogat se înțeleg ca trimiteri la prezentul regulament și se citesc în conformitate cu tabelul de corespondență din anexa III”.

¹⁹ Publicat în „Jurnalul Oficial” nr. L 77 din 31.03.1993. Au fost operate modificări prin Regulamentul (CE) nr. 1526/98 al Comisiei din 16.07.1998 (publicat în „Jurnalul Oficial” nr. L 201 din 17.07.1998) și prin Regulamentul (CE) nr. 656/2004 al Comisiei din 07.04.2004 (publicat în „Jurnalul Oficial” nr. L 104 din 08.04.2004).

Regulamentele stabilesc prevederi care asigură controale uniforme ale exporturilor de bunuri culturale la frontierele externe ale Uniunii Europene. Exportul bunurilor culturale în afara teritoriului vamal al Uniunii este condiționat de prezentarea unei autorizații de export. Această autorizație se eliberează de către autoritatea competentă a statului membru pe al cărui teritoriu se găsește legal bunul cultural. Pentru anumite categorii de bunuri culturale, autorizația de export este necesară doar dacă valoarea bunului atinge pragul financiar stabilit în anexele la regulament. Dacă este cazul, autoritatea competentă care emite autorizația de export consultă autoritatea competentă a statului membru de proveniență a bunului respectiv. Controalele vamale se asigură că doar bunurile culturale care sunt însoțite de o autorizație de export valabilă pot părăsi teritoriul vamal al Uniunii Europene. Regulamentul de punere în aplicare prevede trei tipuri de autorizații de export: autorizația normală, autorizația deschisă specifică și autorizația deschisă generală. Conform articolului 10 din regulamentul de bază, statele semnatare trebuie să prezinte în mod regulat Parlamentului European, Consiliului și Comitetului Economic și Social European un raport privind punerea în aplicare a regulamentului respectiv. În 2005, WCO²⁰ și UNESCO au elaborat în comun Modelul de certificat de export al bunurilor culturale WCO-UNESCO cu scopul de a uniformiza diversitatea certificatelor de export existente în lumea întreagă (pentru a facilita controalele vamale și pentru a permite detectarea documentelor false). Certificatul propus se bazează pe modelul de formular de autorizație de export normală a Uniunii Europene. În acest context, urmare a intrării României în Uniunea Europeană, s-a impus armonizarea legislației noastre interne în domeniul protecției bunurilor culturale cu prevederile Regulamentului (CEE) nr. 752/93, aceasta cu atât mai mult cu cât Regulamentul constituie un instrument juridic de imediată aplicabilitate.

(1) Directiva nr. 93/7/CEE a Consiliului din 15 martie 1993 privind restituirea bunurilor culturale care au părăsit ilegal teritoriul unui stat membru.²¹

Prezenta directivă instituie, un sistem comunitar de protecție a bunurilor culturale ale statelor membre și reglementează punerea în practică a unui sistem care să permită statelor membre să obțină restituirea, pe teritoriul lor, a bunurilor

²⁰ World Customs Organization – Organizația Mondială a Vămilei.

²¹ Publicată în „Jurnalul Oficial” nr. L 74 din 27.03.1993. Au fost operate modificări prin intermediul Directivei 96/100/CE a Parlamentului European și a Consiliului din 17 februarie 1997 (publicată în „Jurnalul Oficial” nr. L 60 din 01.03.1997) și al Directivei 2001/38/CE a Parlamentului European și a Consiliului din 5 iunie 2001 (publicată în „Jurnalul Oficial” nr. L 187 din 10.07.2001).

culturale clasificate drept „bunuri aparținând patrimoniului național”, care au părăsit ilegal teritoriul acestora. În ceea ce privește legislația noastră națională Directiva nr.93/7/CEE a fost transpusă prin intermediul Legii nr. 182/2000 privind protejarea patrimoniului cultural național mobil (Capitolul IX: “Restituirea bunurilor culturale mobile care au părăsit ilegal teritoriul unui stat membru al Uniunii Europene”). Data fiind amploarea pe care ar presupune-o în economia întregii lucrări o analiză detaliată a tuturor prevederilor acestor instrumente juridice, în cadrul lucrării am conturat doar în linii esențiale convențiile precizate.

CONCLUZIE

Protecția legală a patrimoniului cultural este un pilon fundamental al rezilienței culturale, având rolul de a conserva și de a transmite mai departe valorile, tradițiile și identitatea națională. Un cadru legal robust, susținut de politici publice adecvate și de implicarea activă a comunităților locale, poate asigura continuitatea patrimoniului cultural în fața oricăror provocări. În acest fel, cultura nu doar că supraviețuiește, ci și contribuie activ la stabilitatea și coeziunea socială, susținând dezvoltarea durabilă a societății.

BIBLIOGRAFIE

Acte normative:

Legea 182/25 octombrie 2000, privind protejarea patrimoniului cultural național mobil;
Decretul nr. 605/1957 privind ratificarea Convenției pentru protecția bunurilor culturale în caz de conflict armat, adoptată la Haga, la 14 mai 1954, publicat în „Buletinul Oficial” nr. 6 din 28.01.1958;
Legea nr. 79/1993 pentru aderarea României la Convenția asupra măsurilor ce urmează a fi luate pentru interzicerea și împiedicarea operațiunilor ilicite de import, export și transfer de proprietate a bunurilor culturale, adoptată de Conferința Generală a Organizației Națiunilor Unite pentru Educație, Știință și Cultură la Paris la 14 noiembrie 1970, publicată în „Monitorul Oficial al României”, Partea I, nr. 268 din 19.11.1993;
Legea nr. 150/1997 privind ratificarea Convenției europene pentru protecția patrimoniului arheologic (revizuită), adoptată la La Valetta, la 16 ianuarie 1992, publicată în „Monitorul Oficial al României”, Partea I, nr. 175 din 29.07.1997;
Legea nr. 149/1997 pentru ratificarea Convenției UNIDROIT privind bunurile culturale furate sau exportate ilegal adoptată la Roma la 24 iunie 1995, publicată în „Monitorul Oficial al României”, Partea I, nr. 176 din 30.07.1997;

Legea nr. 157/1997 privind ratificarea Convenției pentru protecția patrimoniului arhitectural al Europei, adoptată la Granada la 3 octombrie 1985, publicată în „Monitorul Oficial al României”, Partea I, nr. 274 din 13.10.1997;

Legea nr. 590/2003 privind tratatele, publicată în „Monitorul Oficial al României”, Partea I, nr. 23 din 12.01.2004;

Regulamentul (CE) nr. 116/2009 din 18 decembrie 2008 privind exportul bunurilor culturale - (versiune codificată), publicat în „Jurnalul Oficial” nr. L 39 din 10.02.2009;

Directiva nr. 93/7/CEE a Consiliului din 15 martie 1993 privind restituirea bunurilor culturale care au părăsit ilegal teritoriul unui stat membru, publicată în „Jurnalul Oficial”, nr. L 074 din 27 martie 1993, cu modificările și completările ulterioare;

Ordinul ministrului culturii nr. 1284/1996 pentru aprobarea Normelor metodologice privind criteriile unice de clasare a bunurilor culturale care fac parte din patrimoniul cultural național și a metodologiei de eliberare a adeverințelor de export, precum și a Regulamentului privind desfășurarea activităților comerciale cu bunuri culturale, publicat în „Monitorul Oficial al României”, Partea I, nr. 322 din 4.12.1996;

Convenția europeană privind infracțiunile asupra bunurilor culturale, emisă sub auspiciile Consiliului Europei, semnată la Delphi, în data de 23 iulie 1985.

Doctrina Românească:

Anghel, Ion: „Intrarea în vigoare a Tratatului de aderare a României la Uniunea Europeană și efectele acesteia”, în *Revista Dreptul* nr. 1/2007;

Diaconu, Nicoleta: *Dreptul Uniunii Europene*, Editura Lumina Lex, București, 2008;

Lazăr, Augustin: „Combaterea criminalității contra patrimoniului cultural național” în *Combaterea criminalității contra patrimoniului arheologic european*, Ediție bilingvă, Editura Lumina Lex, București, 2008;

Manolache, Octavian: *Tratat de drept comunitar*, Ediția a 5-a, Editura C.H. Beck, București, 2006;

Mihăilă, Marian: *Protecția bunurilor culturale în dreptul internațional public*, Editura Lumina Lex, București, 2003;

Oprîș, Ioan: *Transmuseographia*, Editura Oscar Print, București, 2000;

Tanislav, Elena: „Regimul juridic actual privind protejarea monumentelor istorice”, în *Revista Dreptul* nr. 10/2002.

TIPOLOGII CURATORIALE ÎN SPAȚIUL ROMÂNESC: RESURSE, STRATEGII ȘI MEDIERE CULTURALĂ

Cristiana Ursacheⁱ

Abstract:

This article analyzes the specifics of curatorial practices within the recent Romanian cultural context. It explores the challenges faced by curators in Romania, considering the available resources and institutional frameworks. Moreover, through case studies, the article examines the innovative strategies adopted by curators to overcome these challenges, focusing on exhibition design solutions and cultural mediation.

Throughout the article, the tensions between the democratization of cultural access and the preservation of artistic integrity, especially in the face of economic constraints, are highlighted. The study presents various examples of best practices and curatorial initiatives in Romania that manage to utilize existing resources and create contexts for dialogue, emphasizing the use of alternative spaces, the development of international partnerships, and the active involvement of local communities in the processes of creating and exhibiting contemporary art. The Romanian space proves to be fertile ground for developing curatorial strategies adapted to the local specificities while also contributing significantly to the international landscape of contemporary curatorial practices.

Rezumat:

Acest articol analizează specificul practicilor curatoriale în contextul cultural românesc recent. Sunt explorate provocările întâmpinate de

ⁱ Doctorand la Universitatea Națională de Arte „George Enescu” Iași și curator la Galeria Artep Iași.

curatorii din România având în vedere resursele și cadrele instituționale. Totodată, sunt examinate prin studii de caz strategiile inovative pe care curatorii le adoptă pentru a depăși aceste provocări, axându-se pe soluții de design expozițional și de mediere culturală. Pe parcursul articolului, sunt evidențiate tensiunile dintre democratizarea accesului la cultură și menținerea integrității artistice, mai ales în fața unor constrângeri economice. Studiul prezintă diverse exemple de bune practici și inițiative curatoriale din România, care reușesc să valorifice resursele existente și să creeze contexte de dialog, punând accent pe utilizarea spațiilor alternative, dezvoltarea parteneriatelor internaționale și implicarea activă a comunităților locale în procesele de creație și expunere a artei contemporane. Spațiul românesc reprezintă un teren fertil pentru dezvoltarea unor strategii curatoriale adaptate specificului local, oferind totodată o contribuție valoroasă la peisajul internațional al practicilor curatoriale contemporane.

Keywords:

Keywords: curatorship, cultural mediation, Romanian cultural space, cultural resources

Cuvinte cheie:

curatoriat, mediere culturală, spațiul cultural românesc, resurse culturale

Propunerile din acest articol răspund simultan nevoii de a studia practicile unor curatori preocupați de contextul actual general și în egală măsură, necesității de mediere culturală. În vederea unei reflecții aprofundate asupra eticii profesionale, a responsabilităților asumate de curator și mediatorul cultural, precum și asupra structurilor instituționale care au susținut dezvoltarea sistemului artistic în ultimele două decenii, este imperativă o abordare obiectivă, analitică și cuprinzătoare a practicilor curatoriale din spațiul românesc, a strategiilor utilizate și a dinamicii procesului de mediere culturală.

În exemplele date am în vedere studii de caz care analizează rolul curatorului în raport cu ceilalți agenți ai scenei artistice care contribuie la modelarea discursului despre artă (artistul, criticul, istoricul de artă, galeristul, muzeograful, mediatorul cultural etc.). Este necesară cartografierea practicilor curatoriale în context românesc

pentru o încadrare globală dar și pentru identificarea elementelor autohtone, unice ale practicilor curatoriale situate într-o analiză istoriografică. Curatorul a devenit în ultimii douăzeci de ani nu doar promotorul unui *gust* care poate susține și promova arta, ci și cel care scrie în timp real istoria artei prin istoria expozițiilor.

Am ales această subiect pornind de la curiozitatea personală și profesională de a lămuri nu doar istoria acestui domeniu tot mai vast, ci și pentru a putea proiecta posibilități de lucru în corelație cu necesitățile dezvoltării culturale a artelor vizuale. Se problematizează eșecul curatorului și disoluția unui model care astăzi nu mai poate funcționa - *The End of The Curator*.¹ Se înaintează ipoteze conform cărora viitorul curatoriatului stă sub semnul reformulării sale totale. Este studiată necesitatea modificării structurale a instituțiilor muzeale și se caută modele alternative. În acest context, evenimentele expoziționale pe care le-am invocat pe parcursul articolului reflectă faptul că sarcinile pe care le are curatorul sunt marcate permanent de factori culturali, sociali, politici, și nu în ultimul rând de presiunea de a produce rezultate cuantificabile imediat într-un sistem lent și capitalist.

Sunt evidențiați factorii care inevitabil afectează și influențează receptarea unui spațiu geografic marginal într-o arenă complexă în interese, tendințe și direcții curatoriale. Privind expoziția (și) ca pe o capsulă a timpului care se consumă rapid ca experiență, rămânând în urmă un material documentar supus, la rândul lui, unor inevitabile deformări, consider că scrierea unei analize istoriografice a practicilor curatoriale trebuie filtrată printr-o conștiință critică în măsură să reflecte punctele de intersecție între local și internațional, periferie și centru, într-un mod asumat și clar. Definirea curatoriatului pornește de la tangențele sale cu alte profesii, de la tensiunile instituționale care au determinat noi abordări și de la „turnurile” și reevaluările frecvente.

Astfel, când Paul O’Neil scrie în textul devenit canonic despre „cotitura curatorială”², pune pe seama gestului curatorial ruptura față de felul în care a fost înțeleasă și practică critica de artă în descendența modernismului. Momentul coincide cu cel în care spațiul expozițional a căpătat un substrat critic în sine, spre deosebire de analiza concentrată asupra lucrărilor de artă ca obiecte autonome. În lucrarea lui Paul O’Neill, se încearcă un exercițiu intelectual-curatorial-performativ și introduce noțiunea de evadare ca transformare, eliberare și deplasare. Teoreticianul devine (și) curator, făcând pasul de la masa de scris la spațiul expoziției iar pe de altă parte, se întrevăd două „fațete” ale curatoriatului: demersul

¹ Corina Oprea, *The End of The Curator on Curatorial Acts as Collective Production of Knowledge*, LUSA, Loughborough, 2017.

² Paul O’Neil, *Curating and the Educational Turn*, De Appel Arts Centre, Londra, 2010.

tematic/conceptual transpus într-un parcurs vizual și cel centrat pe biografia artistică, a unui singur artist/autor.

După cum Ruxandra Demetrescu mărturisește în revista *Arta*: „Cred că a discuta azi despre curatoriat – și despre termenii conecși (curatorial, curator, a curatoria) – presupune inevitabil o dimensiune retrospectivă. Istoria <<disciplinei>> curatoriale, de la Harald Szeemann la Okwui Enwezor, dezvăluie o realitate irefutabilă: curatorul a devenit un personaj hegemonic pe scena artei contemporane, iar curatoriatul o ocupație/instanță decisivă a lumilor artelor.”³

Creșterea gradului de urbanizare a avut drept consecință o intensificare a producției practicii artistice și a practicii curatoriale de a crea legături pe baza inter-subiectivității și a elaborării colective a (con)sensului cultural. Fiind pretextul producerii unei sociabilități specifice prin oferirea oportunității de a deschide o conversație imediată în prezența imaginii, artele vizuale se caracterizează prin puterea de a provoca empatie și de a permite împărtășirea emoțiilor și reflecțiilor participanților.

Reconsiderând locul lucrărilor de artă în cadrul sistemului economic ori material, care guvernează societatea contemporană, teoreticianul francez Nicolas Bourriaud afirmă că lucrarea artistică ar reprezenta un interstițiu social, preluând conceptul de interstițiu din lucrările lui Marx unde acesta avea funcția de a descrie comunitățile negustorești care eludau utilizarea mecanismelor de exercitare a economiei capitaliste, în particular a legii profitului, prin troc ori aplicarea unor tipuri autarhice de producție.⁴ Bourriaud sugerează faptul că arta rămâne un domeniu expus unui comerț simbolic al sensurilor care ar trebui judecat pe baza unor criterii estetice prin analizarea coerenței formei sale, a valorii simbolice a „lumii” pe care o sugerează și a imaginii relațiilor umane reflectate de acest domeniu.⁵

Arta ca domeniu precum și practica artistică au suferit modificări substanțiale, mai ales în ultimii 20 de ani atât datorită factorilor politici, sociali și economici cât și prin prisma evoluției tehnologiei care acaparează un teren tot mai vast în practica artistică. La nivel global, practica curatorială a cunoscut un val de noutate și o eferescență ce deja este consemnată în studiile mai multor curatori internaționali mai ales din includearea AI în practica artistică. Cercetarea despre practica artistică și practica curatorială reprezintă un domeniu de interes soldat cu

³ Revista ARTA, #44-45/2020, *Curatoriul astăzi*, Editor Magda Cârneci, București, p. 8.

⁴ Nicolas Bourriaud, *Relational Aesthetics*, tradus de Simon Pleasance & Fronza Woods cu participarea lui Mathieu Copeland, Les presses du réel, 2002.

⁵ *Ibidem*, pp. 16-18.

volume consistente despre cum se desfășoară și evoluează artele vizuale în anumite spații al lumii.

Paul O'Neill, Patrick Flores, Adrian Notz, Övül Ö. Durmusoglu și Joanna Warsza, ori Sebastian Cichocki dintre curatorii internaționali, dar și Liviana Dan, Ileana Pintilie, Apparatus 22, Anca Mihuleț, Flaviu Rogojan, Iris Ordean dintre curatorii români, sunt doar câțiva dintre cei ce discută despre rolul curatoriat astăzi, ca un promotor de evenimente vizuale și culturale, ca un catalizator și mediator al proceselor expoziționale și instituționale legate de producerea și difuzarea artei în plan local și global, ca un vector de putere simbolică, ideologică și chiar financiară în realitatea capitalistă și postcapitalistă din prezent.

În ansamblu, istoriografia curatoriatului artistic ne ajută să înțelegem evoluția, influența și semnificația practicilor curatoriale în lumea artei și a culturii contemporane. Practicile curatoriale din România au cunoscut o dezvoltare semnificativă în ultimii 20 de ani, reflectând transformările culturale și sociale din țară. La începutul anilor 2000 practicile curatoriale au început să se diversifice. Expozițiile și proiectele curatoriale au început să fie tot mai numeroase, iar noile generații de curatori au început să exploreze diverse abordări prin expoziții, proiecte și publicații. În deceniul următor, practicile curatoriale din România au cunoscut o internaționalizare semnificativă, fiind corelate cu momentul în care România a intrat în Uniunea Europeană și a trecut de criza economică. Curatorii români au început să coopereze cu instituții și artiști din străinătate frecvent, aducând noi perspective și resurse în peisajul artistic românesc. Expozițiile internaționale au devenit evenimente majore în calendarul artistic din România, atrăgând atenția asupra artei contemporane românești într-un context global.

Provocările pentru practicile curatoriale din România includ finanțarea limitată, accesul la spații adecvate pentru expoziții și sprijinul instituțional. De asemenea, există nevoia de dezvoltare a infrastructurii culturale pentru a susține practicile curatoriale în continuă evoluție. În plus, contextual politic și social poate influența în mod semnificativ modul în care se desfășoară practicile curatoriale și subliniază importanța independenței curatorilor în fața presiunilor politice. Cu toate aceste provocări, există numeroase oportunități pentru practicile curatoriale în România. Creșterea interesului pentru arta contemporană și pentru cultura urbană poate deschide noi căi de colaborare și finanțare. Dezvoltarea unei infrastructuri culturale mai puternice și a unei colaborări strânse între instituții culturale, artiști și curatori poate susține practicile curatoriale în viitor.

În contextul globalizării, artele vizuale sunt o platformă importantă de expresie, dialog cultural și explorare a diversității umane. Curatoriul în artele vizuale a devenit un domeniu crucial pentru gestionarea și interpretarea acestei

diversități. Un exemplu relevant al acestui articol este cel al curatoriatului transnațional care explorează modul în care curatoriatul influențează artele vizuale în era globalizării. Curatoriatul transnațional se referă la practica curatorilor de a crea și de a organiza expoziții sau evenimente artistice care traversează granițele naționale și culturale. Acesta implică colaborări între curatorii din diferite țări, artiști din diverse contexte culturale și expoziții care au un caracter internațional sau global. Globalizarea a schimbat radical modul în care arta este produsă, distribuită și consumată. Însă care este diferența între curatoriatul internațional și cel transnațional? Curatoriatul transnațional și cel internațional sunt concepte similare, dar diferă prin nuanțe specifice legate de abordare, scop și context. Curatoriatul internațional se referă la organizarea de expoziții și proiecte care implică artiști și participanți din mai multe țări, având în vedere o audiență globală pe când curatoriatul transnațional implică un dialog mai intens și reflexiv între culturi și națiuni, axându-se pe interconectivitate, influențe reciproce și traversarea granițelor geografice, politice și culturale și se concentrează pe procesele de colaborare și schimb intercultural, adesea problematizând noțiuni precum identitatea națională, colonialismul, migrația sau globalizarea. Altfel spus, curatoriatul internațional tinde să fie mai general, celebrând diversitatea globală fără a analiza neapărat relațiile dintre culturi pe când curatoriatul transnațional pune accent pe relațiile și dinamica dintre diverse culturi,

Un aspect cheie al curatoriatului transnațional este colaborarea. Curatorii din diferite țări pot lucra împreună pentru a crea expoziții care explorează teme sau probleme globale. De asemenea, pot organiza evenimente care pun în dialog artiști din diverse culturi pentru a crea lucrări colaborative sau pentru a aborda subiecte complexe și interculturale. Globalizarea schimbă fundamental peisajul artistic și curatoriatul nu a fost o excepție. Curatorii din România au devenit tot mai implicați în contextul internațional al artelor vizuale, colaborând cu colegi din întreaga lume și abordând teme globale în expozițiile lor, mai ales după 2010.

România, ca multe alte țări, a fost influențată de procesele globale și a devenit un element activ în comunitatea artistică internațională. Curatorii din România au adoptat o abordare transnațională pentru a crea și a organiza expoziții care să transcendă granițele naționale și culturale. Această dezvoltare a fost facilitată de accesul la resursele și rețelele internaționale, precum și de interesul crescut pentru diversitatea culturală.

Mihai Pop a fost curator al Pavilionului României la Bienala de Artă de la Veneția în 2015 și a adus o perspectivă contemporană și critică asupra realităților sociale și politice din România. Olga Ștefan este curator și a lucrat cu artiști internaționali, a organizat expoziții și evenimente care explorează relațiile dintre

artă, politică și tehnologie. De asemenea, există o listă extinsă de curatori români a căror practică se desfășoară permanent peste hotare, precum Anca Mihuleț, Mihnea Mircan, Cosmin Costinaș, Anca Rujoiu și Judith Angel.

Implicarea curatorilor români în proiecte curatoriale internaționale consolidează legăturile dintre scena artistică românească și cea internațională. Ei devin parte a unui cerc cultural global, ceea ce aduce avantaje reciproce pentru comunitatea artistică locală și cea internațională. Fiecare curator are o perspectivă și un set de interese curatoriale unice. Prezența diverselor voci curatoriale românești în străinătate aduce o diversitate de abordări și perspective asupra artei contemporane, ceea ce poate contribui la dezvoltarea și inovarea domeniului.

Anca Mihuleț este istoric de artă și curator și trăiește și lucrează la Seul. Proiectele propuse de Anca Mihuleț sunt motivate de coordonate istorice și sociale specifice, de cadrele instituționale în care au loc, dar și de colaborările artistice și curatoriale care de regulă se dezvoltă pe parcursul mai multor ani. În 2016 a fost premiată cu „Bursele Igor Zabel”. A fost unul dintre curatorii ediției din 2019 a Bienalei de la Singapore, cadru în care a cercetat cazuri de deplasare și naturalizare artistică, dar și moduri în care transmedialitatea poate influența percepția noastră asupra viitorului.

Mihnea Mircan este curator, în prezent doctorand la Universitatea Monash, Melbourne. A fost director artistic al Extra City Kunsthall, Anvers, în perioada 2011–2015 și a curatoriato numeroase expoziții pentru instituții de artă prestigioase, precum: Le Pavillon – Palais de Tokyo, Stroom Den Haag, MUSEION Bolzano, Fondation Ricard Paris. Mihnea Mircan este editorul unor volume de eseuri și cataloage, printre care o monografie Miklos Onucsán, și a publicat texte în reviste ca Afterall, Mousse și Manifesta Journal.

Cosmin Costinaș este curator în Berlin. A fost recent Director Artistic al celei de-a 24-a Bienale de la Sydney (2024) și al Trienalei Kathmandu 2077 (2022), precum și Co-Curator al Pavilionului României la cea de-a 59-a Bienală de la Veneția (2022), printre multe alte proiecte anterioare. A fost Director Executiv/Curator la Para Site, Hong Kong (2011–2022). A colaborat la scrierea romanului „Philip” 2007 și a editat și contribuit cu scrierile sale la numeroase cărți, reviste și cataloage de expoziții, cursuri și prelegeri la diferite universități și instituții din întreaga lume.

Anca Rujoiu, născută în România, 1984, este un curator și editor cu sediul în Singapore și Timișoara. Ea a absolvit programul de masterat în curatoriat la Goldsmiths College și a fost una dintre curatorii selectați pentru al 3-lea Curs Internațional de Curatoriat al Bienalei Gwangju din Coreea de Sud (2011). Din 2010, s-a alăturat inițiativei curatoriale FormContent. A fost co-curator al proiectului

Collective Fictions, unul dintre proiectele selectate în cadrul programului Nouvelles Vagues (2013), un program realizat de Palais de Tokyo dedicat tinerilor curatori.

Corina Apostol este curator și istoric de artă, care ocupă din 2019 poziția de curator al Galeriei de Artă din Tallinn. Născută la Constanța, este licențiată la Universitatea Duke și își continuă parcursul academic la Universitatea Rutgers, prin intermediul căreia va deveni cercetător la Muzeul Zimmerli, unde și-a dezvoltat cercetările privind arta rusească, pentru care a obținut o nominalizare la Premiul Kandinsky în 2016. Printre celelalte activități ale sale se numără implicarea în organizația Creative Time (pentru care a obținut o bursă Andrew W. Mellon) și cofundarea ArtLeaks.

Judit Angel este un istoric de artă și curator, născută în Arad, România. Ea este directorul inițiativei pentru arta contemporană tranzit.sk din Bratislava. Este interesată de funcția socială a artei, motiv pentru care se preocupă să conecteze arta cu alte domenii precum arhitectura, designul, educația, ecologia și sociologia. Judit Angel a absolvit Departamentul de Istoria Artei al Academiei de Arte din București. Ea deține un doctorat în istoria artei contemporane (Universitatea Loránd Eötvös din Budapesta, 2010).

Iar lista curatorilor români, a tipologiilor și tipurilor de practică poate continua. Am consemnat doar câteva nume notabile însă acestea sunt mult mai multe. În articolul de față doresc să dezvolt și componenta resurselor, a strategiilor și a medierii culturale printr-un studiu de caz amănunțit iar pentru acesta am ales expoziția „Risipit” a tânărului artist Andrei Gavrilița, pe care am avut ocazia să o curatorez la Galeria Artep în perioada 7 decembrie 2023 – 20 ianuarie 2024. Am ales această expoziție ca studiu de caz deoarece ea face parte dintr-un proiect intitulat Art Gen, proiect inițiat de Asociația Galeria Artep pentru a sprijinii tinerii absolvenți ai Universității de Arte „George Enescu” din Iași, astfel încât demersul este unul pe termen lung iar modul în care s-a configurat expoziția merită analizat din perspectiva resurselor și a strategiei.

Începând cu anul 2023, Asociația Galeria Artep din Iași și-a propus să contribuie activ în sfera artei locale tinere, acumulând resurse pentru a putea finanța un proiect al unui absolvent al universității de artă din Iași. Astfel, se organizează un apel de proiecte unde absolvenții anului curent sunt invitați să se înscrie cu lucrarea finală, de licență sau disertație. O comisie formată din cinci membri din diverse domenii ale culturii vizuale jurizează aplicația pentru a obține sprijin în dezvoltarea sa artistică și conceptuală pentru a se transforma într-un proiect expozițional. În ediția din 2023, juriul a fost format din Daria Ghiu, jurnalist cultural, Nicu Ilfoveanu, artist fotograf, Matei Câlția, galerist la Galeria Posibilă din București, Cătălin Gheorghe, curator și Prof.univ.dr. la U.N.A.G.E Iași și Mihaela Irimescu, galerist

Artep. Proiectul selectat în ediția 2023 a fost lucrarea de licență a tânărului artist moldovean, Andrei Gavrilița, intitulat „Risipit”.

Absolvent al specializării foto-video sub îndrumarea doamnei Conf.Univ.Dr. Lavinia German, Andrei Gavrilița (născut în 2001) își configurează practica sa artistică prin proiecte care explorează mediul fotografic din punct de vedere conceptual, dar și prin serii de fotografie documentară și directă. Andrei folosește mediul fotografic ca pe o unealtă în explorările sale artistice, încercând să înțeleagă lumea și pe sine însuși. Proiectele sale conceptuale prezintă o perspectivă experimentală și didactică care chestionează limitele fotografiei, în timp ce lucrările de fotografie directă sunt o ancoră în lumea fizică o explorare a intimității, o exprimare a sensibilității artistului și a relației sale cu contextul în care se află.

Subiectul ales de artist a fost unul provocator iar strategia aplicată în consturirea expoziției a fost gândită pentru dezvoltarea lucrării sale într-un punct de referință în cariera sa, într-un solo show bine argumentat. Pentru a putea sprijini artistul în demersul său, a avut parte de mentorat practic și conceptual din partea artistului Nicu Ilfoveanu și a curatoarei Larisa Oancea, mentori care i-au fost alături prin întâlniri repetate pentru a asigura coerența expoziției. De asemenea, în calitate de curator am contribuit cu un substrat de cercetare ce a susținut colaborarea cu artistul, timp în care acesta lucra la producția fotografică având sprijinul Galeriei Artep. Astfel, Andrei Gavrilița a completat componenta de fotografie din expoziție cu video și audio, asigurând dinamicitate în traseul expozițional și a completat subiectul cu noi perspective.

Subiectul expoziției „Risipit” a pornit de la lucrarea de licență și s-a configurat într-un discurs care vorbește despre consum, capitalism, marketing și umanitate. Oată cu dezvoltarea exponențială a pieței de consum, strategiile de marketing și reclamele au devenit tot mai creative și inedite, până în punctul în care au atins limita agresivului pentru a-și îndeplini scopul. Marketingul este astăzi atât de intens în mediul online, încât abia i se face simțită prezența în varianta sa fizică (print), însă această existență nu este deloc neglijabilă.

Puterea publicității nu constă în individualitatea fiecărui material, ci în abundența lor comună. Toate spațiile urbane (și nu numai) sunt însoțite de panouri publicitare, blocurile sunt acoperite de meshuri, magazinele cu mii de ambalaje și mesaje cu caracter comercial, iar aceste aspecte nu au fost ignorate de către artist, ci au reprezentat subiectul său de cercetare. Majoritatea oamenilor ignoră imaginile comerciale, alții le simt efectele, ori le privesc critic. Cert este că acestea există, într-o anumită formă, în conștiința noastră.

Conștiința colectivă, după cum spune Kay Mathiesen, face referire la existența unor idei comune mai multor indivizi care duc la formarea unui subiect

comun, care să fie familiar tuturor, iar publicitatea este un astfel de subiect comun nouă. Aceasta este în fapt și tema expoziției artistului Andrei Gavrilă, iar obiectele reprezentate în lucrările lui sunt cataloagele de produse ale lanțurilor de hipermarketuri din România.

În instalația multimedia „Risipit”, Andrei Gavrilă a explorat modul în care interpretarea lui artistică aduce noi înțelesuri asupra materialelor publicitare. Lucrările sale sunt comentarii critice asupra societății de consum, a comportamentului compulsiv a indivizilor, a intervențiilor dăunătoare mediului, exprimate artistic din perspectiva observatorului obiectiv. Astfel, formatul pe care artistul îl propune prin diferite tehnici specifice și prin prelucrarea digitală a materialelor comerciale, prin filmarea gestului performativ de distrugere a lor și prin invitarea publicului să repete același gest, formează un nou discurs care chestionează risipa.

Artistul a ales revistele de marketing ale unei companii din trei motive – unul estetic, unul conceptual și unul ecologic. Motivația estetică este bazată pe paleta variată de culori a paginilor din catalog și structurile vizuale organice ale paginilor văzute perpendicular, iar cea conceptuală – pe calitatea slabă a revistei ca obiect (calitatea slabă a hârtiei). Implicația ecologică este valabilă pentru toate lanțurile de magazine, însă unul dintre ele prezintă cel mai mare impact în acest context. Broșurile ce se regăsesc în lucrările lui Andrei Gavrilă sunt tipărite, conform BRAT (Biroul Român de Audit Transmedia), la un tiraj lunar de aproximativ cinci milioane de reviste (media tirajului brut de apariție lunară de 5.192.377 de exemplare). Cataloagele sunt distribuite în căsuțele poștale din România fără vreo abonare. Această practică agresivă de marketing prezintă în viziunea artistului o risipă enormă de hârtie, combustibil și muncă, într-o eră în care există forme mult mai eficiente de promovare și în care resursele ar trebui utilizate în mod rațional. În consecință, majoritatea revistelor sunt pliate, ignorate și aruncate – risipite.

Expoziția propusă de Andrei Gavrilă încurajează spiritul critic în comportamentul consumatorului de marketing, chestionează caracterul efemer al materialelor publicitare și a implicațiilor deciziilor cu privire la alegerile în strategiile de marketing ale marilor companii și totodată aduce în discuție ce rămâne și ce este risipit în tot acest sistem.

Ca strategie pentru medierea culturală din cadrul proiectului, am ales să activăm spațiul expozițional cu o instalație ce a implicat vizitatorii într-un gest performativ de reciclare a hârtiei. Andrei Gavrilă a reinterpretat din perspectivă fotografică materialele publicitare de consum a căror destin este să se *risipească* și prin propunerea lor în imagini fotografice a construit, de fapt, o variantă a lor ce trece de bariera timpului imediat, transformându-le într-o lucrare de artă. Artistul a filmat

distrugerea hârtiilor în sens performativ prin tăierea unui calup de 100 de reviste la o ghilotină industrială de tipografie. În același scop, a invitat vizitatorii să treacă prin distrugătorul de hârtie revistele a căror traiectorie ar trebui să fie spre reciclare.

Astfel, a fost creat un discurs ce a cuprins substraturi diverse de cercetare artistică și curatorială, artistul s-a exprimat prin medii diferite și strategia aplicată pentru medierea culturală a asigurat un traseu bine consolidat în expoziție. Încă un element din perspectiva strategiei care consolidează proiectul este întâlnirea cu unul din mentori, respectiv artist talk-ul dintre Andrei Gavrița și Nicu Ilfoveanu. Prin acesta a fost completat proiectul cu perspectiva fotografică a unui artist cu experiență și s-a creat o paralelă între un artist established și un artist emergent.

În concluze, aş putea spune că articolul „Tipologii curatoriale în spațiul românesc: resurse, strategii și mediere culturală” oferă un punct de vedere asupra complexității practicilor curatoriale din România și a provocărilor specifice acestui context cultural. Într-un peisaj caracterizat de constrângeri economice și infrastructurale, curatorii români demonstrează o capacitate remarcabilă de adaptare, inovație și integrare a strategiilor de mediere culturală. Acestea permit democratizarea accesului la artă, valorificarea resurselor locale și implicarea comunităților în procesul artistic, toate acestea contribuind la dezvoltarea unui ecosistem cultural incluziv și dinamic.

Studiul de caz analizat subliniază potențialul colaborativ al practicii curatoriale. Expoziția demonstrează cum strategiile curatorial-conceptuale, sprijinul instituțional și medierea culturală pot transforma o temă complexă precum consumul și risipa într-un discurs accesibil și captivant. Prin dialogul dintre artist și public, precum și prin crearea unor contexte performative și interactive susținute din punct de vedere curatorial, au reușit să promoveze atât reflecția critică, cât și angajamentul vizitatorilor. Totodată, analiza proiectului indică faptul că viitorul practicii curatoriale în România necesită o reformulare continuă, menită să răspundă dinamicii locale în sprijinul artiștilor și a proiectelor culturale. Adaptarea la tehnologiile emergente, construirea de rețele internaționale și consolidarea infrastructurii culturale locale sunt esențiale pentru a sprijini noile generații de curatori și artiști.

Astfel, articolul oferă un cadru teoretic solid și exemple practice relevante, conturând o imagine clară a potențialului practicilor curatoriale din România de a deveni un punct de referință în peisajul cultural internațional. Mai mult decât, perspectiva strategiilor prin proiecte și nu doar prin organizare de expoziții, reprezintă un model de practică curatorială și nu numai, care acționează ca motor al schimbării, evidențiind tensiunile, posibilitățile și provocările contemporane într-un mod accesibil și relevant pentru societatea actuală.

Cristiana Ursache (1999) este cercetător și curator în Iași. A absolvit studiile de licență și master în teorii și practici în artele vizuale la Universitatea de Arte „George Enescu” Iași, iar din 2023 defășoară o cercetare doctorală despre practicile curatoriale din România din anii 2000 până în prezent, în cadrul aceleiași universități. În trecut a urmat cursuri la universități din Spania și Elveția, la Escuela de Arte de Sevilla și la Zurich University of the Arts. În vara anului 2022 a avut rolul de mediator cultural la Pavilionul României din cadrul ediției 59a Bienalei de la Veneția iar în 2024 a colaborat cu Listval Gallery din Islanda. A curatoriât expoziții în țară și în afară ale unor artiști precum Ștefan Câlția, Claudiu Ciobanu, Sorin Ilfoveanu, Miruna Radovici, Radu-Mihai Tănăsă.

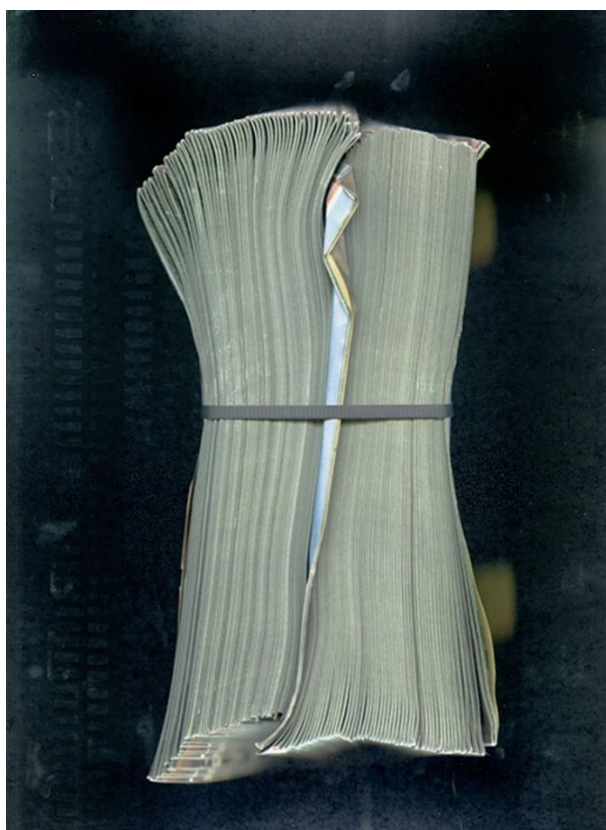


Figura 1
Andrei Gavrilă, *Risipit I* 2023 Digital Scan,
Giclee Print, Limited Edition of 5, 101 x 140 cm.

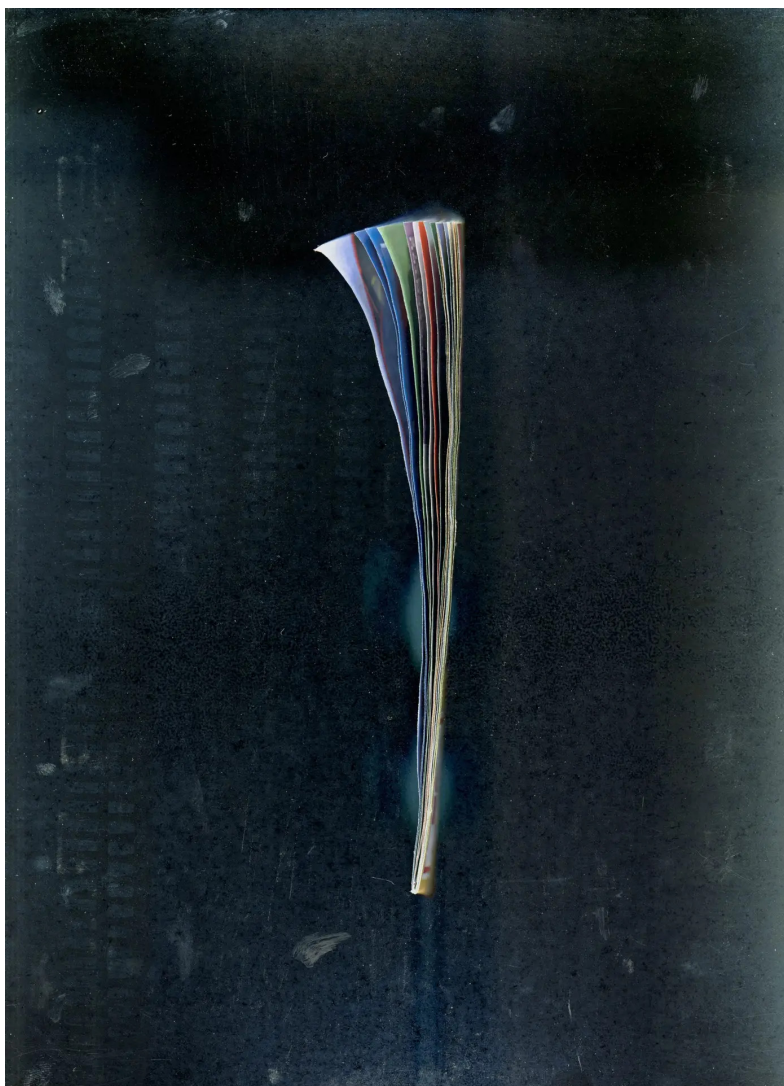


Figura 2
Andrei Gavrilă, Risipit III 2023 Digital Scan,
Ciclee Print, Limited Edition of 5, 101 x 140 cm.



Figura 3
Cadru din expoziție, Galeria Artep Iași, 2023.

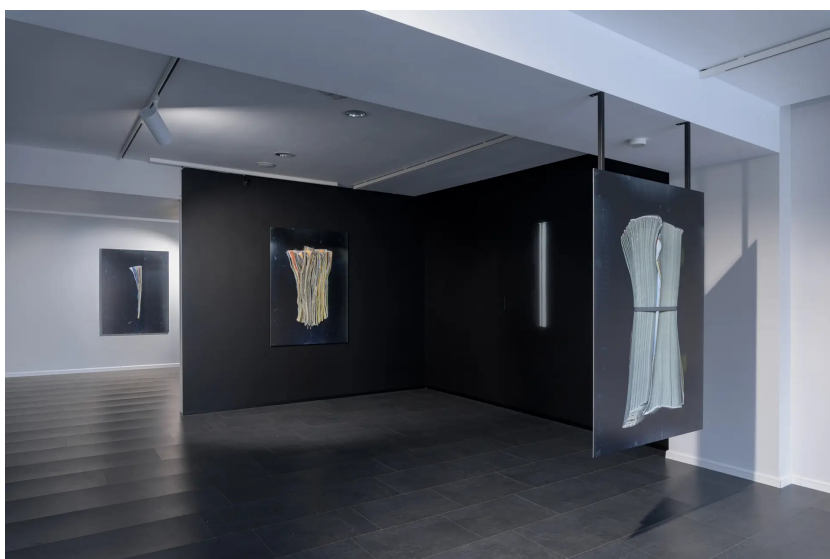


Figura 4
Cadru din expoziție, Galeria Artep Iași, 2023.

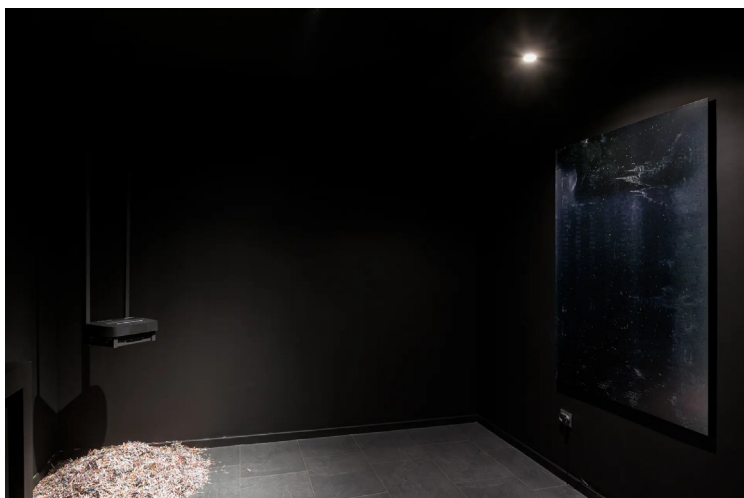


Figura 5

Cadru din expoziție. Instalația cu distrugătorul de hârtie și Risipit IV 2023 Digital Scan, Giclee Print, Limited Edition of 5, 101 x 140 cm.

BIBLIOGRAFIE

- Bourriaud, Nicolas : *Relational Aesthetics*, tradus de Simon Pleasance & Fronza Woods cu participarea lui Mathieu Copeland, Les presses du réel, 2002
- O'Neil, Paul: *Curating and the Educational Turn*, De Appel Arts Centre, Londra, 2010
- Oprea, Corina: *The End of The Curator on Curatorial Acts as Collective Production of Knowledge*, LUSA, Loughborough, 2017
- Revista ARTA*, #44-45/2020, *Curatoriul astăzi*, Editor Magda Cârneci, București

LISTA ILUSTRAȚIILOR

- Figura 1: Andrei-Gavrilița, Risipit I 2023 Digital Scan, Giclee Print, Limited Edition of 5, 101 x 140 cm.
- Figura 2: Andrei-Gavrilița, Risipit III 2023 Digital Scan, Giclee Print, Limited Edition of 5, 101 x 140 cm.
- Figura 3: Cadru din expoziție, Galeria Artep Iași, 2023.
- Figura 4: Cadru din expoziție, Galeria Artep Iași, 2023.
- Figura 5: Cadru din expoziție. Instalația cu distrugătorul de hârtie și Risipit IV 2023 Digital Scan, Giclee Print, Limited Edition of 5, 101 x 140 cm.

LE JEU DANS LA MÉDIATION CULTURELLE – À PRATIQUER SANS MODÉRATION PAR LES PROFESSIONNELS DU SECTEUR CULTUREL ET PAR LEUR PUBLIC

Mirela Giacomelⁱ

Abstract:

This article is a brief overview of the different ways in which play can be used in various cultural mediation activities. The author, Mirela Giacomel, presents in detail a cultural mediation activity for an infant audience: babies. To draw their attention to the works of art in the museum, Mirela uses a playful “arsenal” in which we find: dolls, toys, songs, dances, special collage books. The article supports the use of the game in cultural mediation activities because it stimulates the audience’s ability to: memorize, observe and analyze.

Rezumat:

Acest articol este o scurtă prezentare a diferitelor modalități în care jocul poate fi folosit în diverse activități de mediere culturală. Autoarea, Mirela Giacomel prezintă în detaliu o activitate de mediere culturală pentru un public infantil : bebelușii. Pentru a atrage atenția acestora către operele de artă din muzeu, Mirela folosește un « arsenal » ludic în care găsim : păpuși, jucării, cântece, dansuri, cărțile de colaj speciale. Articolul susține folosirea jocului în activitățile de mediere culturală căci el stimulează capacitatea publicului de a : memoriza, observa și analiza.

ⁱ Directrice, KREAZINE, microentreprise de médiation culturelle, Cherbourg, France.

Keywords:

Cultural mediation, infant audience, educational games

Cuvinte cheie:

Mediere culturală, public infantil – bebeluși, jocuri educaționale

Utiliser le jeu dans la médiation culturelle facilite la transmission de savoirs. Le médiateur culturel peut organiser sa visite d'une manière ludique pour transmettre et partager avec le public des informations nouvelles et engager son public dans la promotion, protection et conservation du patrimoine.

Cette manière ludique fait référence au jeu classique mais aussi à un discours plus libre, moins académique et à un parcours dynamique.

Quand on parle d'un discours libre on peut imaginer aussi un dialogue avec le public, des énigmes à résoudre, un discours parsemé avec des anecdotes/blagues ou tout autre type discours actif où le public est engagé.

Le parcours dynamique implique un déplacement avec des changements des postures de la part du public (assis, regarder proche ou à distance, regroupement frontal ou en cercle, etc). Changer les postures amène une dynamique et évite l'ennui de la part du public.



Figure 1

Posture 1. Assis devant l'œuvre.



Figure 2

Posture 2. Debout devant l'œuvre.

Le médiateur culturel va transmettre des valeurs, des informations dans son discours et la quantité de ces informations dépend de la capacité du public de les recevoir. C'est lui qui fait le lien entre le public et l'œuvre d'art ou le patrimoine. C'est lui qui va stimuler l'intérêt du public vers tel ou tel œuvre.

La médiation culturelle doit rester une transmission d'informations, réalisée dans un mode différent de ce qui se passe à l'école. La médiation culturelle stimule la curiosité, le sens d'analyse, l'observation chez le public. La transmission de savoirs par un médiateur culturel est aussi un apprentissage en utilisant d'autres moyens qu'à l'école. C'est pour cela que le médiateur culturel doit connaître son public bien avant.

Exemple de création d'un atelier ludique pour les tout petits (bébés) :

ÉTAPES

1. Choisir le sujet

Les bébés ne savent pas encore parler, ne se déplacent pas rapidement, ils ne sont pas capables de se concentrer longtemps sur quelque chose. Le sujet doit leur être familier et en même temps général. Pour un de mes ateliers j'ai choisi de parler des mamans et des bébés car les tout petits savent qu'est-ce que c'est une maman et comment elle se comporte avec les bébés. Comme l'atelier se déroulait dans un musée classique j'ai choisi des œuvres représentant des Saintes Vierges avec l'enfant Jésus et des anges qui sont des personnages rappelant les gestes et les postures maternelles.



Figure 3

Type de tableau choisi : « Madone sur un trône entourée des anges »
Maître de la légende de Sainte Ursule, 15ème siècle, Musée Thomas Henry, Cherbourg.

2. Sélection des œuvres et du parcours

Après avoir choisi le sujet en fonction des capacités de compréhension du public j'ai construit le parcours tenant compte des habilités du public. Le parcours pour cette catégorie de public ne doit pas être long et la durée de l'atelier est d'environ 30/40 minutes. Trois ou quatre tableaux à voir/observer est largement suffisant et c'est recommandé de les choisir sur le même palier.

Comme les bébés sont petits j'ai choisi des tableaux grands, sans beaucoup de détails ou des tableaux plus petits mais accrochés plus bas. Quand les tableaux sont difficiles à comprendre pour le public ciblé on peut utiliser des jeux/jouets pour attirer son attention vers le point à observer. Dans un des tableaux, qui était assez petit pour que les bébés puissent bien discerner les personnages, il y avait un mouton. J'ai choisi de chanter une comptine et d'animer la comptine avec des jouets similaires aux personnages du tableau. Mettre des jouets, chanter une comptine, avoir un discours différent qui donne des informations d'une autre manière engage le public et suscite toute son attention.



Figure 4
« Sainte Famille avec Saint Jean », Jacques de Stella, 17ème siècle,
Musée Thomas Henry, Cherbourg.

Pour un public tout jeune les jouets, les histoires, les comptines, l'imitation, les gestuelles sont très engageantes. Pour cet atelier pour des tout petits l'interprétation théâtrale, avec des jouets avait comme but de capter leur attention vers une œuvre qui était placée trop haut.

En fonction du profil du public on peut imaginer différentes manières ludiques pour transmettre les informations/notions souhaitées.

3. Structurer le dialogue et le jeu

Comme mentionné plus haut, le jeu engage l'attention du public et facilite la mémorisation des informations. De plus, les bébés sont un public avec une capacité limitée de dialogue donc le jeu devient une forme de communication non verbale à condition qu'il est strictement lié à ce qu'on observe dans les tableaux ou dans des autres environnements patrimoniaux.

Exemple : dans l'atelier que j'ai organisé chaque bébé avait un poupon et il devait imiter les actions faites par les Saintes Vierges dans les tableaux. Ainsi les bébés imitaient ce qu'ils voyaient que les Saintes Vierges faisaient dans les tableaux. De cette manière les tout petits comprenaient le sujet des tableaux et ils étaient capables, par le jeu, de raconter ce qui se passe dans le tableau.



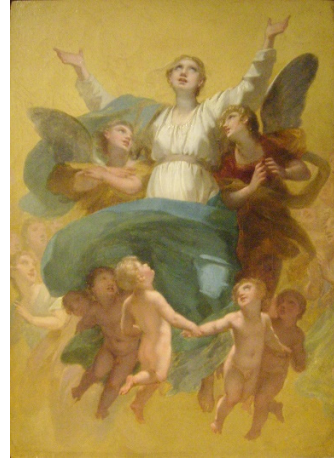
Figure 5

Dans ce tableau Jésus se réveille de son sommeil. Par imitation les bébés participants ont aussi réveillé leurs poupons. « Sainte famille avec Sainte Elisabeth et Saint Jean Baptiste enfant », Louis Licherie de Beurie, 17ème siècle, Musée Thomas Henry, Cherbourg.

4. Partie pratique – renforcer la notion acquise

La partie pratique est une possibilité de vérifier si les notions transmises sont comprises. Mettre en pratique ce qu'on a appris et aussi une possibilité de renforcer l'apprentissage. A leur âge, mes participants n'avaient pas une motricité fine très bien développée donc j'ai choisi une activité pratique simple : le collage. Toujours

dans le but de renforcer l'acquisition des informations offertes lors de la présentation orale j'ai choisi de leur demander de compléter un livre de collage : ils devaient coller le bébé Jésus à la bonne place dans l'image. L'image était une version simplifiée du tableau vu.



Figures 6-7

Image du livre de collage conçu et inspiré par le tableau « Assomption de la Vierge »,
Pierre Paul Prud'hon.

Matériel nécessaire pour la partie orale : poupons, peluche mouton, petites draps pour poupons, fleurs en crochet, comptine sur moutons, danser une ronde avec les petits, les grands et les poupons

Matériel nécessaire pour la partie pratique : livret collage, petits enfants Jésus pre-découpés, bâtons de colle

Ce type d'atelier ou le jeu se glisse dans le discours oral et dans la partie pratique satisfait un public familial et jeune. Mais si le jeu est mené d'une manière plus approfondie (jeu d'énigmes, espace game, enquêtes, etc) il peut aussi attirer le public adulte. Le jeu qui implique les manipulations est également adapté aux adultes et aux plus jeunes.



Figures 8-9

Devinette jeu « poisson à peser » pour adultes et enfants : avec la canne à pêche on levait/faisait semblant de pêcher le poisson et on devait deviner son poids ; la bonne réponse était cachée derrière le cartel avec les consignes de jeu.



Figure 10

Jeux de manipulation : puzzles géants qui plaisent autant aux adultes qu'aux enfants.

La médiation faite pour le public familial offre la possibilité de s'adresser à deux catégories d'âge : aux adultes et aux jeunes. De cette manière l'œuvre d'art/le patrimoine devient un sujet de communication en famille, de partage. Pour des enfants d'école primaire il y a de nombreux sujets à discuter lors d'une visite au musée : géographie, histoire, céramique décorative, sculpture, beaux-arts, etc.

En fonction de chaque sujet le discours ludique peut stimuler un ou plusieurs sens : le touché, la vue, l'odorat, l'ouïe, le goût.

Exemple : Pour une visite où la thématique était la sculpture les enfants et leurs accompagnateurs ont eu la possibilité de toucher une sculpture. Toucher une œuvre d'art reste une pratique inédite et non autorisée en dehors des visites/ateliers organisés par des institutions culturelles donc cette action restera figée dans la mémoire des participants. A cette action on peut lier d'autres souvenirs comme le nom de l'artiste, le titre de l'œuvre, le matériau de la sculpture, etc.



Figure 11

Atelier pour les familles sur le thème de la sculpture au musée Thomas Henry, Cherbourg.

Toujours en utilisant le ludique, on peut concevoir des tours guidés pour promouvoir le patrimoine extérieur. Sur un tour guidé on peut stimuler l'esprit d'analyse ou d'observation avec des jeux type recherche et trouve. Les tours guidés sont un bon moyen pour faire la promotion du patrimoine et en France sont très prisés par les touristes.

Avec l'école, le tour guidé, l'atelier ou la visite d'un musée ou d'un objectif touristique sont des activités qui aident à sédimerter des notions apprises en classe. Pour ce faire le médiateur culturel doit établir le sujet et le parcours de commun accord avec l'enseignant. Chaque sortie, au musée ou à l'extérieur pour voir un monument de patrimoine permet aux élèves de connaître ou d'approfondir certaines notions. Lors d'un tour guidé sur l'architecture du XIX siècle les élève du cycle primaire ont pu observer des différents matériaux et styles de construction pour ensuite faire une comparaison avec leurs propres habitations. Ce type de sortie peut être continuée en classe par l'enseignant ou par le médiateur culturel.



Figure 12
Tour guidé sur l'architecture.

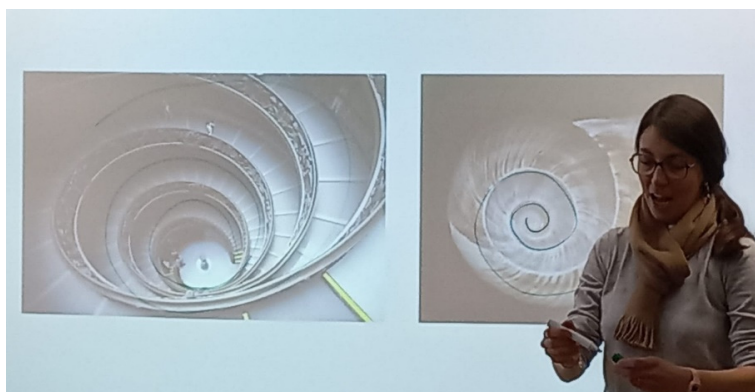


Figure 13
Continuation du tour guidé sur l'architecture en classe
avec explication des différents types d'escaliers.

Sans faire une sortie préalable le médiateur culturel peut aussi se déplacer dans l'école pour organiser une intervention visant à mettre en avant une œuvre, une institution, un objectif patrimonial, un artiste, un style, etc. Pour ce faire un échange préalable avec l'enseignant est nécessaire pour choisir le sujet de l'intervention. A partir du moment où le sujet est choisi, le médiateur culturel va organiser son discours en fonction de son public.

Exemple : apprendre la géométrie à travers les œuvres de Victor Vasarely

Pour cet atelier j'ai transporté des sérigraphies de Victor Vasarely dans une école maternelle. En plus de renforcer des notions de géométrie que les enfants connaissaient déjà, j'ai aussi travaillé sur le dégradé et sur les motifs décoratifs.

Comme le public était très jeune le jeu a été présent sur toute la durée de l'atelier : puzzles avec des formes géométriques, frises décoratives, formes décoratives peintes avec des dégradés de couleurs, etc.



Figures 14-16

Apprendre la géométrie à travers les œuvres de Victor Vasarely.

Même si le jeu paraît quelque chose à faire en dehors des environnements propices à l'apprentissage, il est nécessaire pour stimuler l'esprit d'observation et d'analyse. Le jeu dans la médiation culturelle doit être pratiqué sans modération !

LISTE DES FIGURES

Figure 1: Posture 1. Assis devant l'œuvre.

Figure 2: Posture 2. Debout devant l'œuvre.

Figure 3: Type de tableau choisi : « Madone sur un trône entourée des anges ».

Figure 4: « Sainte Famille avec Saint Jean », Jacques de Stella, 17ème siècle, Musée Thomas Henry, Cherbourg.

Figure 5: Dans ce tableau Jésus se réveille de son sommeil. Par imitation les bébés participants ont aussi réveillé leurs poupons. « Sainte famille avec Sainte Elisabeth et Saint Jean Baptiste enfant », Louis Licherie de Beurie, 17ème siècle, Musée Thomas Henry, Cherbourg.

Figures 6-7: Image du livre de collage conçu et inspiré par le tableau « Assomption de la Vierge », Pierre Paul Prud'hon.

Figures 8-9: Devinette jeu « poisson à peser » pour adultes et enfants : avec la canne à pêche on levait/faisait semblant de pêcher le poisson et on devait deviner son poids ; la bonne réponse était cachée derrière le cartel avec les consignes de jeu.

Figure 10: Jeux de manipulation : puzzles géants qui plaisent autant aux adultes qu'aux enfants.

Figure 11: Atelier pour les familles sur le thème de la sculpture au musée Thomas Henry, Cherbourg.

Figure 12: Tour guidé sur l'architecture.

Figure 13: Continuation du tour guidé sur l'architecture en classe avec explication des différents types d'escaliers.

Figures 14-16: Apprendre la géométrie à travers les œuvres de Victor Vasarely.

INSTRUMENTE DIGITALE PENTRU REZILIENȚA CULTURALĂ: LECȚII ERASMUS+ ȘI INOVAȚII LOCALE

Dragoș Marinescuⁱ

Abstract:

In today's context of rapid change and global crises, cultural resilience becomes essential for preserving identity and social cohesion. This paper explores the role of digital education in supporting cultural resilience, drawing on lessons learned from our colleagues' Erasmus+ program trips and from the innovations implemented in the Iron Gates Region Museum in recent years. The paper also includes practical examples from our museum that contribute to cultural education and community resilience. In addition, we will briefly mention our recent projects such as the *"The Culture Pill"* and the films made for the planetarium, emphasizing the use of cutting-edge technologies for generating authentic content.

Through this paper, we aim to demonstrate how digital technologies can be effectively integrated into cultural mediation to support cultural resilience and provide insights into the future development of digital initiatives in museums.

Rezumat:

În contextul actual al schimbărilor rapide și al crizelor globale, reziliența culturală devine esențială pentru păstrarea identității și coeziunii sociale. Această lucrare explorează rolul educației digitale în sprijinirea rezilienței culturale, bazându-se pe lecțiile învățate din deplasarea colegilor noștri, prin programul Erasmus+, și pe inovațiile

ⁱ Inginer la Muzeul Regiunii Porțile de Fier din Drobeta Turnu Severin.

implementate în muzeul Regiunii Porților de Fier, în ultimii ani. Lucrarea include și exemple practice din muzeul nostru care contribuie la educația culturală și la reziliența comunității. În plus, vom menționa pe scurt proiectele noastre recente, cum ar fi „*Pastila de cultură*” și filmele realizate pentru planetariu, subliniind utilizarea tehnologiilor de ultimă oră pentru generarea de conținut autentic. Prin această lucrare, ne propunem să demonstrăm cum tehnologiile digitale pot fi integrate eficient în medierea culturală pentru a sprijini reziliența culturală și să oferim perspective asupra dezvoltării viitoare a inițiativelor digitale în muzee.

Keywords:

digital tools, museum education, web-based tools, technology-based cultural mediation, museum films, generative artificial intelligence

Cuvinte cheie:

Instrumente digitale, educație muzeală, instrumente bazate pe web, mediere culturală bazată pe tehnologie, filme muzeale, inteligență artificială generativă

INTRODUCERE ȘI OBIECTIVE:

În era digitală, tehnologia modernă joacă un rol esențial în transformarea educației în pedagogia muzeală și alte medii, contribuind semnificativ la consolidarea rezilienței culturale. Tehnologia facilitează moduri interactive și captivante de a învăța lucruri noi, fie că este vorba de educația dintr-un muzeu, învățământ la distanță sau desfășurarea cursurilor în sala de clasă.

Utilizarea tehnologiilor moderne în pedagogia muzeală este esențială pentru păstrarea și promovarea identității culturale, contribuind la accesibilitatea și gestionarea eficientă a informațiilor, chiar și în perioade de criză.

Iată câteva exemple de obiective pentru utilizarea tehnologiei moderne în vederea consolidării rezilienței culturale: Transformarea experiențelor muzeale, făcând expozițiile mai interactive, captivante și accesibile; creșterea accesibilității și incluziunii prin intermediul tehnologiilor asistive și a conținutului adaptat; facilitarea învățării personalizate, cu ajutorul aplicațiilor și jocurilor digitale adaptate nevoilor specifice; promovarea colaborării și a parteneriatelor între instituții culturale prin intermediul proiectelor digitale; asigurarea inovării continue și adaptării la noile tehnologii emergente.

Tehnologia nu doar îmbunătățește accesibilitatea și incluziunea, dar și facilitează învățarea personalizată și implicarea activă a vizitatorilor. Prin integrarea tehnologiei moderne, muzeele pot deveni centre educaționale dinamice, capabile să atragă și să educe un public divers, menținându-și relevanța în societatea contemporană.

EXPERIENȚĂ ȘI BUNE PRACTICI INTERNAȚIONALE:

Muzeul Regiunii Porților de Fier este beneficiarul acreditării Erasmus în domeniul educației adulților, acreditare valabilă în perioada 01.02.2022 – 31.12.2027. Astfel, în cadrul proiectului Erasmus+ Educația Adulților, colegii noștri au participat la un program de formare – „*Digital Education Tools for Beginners*”, desfășurat în Atena, în perioada 13-18 mai 2024, unde au descoperit diverse aplicații digitale utile pentru pedagogia muzeală. Iată câteva dintre acestea:

*Genially*¹ este o platformă online care facilitează crearea de conținut interactiv, inclusiv jocuri, sondaje, prezentări și cursuri. Această aplicație oferă utilizatorilor o varietate de șabloane gratuite care pot fi personalizate pentru a se adapta nevoilor specifice ale fiecărui proiect.

*Blooket*², un website unde se pot crea seturi de întrebări utilizabile în diverse jocuri competitive.

*Nearpod*³: O platformă pentru crearea de lecții interactive, sub formă de jocuri de memorie, întrebări, cuvinte lipsă, etc.

Aceste aplicații digitale vor fi integrate în special în programele educaționale dedicate copiilor și elevilor, reprezentând instrumente valoroase pentru atelierele și activitățile interactive organizate de muzeu. Caracterul lor ludic și interactiv le face deosebit de potrivite pentru publicul tânăr, permițându-ne să transformăm procesul de învățare despre patrimoniul cultural într-o experiență captivantă și memorabilă. De exemplu, prin Blooket.com putem organiza competiții educative între echipe de elevi - în Figura 1 putem vedea un set de întrebări realizat pentru un eveniment realizat pentru planetariu.

În cadrul proiectului de mobilitate Erasmus+ din anul precedent, un grup de 6 specialiști ai Muzeului Regiunii Porților de Fier au participat, în perioada 01.05.2023 - 05.05.2023, la modulele cursului „*Project – Based Learning (PBL) in Museums and Cultural*

¹ <https://genially.com/>.

² <https://blooket.com/>.

³ <https://nearpod.com/>.

Heritage Sites” organizat la Roma de către Europass Teacher Academy. Acest curs a contribuit la dezvoltarea competențelor în domeniul culturii, artei și creativității.⁴

PBL este o metodă de învățare centrată pe cursanți, în care aceștia colaborează pentru a răspunde unei întrebări de bază printr-un proiect, pe care îl prezintă ulterior într-un mediu digital. Această metodă integrează ușor tehnicile digitale, stimulând gândirea critică, comunicarea și abilitățile sociale.⁵ Iată câteva aplicații utilizate în cadrul cursului:

*Padlet*⁶ este o platformă de colaborare vizuală care permite utilizatorilor să creeze panouri digitale, unde pot adăuga și accesa diverse tipuri de conținut, fiind extrem de utilă în context educațional pentru organizarea lecțiilor interactive și accesul la resurse.

*Milanote*⁷ este o platformă similară cu Padlet, utilizată în cadrul cursului nostru pentru organizarea și partajarea resurselor necesare, prin note, imagini, linkuri și fișiere. În timpul orelor, prin intermediul acestei aplicații ni s-au prezentat orașul și obiectivele turistice, precum și detalii referitoare la învățarea bazată pe proiecte (PBL). (Figura 2)

*Goosechase*⁸ reprezintă o platformă inovatoare dedicată generării de jocuri interactive cu obiective în timp real, inspirată de conceptul de vânătoare de comori. În timpul cursului, am participat la un joc organizat în frumosul cartier Coppedè din Roma, unde am fost implicați în îndeplinirea diverselor sarcini, cum ar fi fotografierea unor obiecte arhitecturale și realizarea de interviuri pe stradă. (Figura.3)

Învățarea bazată pe proiecte (PBL) poate integra digitalul în procesul de predare prin utilizarea de instrumente tehnologice care facilitează colaborarea, cercetarea și prezentarea proiectelor. Această tehnică stimulează gândirea critică, creativitatea, comunicarea și abilitățile sociale, esențiale în vremurile noastre.

INOVAȚII LOCALE:

O contribuție semnificativă la infrastructura digitală a muzeului o reprezintă sistemul de management al conținutului digital, implementat de mine în anul 2017

⁴ <https://www.facebook.com/share/p/19eWLSRiyT/>.

⁵ Laura Coleman, Sarah Field, Kristi Wagner, *PBL Develops Essential Digital Literacies Skills in the Post-COVID Landscape*, *PBL Evidence Matters* 3(2), The Buck Institute for Education, 2024, disponibil la: <https://www.pblworks.org/sites/default/files/2024-03/PBL%20Develops%20Digital%20Literacies%20%20PBLWorks.pdf>.

⁶ <https://padlet.com/>.

⁷ <https://milanote.com/>.

⁸ <https://goosechase.com/>.

pentru Pavilionul Multifuncțional. Acest sistem inovativ constă într-un website local, găzduit pe un echipament info-touch, care gestionează eficient afișarea conținutului pe toate display-urile din clădire. Arhitectura sistemului este construită astfel încât fiecare display are dedicată o sub-pagină specifică în interfața website-ului, modificările realizate fiind reflectate în timp real pe ecranul corespunzător (Figura 4).

Un aspect esențial al acestei soluții este capacitatea sa de arhivare și redundanță - toate materialele vizuale ale evenimentelor și activităților desfășurate sunt stocate local pe server. Această abordare asigură nu doar prezervarea digitală a istoricului activităților muzeale, ci și reziliența sistemului în situații de criză, precum întreruperile conexiunii la internet. Astfel, continuitatea activității muzeale și accesul la resurse rămân neafectate de factori externi perturbatori, contribuind la consolidarea rezilienței culturale digitale a muzeului.

PROIECTE DIGITALE:

Două dintre producțiile video pe care le-am realizat anul acesta în cadrul muzeului sunt filmul scurt în format 3D intitulat „*Planete, Mituri și Zei*”, realizat pentru Planetariu și documentarul „*Alice Voinescu: Pionieratul Feminin în Filozofia Europeană*”⁹, prezentat în cadrul sesiunii științifice de comunicări Țara Bârsei, ediția XXII: Cultură și civilizație - secolele XVIII-XX, Istoria la feminin, desfășurată la Muzeul Casa Mureșenilor din Brașov. Ambele producții integrează tehnici avansate de inteligență artificială generativă, utilizate pentru a crea imagini originale și autentice în anumite secvențe. Inteligența artificială generativă reprezintă o tehnologie emergentă, care evoluează rapid și își găsește aplicații tot mai diverse în domeniul cinematografic. Această tehnologie permite generarea de conținut vizual prin algoritmi care învață din seturi mari de date, facilitând astfel crearea unor imagini adaptate specificului narativ al filmelor, ajutând la crearea unor reprezentări vizuale captivante care să completeze narațiunea.

Filmul „*Planete, Mituri și Zei*” explorează conceptele mitologice asociate planetelor din sistemul solar, folosind tehnologia AI pentru a aduce la viață imagini fantastice care ilustrează legende și poveștile populare. În imaginea (Figura 5) de la finalul lucrării, putem vedea o interfață software pe care putem rula aceste modele generative local, pe computerul nostru. Prin această tehnică, putem obține imagini de calitate bună și conținut potrivit, însă prin încercări repetate. De exemplu, pentru o scenă în care zeul roman Mercur, nou-născut fiind, îi fură cireada de vaci a

⁹ <https://youtu.be/AFnZqoev3iQ/> (link film Alice Voinescu: „Pionieratul Feminin în Filozofia Europeană”).

fratelui său Apollo, am utilizat un model generativ¹⁰ pentru a crea imaginea dorită (Figura 6). Însă, am constatat că lipsea un element important: caduceul din mâna zeului. Utilizând alte unelte bazate pe aceeași tehnologie generativă, am adăugat acest element în imaginea inițială (Figura 7). Prin alt model generativ¹¹, care transformă imagini statice în clipuri scurte, cu perspectivă tridimensională, am obținut imagini dinamice.

Aceste conversii de tip imagine statică – video, realizate local au o calitate relativ modestă (rezoluție și cadre/secundă reduse). Dar, putem îmbunătăți calitatea acestor clipuri prin tehnici de interpolare de cadre și „upsampling”. În Figura 8, este prezentată imaginea finală a scenei din film, cu toate efectele speciale aplicate.

Aceste filme reflectă inovațiile tehnologice actuale, dar și angajamentul nostru față de educația muzeală, subliniind importanța integrării noilor tehnologii în procesul creativ.

În anul 2021, Muzeul Regiunii Porților de Fier a inițiat un proiect inovativ de mediere culturală digitală, intitulat „Pastila de Cultură”. Acest proiect reprezintă o abordare modernă a educației culturale, constând în producerea lunară de documentare scurte¹², care valorifică patrimoniul cultural local și național prin intermediul tehnologiilor digitale.

Aspectul distinctiv al acestui proiect constă în metodologia sa de producție, care îmbină tehnici contemporane de producție video cu cercetarea istorică riguroasă. Fiecare episod, având o durată optimizată de aproximativ 5 minute, este realizat utilizând software specializat de ultimă generație și echipamente profesionale de înregistrare audio-video, asigurând astfel un standard înalt de calitate a producției.¹³

Conținutul serialului acoperă o gamă diversă de subiecte culturale, structurate în mai multe categorii tematice: personalități culturale, patrimoniu muzeal, natural și urban, tradiții, meșteșuguri și spiritualitate, diversitate culturală. Impactul acestui proiect se reflectă în capacitatea sa de a face accesibile informații culturale complexe unui public divers, prin platformele sociale Facebook¹⁴ și Youtube¹⁵, contribuind astfel la democratizarea accesului la cultură și la consolidarea identității culturale locale. Varietatea tematică a episoadelor recente

¹⁰ <https://huggingface.co/black-forest-labs/FLUX.1-schnell/>.

¹¹ <https://github.com/Illyasviel/Fooocus/>.

¹² Dragoș Marinescu, „Tehnologizarea în Muzeul Regiunii Porților de Fier. O necesitate a vremurilor noastre”, în *Marketingul și Educația în Muzeu*, ediția a XI-a, 2023, Editura „ASTRA Museum”, p. 79.

¹³ *Ibidem*, p. 80.

¹⁴ <https://www.facebook.com/p/Muzeul-Regiunii-Por%C5%A3ilor-de-Fier-100057539825968/>.

¹⁵ <https://www.youtube.com/@muzeulregiuniiportilordefier/videos/>.

demonstrează adaptabilitatea proiectului și capacitatea sa de a aborda subiecte relevante pentru comunitate, de la patrimoniul construit până la fenomene naturale și sărbători tradiționale.

Adoptarea tehnologiei moderne în educația muzeală reprezintă mai mult decât o simplă modernizare - este o transformare fundamentală a modului în care patrimoniul cultural este transmis și păstrat pentru generațiile viitoare.

Proiectele noastre recente, precum filmele generate cu ajutorul inteligenței artificiale și sistemele interactive implementate în muzeu, demonstrează potențialul imens al tehnologiilor emergente în domeniul cultural. Aceste inovații nu doar modernizează experiența muzeală, ci creează noi punți de legătură între trecut și prezent, între patrimoniul cultural și publicul contemporan.

Privind spre viitor, considerăm că succesul instituțiilor muzeale va depinde tot mai mult de capacitatea lor de a integra tehnologiile digitale într-un mod care să păstreze autenticitatea și relevanța culturală, adaptându-se totodată la așteptările și nevoile unui public din ce în ce mai conectat digital. Prin continuarea investițiilor în educația digitală și adoptarea strategică a noilor tehnologii, muzeele pot deveni centre culturale dinamice¹⁶, capabile să-și mențină relevanța și să consolideze reziliența comunităților deservite.

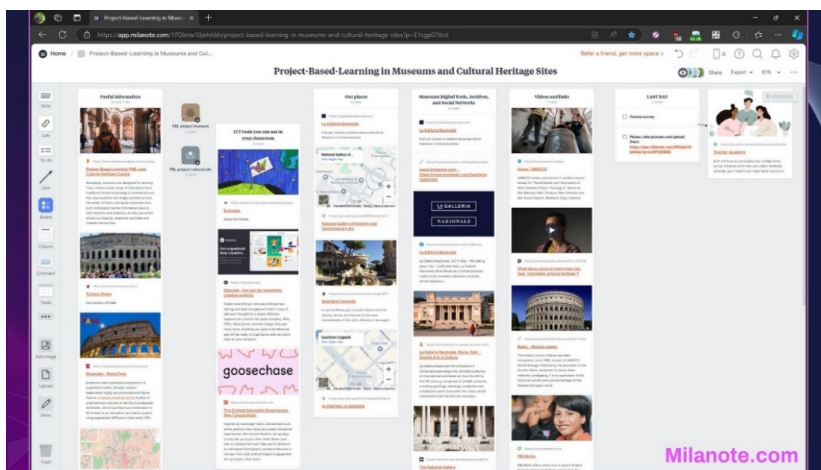


Figura 1
Utilizarea platformei Milanote pentru învățarea bazată pe proiecte în muzee
și situri de patrimoniu cultural.

¹⁶Eko Agency, *Inovație în Divertisment: Cele Mai Creative Spatii Culturale din România*, 2020, disponibil la: <https://teatru.tm.ro/category/articole-de-blog/page/2/>.

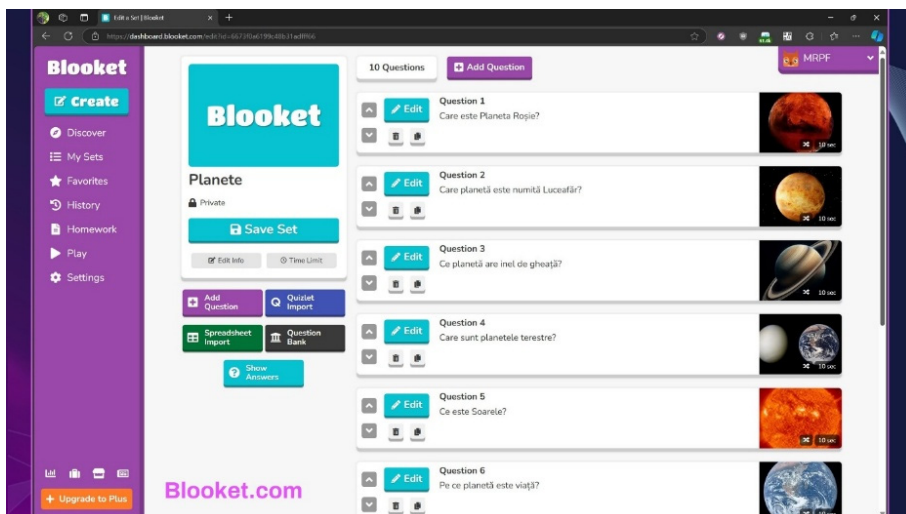


Figura 2
Exemplu de utilizare a platformei Blooket pentru realizarea de chestionare.

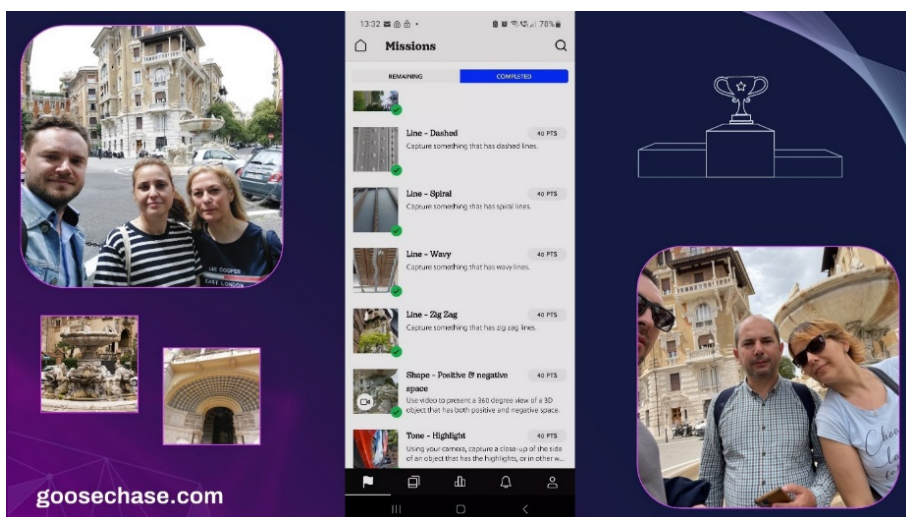


Figura 3
Exemplu de utilizare a platformei Goosechase în cadrul unei activități interactive desfășurate în Roma.

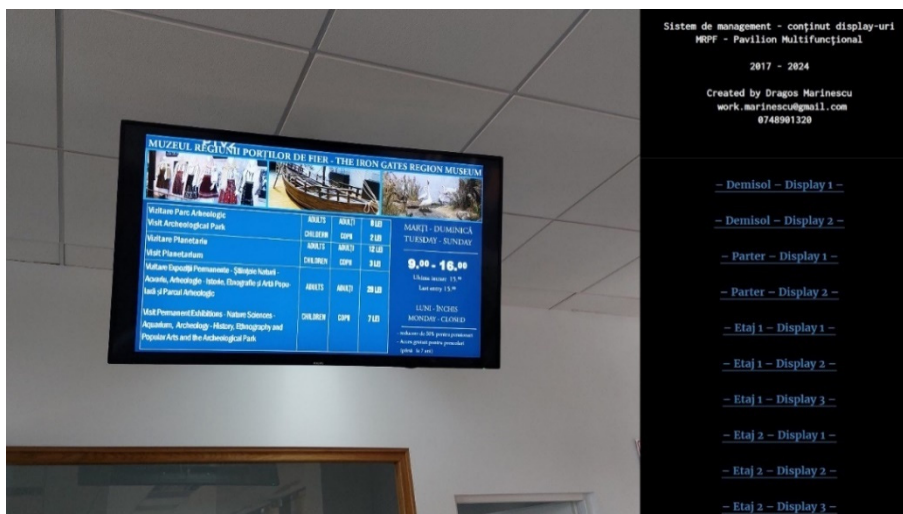


Figura 4
Sistemul de management al conținutului digital, implementat în anul 2017 pentru Pavilionul Multifuncțional din cadrul Muzeului Regiunii Porților de Fier.

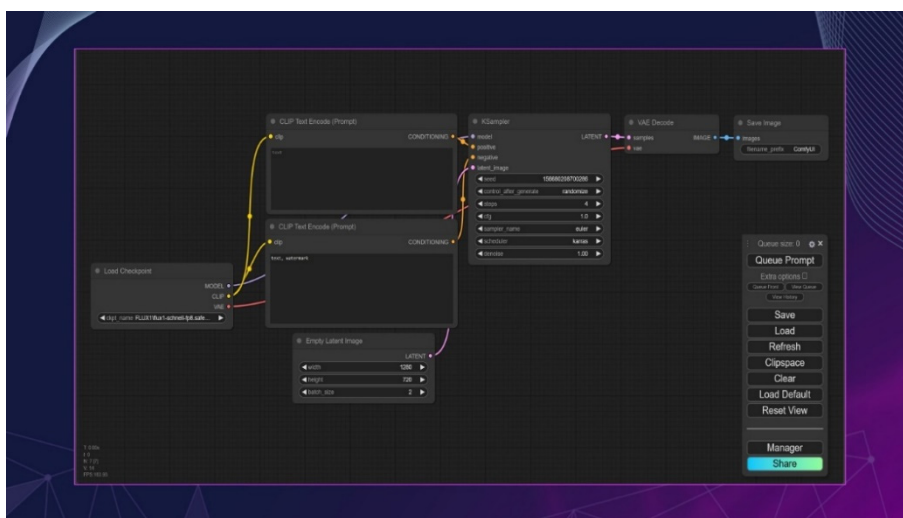


Figura 5
Interfață software pe care pot fi rulate local modele generative, pe computerul personal.



Figura 6

Model generativ utilizat pentru o scenă în care zeul roman Mercur, nou-născut fiind, îi fură cireada de vaci a fratelui său Apollo.



Figura 7

Utilizarea aceleiași tehnologii generative pentru adăugarea unor elemente la imaginea inițială.

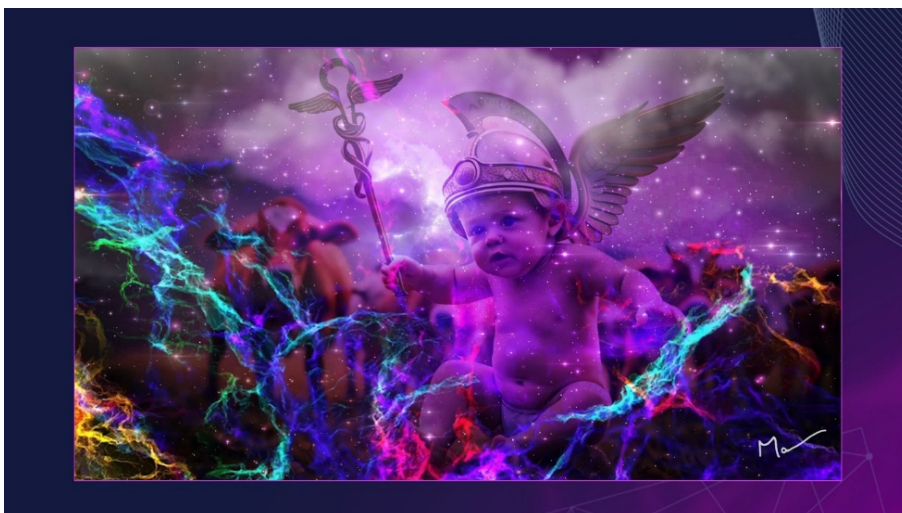


Figura 8

Îmbunătățirea calității imaginii prin tehnici de interpolare de cadre și „upsampling”.
Imaginea finală a scenei din film, cu toate efectele speciale aplicate.

BIBLIOGRAFIE

Coleman, Lauren; Field, Sarah; Wagner, Kristi: *PBL Develops Essential Digital Literacies Skills in the Post-COVID Landscape*, *PBL Evidence Matters* 3(2), The Buck Institute for Education, 2024, disponibil la: <https://www.pblworks.org/sites/default/files/2024-03/PBL%20Develops%20Digital%20Literacies%20%20PBLWorks.pdf>

Marinescu, Dragoș: „Tehnologizarea în Muzeul Regiunii Porților de Fier. O necesitate a vremurilor noastre”, în *Marketingul și Educația în Muzee*, ediția a XI-a, 2023, Editura „ASTRA Museum”

Eko Agency, *Inovație în Divertisment: Cele Mai Creative Spații Culturale din România*, 2020, disponibil la: <https://teatru.tm.ro/category/articole-de-blog/page/2/>

Alte resurse web

<https://blooket.com/>

<https://www.facebook.com/p/Muzeul-Regiunii-Por%C5%A3ilor-de-Fier-100057539825968/>

<https://www.facebook.com/share/p/19eWL5RiyT/>

<https://huggingface.co/black-forest-labs/FLUX.1-schnell/>

<https://github.com/Illyasviel/Fooocus/>

<https://genially.com/>

<https://goosechase.com/>

<https://milanote.com/>

<https://nearpod.com/>

<https://padlet.com/>

<https://www.youtube.com/@muzeulregiuniiportilordefier/videos/>

<https://youtu.be/AFnZqoev3iQ/>

LISTA ILUSTRAȚIILOR

Figura 1: Utilizarea platformei Milanote pentru învățarea bazată pe proiecte în muzee și situri de patrimoniu cultural.

Figura 2: Exemplu de utilizare a platformei Blooket pentru realizarea de chestionare.

Figura 3: Exemplu de utilizare a platformei *Goosechase* în cadrul unei activități interactive desfășurate în Roma.

Figura 4: Sistemul de management al conținutului digital, implementat în anul 2017 pentru Pavilionul Multifuncțional din cadrul Muzeului Regiunii Porților de Fier.

Figura 5: Interfață software pe care pot fi rulate local modele generative, pe computerul personal.

Figura 6: Model generativ utilizat pentru o scenă în care zeul roman Mercur, nou-născut fiind, îi fură cireada de vaci a fratelui său Apollo.

Figura 7: Utilizarea aceleiași tehnologii generative pentru adăugarea unor elemente la imaginea inițial.

Figura 8: Îmbunătățirea calității imaginii prin tehnici de interpolare de cadre și „upsampling”.

COMMUNICATION AND CULTURAL RESILIENCE: THE CASE OF LUXEMBOURG

Petra Carina Stadoleanuⁱ

Abstract:

This article explores the topic of cultural resilience in the context of economic migration, focusing on the fundamental role that communication has when different cultures coexist. Luxembourg is taken as a case study, since it is one of the most multicultural countries in the world. The offer of the different Luxembourgish cultural institutions is analyzed, with the aim to observe how they communicate to such a multilingual public, and assess whether Luxembourg is culturally resilient. The analysis shows that according to the institutions' online communication, there is a decline in the importance of the Luxembourgish language, which represents a cultural shock for the native public. However, the balanced entanglement between different cultural events that address both the native and the foreign residents represents that to some extent, Luxembourg is culturally resilient.

Rezumat:

Acest articol explorează subiectul rezilienței culturale în contextul migrației economice, concentrându-se pe rolul fundamental pe care îl are comunicarea în contextual coabitării diferitelor culturi. Luxemburg este luat ca studiu de caz, deoarece este una dintre cele mai multiculturale țări din lume. Este analizată oferta diferitelor instituții culturale luxemburgheze, cu scopul de a observa modul în

ⁱ Muzeograful la Muzeul „Nicolae Gane” – Galeria Artei Ieșene, Muzeul Național al Literaturii Române Iași.

care acestea se adresează unui public atât de multilingv și de a evalua dacă Luxemburgul este rezilient din punct de vedere cultural. Analiza arată că, potrivit comunicării online a instituțiilor, există o scădere a importanței limbii luxemburgeze, ceea ce reprezintă un șoc cultural pentru publicul nativ. Cu toate acestea, complicația echilibrată dintre diferitele evenimente culturale care se adresează atât rezidenților nativi, cât și celor străini arată că, într-o oarecare măsură, Luxemburgul este rezistent din punct de vedere cultural.

Keywords:

Cultural resilience, communication, multilingualism, Luxembourgish language

Cuvinte cheie:

Reziliență culturală, comunicare, multilingvism, limba luxemburgeză

INTRODUCTION

The 21st century has been called the age of migration¹. The contemporary society is characterized by accelerated movement across the globe, with individuals moving from country to country for different purposes. Countries become some type of cultural chameleons², hosting different and diverse nationalities within the same region, with proportions changing all the time. These modifications have significant impact on the lifestyles of both the natives and the foreigners, since both sides experience cultural shocks when they initially interact with each other. It is about the different practices, values, identifications, which are all dependent on the specific and unique cultural heritage that a culture comes with³. Since this is happening and ongoing across the globe, a culture cannot virtually oppose this exchange. How a

¹ Stephen Castles, Mark J. Miller, *The Age of Migration: International Population Movements in the Modern World*. (4th edition), Basingstoke, Palgrave MacMillan, 2009.

² Donnel A. Biley, Michael W. Morris, Itamar Simonson, "Cultural Chameleons: Biculturals, Conformity Motives, and Decision Making", in *Journal of Consumer Psychology*, Vol. 15(4), 2005, pp. 351- 362. doi.org/10.1207/s15327663jcp1504_9.

³ Seth J. Schwartz, Jennifer B. Unger, Byron L. Zamboanga, José Szapocznik, "Rethinking the concept of acculturation: implications for theory and research", in *American Psychology*, Vol. 65, 2010, pp.237-251, doi: 10.1037/a0019330.

culture adapts when it faces such a disturbance represents its ability to be resilient, to accept change and transform, and eventually become culturally sustainable.

Nowadays, culture means participation, conversation and contribution⁴. Given the diversity of the receptors and transmitters of culture, there is a need for cultural mediation, in the sense that the various actors that participate in the conversation must be made aware of the different perspectives they have, and face that with empathy and understanding. Cultural spaces are meeting spaces, where people with certain information meet people who have other information. In the context of migration and globalization, identities and cultures are mixed and confronted, one is always confronted with the identity of the other, which influences the structuration of his own identity⁵. Simionescu⁶ talks about this antagonism that can appear between the two ways of habitation, the one who lives and feels that it belongs to and understands the space, and the one who feels rejected or excluded. This antagonism can change sides. For example, when it comes to economic migration, the migrant can take the role of the rejected, in relation to the host majority. But it can also happen otherwise, that the native feels excluded, when increased number of foreigners change the cultural milieu of the country. The reality of multiculturalism happening across the whole globe cannot be denied or opposed. It is thus fundamental now to address cultural resilience, to understand that the two sides don't have to be in opposition, that they can and actually are interrelated, and that they can function together in harmony and acceptance.

The role of communication in building cultural resilience - cultural fusion theory:

Cultural resilience is defined as a culture's ability to react to an adversity that distorts the cultural system, it points to the capability of the culture to adapt and use the shock as a means to transform and evolve⁷. Cultural resilience constitutes a facet of culture, cultural resilience resides within a culture. What makes a culture exist and become resilient is its ability to communicate. To communicate values, identities, meanings. Any communication represents a crucial momentum of culture, which through its socializing ability, has an impact on individuals⁸. Culture becomes communication and communication becomes culture, they cannot happen without each other, a cultural phenomenon is also a communication process, as much as a

⁴ Codruța-Diana Simionescu, "Cultural heritage, Identity and Cultural Mediation", in *Hermeneia*, nr. 21, 2018, pp. 95-104.

⁵ Bernard Lamizet, *La médiation culturelle*, Paris, L'Harmattan, 1999.

⁶ Simionescu, *Op.cit.*

⁷ Cornelius Holtorf, *Embracing change: how cultural resilience is increased through cultural heritage*, 2018, doi.org/10.1080/00438243.2018.1510340.

⁸ Simionescu, *Op.cit.*

communication is a manifestation belonging to culture⁹. In the contemporary society, communication creates reality, the world lives by the culture of communication¹⁰.

Cultural resilience comes into sense as result of the meeting point between two or more different cultures. It represents a kind of cultural transformation which is multifaceted and requires profound analysis. When individuals with different cultural backgrounds interact, their cultural systems not only adapt by retrieving different elements from each other, but they fuse together to form new hybrid spaces¹¹. This process is theoretically called cultural fusion¹². In cultural fusion, the focus is not only on the new- comer, which adopts behaviors of the dominant culture while maintaining elements of the native identity, but also on the dominant culture which is transformed after interaction with the foreigner's culture. Thus, to build cultural resilience, it is not to address the two different sides, to make each one resilient in the face of the other. It is important not to create cultural resilience based on separation and difference, but to address the hybrid culture, to bring together what represents each side and to communicate it in agreement. The idea of cultural resilience is not to distort, to separate, to pick up on, but to unite, to harmonize, to bond. This is why understanding the process of cultural fusion is the absolute basis for building a culture that is resilient in face of shocks, that represents the people and the world.

In cultural fusion theory, important for the discussion here is the condition which asserts that newcomers and members of the dominant culture communicate with one another¹³. Newcomers are dependent on the host culture for everyday mundane practices, while the host culture is increasingly dependent on foreigners, in a globalized economic and political world. One of the assumptions of the theory is that cultural fusion of the individual with the environment occurs in and through communication. Cultural fusion is an open system, the newcomer and native are interacting with each other, communicating each other's identities, psychologies, personalities, and so on. While it is more clear that the newcomer is affected by the whole migration process, the native is also naturally and undoubtedly affected by this interaction, by the introduction of the new cultural practices, beliefs, norms. Moving

⁹ Edward T. Hall, *The Silent Language*, Doubleday, New York, 1959.

¹⁰ Aurel Codoban, *Body, Image and Relationship. From Culture of knowledge to Culture of Communication*, Saarbrücken, Lambert Academic Publishing, 2013.

¹¹ Marwan M. Kraidy, *Hybridity, or the cultural logic of globalization*, Philadelphia, PA, Temple University Press, 2005.

¹² Stephen M. Croucher, Eric Kramer, "Cultural fusion theory: An alternative to acculturation", in *Journal of International and Intercultural Communication*, 2016, doi.org/10.1080/17513057.2016.1229498; Eric Mark Kramer, *Cultural Fusion Theory*, 2019, doi: 10.1093/acrefore/9780190228613.013.679.

¹³ Stephen M. Croucher, Eric Kramer, *Op.cit.*

to a new culture will lead to a culture shock¹⁴, as well as having different cultures moving to one's country will. Cultural fusion requires a level of openness to change, an individual, be it the foreigner or the native, must present certain traits, such as openness, strength, and positivity. Cultural fusion is a way of building cultural resilience, it means to maintain one's culture, while also absorbing elements from the new culture, and doing that as a seamless process of giving and receiving culture.

To address everything in a more simple way, this is how the process goes. Two diverse cultures meet, the first reaction from each one is shock, shock created by the different fundamentals that define each culture, shock that varies according to how similar or opposite the cultures are. Then, with openness and curiosity, they start to get to know each other. They understand they cannot live separately, that they share together the same geographical space and that they have to somehow make it work. None of them wants to lose their unique characteristics, but they recognize the other culture is interesting also. To move on from the first initial cultural shock, each culture becomes resilient by getting to know the other culture, by fusing together their most important traits, to create somehow a hybrid culture. This hybrid culture, created by the cultural fusion between the newcomer's culture and the native's culture, is the culture which is resilient. What is important is to understand that resilience and all these processes are happening only based on communication practices between the different cultures and within the home culture. Communication is the key element.

THE CASE OF LUXEMBOURG:

The country of Luxembourg is globally known for its multiculturalism and multilingualistic context¹⁵. Here, many different nationalities live together and interact with each other, and on the bigger image, it seems like they make it work. For the discussion of building cultural resilience based on cultural fusion and taking into consideration the role of communication, the case of Luxembourg will be analyzed more in depth, to see how cultural institutions, as representatives of culture, communicate to their multilingual public.

Luxembourg constitutes a peculiar EU country. It has undergone big changes in a somewhat short time, transforming from a relatively poor agrarian country of

¹⁴ Kalervo Oberg, "Cultural Shock: Adjustment to New Cultural Environments", in *Practical Anthropology*. Vol. 7. 1960, pp. 177-182.

¹⁵ Samantha Bichler, Isabelle Albert, Stephanie Barros, Elke Murdock, *Exploring Cultural Identity in a Multicultural Context - The Special Case of Luxembourg*. 2020, doi.org/10.1007/s42087-019-00090-w.

emigration to a wealthy country and destination of immigration¹⁶. This is due to the creation of Luxembourg's financial place in the 1970s, which has brought unexpected economic prosperity, making Luxembourg the richest country in the world¹⁷. Luxembourg is also a founding member of the European Union and it is host to several EU Institutions, making it a significant player in the EU political and cultural scenes.

It is estimated that nearly 300,000 foreign residents are currently living in the country, making up 47.5% of the total population¹⁸. This creates the particularly special case where a country experiences a nearly 50-50 ratio between the minority and majority groups. Particularly unique is the fact the Luxembourgers are a minority in their own country's capital. The capital, Luxembourg City, is home to 70.63% of the expatriates, thus the majority actually finds itself in the minority. There are individuals of 165 different nationalities living in Luxembourg¹⁹. The top countries of origin are Portugal, France, Italy, Belgium and Germany. Luxembourg is also interesting to citizens with multifaceted biographies of mobility, individuals of mixed nationalities who have been raised and lived in several countries²⁰.

The language situation in Luxembourg is probably the most talked about subject among the residents and foreign workers. The country has three official languages: Luxembourgish, as the national language, and French and German, as administrative languages, fact which makes most Luxembourgers trilingual²¹. However, French is the language of Law, English is widely spoken due to the foreign residents, and Portuguese also, given that a significant number of immigrants are coming from Portugal²². The linguistic capacities of people living in Luxembourg vary greatly from individual to individual, with some speaking up to 7 languages, and others only speaking English and their mother tongue. Overall, natives from Luxembourg have a particularly positive attitude towards multilingualism, they see

¹⁶ Elke Murdock, Dieter Ferrings, "Attitude towards multiculturalism – Majority in minority perspective", in Christine Roland-Lévy, Patrick Denoux, Benjamin Voyer, Pawel Boski, William Gabrenya Jr. (Eds.), *Unity, Diversity and Culture*, 2016 (pp. 83–88); Murdock, E., "Identity and its construal: Learning from Luxembourg", in *Integrative Psychological & Behavioral Science*, Vol. 51, 2017, 261–278. <https://doi.org/10.1007/s12124-017-9385-7>.

¹⁷ Fernand Fehlen, *Struggling over Luxembourgish identity*, 2009.

¹⁸ Ville de Luxembourg, *Facts & Figures* 2024, <https://www.vdl.lu/en/city/a-glance/facts-and-figures>.

¹⁹ *Ibidem*.

²⁰ Bichler et al., *Op.cit.*

²¹ Ursula Schinzel, "Three official languages in multicultural Luxembourg", in *World Review of Entrepreneurship, Management and Sustainable Development*, Vol. 13, 2017, pp. 471–491.

²² Maria Stogianni, Elke Murdock, Jia He, Fons van de Vijver Stogianni, "Attitudes towards multiculturalism in Luxembourg: Measurement invariance and factor structure of the Multicultural Ideology Scale", in *International Journal of Intercultural Relations*, Vol. 82, 2021, pp. 207–219.

it as an advantage that they are able to speak with a large number of people thanks to their language skills²³. They are also aware that their country's added value and economic prosperity in the past decades is mostly due to this openness to other cultures and, hence, to multilingualism.

It is established that identities are shaped, validated and modified in the form of linguistic constructs²⁴. Luxembourgish identity and culture is strongly interconnected with the Luxembourgish language²⁵. It is the language that defines the in-group and the out-group, hence those that speak Luxembourgish are part of the in-group and those who do not, are part of the out-group²⁶. To be considered a Luxembourger is to speak Luxembourgish. In fact, the language was established politically and legally, to constitute an icon of national Luxembourgish identity²⁷. The national language has developed into a major factor in terms of identification and integration. While these statements are theoretically strong for the natives, in practice they lose credibility, given the exceptional multicultural and multilingual narrative that exists here. Considering the status of Luxembourgish in relation to French and German, this status of national language has resulted in few practical consequences, since a big percentage of the residents don't speak Luxembourgish, but speak the other two languages. Because of this, many Luxembourgers are concerned that their national language is endangered and needs more support²⁸. In a study by Gilles et al.²⁹, when asked about the most useful language in Luxembourg, the majority of Luxembourgers named Luxembourgish, while the majority of the foreigners indicate French. When it comes to the 'most likeable language', again, Luxembourgers answer with Luxembourgish, and a relative majority of the foreign interviewees consider French. Luxembourgish is addressed with a high degree of loyalty by the natives and serves as a powerful identity-creating function. However, the importance of French in the public and formal communication is indisputable, as well as the majority of foreigners prefer French as language of communication.

Taking into consideration the above-mentioned rhetoric, it is observed that the cultural shock in this discussion is constituted by a linguistic variable, where French

²³ Peter Gilles, Sebastian Seela, Heinz Sieburg, Melanie Wagner, "Languages and Identities", in Matthias Müller (Ed.), *Doing Identity in Luxembourg: Subjective Appropriations – Institutional Attributions – Socio-Cultural Milieus*, Majuskel Medienproduktion GmbH, 2011, pp. 65-106.

²⁴ Gilles et al., *Op.cit.*

²⁵ Stogianni et al., *Op.cit.*

²⁶ Briley et al., *Op.cit.*

²⁷ Gilles et al., *Op.cit.*

²⁸ Bichler et al., *Op.cit.*

²⁹ Gilles et al., *Op.cit.*

and other languages represent a shock for the Luxembourgish speaking community in Luxembourg. The discussion gets ever more difficult when the prosperity of the country is set on the presence of all these other nationalities and languages. In this specific demographic setting, there is a ground for both threat perceptions and opportunities for contact. Given that cultural exchange between the different cultural groups in Luxembourg is a bidirectional process, it has subsequent impact on the original cultural pattern of both the Luxembourgish residents and the foreigners³⁰.

Luxembourg is a multicultural country with strong ties to Europe and exposure to international influences both due to immigration and globalization. The unique language situation creates a suitable case to observe how these linguistic cultural shocks are experienced by both the new-comer and the host, and how the country strives for cultural resilience. Luxembourg City has a rich cultural scene, animated by a variety of institutions and events that bring together the old and new. Since language and culture are intertwined, this article explores how the cultural institutions in Luxembourg communicate to the public, which languages they use and what cultural offer they present, to assess if they react promptly to the cultural shocks that the natives and new-comers are experiencing.

Villa Vauban is an art museum that presents collections of both old and contemporary art, with a specific focus on European works of art dating from the 17th to the 19th century. Particularly relevant is the part of the mission that states the institution is interested in exhibiting examples of the production of artists from Luxembourg or who spent a large part of their career in Luxembourg, to support living artists in Luxembourg through acquisitions of and commissions for contemporary art works³¹. Its aim is to create a diversified public interested in old and contemporary art, from both Luxembourg and abroad, and lastly, to promote and enrich the cultural life of the City of Luxembourg in the field of plastic arts. Thus, what interests the institution is to promote and preserve the cultural heritage of the art created in and around Luxembourg. In their cultural programme, they invite the public to different events and workshops, most of them held by Luxembourgish natives. However, when it comes to the language complexity in Luxembourg, having three different national languages, and a variety of other languages being spoken on top, Villa Vauban answers to the needs of the majority, which is not the Luxembourgish community. The basic museum information is communicated in three languages, French, German and English. While it is true that the first two ones are official languages, and they are

³⁰ Robert Redfield, Ralph Linton, Melville J. Herskovits, "Memorandum for the study of acculturation", in *American Anthropologist*, Vol. 38(1), 1936, doi.org/10.1525/aa.1936.38.1.02a00330, p. 149.

³¹ www.villavauban.lu.

spoken by all Luxembourgish natives, it is nevertheless striking that their own country's language, Luxembourgish, is not used in the presentation. Regular guided tours are also conducted only in French, English and German.

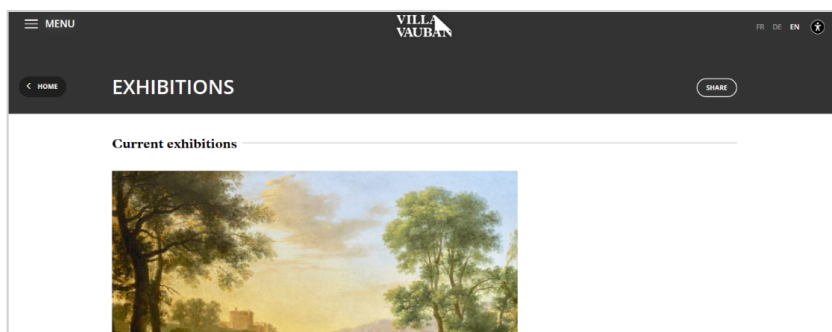


Figure 1
Home page on Villa Vauban's Website; source: www.villavauban.lu.

Moreover, the cultural programme presenting the cultural offer is only made in French, probably because is the most used language in Luxembourg, since a high percentage of immigrants and daily workers come from France. Luxembourgish language is used here only in the events involving children. To address the multicultural public, Villa Vauban includes thematic visits, for example “Italy seen by the Dutch and the Flemish”, to attract the nationals from Italy, the Netherlands and Belgium, visits which are conducted in Italian also, besides the regular three languages, to give the feeling of inclusion to the foreigners.

It could be argued that the position that the institution holds in this cultural resilience conversation is not very strong. While the mission clearly states the desire to promote Luxembourgish national heritage, and their activity involves the participation of different native artists in workshops, thematic visits, or other events, the communication leaves room for improvement. The fact that a Luxembourgish native, an appellation that is strongly relying on the knowledge and practice of Luxembourgish language, visits Villa Vauban and is not offered cultural mediation in the native language (while an Italian is), shows a case of poor cultural resilience. It adds up to a native's fear that the Luxembourgish language could in time disappear, since present institutions do not take more intense actions to preserve it.

MUDAM, the Museum of Modern Art in Luxembourg, focuses on contemporary art, and its' mission is to make it accessible to a wide audience. It envisions being an iconic museum that contributes to Luxembourg's artistic and

cultural scene. On their website³², the museum promotes openness and cultural participation for all, as well as a global and outward- looking vision.



Figure 2

Home page on MUDAM's website; source: www.mudam.com.

Again, the website language options are framed to English, French and German, however they are displayed in a different order than at Villa Vauban, expressing how languages are prioritized using different criteria at different institutions, according to their profile. While Villa Vauban is an institution focused on the art of the past, and its vision is more conservatory one could say, hence using the French language is the 1st option, MUDAM shines light on the contemporary art scene, addressing the latest topics on a global level, and thus uses English, today's global language, to firstly communicate its cultural offer. The idea of the different languages for the website translation is an important detail that may not have a strong functional impact (since Luxembourgers speak the other languages also), but it represents a fundamental symbol for the native community, a symbol of solidarity and strength as a nation and culture.

MUDAM also offers guided tours in different languages, but what is different here is that it gives the opportunity to the Luxembourgish speaking public to be addressed in their native language.

MUDAM, in comparison to Villa Vauban, is thus closer to building cultural resilience, as it tries to find the fine equilibrium between answering to the needs of the natives, as well as reacting to the huge flows of foreigners, while also taking into consideration resources. It reacts to the shock that Luxembourg goes through as a country, having many different nationalities migrating here, by offering visits in the three national languages, including Luxembourgish, while also adapting to the new public. Besides using English for all communication to address the foreign residents, MUDAM continuously addresses the need for fusion between the native and non-native communities. For example, the museum's restaurant, *Chiche!*, serves Lebanese food, and the way MUDAM has promoted this gastronomic offer is by

³² www.mudam.com.

stating how important is to offer employment to migrants and refugees to empower and boost inclusion in Luxembourg.

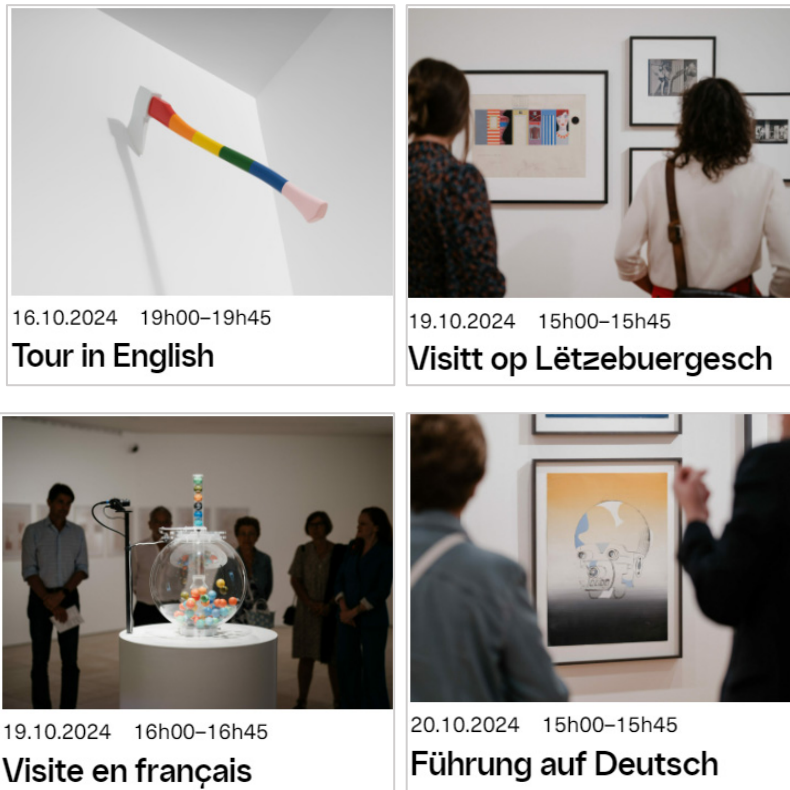


Figure 3
Events on MUDAM's website; source: www.mudam.com.

There is a variety of cultural institutions in Luxembourg City that touch on the importance of reaching the meeting point between promoting the Luxembourgish heritage and addressing the multicultural public. Neumünster Abbey is another example, whose aim, among others, is to develop a cultural and artistic project on the theme of Luxembourg's cultural identity and its encounter with other cultures³³. To this end, it welcomes Luxembourgish and foreign artists to work here, by organizing artists' residencies. Neither does the Theatre in Luxembourg neglect the country's multi-lingual characteristic, as it brings together the voices of different artists from

³³ www.neimenster.lu.

transnational contexts³⁴. Theatre, opera and other performances are conducted in English, French and German, but none in Luxembourgish.

Besides the cultural institutions, there are annual cultural events that are shaping the social life of the capital city. Given the unique cultural palette that is present in Luxembourg, the organization of the “Festival of Migrations, Cultures and Citizenship” makes complete sense. Every year, more than 400 international stands are presented in the form of a three-day fair, each representing the 170 nationalities living in Luxembourg, as well as the Luxembourgish cultural and political organizations that commit to a fairer social life and a united future³⁵. The entire program is planned to highlight the multiculturalism of Luxembourg’s residents through workshops, master classes and concerts. It is aimed to be a place of exchange, encounters and cultural discoveries, for the foreigners to meet with the locals, to get familiar with the characteristics of the different cultures. The idea is to promote the much-enhanced multicultural dimension of the Grand Duchy of Luxembourg.



Figure 4

Festival of Migrations, Cultures and Citizenship; source: www.festivaldesmigrations.lu.

On another note, the Luxembourgish heritage is preserved and promoted through the organization of events such as the Schueberfouer, the largest funfair in the country and the Greater Region³⁶. Besides the exciting fairground, the event is a fundamental part of Luxembourgish identity, as it takes place every year, as a reminiscence of history events. Traditional food is served, which represents an important characteristic of a culture, and the place represents a solid ground for intercultural exchange and dialogue, for the non-native to get closer to the host culture, and for the native to preserve and present the cultural heritage carried, as it is probably the event where the most Luxembourgish participate.

³⁴ www.theatres.lu.

³⁵ www.justarrived.lu.

³⁶ www.vdl.lu.

CONCLUSION



Figure 5
Schueberfouer; source: Fischer Batty.

This article gave insight into the idea of cultural resilience, in the face of increased multiculturalism across the globe, with a particular focus on Luxembourg. The theory of cultural fusion applied in the cultural resilience context explained that when two different cultures meet, they both experience a shock, it then transforms in an adaptation by both cultures, which infuse each other with different elements, creating, symbolically, a hybrid culture, which is resilient. This hybrid culture is resilient because is based on the meeting point between the original cultures, on their union of ideas and values, and not on their separation by difference. The role of communication is exhaustive, as culture is communication and communication is culture. Looking at the Luxembourg example, it is clear that building cultural resilience is a complex task, even for one of the richest economies in the world. It could be argued that the country of Luxembourg has found some equilibrium in addressing the linguistic and cultural needs of its residents, but this equilibrium must not be taken for granted and there is still much room for improvement. It has been studied that what is very important for the Luxembourgish culture is the knowledge and use of the Luxembourgish language. The majority of cultural institutions have their cultural offer presented on the website only in three languages, none of them Luxembourgish. This is probably the most urgent and crucial aspect to be addressed, the role of communication in building cultural resilience, one that can very fast destroy the cultural balance, if the Luxembourgers feel threatened that their language could disappear. The highest risk here is that Luxembourgers can feel excluded in their own country. However, natives in Luxembourg are aware of how multiculturalism and the multilingual dimension of their country have given them many social and economic benefits. Cultural events harmoniously interlace each other, from traditional fairs that represent Luxembourgish traditions, to newly created events that address the multitude of

cultures and nationalities that have found home in this country. The Luxembourgish culture has thus fused with the other numerous cultures to create this cultural space where everyone is welcomed and everyone is included, a space that is resilient and strong in face of cultural adversities.

The contemporary society is based on multiculturalism. The exchange and communication between cultures is happening naturally and inevitably. This is a phenomenon that cannot come to an end, as the present and future are deeply established on migration to different countries. Cultures are different, but human beings are united by similar needs: to be seen and heard and accepted. To build a global society that is resilient to cultural shocks, it is crucial to have more and more discussions like this, to analyze examples of regions that face increased multiculturalism and to draw conclusions on the do's and don'ts. Communication is key, as it fosters the right space to understand the different points of view and react accordingly. In the end, this is actually what cultural resilience is about: understanding, communicating, transforming.

BIBLIOGRAPHIC REFERENCES

- Bichler, Samantha; Albert, Isabelle; Barros, Stephanie; Murdock, Elke: *Exploring Cultural Identity in a Multicultural Context - The Special Case of Luxembourg*, 2020, doi.org/10.1007/s42087-019-00090-w
- Briley, Donnel A.; Morris, Michael W.; Simonson, Itamar: "Cultural Chameleons: Biculturals, Conformity Motives, and Decision Making", in *Journal of Consumer Psychology*, Vol. 15(4), 2005, pp. 351- 362. doi.org/10.1207/s15327663jcp1504_9
- Castles, Stephen; Miller, Mark J.: *The Age of Migration: International Population Movements in the Modern World*. (4th edition), Basingstoke, Palgrave MacMillan, 2009
- Codoban, Aurel: *Body, Image and Relationship. From Culture of knowledge to Culture of Communication*. Saarbrücken: Lambert Academic Publishing, 2013
- Croucher, Stephen M.; Kramer, Eric: "Cultural fusion theory: An alternative to acculturation", in *Journal of International and Intercultural Communication*, 2016, dx.doi.org/10.1080/17513057.2016.1229498
- Fehlen, Fernard: *Struggling over Luxembourgish identity*, 2009
- Gilles, Peter; Seela, Sebastian; Sieburg, Heinz; Wagner, Melanie: "Languages and Identities", in Müller, Matthias (Ed.): *Doing Identity in Luxembourg: Subjective Appropriations – Institutional Attributions – Socio-Cultural Milieus*, pp. 65-106. Majuskel Medienproduktion GmbH, 2011
- Hall, Edward T.: *The Silent Language*, Doubleday, New York, 1959
- Holtorf, Cornelius: *Embracing change: how cultural resilience is increased through cultural heritage*. 2018, doi.org/10.1080/00438243.2018.1510340
- Kraidy, Marwan M.: *Hybridity, or the cultural logic of globalization*, Philadelphia, PA, Temple University Press, 2005

- Kramer, Eric Mark: *Cultural Fusion Theory*. 2019, doi:10.1093/acrefore/9780190228613.013.679
- Lamizet, Bernard: *La médiation culturelle*. Paris: L'Harmattan, 1999
- Murdock, Elke: "Identity and its construal: Learning from Luxembourg", in *Integrative Psychological & Behavioral Science*, Vol. 51, 2017, pp. 261–278. <https://doi.org/10.1007/s12124-017-9385-7>
- Murdock, Elke; Ferrings, Dieter: "Attitude towards multiculturalism – Majority in minority perspective", in Roland-Lévy, Christine; Denoux, Patrick; Voyer, Benjamin; Boski, Pawel; Gabrenya Jr., William (Eds.): *Unity, Diversity and Culture*, 2016, pp. 83–88
- Oberg, Kalervo: "Cultural Shock: Adjustment to New Cultural Environments", in *Practical Anthropology*. Vol. 7. 1960, pp. 177-182
- Redfield, Robert; Linton, Ralph; Herskovits, Melville J.: "Memorandum for the study of acculturation", in *American Anthropologist*, Vol. 38(1), 1936, pp. 149-152, doi.org/10.1525/aa.1936.38.1.02a00330
- Schinz, Ursula: "Three official languages in multicultural Luxembourg", in *World Review of Entrepreneurship, Management and Sustainable Development*, Vol. 13, 2017, pp. 471-491.
- Schwartz, Seth J.; Unger, Jennifer B.; Zamboanga, Byron L.; Szapocznik, José: "Rethinking the concept of acculturation: implications for theory and research", in *American Psychology*, Vol. 65, 2010, pp. 237-251, doi: 10.1037/a0019330
- Simionescu, Codruța-Diana: "Cultural heritage, Identity and Cultural Mediation", in *Hermeneia*, Nr. 21, 2018, pp. 95-104
- Stogianni, Maria; Murdock, Elke; He, Jia; van de Vijver, Fons: "Attitudes towards multiculturalism in Luxembourg: Measurement invariance and factor structure of the Multicultural Ideology Scale", in *International Journal of Intercultural Relations*, Vol. 82, 2021, pp. 207- 219
- Ville de Luxembourg: *Facts & Figures*. 2024, <https://www.vdl.lu/en/city/a-glance/facts-and-figures>

LIST OF ILLUSTRATIONS

Figure 1: Home page on Villa Vauban's Website; source: www.villavauban.lu.

Figure 2: Home page on MUDAM's website; source: www.mudam.com.

Figure 3: Events on MUDAM's website; source: www.mudam.com.

Figure 4: Festival of Migrations, Cultures and Citizenship; source: www.festivaldesmigrations.lu.

Figure 5: Schueberfouer; source: Fischer Batty.

COLABORARE PROVOCARTE - MUZEU

Mihaela Băbușanuⁱ

Abstract:

The paper provides a short presentation of partnerships setup up by public institutions, NGOs and informal groups with the purpose of undertaking cultural-educational activities, with a focus on those carried out within the "Iulian Antonescu" Museum Complex of Bacău, particularly the most recent project, "Provocarte".

Rezumat:

Articolul prezintă o trecere în revistă a parteneriatelor dintre instituții publice, ONG-uri și grupuri informale cu scopul de a desfășura activități cultural-educative, cu accent pe cele implementate în cadrul Complexului Muzeal „Iulian Antonescu” Bacău, mai exact pe cel mai recent astfel de proiect, „Provocarte”.

Keywords:

Cultural project, museum mediation, partnership, public institutions, NGOs, informal groups

Cuvinte cheie:

Proiect cultural, mediere muzeală, parteneriat, instituții publice, ONG, grupuri informale

Parteneriatele cu instituții publice, ONG-uri și grupuri informale pentru proiectele cultural-educative și de promovare a activităților proprii ale instituției sunt obiective importante.

ⁱ Muzeografa la Complexul Muzeal „Iulian Antonescu” Bacău.

Astfel, Complexul Muzeal „Iulian Antonescu” Bacău și-a continuat în ultimii ani vechile parteneriate, însă a venit cu noi și noi colaborări pe domeniile de interes comune. De această dată vom aminti despre un proiect inedit, PROVOCARTE, inițiat de Mirela Spiță, profesor pentru învățământ primar în cadrul Școlii Gimnaziale „Al.I.Cuza” Bacău în care Complexul Muzeal „Iulian Antonescu” a fost partener prin doi dintre angajații săi, criticul de artă Iulian Bucur și expert patrimoniu Mihaela Băbușanu.

Anul acesta, în cadrul celei de a V-a ediție, instituția noastră a fost din nou parteneră, prin intermediul Mihaelei Băbușanu care a coordonat un atelier de scriere creativă.

- Nucleul comunității PROVOCARTE are 9 membri, printre care se află și un actor nu doar cadre didactice iar comunitatea are acum 142 membri (învățători și profesori);
- Parteneri în cele 4 editii anterioare au fost Primăria Bacău, Biblioteca Sturdza, Palatul Copiilor, Complexul Muzeal Iulian Antonescu” Bacău, Pompierii, Jandarmeria, Politia;
- Colaboratori: Asociația EFIN, Asociația MIE IMI PASA, trupa ACT, Teatrul Bacovia;

Evenimentul a reușit să atragă și sponsori importanți, cu ajutorul lor, spre exemplu în anul anterior, 24 de clase au fost dotate cu o minibibliotecă echipată, fiecare dintre ele, cu 50 de cărți, așa încât elevii din școli aflate în medii dezavantajate să aibă acces la carte în propria lor sală de clasă.

Iubitorii de cărți, literatură și cunoaștere din județul Bacău s-au reunit și anul acesta, în luna octombrie, în contextul aniversării Zilei Educației, în Parcul „Catedralei” din Bacău, cu prilejul celei de a IV-a ediții, asta însemnând că putem vorbi deja despre un eveniment de tradiție.

Festivalului de lectură este un proiect ambițios, dinamic și creativ, care încurajează lectura, comunicarea, creativitatea și empatia în rândul tinerilor.

Activitățile s-au desfășurat în mai multe locații, unde participanții, în special elevi și profesori din școlile băcăuane, dar și părinți și alți prieteni ai proiectului, au participat la o serie de activități inedite.

Programul a inclus și include ateliere de scriere creativă, concursuri cu premii, expoziții, momente de teatru, centre active pentru donare de carte, și multe momente surpriză.



Figura 1

Activități educaționale menite să trezească în rândul elevilor interesul pentru patrimoniu.



Figura 2

Activități educaționale menite să trezească în rândul elevilor interesul pentru patrimoniu.

În cadrul edițiilor anterioare au acceptat provocarea de a susține misiunea proiectului, alături de ceilalți parteneri ai ediției, actori, scriitori, oameni de cultură din județul Bacău dar și din alte medii. Proiectul are ca scop principal promovarea lecturii, a scrisului și încurajarea dezvoltării spiritului creativ în rândul elevilor. Echipa de organizatori și participanți s-a tot extins de la o ediție la alta, și este formată acum din aproximativ 150 de învățători și profesori și mai mulți colaboratori externi. Pe 5 octombrie se desfășoară de obicei activitatea principală a proiectului, în funcție de condițiile meteo e are loc în aer liber, într-un din parcurile Bacăului, însă acțiunile din calendarul PROVOCARTE continuă și după această zi.

PROVOCARTE este o modalitate foarte bună de a externaliza să spunem, activitățile specifice, conexe ale muzeului și preocupările specifice sau conexe ale angajaților săi, care nu mai sunt priviți ca o “castă aparte”, unii dintre ei devind, am putea spune, actori culturali cunoscuți în/de către comunitate, implicați în tot felul de activități culturale, evenimente, ateliere, colaborări. Cu prilejul fiecărei ediții în care muzeul a fost partener, am primit și feedback-uri de la organizatori și participanți adresate nouă direct, în presă, via e-mail și pe rețele de socializare sau chiar oficial, pe adresa instituției, și o să redau aici, unul dintre mesaje, acela trimis de principalul organizator pe adresa instituției, după ediția din anul 2022:

FEEDBACK ACTIVITATE PROVOCARTE

"Echipa proiectului educațional „Provocarte” își exprimă recunoștința față de implicarea impecabilă pe care ați demonstrat-o în desfășurarea acțiunii principale a proiectului!

Cărțile vii desemnate prin contract să discute cu elevii au manifestat o atitudine pozitivă, creativă, care a condus la creșterea încrederii elevilor în lectura individuală, în importanța educației de calitate, dar și în instituția dumneavoastră. Mulțumim Mihaela Băbușanu și Iulian Bucur pentru profesionalism, dragoste față de copii și responsabilitate! Admirație! Respect! Recunoștință!" (Școala Gimnazială „Alexandru Ioan Cuza” Bacău, Mirela Spiță profesor pentru învățământ primar, Organizator).



Figura 3
Activități educaționale în aer liber.



Figura 4
Activități educaționale în aer liber.

Astfel de colaborări nu fac decât să promoveze patrimoniul, imaginea muzeului, a specialiștilor săi și a preocupărilor lor specific sau conexe, fiind în același timp și un prilej de atragere a unui public mereu nou care, convins de “prestația” oamenilor de muzeu, vor călca ulterior pragul instituției și vor căuta să perfecțeze noi și noi colaborări.

LISTA ILUSTRAȚIILOR

Figurile 1-2 Activități educaționale menite să trezească în rândul elevilor interesul pentru pat.

Figurile 3-4 Activități educaționale în aer liber.

LITERATURA CA LIANT ȘI MEDIATOR CULTURAL. PROIECTUL „CONNECTING EMERGING LITERARY ARTISTS” #3 (CELA)

Andreea Tacuⁱ

Abstract:

Literature and literary translations (but not only) have always represented a key bonding factor between cultures, facilitating a better understanding and knowledge of their specific elements. The international CELA project (Connecting Emerging Literary Artists), that is a talent development project for the new generation of European literary voices across 11 different countries – both writers and translators – creates the context for them to get in touch with the international literary market and present their work at international level. Based on a wide network of literary professionals – writers, translators, representatives of publishing houses, book fair organisers, CELA alumni and mentors – the participants have the opportunity to grow, both personally and professionally, while discovering and understanding the other by means of literature.

Rezumat:

Literatura și traduceri literare (dar nu numai) au reprezentat întotdeauna un factor cheie care face legătura între culturi, facilitând o mai bună înțelegere și cunoaștere a elementelor lor specifice. Proiectul internațional CELA (Connecting Emerging Literary Artists), care este un proiect de dezvoltare a talentelor pentru noua generație de voci literare europene din 11 țări diferite – atât scriitori, cât și traducători – creează contextul pentru ca aceștia să intre în contact cu

ⁱ Muzeograf în cadrul Muzeului Național al Literaturii Române Iași.

piața literară internațională și să-și prezinte lucrările la nivel internațional. Bazându-se pe o rețea largă de profesioniști literari – scriitori, traducători, reprezentanți ai editurilor, organizatori de târguri de carte, absolvenți și mentori CELA – participanții au oportunitatea de a crește, atât personal, cât și profesional, descoperindu-l și înțelegându-l pe celălalt prin intermediul literaturii.

Keywords:

literature, cultural mediation, Connecting Emerging Literary Artists (CELA), writer and translator, FILIT

Cuvinte cheie:

literatură, mediere culturală, Connecting Emerging Literary Artists (CELA), scriitor și traducător, FILIT

Literatura și, implicit, traducerile literare (dar nu numai) au reprezentat întotdeauna un important element de legătură între culturi, contribuind la o mai bună cunoaștere și înțelegere a specificului acestora. Proiectul internațional CELA (*Connecting Emerging Literary Artists*), dedicat creatorilor literari aflați la început de carieră – scriitori și traducători deopotrivă – creează contextul pentru ca aceștia să descopere creațiile literare ale partenerilor din proiect și, în același timp, reprezintă o poartă spre piața internațională de carte, devenind mai vizibili în peisajul literar al țărilor partenere și nu numai. Promovarea reciprocă, grație unei rețele internaționale extinse de profesioniști – scriitori, traducători, la care se adaugă reprezentanți ai editurilor, organizatori de târguri de carte și participanți la edițiile anterioare ale proiectului –, workshop-urile și sesiunile de mentorat, atelierele și experiența în sine de a fi parte a unui proiect internațional contribuie atât la dezvoltarea profesională a participanților, cât și la dezvoltarea lor personală precum și la descoperirea și înțelegerea celuilalt prin intermediul literaturii.

Proiectul CELA a debutat în 2017, fiind coordonat de Wintertuin, organizație literară din Olanda, ca proiect de cooperare internațională, co-finanțat prin Programul Europa Creativă al Uniunii Europene, din dorința de a construi un cadru pentru organizarea de programe de dezvoltare profesională pentru scriitorii și traducătorii literari aflați la început de drum, precum și pentru profesioniștii din industria literară, concentrându-se pe țările mai puțin prezente pe piața literară internațională. Obiectivul principal era de a oferi creatorilor literari din piețe

editoriale europene mici posibilitatea de a-și construi o carieră internațională, de a atrage un public din cât mai multe țări și de a-și dezvolta competențele profesionale.

CELA a reușit, pe parcursul celor 3 ediții ale proiectului (a 3-a ediție fiind în curs de desfășurare) să coaguleze în jurul său parteneri care, prin specificul lor, au contribuit la și continuă să se concentreze pe crearea și dezvoltarea unei rețele profesionale internaționale ce îi are în prim plan deopotrivă pe scriitori și traducători.

Prima ediție a proiectului a fost concepută a se derula pe o perioadă de doi ani (2017-2019) și a avut șase parteneri care s-au implicat în organizarea activităților și promovarea scriitorilor și traducătorilor selectați de parteneri. Experiența acumulată, precum și dorința de a extinde proiectul și către alte organizații culturale, a făcut ca următoarele ediții ale proiectului CELA să crească frumos, incluzând 10 țări în cea de a doua ediție (2019-2023) și 11 țări partenere în cea de a treia (2024-2027), aceasta din urmă debutând la începutul anului 2024.

România a fost de la început parteneră în proiect, fiind reprezentată de Asociația Editorilor din România (AER), iar la ediția curentă este reprezentată de Muzeul Național al Literaturii Române Iași, organizator al Festivalului Internațional de Literatură și Traducere (FILIT), proiect cu o istorie de peste un deceniu în domeniul cultural-literar românesc ce are în prim plan întărirea legăturii dintre scriitorii și traducătorii internaționali și români, pe de o parte, și publicul lor. Participarea Muzeului Național al Literaturii Române Iași în acest proiect este în co-parteneriat cu ARTLIT – Asociația Română a Traducătorilor Literari și AER – Asociația Editorilor din România.

Ceilalți parteneri în proiect sunt: Passa Porta (Belgia), deBuren (Belgia), Wintertuin (Olanda), Czech Literary Centre (Republica Cehă), Krakow Festival Office (Polonia), Book Arsenal (Ucraina), Next Page Foundation (Bulgaria), KROKODIL (Serbia), GOGA (Slovenia), Scuola Holden (Italia)¹. Fiecare partener acoperă, prin specificul activității sale, un anumit segment din nevoile identificate în cadrul proiectului, completându-se reciproc. Printre activitățile curente ale partenerilor se numără:

- organizarea de festivaluri de literatură, de rezidențe pentru tinerii creatori din domeniul literar,
- cursuri de scriere creativă, proză scurtă sau jurnalism,
- stagii cu lectori internaționali pentru cursanții lor și profesioniștii din domeniul literaturii,

¹ Participanții selectați de fiecare partener în proiect (scriitori, traducători, consultanți literari) sunt prezentați pe platforma dedicată acestuia, o bază de date care s-a dezvoltat simultan cu fiecare ediție și care continuă astfel să promoveze activitatea foștilor alumni. Pentru mai multe detalii vezi <https://www.cela-europe.com/participants/>.

- implementarea de proiecte literare, culturale și sociale pentru apropierea publicului de literatură, dezvoltarea canalelor de comunicare cu acesta și creșterea gradului de implicare în proiecte ce țin de sfera cultural literară,
- promovarea dialogului și crearea de punți între diferite entități în vederea unei mai bune înțelegeri și a acceptării diferențelor culturale,
- stimularea dialogului internațional,
- implicarea grupurilor mai puțin privilegiate pe piața literară internațională,
- colaborarea cu celelalte domenii artistice.

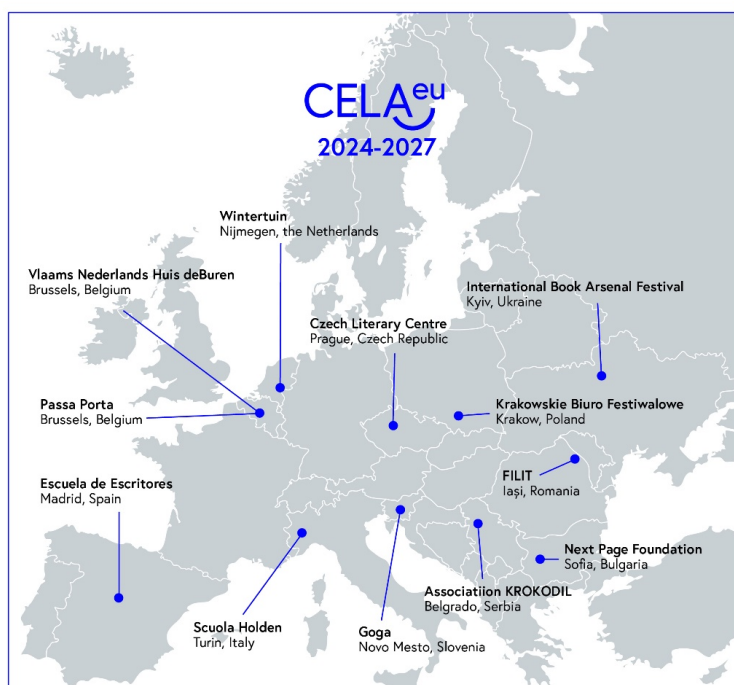


Figura 1

Harta organizațiilor partenerie la cea de-a treia ediție a proiectului CELA.

Recunoașterea activității partenerilor, în decursul timpului, s-a concretizat prin implementarea unor cursuri în cadrul programelor academice - cum este cazul organizațiilor Wintertuin, fondator al masterului de scriere creativă de la Universitatea ArtEZ din Olanda, Escuela de Escritores, care a conceput și organizat mai multe cursuri de master, instituția fiind și membru fondator al European

Association of Creative Writing Programmes (EACWP), sau Scuola Holden, instituție privată înființată în 1994, printre cei cinci membri fondatori numărându-se și renumitul scriitor italian Alessandro Baricco, care organizează programe de studiu de trei sau doi ani, axate pe scriere creativă și tehnici narative -, obținerea mai multor distincții pentru orașele în care își desfășoară activitatea, de exemplu, datorită activității organizației Krakow Festival Office Krakovia a fost primul oraș est-european și al doilea oraș non-anglofon care a obținut distincția UNESCO Oraș al literaturii. În aceeași manieră activitatea derulată de Festivalul Internațional de Literatură și Traducere, organizat de Muzeul Național al Literaturii Române Iași începând cu anul 2013, a contat semnificativ în obținerea aceluiași titlu pentru orașul Iași, declarat, în 2024, de UNESCO Oraș al Literaturii. Iașul s-a alăturat astfel celor 52 de orașe din 38 de țări membre ale acestui program parte a rețelei orașelor creative.²



Figura 2

Întâlnirea membrilor echipelor de proiect (Madrid, Casa Arabe, 2024).

Revenind la provocările lumii contemporane și la influența acestora asupra domeniului literar și în domeniilor conexe acestuia, partenerii au identificat următoarele provocări: sustenabilitate și circulație transnațională, dezvoltarea audienței și digitalizare, antreprenariat și dezvoltare profesională, incluziune și reprezentativitate. Aceste teme sunt abordate și în diferite conferințe organizate fie cu ocazia întâlnirilor partenerilor din proiect, fie în cadrul altor evenimente

² Pentru mai multe detalii vezi <https://www.citiesoflit.com/about-us>.

organizate atât fizic cât și online pentru a facilita accesul la informație pentru toți cei interesați. Bineînțeles, acestor subiecte de interes li se pot adăuga și altele ținând cont de evenimentele și schimbările actuale ale societății și comunităților. Tot de interes sunt teme precum solidaritatea dintre scriitori și traducători în promovarea operelor literare, literatura ca motor al activismului în diferite contexte (de ex. egalitate de șanse, mediu, protecția drepturilor omului, responsabilitate socială etc.) sau cum poate contribui literatura la mobilizarea comunităților și la crearea de punți la nivel internațional. O altă temă de interes legată de digitalizare este, bineînțeles, rolul și impactul inteligenței artificiale în crearea de opere literare și impactul asupra procesului de traducere.



Figura 3
Conferința „Solidaritatea dintre scriitori și traducători” – Madrid, Casa Arabe, 2024³.

³ Conferința poate fi urmărită online la <https://www.cela-europe.com/calendar/conversations-6-on-solidarity/>; https://www.youtube.com/watch?v=5_YQB7x_wJU.



Figura 4

Târgul de carte de la Frankfurt - *Traducătorii ca profesioniști literari* (Frankfurt, septembrie 2024).

Activitățile din proiectul CELA #3, derulate pe parcursul a patru ani și structurate în două cicluri de doi ani fiecare, vor încerca să îi ajute pe participanți să-și dezvolte noi abilități, să se conecteze și să se adapteze la diferite moduri de abordate a acestor teme, în funcție de specificul fiecărui partener și de caracteristicile pieței editoriale. Activitățile de organizare inițială și demarare a proiectului și, ulterior, de implementare a acestuia au în vedere:

- Selecția scriitorilor, traducătorilor și program intensiv de mentorat
- Focus grupuri pe teme ca: incluziune, practici echitabile
- Masterclass-uri de specializare pe teme diverse propuse de fiecare dintre parteneri
- Traducerea și publicarea de fragmente de text martor: 660 texte în 10 limbi
- Tur al festivalurilor europene în care scriitorii și traducătorii vor putea intra în contact cu piața de carte din țările partenere și își vor putea promova operele originale și traducurile
- Săptămână de lucru împreună pentru toți participanții
- Consultanță literară asigurată de specialiști în domeniu
- Dezvoltarea strategiilor de marketing și comunicare B2B și B2C
- Întâlniri fizice între parteneri și programe de dezvoltare profesională
- Tur digital (publicarea și diseminarea textelor traduse)
- Workshopuri

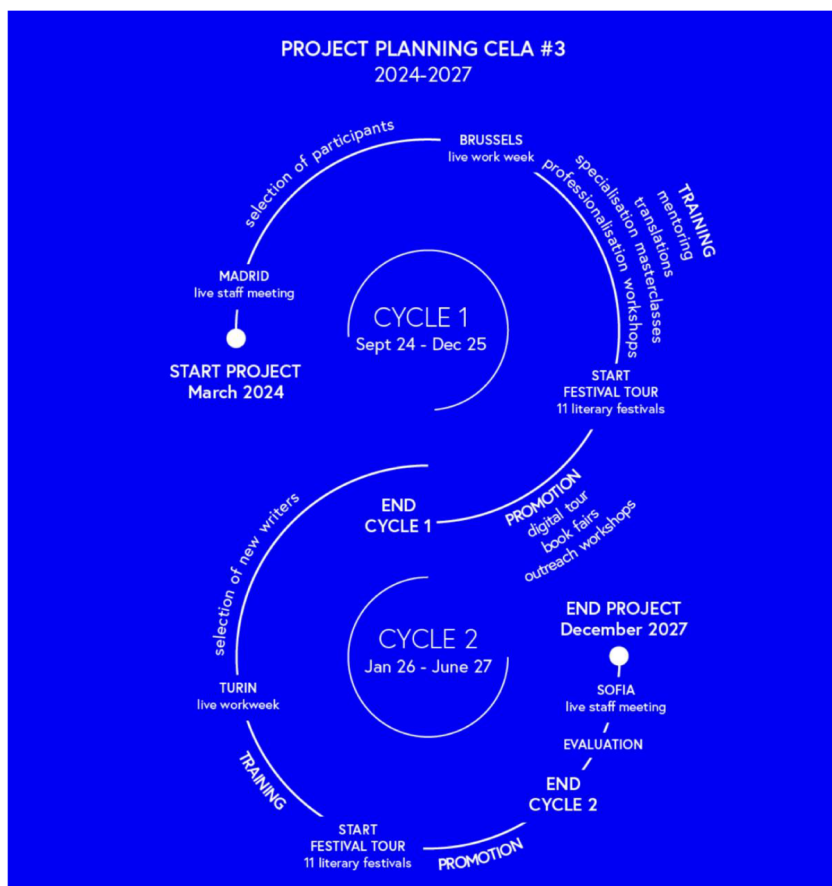


Figura 5
Planificarea activităților în cadrul proiectului CELA #3.

Masterclass-urile, pe teme propuse de fiecare dintre parteneri, ținând cont și de specificul pieței literare din țara proprie, au în vedere:

- Didactica predării scrierii creative;
- Etica non-ficțiunii;
- Migrația între genuri;
- Scriitorul ca traducător și traducătorul ca scriitor;
- De la traducere la opera originală: scriitorul/traducătorul în centrul atenției;
- Traducătorul în calitate de agent literar;
- Cum să supraviețuiești viitorului - instrumentele scriitorului;

- Creativitate și tehnologie în traducerea literară;
- Co-crearea textelor cu IA;
- Traducerile și artelor colaborative;
- Abordări practice și artistice în procesul traducerii;
- Literatura angajată social;
- Cum contribuie literatura la reconcilierea societăților post-conflict?;
- Limbajul și traducerile în societățile post-conflict;
- Cultura și democrația astăzi;
- Responsabilitatea politică și socială a autorilor contemporani.

Se remarcă interesul pentru rolul pe care literatura și implicit analiza culturală îl pot avea în reconcilierea relațiilor dintre comunități în perioada post-conflict, contribuția literaturii în promovarea păcii, în crearea de relații pașnice și rezolvarea conflictelor. Literatura este percepută ca mult mai activă și implicată în plan social.

O altă categorie de masterclass-uri au în prim plan literatura ca elevator social și abordează următoarele subiecte:

- Statutul social al artistului literar ca liber profesionist;
- Cum pot artiștii literari să revendice legitimitate și bune practici;
- Scrisul, traducerea și lectura în contexte aflate în continuă schimbare;
- Migrația și dubla identitate – traducătorii și scriitorii ca „agenți dubli”;
- Europa de Est și de Vest: perspective și priorități în agendele culturale.

Masterclass-urile vor fi susținute de diverși scriitori, traducători, profesori, reprezentanți ai ONG-urilor, organizațiilor culturale de profil, la care se adaugă agenți literari și reprezentanți ai entităților care își desfășoară activitatea în domeniul literar precum și în domeniile conexe.

Activitățile enunțate anterior se subscriu obiectivelor proiectului și anume:

- Dezvoltarea rețelei europene de profesioniști și a organizațiilor; asigurarea accesului profesioniștilor literari la industria de carte și la rețelele europene din sectorul editorial;
- Îmbunătățirea capacității profesionale a scriitorilor și traducătorilor la început de carieră de a activa la nivel internațional și pentru publicul european;
- Crearea capacității de colaborare la nivel internațional în cadrul parteneriatului CELA;

- Crearea cadrului pentru mobilități transnaționale și conectarea cu piețele literare europene; schimb de experiență și cunoștințe pentru a facilita întâlnirile și colaborarea între profesioniștii literari;
- Creșterea circulației creațiilor literare din regiunile lingvistice mai mici și promovarea acestora către publicul european; încurajarea profesionalizării traducătorilor.

Astfel, fiecare din cei 99 traducători din cele 11 țări partenere, împreună cu 33 scriitori în ciclul 1 (septembrie 2024 – decembrie 2025), 33 scriitori în ciclul 2 (ianuarie 2026-iunie 2027), din 11 țări – 3 scriitori pe ciclu din fiecare țară, împreună cu mentorii lor și cu consultanții literari, vor beneficia de formare și promovare prin intermediul unui vast program de masterclass-uri, traduceri, mentorat, prezentări și întâlniri de networking cu întreaga echipă europeană.

Fiecare organizație a selectat o echipă de 3 scriitori și 11 traducători care, pe parcursul celor 2 cicluri ale proiectului, va conduce la crearea unei comunități de 165 de creatori literari internaționali⁴.

La selecția scriitorilor români au fost înregistrate 42 de candidaturi, din care au fost selecționați 3 scriitori, care prin intermediul CELA vor avea posibilitatea să-și consolideze debutul în carieră și să cunoască o comunitate amplă de scriitori și traducători europeni. Aceștia sunt: Ioana Maria Stăncescu, Iulian Bocai, Paula Erizanu, la care se adaugă traducătorii Ilinca Gângă, traducătoare din spaniolă, Andreea Bălteanu, traducătoare din neerlandeză pentru scriitorii din Belgia, Mădălina Balea, traducătoare din neerlandeză pentru scriitorii din Țările de Jos, George Ivan, traducător din italiană, Jessica Bilcec, traducătoare din ucraineană, Oana Andreea Stoe, traducătoare din polonă, Aleksandra Petrov, traducătoare din sârbă, Sergiu Lozinski, traducător din slovenă, Andrei Săndulescu, traducător din cehă, Maria Lupescu, traducătoare din bulgară. Consultantul literar selectat a fost Marius Chivu. Până la centralizarea biografiilor și a portretelor tuturor participanților CELA și includerea acestora pe platforma dedicată, toți participanții CELA din România au fost menționați pe pagina FILIT⁵, având posibilitatea, în cadrul întâlnirii naționale, derulate în timpul Festivalului, să asiste atât la evenimente cu scriitori români și străini, cât și la mesele rotunde dedicate traducătorilor profesioniști, putând afla de la aceștia și alte detalii privind piața traducerilor din străinătate, provocările cu care se confruntă în alegerea unui volum pe care să-l traducă sau cum funcționează relația cu editurile în vederea publicării traducerilor.

⁴ Pentru participanții din edițiile anterioare vezi <https://www.cela-europe.com/participants>.

⁵ <https://www.filit-iasi.ro/cela-3-2024-2027/>.



Figurile 6-7
Întâlnirea națională a echipei CELA Iași în cadrul FILIT 2024.

Fiecare traducător va colabora de-a lungul celor patru ani cu câte șase tineri scriitori din țara limbii sursă cu care lucrează și le va promova opera pe piața editorială din România. De asemenea, vor reprezenta comunitatea CELA și profesia de traducător literar în cadrul târgurilor și festivalurilor românești, iar textele traduse vor fi promovate pe platforma dedicată proiectului.

Cele zece limbi străine care construiesc structura proiectului implică direcții de traducere foarte puțin solicitate pe piețele editoriale. Lipsa cererii anumitor limbi străine în contextul cultural românesc s-a reflectat inclusiv în procesul de înscriere, care este de asemenea o unealtă utilă pentru a cartografia situația generației actuale de traducători literari.

Pentru a asigura o diversitate culturală în oferta literară și dialogul între creatorii învecinați geografic, susținerea interesului pentru studiul limbilor și civilizațiilor străine este un efort solicitant, care merită însă sprijinit. În acest sens, s-a făcut simțită contribuția esențială a catedrelor și departamentelor de limbi străine din universitățile din România, unde se cultivă încă interesul pentru profesia necesară de traducător literar.

Circulația operelor literare, existența unor rețele de sprijin și promovare, colaborarea internațională în domeniul literar prin evenimentele organizate de European Council of Literary Translators' Associations (CEATL) și nu numai constituie teme de actualitate și de larg interes. Astfel, în cadrul evenimentelor organizate la Strasbourg pe parcursul anului 2024, în care acest oraș deține titlul de Capitala mondială a cărții, proiect UNESCO demarat în anul 2001, s-a desfășurat și Conferința europeană de traducere literară găzduită de Parlamentul European. Printre temele abordate s-au numărat: *The journey of a translated work*, *Being translated: the writer's perspective*, *Translator on the cover*, *Networks on the move – Fostering diversity and the circulation of literary works*; *Inclusion and diversity in literary translation: how to*

progress?, Language equality: Translating to and from medium and small-sized languages; Sensitivity reading, self-censorship and inclusivity: dealing with offensive language, taboos and controversial issues in translation, Gathering data on literary translation markets and mapping grant opportunities.



Figurile 8-9
Prezentarea proiectului CELA la Conferința europeană de traducere literară
(Strasbourg, 2-4 septembrie 2024).

Corelarea acestor teme cu cele pe care proiectul CELA își propune să le abordeze în cadrul celei de a treia ediții a proiectului demonstrează nivelul ridicat de preocupare în privința rolului literaturii și a sectorului de carte, a importanței activității traducătorului, în corelarea realităților pieței de carte naționale la cea internațională, în special în cazul limbilor mai puțin circulate cum sunt cele abordate de CELA.

Sintetizând, proiectul CELA înseamnă peste 10 organizații din 11 țări europene, care, pe parcursul a 4 ani, vor lucra în de aproape cu 66 de scriitori la început de carieră ale căror opere vor fi traduse de 99 de traducători (fiecare scriitor fiind tradus în limba tuturor celorlalți parteneri) și care vor fi sprijiniți în demersul lor de 10 consultanți literari cu experiență în domeniu. Pentru dezvoltarea abilităților lor vor putea participa la peste 10 workshop-uri dedicate și tot atâtea mastersclass-uri pe teme de interes iar pentru a-și putea promova mai bine creațiile literare vor avea posibilitatea de a participa la 11 Festivaluri internaționale de literatură organizate de parteneri sau de alte organizații în colaborare cu aceștia. Participanții la cea de-a treia ediție a proiectului vor beneficia și de sprijinul celor peste 150 de alumni CELA din edițiile anterioare, de mentorii anteriori ai scriitorilor și traducătorilor, de cei peste 50 de co-parteneri implicați în proiect, mai pe scurt, de întreaga rețea internațională de profesioniști în domeniul literar creată de CELA.

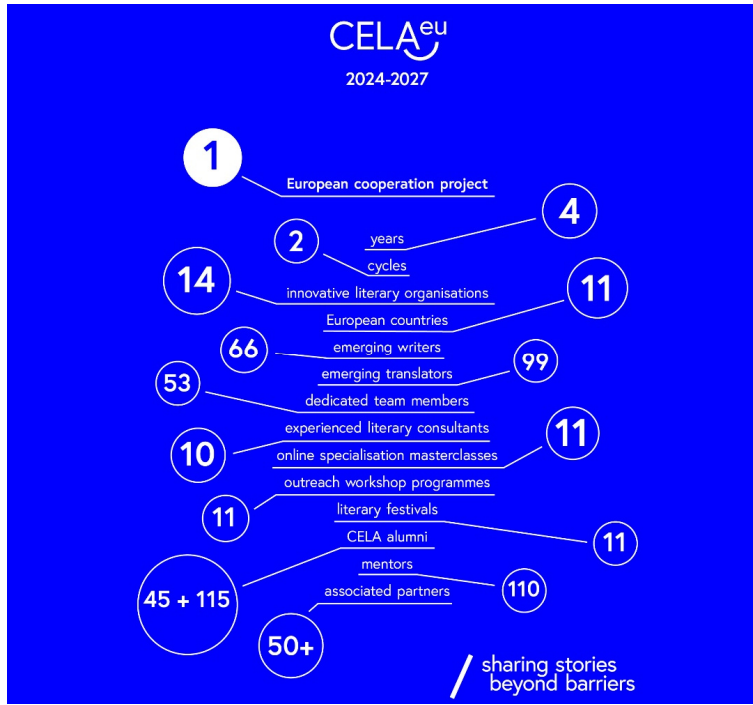


Figura 10
Proiectul CELA #3 pe scurt.

LISTA ILUSTRAȚIILOR

- Figura 1: Harta organizațiilor partenere la cea de-a treia ediție a proiectului CELA.
- Figura 2: Întâlnirea membrilor echipelor de proiect (Madrid, Casa Arabe, 2024).
- Figura 3: Conferința „Solidaritatea dintre scriitori și traducători” – Madrid, Casa Arabe, 2024.
- Figura 4: Târgul de carte de la Frankfurt - *Traducătorii ca profesioniști literari* (Frankfurt, septembrie 2024).
- Figura 5 : Planificarea activităților în cadrul proiectului CELA #3.
- Figurile 6-7: Întâlnirea națională a echipei CELA la Iași în cadrul FILIT 2024.
- Figurile 8-9: Prezentarea proiectului CELA la *Conferința europeană de traducere literară* (Strasbourg, 2-4 septembrie 2024).
- Figura 10: Proiectul CELA #3 pe scurt.

COMUNICARE MUZEALĂ MEDIATĂ DE CALCULATOR

Monica Nănescuⁱ, Oana Florescuⁱⁱ, Raluca Pintiliiⁱⁱⁱ, Vlad Trandafirescu^{iv}

Abstract:

This paper describes the results of the Erasmus+ course “*Empowerment in ICT Skills – Making Use of Technology Tools*” where all the participants learned to develop teaching methods to include technology in their learning environments. A wide range of free available technologies were introduced and worked on during the course.

This course was interactive, with input sessions, collaborative and group project work. Participants were actively involved in all sessions. Input sessions were in the form of hands-on workshops and could involve brainstorming, analysis and at times problem-solving. Sessions helped participants set up tools such as blogs and websites and apply online tools in a scaffolded setting. Participants were asked to reflect on the tools and activities, inviting discussion with regard to their own knowledge and skills, their approach to teaching today's students, and on adaptation of the use of the tools to their teaching and learning situations and contexts. Exchange of participants' ICT and pedagogical knowledge was encouraged through discussion. Participants' own language skills were developed and feedback given where appropriate. Participants were also introduced to appropriate websites related to the further development of their teaching skills and personal professional development.

ⁱ Șef al Muzeului Științei și Tehnicii din cadrul Complexului Muzeal Național "Moldova" Iași (CMNM).

ⁱⁱ Muzeograf, la Muzeul „Poni Cernătescu” din structura CMNM.

ⁱⁱⁱ Muzeograf în cadrul Secției Mediere culturală, proiecte, marketing din structura CMNM.

^{iv} Muzeograf, la Muzeul Etnografic al Moldovei din structura CMNM.

Rezumat:

Această lucrare descrie rezultatele cursului Erasmus+ „*Empowerment in ICT Skills –Making Use of Technology Tools*”, în cadrul căruia toți participanții au învățat să dezvolte metode de predare pentru a include tehnologia în mediile lor de învățare. O gamă largă de tehnologii disponibile gratuit au fost introduse și exersate pe durata cursului.

Această experiență de învățare a fost interactivă, cu sesiuni de input, de colaborare și de lucru în grup. Participanții au fost implicați activ în toate sesiunile. Sesiunile de input au fost sub formă de ateliere practice și au implicat brainstorming, analiză și, uneori, rezolvarea problemelor. Sesiunile au ajutat participanții să configureze instrumente precum bloguri și site-uri web și să aplice instrumente online într-un cadru etapizat. Participanților li s-a cerut să reflecteze asupra instrumentelor și activităților, invitând la discuții cu privire la propriile cunoștințe și abilități, abordarea lor în predarea către elevii zilelor noastre și adaptarea utilizării instrumentelor la situațiile și contextele lor de predare și învățare. Schimbul de cunoștințe TIC și pedagogice ale participanților a fost încurajat prin discuții. Au fost dezvoltate propriile abilități lingvistice ale participanților și s-a oferit feedback acolo unde a fost cazul. Participanților le-au fost, de asemenea, prezentate site-uri web adecvate legate de dezvoltarea ulterioară a abilităților lor de predare și dezvoltare profesională personală.

Keywords:

ICT skills, Technology tools, technology in learning environments, Erasmus+, hands on, software, programmes, cultural heritage of Malta

Cuvinte cheie:

Aptitudini TIC, instrumente tehnologice, tehnologia în medii de învățare, Erasmus+, învățare practică, software, programe, patrimonial cultural din Malta

Un grup de specialiști din cadrul Complexului Muzeal Național „Moldova” Iași s-a deplasat, în perioada 4 – 8 martie 2024, în Malta, pentru a participa la cursul „Empowerment in ICT Skills. Use of Technology Tools”, organizat de ETI (Executive Training Institute). Grupul a fost format din dr.ing. Monica Nănescu (șef al Muzeului Științei și Tehnicii „Ștefan Procopiu”), dr. Oana Florescu (muzeograf la Muzeul „Poni-

Cernătescu”), dr. Ciprian Lazanu (muzeograf la Muzeul de Istorie a Moldovei), Oana Dragota (muzeograf la Muzeul de Artă), dr. Vlad Trandafirescu (muzeograf la Muzeul Etnografic al Moldovei), Raluca Pintilii și Simona Postolache (muzeografi în cadrul Secției Mediere culturală, proiecte, marketing).

ETI reprezintă un centru modern de formare profesională situat în clădirea ESE (Școala Europeană de Engleză), din centrul cartierului St. Julian din Malta. Centrul cuprinde de 12 săli de curs, echipate cu cea mai recentă tehnologie multimedia și e-board-uri interactive. Grupul formatori de la ETI, condus de directorul de studii, Pierre Naudi, provine dintr-o gamă largă de medii profesionale și de afaceri. Este specializat pe diverse sisteme de predare și deține o bogată experiență supusă unei dezvoltări profesionale continue, astfel încât să poată combina contribuția lingvistică și engleza de afaceri cu formarea profesională în comunicare. Scopul acestei instituții este de a oferi cursanților un mediu de învățare relaxat, confortabil și profesionist. Filosofia instruirii ETI este de a ajuta persoanele care lucrează la nivel internațional să comunice cu mai multă încredere și mai eficient în limba engleză.

Cursul de îmbunătățire a abilităților TIC la care a participat grupul de muzeografi de la Iași a fost unul interactiv, condus de trainerul Josefa Borg, cu sesiuni de intrare, colaborare și lucru pe proiecte de grup. Acesta a fost special conceput pentru dezvoltarea abilităților participanților în tehnologie și TIC.

Sesiunile de introducere au fost concepute sub formă de ateliere, constituite din grupe de lucru cu șase participanți, care au implicat brainstorming, analiză și rezolvare de probleme. De asemenea ni s-au prezentat link-uri adecvate, care ne-au folosit ulterior la conceperea și proiectarea blog-urilor și site-uri web personale. Aceste sesiuni ne-au ajutat să configurăm un ansamblu de fișiere care interconectate într-un mod specific devin entități distincte, precum bloguri și site-uri web pe care le-am aplicat online într-o configurație schelă (un cadru care oferă configurarea minimă a acestor componente).

Tot parcursul cursului a fost încurajat, prin discuții, schimbul de cunoștințe TIC și de comunicare ale participanților.

OBIECTIVELE CURSULUI:

- să permită participanților dobândirea unor abilități mai bune în tehnologie și TIC;
- să integreze TIC, utilizând metode practice și experiențe în activitatea culturală;

- să ajute educatorii muzeali/ muzeografii să reflecteze asupra propriilor metode de comunicare în vederea punerii în valoare, în strânsă relație cu tehnologia, a patrimoniului cultural;
- să experimenteze practic o gamă largă de instrumente de interes, software și programe care sunt disponibile ca program gratuit;
- Să creeze activități care leagă metodologia cu tehnologia de astăzi,
- Să dezvolte competențele lingvistice proprii ale participanților;
- Să descopere patrimoniul cultural Maltei și să interacționeze cu mediul său lingvistic bilingv.

Conștientizarea avantajului tehnologiilor moderne în procesul de comunicare la nivel instituțional a constituit premisa pentru noile direcții de a valorifica utilizarea TIC în asigurarea interrelaționării și interconectării. Odată cu impunerea Internetului în culturile majorității țărilor lumii, apare problema rolului comunicării mediate de computer în viața omului modern. Participanții experimentați ai comunicării mediate de computer susțin că poșta electronică, blogurile, website-urile schimbă radical modelurile de interacțiune socială¹.

Medierea este procesul de conectare sau intermediere între două persoane. Această conectare este realizată cvasi - instantaneu de instrumente tehnologice și programe care se află dincolo de accesul persoanelor care intră în legătură și de cele mai multe ori, dincolo de înțelegerea lor. Având în vedere evoluția fulminantă a mediului electronic, termenul de comunicare mediată de calculator este folosit convențional, implicând orice formă de comunicare desfășurată în spațiul virtual².

Despre comunicarea mediată de computer și modalitatea în care putem crea prototipuri, web site-uri și bloguri ne-a vorbit, în prima zi, trainerul Josefa Borg, formator la ETI - Malta.

Termenul prototip de site web este un model preliminar folosit pentru a testa diferite aspecte ale site-ului înainte de a fi creat. Aceasta poate include aspectul, designul, funcția și experiența utilizatorului. Prototipurile sunt folosite pentru a colecta feedback-ul și pentru a face modificările necesare înainte ca produsul final să fie dezvoltat.

A doua zi a fost dedicată dobândirii conceptelor și abilităților de proiectare a blog-ului, despre modalitățile de editare a clipurile video. Grupul a participat la un atelier practic, care a constatat într-o serie de activități, cum ar fi: prezentări de diapozitive animate, design de desene animate.

¹ <http://www.editura.ubbcluj.ro/bd/ebooks/pdf/2387.pdf>.

² <https://hrcak.srce.hr/file/406975>.

A treia zi ne-am familiarizat cu instrumentele digitale: am descărcat/încărcat conținut video, am editat videoclipuri la care am adăugat subtitrări.

A patra zi ne-am exersat abilitățile digitale creând desene animate în scopuri de învățare și am utilizat diverse platforme și instrumente educaționale pentru editarea și crearea de conexiuni online pentru muzee;

A cincea zi a fost dedicată comunicării în mediul digital prin prezentare de diapozitive animate, conținut audio, avatare virtuale.

În ultima zi am prezentat rezultatul abilităților noastre TIC în conceperea și proiectarea de bloguri sau website-uri.

În continuare, prezentăm câteva aplicații pe care le-am folosit în proiectarea website-urilor și a blog-urilor în cadrul cursului „Empowerment in ICT Skills Ușe of Technology Tools”, Malta:

Aplicațiile LearningApps.org sprijină procesele de învățare și predare cu exerciții multimedia interactive. Exercițiile pot fi create foarte ușor și utilizate online. Sunt disponibile o serie de șabloane (exerciții pentru teme, teste cu variante multiple etc.). Exercițiile în sine nu reprezintă unități de învățare complete. Acestea sunt destinate exersării și aprofundării abilităților (de exemplu, în predarea limbilor străine) și nu sunt potrivite pentru explicarea conceptelor complexe. Cu ajutorul modulului interactive LearningApps.org, am creat întrebări pentru binecunoscutul joc **Vrei sa fii milionar** legate de sistemul periodic al elementelor (Figura 1, Figura 2).

Aplicația Giphy este o bază de date online americană și un motor de căutare care permite utilizatorilor să caute și să partajeze fișiere GIF animate (Figura 3, Figura 4).

Biblioteca audio de efecte sonore gratuite permite utilizarea acestora în proiectele de editare video. Aceste sunete se pot utiliza atât în proiecte comerciale, cât și în proiecte personale. De la zgomote până la ciripit de păsări până la lătrat de câini, putem găsi sunetul potrivit pentru următorul proiect (Figura 5, Figura 6, Figura 7, Figura 8).

Genially este o platformă bazată pe cloud pentru construirea de experiențe interactive de învățare și comunicare (Figura 9, Figura 10).

Loom este un instrument de mesagerie video care ne ajută să transmitem mesajul prin videoclipuri care pot fi partajate instantaneu. Cu Loom, putem înregistra camera, microfonul și ecranul desktopului simultan. Videoclipul nostru este apoi disponibil instantaneu pentru a fi distribuit prin tehnologia patentată Loom (Figura 11).

StoryboardThat este un instrument de storyboarding online care facilitează crearea de storyboard-uri chiar și fără a fi artist. Cu StoryboardThat, putem crea o poveste digitală în câteva minute folosind atât imagini, text, cât și șabloane de storyboard (Figura 12, Figura 13).

Witty Comics

Benzile desenate reprezintă un mediu folosit pentru a exprima idei prin imagini, adesea combinate cu text sau alte informații vizuale. De obicei ia forma unei secvențe de panouri de imagini. Dispozitivele textuale, cum ar fi baloanele de vorbire, legendele și onomatopeele pot indica dialog, narațiune, efecte sonore sau alte informații (Figura 14).

Prezentarea rezultatelor obținute în proiectarea de bloguri sau website-uri: „About the history of chemistry at the Poni Museum,” (autor: Monica Nănescu), „Acasă la familia Poni” (autor: Oana Florescu) (Figurile 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22).

Putem concluziona că toate noțiunile predate la curs ne-au ajutat să integrăm conținutul vizual și audio în conceptul de web, la care am adăugat elementul final ce a generat surpriza: **interactivitatea**.

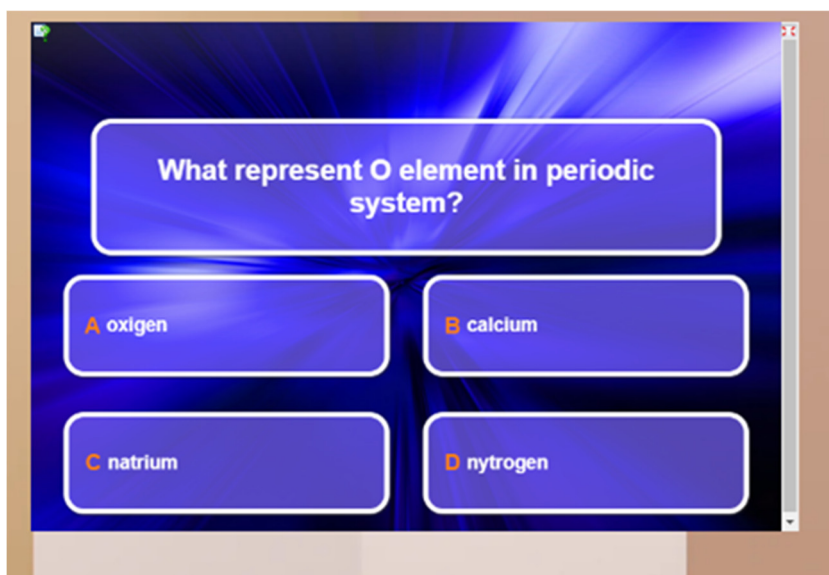


Figura 1
Exemplu de utilizare a platformei LearningApps.

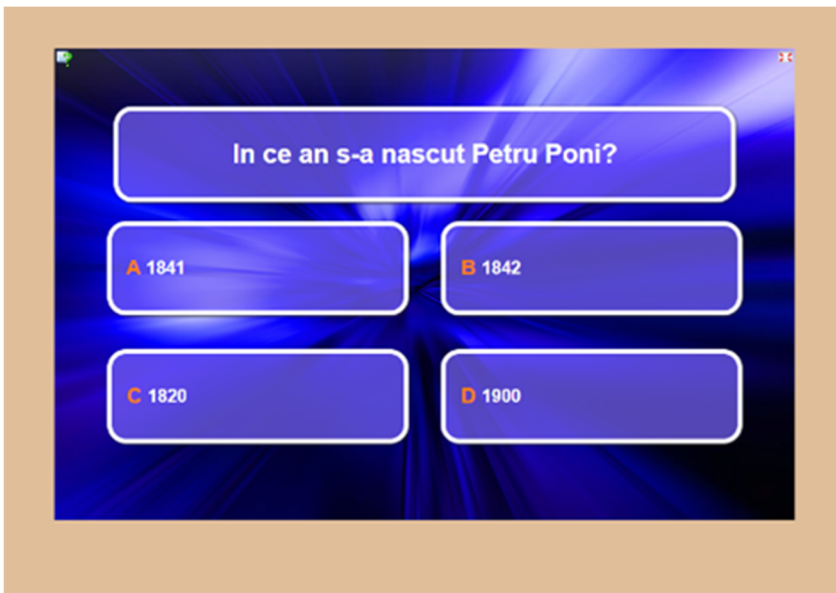


Figura 2
Exemplu de utilizare a platformei LearningApps.

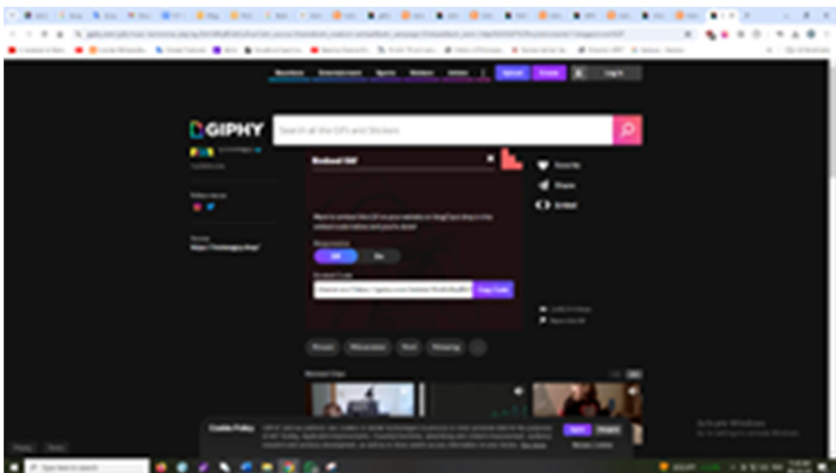


Figura 3
Exemplu de utilizare a aplicației Giphy.



Figura 4
Exemplu de utilizare a aplicației Giphy.

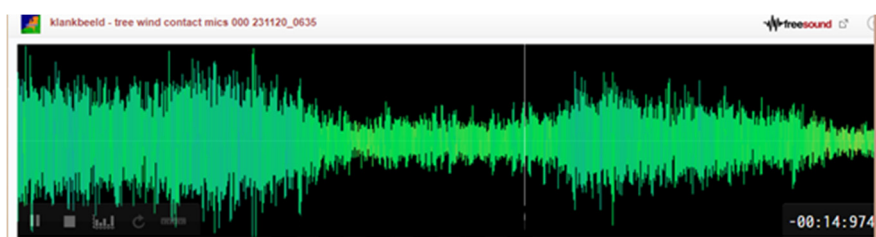
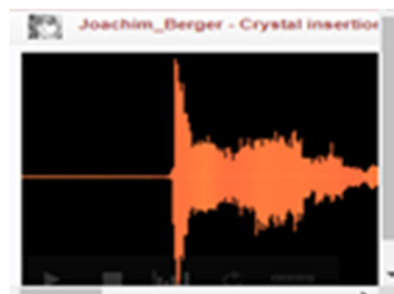


Figura 5
Biblioteca audio cu diverse efecte sonore.



Figurile 6–7
Biblioteca audio cu diverse efecte sonore.

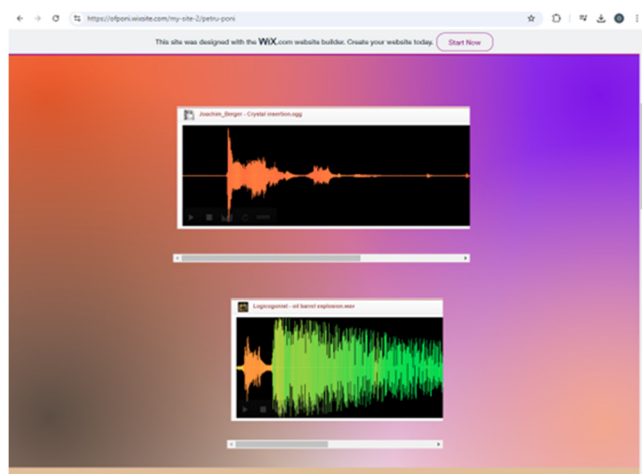


Figura 8
Exemplu de integrare a efectelor audio într-o pagină web.



Figura 9
Exemplu de utilizare a platformei Genially.

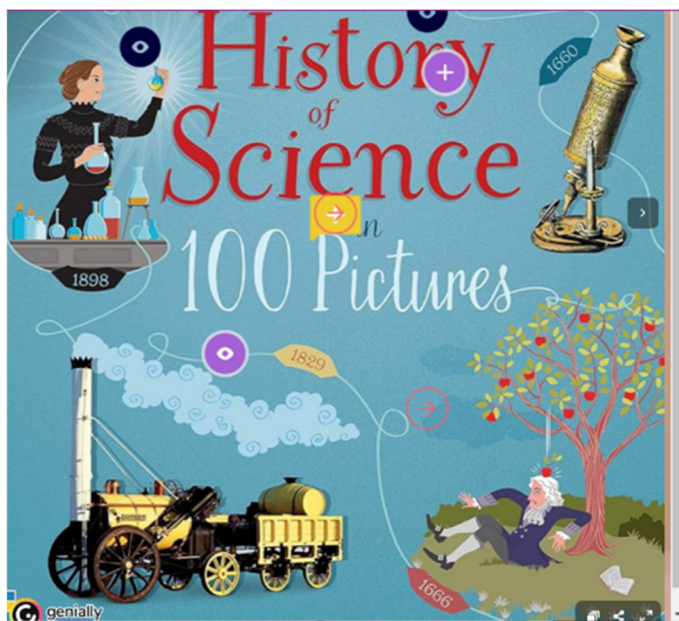


Figura 10
Exemplu de utilizare a platformei Genially.

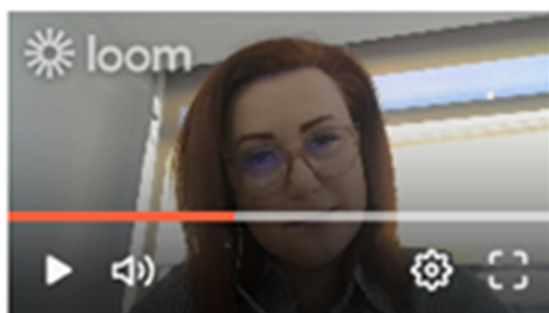


Figura 11
Exemplu de utilizare a aplicației Loom.



Figura 12
Exemplu de utilizare a aplicație Storyboard That.



Figura 13
Exemplu de utilizare a aplicație Storyboard That.



Figura 14
Exemplu de utilizare a aplicație Storyboard That.



Figura 15
Pagină din website-ul dedicat Muzeului „Poni-Cernătescu”
realizat în cadrul cursului.

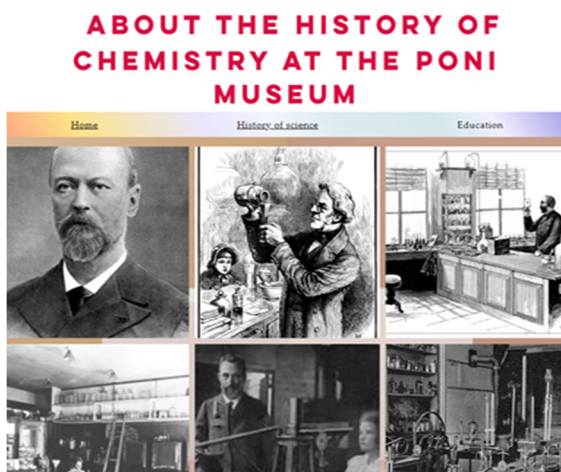


Figura 16
Pagină din website-ul dedicat Muzeului „Poni-Cernătescu”
realizat în cadrul cursului.



Figura 17
Pagina History of Science din website-ul creat în cadrul cursului.

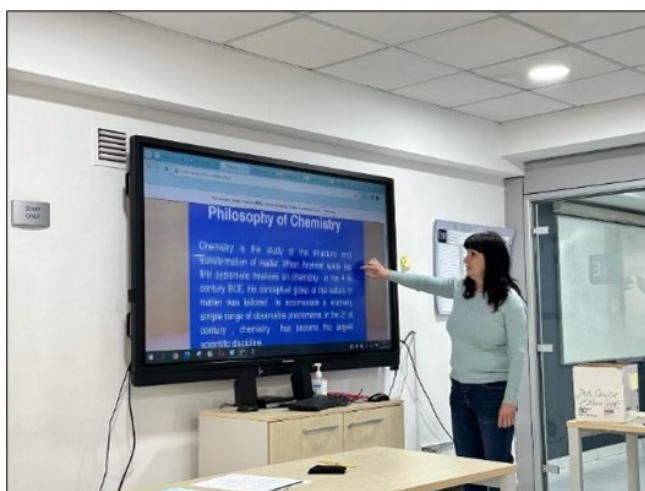


Figura 18
Imagine de la proba practică de la finalul cursului.



Figura 19
Cursanții CMNM alături de formatoarea lor.

LISTA ILUSTRAȚIILOR

Figurile 1 – 2: Exemple de utilizare a platformei LearningApps.

Figurile 3-4: Exemple de utilizare a aplicației Giphy.

Figurile 5 – 7: Bibliotecă audio cu diverse efecte sonore.

Figura 8: Exemplu de integrare a efectelor audio într-o pagină web.

Figurile 9 – 10: Exemplu de utilizare a platformei Genially.

Figura 11: Exemplu de utilizare a aplicației Loom.

Figurile 12-14: Exemple de utilizare a aplicației Storyboard That.

Figurile 15-16: Pagini din website-ul dedicat Muzeului „Poni-Cernătescu” realizat în cadrul cursului.

Figura 17: Pagina History of Science din website-ul creat în cadrul cursului.

Figura 18: Imagine de la proba practică de la finalul cursului.

Figura 19: Cursanții CMNM alături de formatoarea lor.

MUZEUL POLITEHNIC IEȘEAN: ÎNTRE IDEILE TRECUTULUI ȘI PRACTICA INOVAȚIEI

Carmil Matia Giorgio Chelaruⁱ

Abstract:

In the context of changes in society, including the covid-19 pandemic, museums have become a place for relaxation, entertainment and a fundamental factor in the cooperation between education and culture. Starting from this premise, it is important to note that in order to be able to fulfill the condition of a "special, different space", the museum has to live up to certain exhibition standards and be able to properly integrate cultural heritage into the new technological context, a process that has already been initiated in Western countries and overseas. Cultural mediation thus, becomes an important pillar of culturalization and a mainstay in consolidating new exhibition concepts. "Ștefan Procopiu" Science and Technique Museum of Iași can be an exponent of heritage revitalization and innovation through attractive exhibitions with the aim of attracting a wider audience.

Rezumat:

Prezentul articol prezintă modul în care muzeele, ca instituții culturale fundamentale în structurarea identității naționale, reprezintă subiectul unor schimbări de natură socială, culturală și economică, în contextul transformărilor la nivel global din ultimii ani. Un factor important în procesul remodelării muzeelor este medierea culturală, noțiune în jurul căreia urmărim modalitatea prin care Muzeul Științei și Tehnicii „Ștefan Procopiu” din cadrul Complexului

ⁱ Muzeograf, Muzeul Științei și Tehnicii „Ștefan Procopiu”, Complexul Muzeal Național „Moldova” Iași.

Muzeal Național „Moldova” Iași ar putea implementa o serie de soluții inovative cu scopul de a eficientiza căile de expunere inclusiv prin introducerea de noi tehnologii deja integrate în muzeele occidentale. Realizarea și implementarea unui nou concept expozițional atractiv, ar putea conduce la o mai bună valorificare și promovare a patrimoniului cultural și la sporirea numărului de vizitatori care trec pragul instituției.

Keywords:

cultural heritage, museum, global changes, innovative solutions

Cuvinte cheie:

patrimoniu cultural, muzeu, schimbări globale, soluții inovatoare

Preocupările societății privind importanța instituțiilor muzeale devin din ce în ce mai vizibile în anul 2024, acest aspect fiind determinat de schimbările economice și culturale care au marcat lumea în ultimii ani, de la pandemia de coronavirus (2020) și până în prezent. De altfel, conform barometrului cultural realizat de Institutul Național de Cercetare și Formare Culturală, în perioada pandemiei consumul cultural public s-a mutat în consum cultural non-public, în sensul că date fiind anumite restricții în spațiile închise, vizitarea unui muzeu sau a unei galerii de artă a devenit nefrecventabilă, spre deosebire de vizitarea unui monument istoric sau a unui sit arheologic în aer liber. Am putea considera că deși implementate aceste restricții, izolarea populației a condus la o cerere mai mare de cultură, de divertisment și de petrecere a timpului liber într-un mediu relaxant, educativ și ofertant. Muzeele au devenit mai frecventabile, tocmai din dorința individului de a evada din matca monotoniei și a anormalului, provocată de altfel de evenimente neprevăzute pentru întreaga omenire.

Sub semnul acestei premise, considerăm că muzeele rămân și astăzi „moștenirea culturală” a unui popor, fiind cu adevărat instituții care formează identitatea culturală a unei națiuni și reprezintă de fapt amprenta unei civilizații, caracteristică sau tipar care rămâne însă în grija generațiilor viitoare.

Această particularitate poate fi observată prin excelență în orașul – capitală culturală a României – Iași. Acest oraș, care prin simpla lui existență însuflă istorie, este după cum considera marele Nicolae Iorga, prin excelență, „un muzeu național”. Această afirmație poate fi cu ușurință argumentată tocmai prin multitudinea și varietatea de muzee care colorează Iașul în cele mai frumoase nuanțe culturale și

muzeografice, orice individ având posibilitatea de a alege dintr-o amplă plajă de instituții muzeale: Complexul Muzeal Național „Moldova” Iași (Palatul Culturii cu muzeele sale și celelalte muzee din subordinea complexului), Muzeul Național al Literaturii Române Iași, casele memoriale, monumentele istorice, muzeele locale, sau cele ecleziastice, precum Ansamblul Muzeal Catolic Iași sau Muzeul Mitropolitan.

Varietatea muzeelor ieșene este copleșitoare și tocmai acest lucru ridică un mare semn de întrebare: sunt sau nu, muzeele Iașului în linie cu noile tendințe apărute în marile muzee ale lumii? Ne aflăm într-un moment de cumpănă a muzeologiei românești sau considerăm că ceea ce există deja este satisfăcător și adecvat?

Răspunsul la aceste întrebări le poate oferi în mod subiectiv orice specialist, însă adevărul va fi mereu în mâna celor care calcă pragul muzeelor ca vizitatori, în mâna celor care vor privi mereu patrimoniul cultural din exterior și a căror părere va creiona mereu statusul unui muzeu în ochii societății.

Tocmai aceste impresii determină specialistul să reflecte asupra unei teme de mare interes, care face de altfel și subiectul acestei lucrări: schimbarea, transformarea unui model deja puternic înrădăcinat în mentalul muzeelor, într-un nou șablon autentic, marcat de o nouă metodă puternic în ascensiune încă din a doua jumătate a secolului trecut: medierea culturală.

Muzeul, conform noii definiții ICOM din vara anului 2022, îndeplinește o serie de funcții, precum: cercetarea, colecționarea, conservarea, interpretarea și expunerea patrimoniului material și imaterial. Pentru a putea aplica toate aceste funcții în mod corect și eficient este recomandată folosirea medierii culturale, care vine de altfel sub aspectul unei punți cu rol de unificare a bunurilor culturale aflate în expunere cu semnificația acestora, interpretarea și explicarea lor publicului. În această problemă, medierea vine sub forma unui nou tip de comunicare mai profund, mai explicit, mai concret, care are scopul unei mai bune înțelegeri a patrimoniului și care de fapt angrenează vizitatorul într-un proces incitant de cercetare, de descoperire, oferind posibilitatea oricărei persoane de a trăi experiența vizitării unui muzeu la cele mai înalte standarde.

Pentru a înțelege mai bine această idee, vom lua drept exemplu Muzeul Științei și Tehnicii „Ștefan Procopiu” din cadrul Complexului Muzeal Național „Moldova”, muzeu aflat de aproape 70 de ani în incinta Palatului Culturii din Iași.

Fondat în primele luni ale anului 1955, când Palatul Administrativ fusese proaspăt transformat în Palat al Culturii, Muzeul Politehnic, așa cum a primit inițial denumirea, se prezenta drept o nouă instituție care avea ca principal obiectiv să prezinte într-un mod istoric și cronologic dezvoltarea tehnicii din România, prin contribuția oamenilor de știință români, cu accent bineînțeles pe progresul tehnologic și industrial din ultimii ani în Republica Populară Română.

Data fiind perioada în care acest muzeu a luat ființă, dar și poziționarea orașului Iași, în nord-estul României, foarte aproape de marele vecin, Rusia, Muzeul Politehnic a fost creat și conturat în urma deciziei Consiliului Științific de atunci după modelul Muzeului Politehnic din Moscova, fondat cu mult înainte în anul 1872. Vechimea și valoarea muzeului rusesc nu pot fi ignorate, însă ceea ce trezește interes este modul în care a influențat structura muzeului tehnic ieșean.

Conform unui material aflat în Arhiva Muzeului Științei și Tehnicii „Ștefan Procopiu”, Consiliul Științific al muzeului, condus de academicianul Cristofor Simionescu a folosit ca sursă de informare o serie de date dintr-un manuscris intitulat „Muzeul Politehnic Moscova 1955”. Din acest material reiese că muzeul tehnic ieșean a luat forma celui rusesc, colectivul de atunci realizând secțiile muzeului în stilul celui din Moscova, cu tematici aferente fiecărei secții, cu imagini culese de la diferite întreprinderi din țară, folosind machete comandate ale fabricilor sau întreprinderilor care au răspuns pozitiv la această inițiativă.

În decursul timpului muzeul a evoluat, mai ales din 1961 când se deschide oficial prima secție „Energetica”, care folosea ca material de expunere o serie de machete și aparatură cu caracter demonstrativ, deci experimente, care reușeau în acel timp să atragă publicul, prin indicarea principiului de funcționare. Pe lângă aceste elemente, se adăugau fotografiile, panouri cu informații, texte învăluite în diverse culori, toate cu scopul de a realiza o primă interacțiune, am putea spune o primă mediere între publicul vizitator și exponate.

Medierea culturală începe să se dezvolte așadar în muzeul ieșean chiar din anii 1960-1980, când inginerul Eugenia Ursescu reușește să introducă, alături de alți specialiști din muzeele României noțiunea de pedagogie muzeală, noțiune care astăzi a prins un contur complex, muzeele bucurându-se de numeroase ateliere și activități pedagogice realizate chiar de educatorii / pedagogii muzeali.

Spre sfârșitul anului 1972, muzeul tehnic ieșean deschide publicului o nouă secție, „Înregistrarea și redarea sunetului” care bucură publicul și astăzi, prin intermediul unei generoase colecții formate din diverse instrumente muzicale mecanice, expuse cronologic, dar și în funcție de suportul de înregistrare al muzicii – fie pe bază de cilindru cu pini, discuri metalice perforate, hârtie sau cartelă perforată, cilindru din ceară, discuri de vinil sau de ebonită, peliculă de film sau bandă magnetică.

Considerăm benefic ca punctul de plecare în vederea unei medieri aliniate cu trendul actual să fie chiar colecția de instrumente muzicale mecanice. Având în vedere evoluția tehnologiei sau noțiunea de muzeu imersiv, care se bucură de un real succes mai ales în rândul galeriilor de artă din străinătate, este musai să nu limităm oportunitățile reale pe care această colecție inedită le poate avea. În acest sens, nu putem aprecia suficientă doar punerea în funcțiune a acestor piese unice, pentru

divertismentul publicului, dar mai ales trebuie să privim către tehnologie și să proiectăm un nou concept expozițional menit să revitalizeze această colecție și să ofere o altă dimensiune de înțelegere pentru noile generații care trec pragul acestui muzeu.

Pentru a oferi o imagine concretă acestei idei, putem lua drept exemplu orchestrionul Valsonora, produs în Germania în anul 1905. Denumirea de orchestrion vine tocmai de la faptul că în interiorul instrumentului se află o mini-orchestră formată din tobă mică, tobă mare, talger, xilofon și castaniete, toate aflate în partea superioară a orchestrionului, iar în partea inferioară relevant este cilindrul cu pini pe care este înregistrată muzica. Acest instrument se pune în funcțiune cu ajutorul unei manivele care are rolul de a „încărca” cilindrul, vibrația sunetului fiind transferată mini-orchestrei de la cilindru prin intermediul unor corzi „lovite” de o serie de ciocănele, asemănător pianului.

Această invenție extraordinară era folosită mai cu seamă în Germania pentru distracția și animarea audiențelor, la diverse evenimente publice sau petreceri, în localuri sau restaurante. Putem considera o idee fascinantă realizarea medierii prin intermediul uzitării realității virtuale. Acest lucru poate fi realizat cu ușurință prin folosirea unei perechi de ochelari VR, care să poată oferi în timpul folosirii lor o imagine foarte clară a orchestrionului Valsonora, într-un cadru corespunzător, într-un restaurant de pildă, înconjurat de mese la care se află oaspeții unui eveniment. Vizitatorul ar putea viziona instrumentul cântând o anumită compoziție muzicală, deci ar deprinde și modul de funcționare al orchestrionului și în același timp ar deveni pentru câteva momente martorul unui eveniment petrecut în prima jumătate a secolului XX. Aducerea la realitate a unui moment nu neapărat istoric, dar în sine specific expoziției, ar dinamita monotonia indusă în prealabil segmentului de vârstă 18-35, care de multe ori vizitează muzee doar din obligație sau pentru bifarea unei activități extrașcolare.

Expoziția „Retrotehnologia” prezintă diverse bunuri culturale din vaste domenii ale științei și tehnicii, fiind împărțită în prezent în 3 săli de muzeu, prima sală fiind dedicată orologeriei și cinematografiei, a doua sală curentului electric și mașinilor de scris, iar a treia telegrafiei și telefoniei. Cinematografia sau fotografia reprezintă domenii care trezesc interesul mai ales tinerilor, pasionați să immortalizeze un eveniment, un cadru natural, un monument sau pur și simplu o imagine deosebită. Să ne imaginăm grandoarea unei expuneri folosind imagini care se derulează în permanență, realizarea unui colț de sală în care se poate instala o cabină foto în stilul celor din prejma metrului, realizarea unor ateliere de montaj foto – video în care copiii și tinerii ar putea fi integrați în activități de echipă, dar și folosirea în muzeu a unor holograme care pot demonstra evoluția realizării unor imagini, de

la cartela alb-negru, la reproducerea unor personalități prin intermediul unei imagini tridimensionale pe un suport bidimensional.

Acestea sunt doar câteva elemente care demonstrează pe scurt posibilitatea transformării în timp, dacă nu imediat, a Muzeului Politehnic ieșean.

Muzeele vechi, care au apărut tocmai din nevoia de a păstra și prezenta cunoștințele acumulate în timp, rămân neîndoiește repere de maximă importanță pentru o națiune, pentru o comunitate sau pentru o anumită civilizație. Ignorarea patrimoniului cultural ar reprezenta în orice context o greșală gravă, care ar putea conduce la degradarea instituției muzeului, lucru pe care nu îl putem considera sub nici o formă benefic. Cu toate acestea, specialiștii din muzeele de astăzi ar trebui să înțeleagă nevoia disperată a oamenilor, de cultură trendy, pentru că oricât de conservatori am putea fi în gândire, realitatea, fie ea și augmentată, este diferită de ceea ce multe muzee încă prezintă a fi normalitate. Muzeele în acest moment trebuie chiar să reflecte schimbările din societate și cele tehnologice. Muzeele nu trebuie să se limiteze doar la expunerea obiectelor prin mijloace muzeo-tehnice limitative, ci trebuie să propună o nouă ofertă bazată pe experiențe interactive și captivante.

Muzeul Științei și Tehnicii „Ștefan Procopiu” din Iași poate fi un exponent al medierii culturale active, tocmai prin utilizarea tehnologiei digitale, a realității augmentate, sau a aplicațiilor mobile care pot fi de mare ajutor în interacțiunea vizitatorilor cu exponatele. Mai mult decât atât, muzeul tehnic ieșean poate deveni și un exemplu de muzeu incluziv, dedicând expoziții despre tehnologie dedicate diversității culturale și dialogului intercultural. Medierea nu trebuie să fie un simbol al rivalității dintre vechi și nou, ci poate fi aplicată treptat, corespunzător și organizat, în așa fel încât să nu fie neglijată nici importanța valorilor conservării și autenticității dar nici beneficiile tehnologiilor inovatoare, care aduc un ajutor considerabil în prezentarea unor noi tematici precum schimbările climatice sau drepturile omului. Prin intermediul medierii interne, am putea asista la o abordare cu adevărat holistică a patrimoniului cultural industrial, care în definitiv va juca un rol crucial în educarea și inspirarea noilor generații, având nobilul scop de a păstra muzeele vii și relevante în contextul contemporan.

EXPERIENȚE BAVAREZE ÎN MUZEE MÜNCHENEZE, ÎN CADRUL PROIECTULUI ERAMUS+ KA1 ÎN DOMENIUL EDUCAȚIA ADULȚILOR, DERULAT DE COMPLEXUL MUZEAL NAȚIONAL „MOLDOVA” IAȘI

Ioan Iațcuⁱ

Abstract:

Between May 27-31, 2024, a team of seven specialists (curators and conservators) from the National Museum Complex “Moldova” Iași, including the undersigned, participated in a course held at the Deutsches Museum in Munich (Germany).

For five days, in different spaces of one of the largest museums in the world, the students became familiar with a set of topics, some of them unprecedented for our museum environment, of which we can mention just a few: "ITEMS and «Berner formula»"; "Role playing One step forward & One of us? Gardner's theory of multiple intelligences"; "Science Show, Set-up, props, bulding suspense, interactivity"; "Reducing structural barriers, language, accessibillity stations (haptic models, etc), cooperation with communities"; "Museum Communicators. Activities & experimental carts" etc.

The best practices manual, made available to us by the trainers, emphasized that the idea of the course was centered on the museum's need to address different target groups, within a concept such as "Museum for All". Within the ITEMS project (professional training course), which was also one of the course seminars I attended, the organizers aimed to identify activities and methods for museum explainers, in order to work with different groups, including seniors

ⁱ Muzeograf, Muzeul de Istorie a Moldovei din cadrul Complexului Muzeal Național „Moldova” Iași.

and migrants, so that the content, topics, exhibits - as inclusive or not, at present - become accessible from an intellectual perspective, but also relevant to them.

Visits to other museums in the city led to a deepening of knowledge of history and museology, so that some conclusions, which were presented at the end of the course, generated the reinterpretation of cultural programs that had already been carried out at the Museum of History of Moldova, including the theme "Strike before the flame flickers". "Old fire-igniting technologies: the firebox, the flint, and the firebox."

Rezumat:

În perioada 27-31 mai 2024 o echipă de șapte specialiști (muzeografi și conservatori) din cadrul Complexului Muzeal Național „Moldova” Iași, printre care s-a numărat și subsemnatul, a participat la un curs desfășurat la Deutsches Museum din München (Germania).

Preț de cinci zile, în diferite spații ale unuia dintre cele mai mari muzee din lume, cursanții s-au familiarizat cu un set de teme, unele dintre ele inedite pentru mediul nostru muzeal, dintre care putem aminti doar câteva: „ITEMS and «Berner formula»”; „Role playing One step forward & One of us? Gardner’s theory of multiple intelligences”; „Science Show, Set-up, props, building suspense, interactivity”; „Reducing structural barriers, language, accessibility stations (haptic models, etc), cooperation with communities”; „Museum Communicators. Activities & experimental carts” etc.

Manualul de bune practici, pus la dispoziția noastră de către formatori, sublinia faptul că ideea cursului a fost centrată pe necesitatea muzeului de a se adresa diferitelor grupuri țintă, în cadrul unui concept de tipul „Muzeu pentru toți”. În cadrul proiectului ITEMS (curs de formare profesională), care de altfel a constituit și unul din seminariile cursului la care am participat, organizatorii au urmărit identificarea unor activități și metode pentru explicatorii muzeali, în vederea lucrului cu grupuri diferite, inclusiv de seniori și migranți, astfel încât conținutul, subiectele, exponatele – atât cât sunt incluzive sau nu, în prezent – să devină accesibile din perspectivă intelectuală, dar și relevante pentru ei.

Vizitele la alte muzee din oraș au dus la aprofundarea cunoștințelor de istorie și muzeologie, astfel că unele concluzii, care au fost expuse la finalul cursului, au generat reinterpretarea unor programe culturale care deja au fost realizate la Muzeul de Istorie a Moldovei,

printre care se află și tema „Lovește, înainte ca flacăra să pâlpâie”. Vechi tehnologii de aprindere a focului: amnarul, cremenea și iasca”.

Keywords:

Deutsches Museum Munich, role playing, Gardner's theory, accessibility, museum communicator, fire igniting technologies

Cuvinte cheie:

Deutsches Museum Munchen, joc de rol, Teoria lui Gardner, accesibilitate, comunicator museal, tehnologii de aprindere a focului

În perioada 27-31 mai 2024 o echipă de șapte specialiști (muzeografi și conservatori) din cadrul Complexului Muzeal Național „Moldova” Iași, printre care s-a numărat și subsemnatul, a participat la un curs desfășurat la Deutsches Museum din München (Germania).

Deutsches Museum, oficial Deutsches Museum von Meisterwerken der Naturwissenschaft und Technik, este cel mai mare muzeu de știință și tehnologie din lume, cu aproximativ 125.000 de obiecte expuse, pe aproximativ 40.000 de metri pătrați, din 50 de domenii ale științei și tehnologiei, la care se pot adăuga și numeroase artefacte istorice. În fiecare an, aproximativ 1,5 milioane de vizitatori trec pragul acestui muzeu¹.

Preț de cinci zile, în diferite spații ale unuia dintre cele mai mari muzee din lume, cursanții s-au familiarizat cu un set de teme, unele dintre ele inedite pentru mediul nostru muzeal, dintre care putem aminti doar câteva: „*ITEMS and «Bernier formula»*”; „*Role playing One step forward & One of us? Gardner's theory of multiple intelligences*”; „*Science Show, Set-up, props, building suspense, interactivity*”; „*Reducing structural barriers, language, accessibility stations (haptic models, etc), cooperation with communities*”; „*Museum Communicators. Activities & experimental carts*” etc.

Lecțiile de teorie, abordate într-un mod extrem de relaxant și modern, au fost presărate cu vizite ghidate, urmând trasee muzeale speciale, atât în spațiile destinate vizitatorilor (săli de expoziție și spații rezervate activităților de pedagogie), cât și în laboratoare (întrucât instituția este și un centru de știință) și spații administrative² (Figurile 1-2).

¹ <https://www.deutsches-museum.de/en/museum/press/press-kit/press-releases/who-we-are> (accesat la 1 decembrie 2024).

² *Deutsches Museum, Munich, Leibniz visitor structure analysis 2022/23*, material care a fost pus la dispoziția noastră, spre consultare.

În cadrul penultimei categorii, putem aminti laboratorul intitulat „Tinkerig – Tüfteln, Bauen, Experimentieren im Museum”, dar și laboratoarele virtuale, ce combină tururi virtuale din muzeu cu experimente științifice din sălile de clasă³.

Manualul de bune practici, pus la dispoziția noastră de către formatori, sublinia faptul că ideea cursului a fost centrată pe necesitatea muzeului de a se adresa diferitelor grupuri țintă, în cadrul unui concept de tipul „Muzeu pentru toți”⁴.

Această strategie pleacă de la faptul că trăim într-o societate eterogenă, formată din oameni de vârste diferite, cu interese variate, cu o gamă largă de valori, ideologii, religii și apartenențe culturale. Unii dintre ei trăiesc cu dizabilități, alții știu direct ce înseamnă migrarea către sau dinspre un alt loc. Toate acestea împreună cuprind un grup mare de vizitatori potențiali și efectivi în cadrul muzeelor științifice și nu numai, după cum aveam să descoperim și noi la München. Și pentru că toți au dreptul la participare culturală, această posibilitate pare că nu este accesibilă pentru toți oamenii. Există multe motive pentru ca unii să se simtă ori chiar să fie excluși. S-ar putea ca unii să nu participe la activități, întrucât nu sunt adaptate lor. Alții ar putea prefera să nu viziteze un centru de știință sau un muzeu pentru că nu sunt familiarizați cu astfel de locuri și, prin urmare, se tem de faptul că se vor simți nesiguri. Pentru unii, nivelul de cunoștințe pe care se bazează explicațiile și descrierile nu corespund cu ale lor, astfel că preferă să-și petreacă timpul în altă parte. Alții, într-o vizită anterioară, ar fi întâmpinat dificultăți în înțelegerea textelor și semnelor, și astfel, conștient sau inconștient, decid că vizita unui spațiu muzeal nu se mai află printre preferințele lor⁵.

Incluziunea, în general și în contextul muzeal, a fost adesea discutată având ca subiect central persoanele cu handicap mental sau fizic. Deja, în muzee, se acordă multă atenție includerii în logistica expozițiilor accesibilitatea la scaunele cu roțile și modelelor 3D pentru a fi atinse de persoanele cu deficiențe de vedere. Multe instituții muzeale oferă tururi ghidate pentru nevăzători sau dețin instrumente speciale destinate surzilor. De asemenea, se întâlnesc și activități pentru persoanele în vârstă cu demență⁶.

Când privim incluziunea trebuie să gândim mult mai larg, la toți oamenii care, în prezent se confruntă cu bariere precum: „Nu aparțin acestui loc” sau „Nu

³ Pedro Reis, Mónica Baptista, Luís Alexandre da Fonseca Tinoca, Lorenz Kampschulte, Wojciech Karcz, Marion Pellowski, Miriam Voss, Adam Zahler, *Hands-on-Remote, Guidebook*, 2023, p. 17

⁴ Laura Verbeek, Catherine Oualian, Giulia Ghezzi, Katharina Hof, Sielle Gramser (authors), Lorenz Kampschulte (editor), *Inclusion Training for Explainers in Museums and Science Centres*, Deutsches Museum, Munich, 2022, p. 8.

⁵ *Ibidem*, p. 6.

⁶ *Ibidem*.

înțeleg cu adevărat explicațiile cuvintelor”. Ce îi împiedică să considere aceste spații ca fiind „ale lor”? De ce ei nu au percepția că muzeul este un loc pentru ei? Ce nevoi nu sunt satisfăcute, pentru ca ei să vină și să se simtă bineveniți?⁷

O situație specială o constituie seniorii și migranții. O parte semnificativă a acestora ar putea să nu ia în considerare muzeele ca instituții care se adresează lor. Ei sunt o parte valoroasă a societății noastre și ca atare, toate spațiile publice, care sunt în mare parte finanțate din fonduri publice, ar trebui să fie accesibile și pentru ei.

Așa cum îl definește Consiliul Internațional al Muzeelor (ICOM), muzeul este un loc de schimb cultural, de învățare pe tot parcursul vieții, mediere a științei, negociere a viitorului. Este locul unde se petrec multe întâlniri importante, care vin să modeleze societatea⁸.

În strategia de dezvoltare ITEMS („Inclusion Training for Explainers in Museums and Science Centres”), care definește „explicatorii” ca fiind profesioniști din muzee care asigură tururi și activități ghidate, accentul s-a pus pe munca de mediere directă în spațiile muzeale. Cu toate acestea – lucru aprofundat în mai multe momente ale cursului –, nu poți privi și înțelege problemele dacă sunt ignorate celelalte niveluri de sistem, cum ar fi căile de acces (scări, tipuri de balustrade, locuri de odihnă, scaune, elemente de signalistică), strategia, parteneriatele, personalul sau conținutul care se livrează⁹. Toate aceste idei au putut fi înțelese mult mai bine în timpul vizitelor ghidate, ce au fost asigurate de pedagogi muzeali, creatori de programe muzeale și arhitecți.

Printre aspectele dezbătute în cadrul manualului de bune practici și a cursului se află și următorul set de întrebări: Migranții sau seniorii cunosc ofertele și programele unui centru de știință sau a unui muzeu de știință? Aceste informații ajung și prin canalele media utilizate în mod normal? Și dacă da, sunt comunicate informațiile într-un mod atrăgător și ușor de înțeles?¹⁰

O altă latură aspect care trebuie avută în vedere ține de personal: Pot migranții și seniorii să relaționeze bine cu angajații pe care îi găsesc acolo? Întâlnesc ei oameni care oglindesc identitatea lor socială, cum ar fi apartenența culturală sau nivelul de vârstă corespunzător lor? Pentru a aborda aceste provocări sistemice, incluziunea trebuie să fie încorporată în strategia pe termen de lung a instituției muzeale¹¹.

⁷ *Ibidem*.

⁸ *Ibidem*.

⁹ *Ibidem*, p. 7.

¹⁰ *Ibidem*.

¹¹ *Ibidem*.

În cadrul proiectului ITEMS (curs de formare profesională), care de altfel a constituit și unul din seminariile cursului la care am participat, organizatorii au urmărit identificarea unor activități și metode pentru explicatorii muzeali, în vederea lucrului cu grupuri diferite, inclusiv de seniori și migranți, astfel încât conținutul, subiectele, exponatele – atât cât sunt incluzive sau nu, în prezent – să devină accesibile din perspectivă intelectuală, dar și relevante pentru ei.

Ideea unui „muzeu pentru toți” ar putea să nu fie chiar realistă. Inconștient, fără să vrea, muzeele exclud diverși vizitatori. O astfel de excludere a publicului afectează în special persoanele în vârstă și migranții¹².

Relaționarea dintre explicatori și vizitatorii seniori ori cu cei migranți trebuie să fie plasată la un nivel foarte practic, nu la un nivel teoretic.

În plus, centrele de știință și muzeele de știință ar trebui să fie percepute mai mult ca locuri de dialog societal, decât ca locuri destinate doar transferului de cunoștințe. Seniorii au o vastă experiență de viață și, cel mai probabil, au experimentat schimbări fundamentale ale societății comparativ cu tinerii. Migranții ar putea fi capabili să vadă ceea ce se întâmplă nu numai din propria lor perspectivă, dar își pot imagina și cum arată din perspectiva altei culturi¹³.

Toate aceste probleme au dus la dezvoltarea unui training special pentru explicatorii muzeali, cu scopul de a fi mai primitivi și să înțeleagă mai bine nevoile și atitudinile acestor grupuri, care sunt mari și foarte diverse. Totodată, este dificil să schițezi profilul unui „cetățean în vârstă tipic” sau a unui „cetățean migrant tipic”. Cine sunt ei? Ce fac ei? Cum folosesc ei un muzeu? Care sunt nevoile lor într-un muzeu? Ce bariere îi împiedică să participe la diferite activități?¹⁴

Seniorii și migranții au unele lucruri în comun, însă trebuie identificate nevoile și dorințele reale în circumstanțe foarte specifice, plecând de la nevoile psihologice speciale ale refugiaților, precum și conștientizarea stereotipurilor pe care le avem cu toții despre aceștia. Acestea sunt necesar de atins pentru a deschide orizontul despre diferențele și valorile culturale, dar și pentru a dizolva stereotipurile, iar adaptarea atelierelor muzeale trebuie să corespundă nevoilor speciale ale acestora¹⁵.

În cadrul programului de formare ITEMS, în faza de dezvoltare a instruirii, formatorii au ținut cont de faptul că rolul de explicator ar putea răspunde la diferite profiluri demografice: profesioniști cu sau fără experiență anterioară de muncă;

¹² *Ibidem*, p. 8.

¹³ *Ibidem*.

¹⁴ *Ibidem*, p. 9.

¹⁵ *Ibidem*.

persoane de diferite vârste (tineri sau persoane mature), personal provenind din diverse medii etc. Cursul a fost conceput pentru a fi adecvat unui grup eterogen de profesioniști. Trainerii au ales diferite formate de activitate, cum ar fi activități interactive, brainstorming, hărți conceptuale, reflecții individuale și colective, prezentări frontale etc.

La finalul cursului ITEMS participanții dobândesc o înțelegere comună a incluziunii, precum și a noțiunilor de echitate, egalitate, excludere, integrare, segregare. Prezentarea acestora concepte servesc la schimbarea și schimbarea punctului de vedere.

La inițiativa noastră, a cursanților de la Complexul Muzeal Național „Moldova” Iași, care a venit în paralel cu cea a gazdelor, după-amiezile au fost dedicate unor ample vizite întreprinse și la alte muzee din oraș, în vederea completării cunoștințelor. Muzeele vizitate au fost: Staatliche Antikensammlungen und Glyptothek München; Alte Pinakothek; Alpen Museum; Münchner Dom (Munich Cathedral); Englischen Garten; Munich Residence (Residence Museum, Treasury, Cuvillies Theatre).

Vizitele au dus la aprofundarea cunoștințelor de istorie și muzeologie, astfel că unele concluzii, care au fost expuse la finalul cursului, au generat reinterpretarea unor programe culturale care au fost realizate la Muzeul de Istorie a Moldovei. Trebuie să amintim că participarea la astfel de cursuri vine și cu un substanțial background științific, pe care specialiștii din muzeele aflate în Palatul Culturii din Iași îl dețin.

De asemenea, vizitarea unor muzee și analizarea unor exponate special poate contribui la dezvoltarea unor teme abordate în trecut. Spre exemplu, la ultimul obiectiv muzeal (Munich Residence), vizitat chiar în două rânduri, prezența unor tablouri înfățișând membri ai familiei regale bavareze, din care se remarcă ducii Albert al V-lea (1528-1579) și Willialm al V-lea cel Pios (1548-1626), ce poartă la gât ordinul „Lânii de Aur”, a dus la o revelație de ordin profesional (Figura 3). Observarea și analizarea acestui colan, compus din elemente articulate în formă de amnare, care se găsește expus în sălile tezaurului, mi-a permis reevaluarea unei teme abordată cu puțin timp în urmă și intitulată „*Lovește, înainte ca flacăra să pâlpâie*”. *Vechi tehnologii de aprindere a focului: amnarul, cremenea și iasca*¹⁶.

Astfel, la finalul acestui stagiu desfășurat într-un muzeu dedicat evoluției tehnice, pe baza cunoștințelor asimilate de-a lungul experiențelor muzeale din trecut, am putut reinterpretarea două definiții dedicate unor simboluri ale progresului tehnologic de la cumpăna veacurilor XX-XXI, cea a „digitalului” și a „pixelului”.

¹⁶ Respectiva temă s-a materializat într-un amplu studiu, vezi Ioan Iațcu, „*Lovește, înainte ca flacăra să pâlpâie*”. *Vechi tehnologii de aprindere a focului: amnarul, cremenea și iasca*, în „Anuarul Muzeului Etnografic al Moldovei”, XXII, 2022, pp. 294-310.

Știm că prin digital se face referire la tehnologiile și sistemele care utilizează date binare (0 și 1), cu scopul de a codifica informații. Dacă digitalul în experiența muzeală ieșeană se regăsește în tamburul cu știfturi pe care este înregistrată „Hora Unirii”, element important din structura ceasului cu carillon din turnul Palatului Culturii din Iași, pixelul, care este un element component, foarte mic, al imaginilor grafice digitale, își găsește analogie în punctul de foc din iasca aprinsă cu ajutorul amnarului și a cremenei. De altfel, acest punct de foc, aflat în stadiul incipient, într-o fotografie format digital apare de mărimea unui pixel.

Această temă, în care s-au contopit informații de ordin istoric, arheologic și botanic, a fost deja experimentată în cadrul a două prezentări făcute în 2022 – cu prilejul Noptii Cercetătorilor Europeni (Iași) și a vernisării expoziției „Ecleraj” de la Muzeul „Vasile Pârvan” Bârlad –, în care publicul țintă l-au constituit copii, adulții și seniorii, cea de-a treia categorie făcând de altfel parte, după cum am văzut, din publicul țintă al specialiștilor în comunicare de la Deutsches Museum (Figurile 4-6).

Așa cum arătam într-un studiu dedicat respectivului subiect, „într-o lume dominată de noi mecanisme de aprindere (brichete, aprinzătoare electrice), singurul gest care mai amintește de utilizarea amnarului este producerea focului cu ajutorul chibritului. Prezența a două elemente necesare acestui proces (chibritul și cutia de carton prevăzută cu o peliculă de fosfor roșu), mișcarea de sus în jos, rapiditatea execuției, ba chiar și scânteile necontrolate ori acțiunea de a sufla asupra flăcării, sunt reminiscențe din vechea tehnologie de aprindere a focului cu ajutorul amnarului, cremenii și firelor de iască”¹⁷.

Asocierea grupurilor de copii cu alte categorii de vizitatori, în cazul acesta putând fi puse alături de grupurile de seniori care au luat parte prin atracția exercitată față de o temă comună lor, a dus la constituirea a două grupuri țintă. Prin crearea unor discuții colective, activitatea teoretică, continuată cu una practică, prin participarea activă a publicului, s-a transformat într-o activitate extrem de dinamică.

Tema aceasta a deschis calea către o experiență muzeală relevantă, astfel că toate persoanele din ambele grupuri de vizitatori au beneficiat de o facilitare incluzivă, iar feedback-ul participanților, primit în mod direct de la părțile implicate, a cunoscut o evaluare pozitivă.

În final putem conchide că deplasările la traininguri în afara granițelor constituie un bun prilej de acumulare a unor practici în domeniul muzeal, dar și de verificare a unor cunoștințe și experiențe dobândite de-a lungul timpului.

¹⁷ *Ibidem*, p. 310.

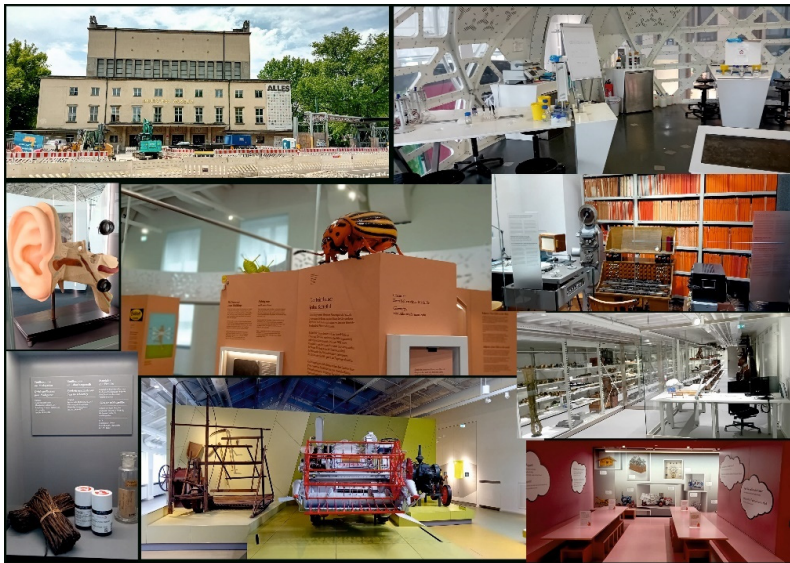


Figura 1
Deutsches Museum (foto autor).



Figura 2
Deutsches Museum (foto autor).



Figura 3
Portretele ducilor Albert al V-lea și Willialm al V-lea cel Pios (sus);
Ordinul „Lâna de Aur” (jos) (foto autor).



Figura 4
Iască, amnar, cremene alături de instrumente și materiale pentru iluminat (foto autor).



Figura 5
Aprinderea cu amnarul (Iași, 2022).



Figura 6
Aprinderea cu amnarul (Bârlad, 2022)

BIBLIOGRAFIE

Deutsches Museum, Munich, Leibniz visitor structure analysis 2022/23.

Reis, Pedro; Baptista, Mónica; da Fonseca Tinoca, Luís Alexandre; Kampschulte, Lorenz; Karcz, Wojciech; Pellowski, Marion; Voss, Miriam; Zahler, Adam: *Hands-on-Remote, Guidebook*, 2023
Verbeek, Laura; Oualian, Catherine; Ghezzi, Giulia; Hof, Katharina; Gramser, Sielle (authors), Kampschulte, Lorenz (editor): *Inclusion Training for Explainers in Museums and Science Centres*, Deutsches Museum, Munich, 2022

Iațcu, Ioan: „Lovește, înainte ca flacăra să pâlpâie». Vechi tehnologii de aprindere a focului: amnarul, cremenea și iasca, în *Anuarul Muzeului Etnografic al Moldovei*, XXII, 2022, pp. 294-310.
<https://www.deutsches-museum.de/en/museum/press/press-kit/press-releases/who-we-are>

LISTA ILUSTRAȚIILOR

Figura 1 Deutsches Museum (foto autor).

Figura 2 Deutsches Museum (foto autor).

Figura 3 Portretele ducilor Albert al V-lea și Willialm al V-lea cel Pios (sus); Ordinul „Lâna de Aur” (jos) (foto autor).

Figura 4 Iască, amnar, cremene alături de instrumente și materiale pentru iluminat (foto autor).

Figura 5 Aprinderea cu amnarul (Iași, 2022).

Figura 6 Aprinderea cu amnarul (Bârlad, 2022).

TINKERING - EDUCAȚIE CONTEMPORANĂ PENTRU INVENTATORII DE MÂINE

Celia Iacobⁱ, Carmil Matia Giorgio Chelaruⁱⁱ

Abstract:

The document outlines the concept of "tinkering" as an educational approach focusing on hands-on experimentation with materials, tools, and technology to foster curiosity, creativity, and problem-solving skills, particularly in STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts, Mathematics). The Tinkering Zone, an interactive workshop at a museum, is dedicated to promoting "learning by doing," where the process of exploration and discovery is emphasized over specific outcomes. Tinkering encourages individuals, including those typically less inclined toward science, to engage with STEM through creative play, manual activity, and critical thinking.

The concept, inspired by constructivist and inquiry-based learning theories, originated at the San Francisco Exploratorium in the 2000s. It has since spread globally, with partnerships formed to integrate tinkering into education and professional development across Europe. Key learning areas in tinkering include initiative, problem-solving, conceptual understanding, creativity, and social engagement. Over the years, several EU-funded projects have extended tinkering to new audiences, including adults, aiming to build essential skills for social inclusion and active citizenship. The ongoing project "Tinkerlib" (2023–2025) combines tinkering with storytelling, aiming to make museums and libraries more inclusive learning spaces.

ⁱ Conservator, Muzeul Științei și Tehnicii „Ștefan Procopiu”, din cadrul Complexului Muzeal Național „Moldova” Iași (CMNM).

ⁱⁱ Muzeograf, Muzeul Științei și Tehnicii „Ștefan Procopiu”, CMNM.

Rezumat:

Prezentul articol detaliază importanța și implementarea conceptului de „tinkering” în educația contemporană, cu un accent special pe domeniile STEAM (Știință, Tehnologie, Inginerie, Artă și Matematică). Tinkering-ul este descris ca o metodă de învățare activă, bazată pe experimentare și explorare liberă, unde eșecurile devin oportunități de învățare. Această abordare stimulează creativitatea, gândirea critică și abilitățile de rezolvare a problemelor, fiind relevantă mai ales pentru tinerii care doresc să dezvolte competențe practice și interdisciplinare. Un studiu de caz din document este „Tinkering Zone” de la Muzeul Național al Științei și Tehnologiei „Leonardo da Vinci” din Milano. Această zonă permite vizitatorilor, în special tinerilor, să experimenteze concepte științifice prin activități hands-on. Proiectele includ construcția de roboți simpli și explorarea circuitelor electrice, iar muzeul colaborează și cu școli și comunități pentru a extinde accesul la aceste activități.

În concluzie, lucrarea subliniază că tinkering-ul susține o învățare practică și personalizată, pregătindu-i pe tineri să devină inovatori capabili să abordeze provocările viitoare cu creativitate și perseverență

Keywords:

tinkering, storytelling, interdisciplinarity, critical thinking, skills

Cuvinte cheie:

tinkering, storytelling, interdisciplinaritate, gândire critică, aptitudini

În contextul celui de-al treilea proiect de mobilități obținut de Complexul Muzeal Național MOLDOVA Iași, cod 2023-1-RO01-KA121-ADU-000113303, Celia Iacob, conservator la Muzeul Științei și Tehnicii „Ștefan Procopiu”, și Carmil Chelaru, muzeograf la Muzeul Științei și Tehnicii „Ștefan Procopiu”, au efectuat în perioada 6-11 mai 2024 o mobilitate de tip job shadowing la Muzeul Național de Știință și Tehnologie „Leonardo da Vinci” din Milano.

Muzeul Național de Știință și Tehnologie „Leonardo da Vinci” din Milano este unul dintre cele mai mari și importante muzee din lume dedicate științei și tehnologiei, având o vastă colecție de exponate care acoperă diverse domenii ale științei, ingineriei, transporturilor și energiei. Istoria sa este strâns legată de dorința de a celebra contribuțiile Italiei și ale lui Leonardo da Vinci la progresul tehnic și

științific global. A fost fondat pe 15 februarie 1953, cu scopul de a conserva și expune patrimoniul tehnico-științific al Italiei, inspirându-se din marile muzee tehnologice din Europa și din Statele Unite. Însă concepția și planificarea sa au început cu mult înainte de acest an, fiind rezultatul eforturilor mai multor personalități culturale și științifice din Italia de după cel de-al Doilea Război Mondial.

Unul dintre cei mai mari susținători ai înființării acestui muzeu a fost Guido Ucelli, un inginer italian și antreprenor, care și-a dedicat o mare parte din viață promovării științei și tehnologiei în Italia. Ucelli a fost cel care a propus ca muzeul să fie dedicat lui Leonardo da Vinci, unul dintre cei mai mari inventatori și vizionari ai lumii, și să includă opere inspirate de desenele și invențiile sale.



Figura 1
Muzeul Național de Știință și Tehnologie Leonardo da Vinci din Milano.

Muzeul se află în incinta unei foste mănăstiri olivetane, cunoscută sub numele de „San Vittore al Corpo”, un edificiu renescentist din secolul al XVI-lea. Locația, situată în inima orașului Milano, este ea însăși plină de istorie, adăugând o dimensiune specială vizitei. Mănăstirea a fost parțial distrusă în timpul bombardamentelor din al Doilea Război Mondial, iar restaurarea acesteia a permis muzeului să se extindă treptat în diferite secțiuni și să își îmbogățească colecțiile.

Această mobilitate de tip job shadowing ne-a oferit oportunitatea de a:

- **Observa activitățile zilnice** din muzeu, de la organizarea expozițiilor până la implementarea programelor educaționale, de la restaurarea și conservarea patrimoniului până la depozitarea acestuia;

- **Interacționa cu specialiști din cadrul muzeului și de la trei muzee din Danemarca din diverse domenii:** istorie a științei, inginerie, conservare a patrimoniului cultural, educație, marketing și comunicare;
- **Participa la discuții și workshop-uri** împreună cu experți care au oferit informații despre cele mai recente metode de conservare și expunere a obiectelor de patrimoniu.
- **Participa la diverse activități în cadrul CREI** (*Centro di Ricerca per l'Educazione attraverso l'Insegnamento*), un centru inovator de cercetare în educație creat de Muzeul Național de Știință și Tehnologie „Leonardo da Vinci” din Milano. Acest centru își propune să promoveze noi metode de predare și învățare prin intermediul experiențelor interactive și al abordărilor interdisciplinare, concentrându-se pe educația științifică și tehnologică.

CREI derulează o gamă variată de programe și activități menite să aducă educația științifică mai aproape de public:

1. **Ateliere practice și interactive:** Destinate elevilor și profesorilor, aceste ateliere oferă o învățare prin descoperire, stimulând curiozitatea și gândirea critică.
2. **Proiecte de cercetare educațională:** CREI colaborează cu universități și instituții educaționale pentru a dezvolta și testa noi metodologii pedagogice, utilizând cele mai recente descoperiri din domeniul educației științifice.
3. **Formare continuă pentru profesori:** Prin cursuri și resurse dedicate, CREI sprijină cadrele didactice în adoptarea celor mai bune practici de predare și în utilizarea unor metode inovatoare în educația STEM (Știință, Tehnologie, Inginerie și Matematică).
4. **Proiecte internaționale:** Centrul se implică în parteneriate internaționale pentru a promova schimbul de bune practici și pentru a dezvolta proiecte comune care susțin educația STEM la nivel global.

Printre altele, Centrul de Cercetare pentru Educație Informală (CREI) promovează metoda educațională "tinkering" pentru a stimula învățarea în domeniile STEM (știință, tehnologie, inginerie și matematică). Această abordare, dezvoltată inițial de Exploratorium din San Francisco, încurajează explorarea creativă și învățarea prin experimentare directă. În cadrul CREI, "tinkering" este integrat în diverse activități educaționale, inclusiv ateliere pentru studenți, formare pentru profesori și programe pentru familii. Aceste activități sunt concepute pentru a dezvolta competențele secolului XXI, precum creativitatea, gândirea critică și abilitățile de rezolvare a problemelor.

PREZENTAREA CONCEPTULUI DE „TINKERING”

În ultimele decenii, educația a cunoscut o schimbare semnificativă în ceea ce privește metodele și tehnicile folosite pentru a stimula învățarea activă și creativitatea. Într-un context global marcat de o dezvoltare accelerată a tehnologiei și de nevoia tot mai mare de abilități transversale, abordările educaționale tradiționale, bazate pe transmiterea unidirecțională de cunoștințe, au început să fie înlocuite de metode mai interactive și practice. În acest peisaj, **tinkering-ul** a devenit o metodă tot mai populară pentru a susține educația STEAM (Știință, Tehnologie, Inginerie, Artă și Matematică), deoarece încurajează creativitatea, gândirea critică și soluționarea de probleme prin experimentare directă și ludică.

Tinkering-ul, un termen derivat din englezescul „to tinker” (a meșteri), se referă la o abordare practică de învățare care pune accentul pe încercare, explorare și experimentare fără constrângerea unui plan fix sau a unei metode prestabilite. Este o formă de **învățare activă**, în care indivizii sunt încurajați să descopere și să rezolve probleme prin manipularea directă a materialelor și a instrumentelor, adesea într-un mod creativ și liber de constrângeri rigide. În esență, tinkering-ul poate fi văzut ca un mod de învățare prin **experimentare practică**, unde eșecurile nu sunt privite ca obstacole, ci ca oportunități de învățare.

Acest concept este strâns legat de ideea de **învățare non-formală** și de **educația experiențială**, unde participanții învață nu doar ascultând sau citind, ci și prin experimentare directă și implicare activă. Această metodă este relevantă în special în domeniile STEAM, unde creativitatea și gândirea inovatoare sunt esențiale pentru înțelegerea profundă a conceptelor și dezvoltarea de soluții noi.

De asemenea, tinkering-ul este văzut ca parte a **mișcării maker** („maker movement”), o mișcare care a câștigat popularitate începând cu anii 2000, odată cu creșterea accesibilității tehnologiilor precum imprimantele 3D, microprocesoarele simple (precum Arduino) și instrumentele digitale de modelare și design. Aceste instrumente au permis oamenilor obișnuiți să își construiască propriile dispozitive și să participe activ la procesele de inovare și prototipare.

Un aspect central al tinkeringului este acela că încurajează o abordare hands-on (practică) și minds-on (mentală), ceea ce înseamnă că, pe lângă folosirea mâinilor pentru a construi și modifica obiecte, participanții sunt stimulați să gândească critic și să își dezvolte abilitățile de rezolvare a problemelor în mod autonom. În acest context, educația prin tinkering joacă un rol crucial în formarea tinerilor ca indivizi creativi și inovatori, capabili să se adapteze la provocările complexe ale viitorului.

La nivel global, muzeele de știință și centrele educaționale au început să adopte tinkering-ul ca metodă de implicare a vizitatorilor în activități interactive. În mod special, Muzeul Național al Științei și Tehnologiei Leonardo da Vinci din Milano a devenit un exemplu de referință prin implementarea unei zone dedicate tinkeringului, care oferă vizitatorilor oportunitatea de a experimenta direct concepte științifice și tehnologice prin activități creative și practice.

ISTORIA TINKERING-ULUI

Tinkering-ul este o activitate veche, strâns legată de inovațiile tehnice și meșteșugăritul care au susținut evoluția societăților umane. În esență, tinkering-ul a existat în mod informal de-a lungul istoriei, sub diferite forme, ca metodă de experimentare și inovație, de la dezvoltarea primelor unelte până la revoluțiile industriale moderne. Cu toate acestea, abia recent a fost recunoscut oficial drept o abordare educațională valoroasă, mai ales odată cu dezvoltarea mișcării „maker” și cu emergența conceptului de „DIY” (Do It Yourself).

a) Originile Tinkering-ului: de la meșteșug la inovație

În secolele trecute, tinkering-ul era o practică obișnuită în rândul meșteșugarilor și inventatorilor, care își petreceau timpul experimentând cu materiale și idei noi. Invențiile tehnologice majore, precum motorul cu aburi sau chiar invențiile lui Leonardo da Vinci, au fost, într-un fel, rezultatul unui proces de tinkering, unde încercarea și eroarea jucau un rol esențial. Leonardo da Vinci însuși, o figură cheie în istoria tehnologiei și științei, a fost un tinkerer înnăscut, desenând și experimentând cu diverse mașini și concepte, multe dintre ele fiind cu mult înaintea timpului său.

b) Secolul XX și emergența Mișcării DIY

În secolul XX, tinkering-ul a început să fie mai bine conturat, în special în cadrul revoluțiilor industriale și post-industriale. În anii 1950-1970, odată cu creșterea mișcării Do It Yourself (DIY), tinkering-ul a devenit mai accesibil pentru publicul larg, fiind popularizat prin reviste, cărți și emisiuni TV care încurajau reparațiile și modificările casnice. Acest fenomen a fost strâns legat de **cultura meșteșugăritului** și de dezvoltarea unor ateliere personale, în care oamenii puteau experimenta liber cu unelte și materiale.

c) Mișcarea „Maker” și educația STEAM

La începutul secolului XXI, tinkering-ul a cunoscut o renaștere, odată cu apariția **mișcării „maker”** (Maker Movement), care a promovat o cultură a inovației prin construirea și experimentarea de obiecte tehnologice și artistice, deseori folosind resurse și tehnologii accesibile. Acest curent a fost susținut de

democratizarea accesului la instrumente precum **imprimantele 3D, plăcile Arduino, Raspberry Pi** și alte tehnologii digitale care permiteau indivizilor să creeze rapid prototipuri și să inoveze în mod autonom.

În paralel, domeniile STEAM (Știință, Tehnologie, Inginerie, Artă și Matematică) au început să adopte tinkering-ul ca metodă educațională, recunoscând faptul că oferă un cadru excelent pentru a învăța prin **experimentare directă**, dezvoltând atât abilități practice, cât și gândirea critică. Această tranziție a dus la integrarea tinkeringului în muzee, centre științifice și școli din întreaga lume, devenind o metodă educațională inovatoare.

RELEVANȚA TINKERINGULUI ÎN EDUCAȚIA CONTEMPORANĂ

În contextul educației contemporane, tinkering-ul a câștigat o importanță semnificativă datorită capacității sale de a stimula **învățarea activă** și de a dezvolta abilități esențiale pentru viitor. Într-o lume aflată în continuă schimbare, unde inovația și adaptabilitatea sunt cruciale, educația tradițională bazată pe memorarea informațiilor nu mai este suficientă pentru a pregăti elevii pentru provocările complexe ale secolului XXI. Aici intervine tinkering-ul, care nu doar că promovează **gândirea creativă**, ci și cultivă abilități fundamentale în domenii precum **Știință, Tehnologie, Inginerie, Artă și Matematică (STEAM)**.

1. Învățarea prin experimentare practică

Tinkering-ul pune un accent puternic pe **învățarea prin acțiune** („learning by doing”), o metodă care îi motivează pe elevi să descopere și să înțeleagă concepte complexe prin manipularea directă a materialelor și prin experimentare. În loc să se bazeze pe instrucțiuni formale sau pe manuale, tinkering-ul încurajează elevii să își creeze propriile soluții la probleme reale, într-un mod care să reflecte **gândirea practică și iterativă**. Această abordare non-liniară îi ajută să devină mai flexibili și mai deschiși la ideea de eșec ca parte a procesului de învățare, stimulând **creativitatea și curiozitatea**.

2. Dezvoltarea abilităților esențiale pentru secolul XXI

În educația contemporană, abilitățile tradiționale, precum memorarea informațiilor sau aplicarea strictă a unor proceduri standard, sunt tot mai des înlocuite de **competențe transversale**. Printre acestea se numără gândirea critică, capacitatea de rezolvare a problemelor, colaborarea, comunicarea și creativitatea, abilități esențiale pentru a avea succes într-un mediu profesional globalizat și dinamic.

Tinkering-ul stimulează toate aceste abilități, deoarece îi provoacă pe elevi să lucreze împreună pentru a găsi soluții inovatoare la probleme, să comunice idei și să-și adapteze proiectele pe măsură ce învață din greșeli. În acest sens, tinkering-ul

reflectă ceea ce multe sisteme educaționale recunosc ca fiind nevoi esențiale pentru pregătirea viitorilor profesioniști: **gândirea inovatoare, adaptabilitatea și colaborarea interdisciplinară.**

3. Promovarea gândirii STEAM (Știință, Tehnologie, Inginerie, Artă și Matematică)

Educația STEAM joacă un rol central în formarea unei forțe de muncă inovatoare și capabile să abordeze probleme complexe prin utilizarea unor competențe din multiple discipline. Tinkering-ul, prin natura sa interdisciplinară, integrează știința, tehnologia, ingineria și arta în activități practice, ajutându-i pe elevi să facă legătura între conceptele teoretice și aplicarea lor în viața reală.

De exemplu, construirea unui circuit electric într-o activitate de tinkering nu doar că ajută la înțelegerea legilor fizicii, ci și dezvoltă **gândirea inginerescă, creativitatea artistică** în design-ul proiectului, și **abilitățile matematice** necesare pentru a calcula valori precise. În plus, tinkering-ul permite integrarea artei, oferindu-le elevilor șansa de a explora design-ul estetic și de a-și exprima creativitatea.

4. Învățarea personalizată și flexibilă

Un alt aspect esențial al relevanței tinkeringului în educația contemporană este accentul pe **personalizarea învățării**. În timp ce sistemele educaționale tradiționale tind să fie rigide, tinkering-ul oferă o abordare mult mai flexibilă, care permite elevilor să învețe în propriul lor ritm și să își urmeze interesele. Această formă de învățare deschisă creează oportunități pentru **autodirecționare și explorare**, permițându-le elevilor să ia inițiativa și să își construiască propriile parcursuri de învățare.

În acest cadru, tinkering-ul se potrivește perfect pentru a deservi un public larg, de la elevi cu abilități academice avansate până la cei care învață mai bine prin activități practice. Acest tip de educație participativă încurajează fiecare elev să își dezvolte propriile talente și interese, oferindu-le o autonomie mai mare în ceea ce privește procesul de învățare.

5. Stimularea creativității și inovației

Creativitatea este adesea privită ca o competență esențială pentru inovație și succes într-o economie globală bazată pe cunoaștere. Tinkering-ul oferă un cadru perfect pentru cultivarea acestei creativități, deoarece nu există răspunsuri sau soluții prestabilite pentru proiectele sale. În loc să urmeze pașii impuși de un manual, elevii sunt încurajați să experimenteze, să testeze și să inoveze. Această libertate de a explora și de a face greșeli permite dezvoltarea unor **noi moduri de gândire** și descoperirea unor soluții originale.

Mai mult, tinkering-ul nu se limitează doar la rezolvarea problemelor tehnice, ci și la integrarea **gândirii artistice** și a design-ului creativ, elemente care

sunt tot mai importante în crearea de produse și servicii inovatoare în economia contemporană.

6. Conexiunea dintre teorie și practică

O altă dimensiune importantă a tinkeringului este că acesta creează o **punte între teorie și practică**. În multe sisteme educaționale, elevii sunt adesea expuși unui volum mare de cunoștințe teoretice fără a avea oportunități suficiente de a le pune în practică. Tinkering-ul schimbă această dinamică, oferind elevilor ocazia de a testa și valida conceptele teoretice prin intermediul activităților practice. Astfel, învățarea devine mai relevantă și mai aplicabilă, ceea ce le permite elevilor să înțeleagă nu doar **ce** fac, ci și **de ce** fac anumite lucruri.

7. Abordarea interdisciplinară și colaborativă

În educația modernă, colaborarea și interdisciplinaritatea sunt considerate competențe cruciale pentru a răspunde provocărilor complexe ale lumii actuale. Tinkering-ul încurajează lucrul în echipă și colaborarea între elevi din domenii diferite, care își aduc propriile perspective și competențe la rezolvarea unor probleme comune. Această abordare interdisciplinară reflectă realitățile mediilor de muncă moderne, unde soluțiile inovatoare provin din sinergia diferitelor domenii.

Tinkering-ul joacă un rol central în educația contemporană, deoarece răspunde nevoilor critice ale secolului XXI: gândire creativă, soluționarea problemelor, colaborare interdisciplinară și abilități practice. Prin încurajarea elevilor să învețe prin experimentare, tinkering-ul contribuie la formarea unei generații capabile să facă față provocărilor complexe și să contribuie activ la inovația tehnologică și culturală. Implementarea tinkeringului în diverse contexte educaționale, inclusiv în muzee și centre științifice, își demonstrează eficiența în dezvoltarea abilităților esențiale pentru viitor.

STUDIUL DE CAZ: IMPLEMENTAREA TINKERING-ULUI

LA MUZEUL NAȚIONAL AL ȘTIINȚEI ȘI TEHNOLOGIEI „LEONARDO DA VINCI” DIN MILANO

Un exemplu remarcabil de implementare a tinkeringului în context educațional non-formal este **Muzeul Național al Științei și Tehnologiei Leonardo da Vinci** din Milano, cel mai mare muzeu științific din Italia. Acest muzeu a integrat tinkering-ul în programul său educațional pentru a oferi vizitatorilor o experiență interactivă și practică în explorarea științei și tehnologiei.

În 2012, în colaborare cu Tinkering Studio de la Exploratorium, Muzeul a organizat primul curs de formare pentru educatorii principalelor muzee și centre științifice din Italia.

În anul 2014, Muzeul Național al Științei și Tehnologiei „Leonardo da Vinci” din Milano a devenit pionier în Italia prin deschiderea primului său spațiu dedicat exclusiv tinkeringului, denumit „**Tinkering Zone**”. Acest spațiu inovator a fost conceput pentru a oferi copiilor și tinerilor o oportunitate de a explora și înțelege știința și tehnologia prin **experimentare practică** și creativitate. Inspirat de abordările folosite în muzee internaționale de renume, precum Exploratorium din San Francisco, Tinkering Zone este un exemplu remarcabil de implementare a metodei de învățare prin hands-on în domeniul STEAM (Știință, Tehnologie, Inginerie, Artă și Matematică).



Figura 2
Tinkering Zone.

Descrierea Tinkering Zone

Tinkering Zone este un **spațiu interactiv** dedicat în special copiilor și tinerilor, dar care atrage și adulți curioși, deoarece activitățile sale sunt accesibile și captivante pentru toate grupele de vârstă. În acest spațiu, participanții sunt încurajați să își folosească creativitatea și să experimenteze în mod liber, explorând concepte științifice prin intermediul unor proiecte simple, dar relevante. Tinkering Zone pune la dispoziția vizitatorilor **materiale de bază** precum carton, bandă adezivă, baterii, motoare mici, și tehnologii simple care permit realizarea unor construcții ingenioase și descoperirea principiilor științifice ascunse în acestea.

Spațiul este organizat astfel încât să încurajeze gândirea colaborativă și soluționarea problemelor, oferind atât activități individuale, cât și proiecte de grup. Facilitatorii muzeului nu oferă soluții prestabilite, ci ghidează vizitatorii prin întrebări și încurajează procesul de descoperire autonomă.



Figura 3
Tinkering Zone

Obiectivele educaționale ale Tinkering Zone

Programul din cadrul Tinkering Zone este conceput cu scopul de a dezvolta mai multe **abilități esențiale** pentru educația contemporană, printre care:

1. **Dezvoltarea gândirii critice** – Participanții sunt încurajați să investigheze și să evalueze modul în care funcționează diferite mecanisme și sisteme, fiind stimulați să caute răspunsuri și să găsească soluții inovatoare la probleme tehnice.
2. **Soluționarea creativă a problemelor** – Tinkering Zone pune accent pe încercare și eroare ca parte integrantă a procesului de învățare. Astfel, participanții învață să își ajusteze și să îmbunătățească soluțiile, stimulându-și **capacitatea de adaptare** și reziliența în fața provocărilor.
3. **Stimularea creativității** – Spațiul le oferă libertatea de a explora și de a crea într-un mod care nu este limitat de reguli rigide sau instrucțiuni. Proiectele sunt deschise la interpretare, permițând fiecărui participant să își exprime ideile și să își personalizeze lucrările.

Aceste obiective educaționale susțin o învățare interactivă și aplicată, în care elevii își dezvoltă competențe practice, dar și intelectuale, aplicabile în viața reală și în carierele viitoare.

Proiectele și activitățile desfășurate în cadrul Tinkering Zone

În cadrul Tinkering Zone, muzeul organizează o serie de **proiecte interactive** și **activități practice**, menite să transforme conceptele științifice abstracte în experiențe concrete și tangibile. Aceste activități sunt gândite pentru a fi accesibile tuturor, indiferent de nivelul de pregătire tehnică, și permit învățarea într-un mod plăcut și stimulat.

Exemple de proiecte populare

1. Construirea de roboți simpli

- Unul dintre cele mai apreciate proiecte din Tinkering Zone este **construcția de roboți simpli** folosind materiale precum motoare mici, baterii, roți și alte componente reciclabile. Copiii pot crea roboți care se mișcă sau îndeplinesc sarcini simple, învățând astfel despre mecanică, electricitate și principiile fizicii.

2. Explorarea circuitelor electrice de bază

- În cadrul acestor activități, participanții construiesc **circuite electrice** folosind fire, baterii, becuri sau LED-uri și alte componente elementare. Acest tip de proiect ajută la înțelegerea conceptelor de bază din electronică, precum conducerea curentului electric, rezistența sau polaritatea.

3. Proiecte de reciclare creativă

- Proiectele de **reciclare creativă** sunt concepute pentru a stimula creativitatea participanților și a le dezvolta conștiința ecologică. În aceste activități, vizitatorii folosesc materiale reciclabile, precum sticle de plastic, carton sau piese vechi de aparate, pentru a construi obiecte funcționale sau artistice, învățând în același timp despre sustenabilitate și reutilizarea materialelor.

Colaborări cu școli și comunități educaționale

Un aspect important al succesului Tinkering Zone este **colaborarea cu școlile și comunitățile educaționale** locale. Muzeul organizează ateliere și sesiuni educaționale speciale pentru grupuri de elevi, oferind profesorilor oportunitatea de a integra activitățile de tinkering în curriculumul lor. Aceste colaborări aduc beneficii multiple:

1. **Ateliere educaționale pentru școli** – Prin organizarea de **ateliere interactive** destinate elevilor, muzeul contribuie la dezvoltarea unui mediu de învățare alternativ, unde elevii pot aplica în practică conceptele învățate la clasă, cum ar fi electricitatea, magnetismul sau mecanica.
2. **Parteneriate educaționale** – Muzeul colaborează cu școli și alte instituții educaționale pentru a dezvolta programe și resurse personalizate pentru profesori, astfel încât aceștia să poată folosi activitățile de tinkering în orele de curs. Aceste parteneriate au dus la crearea unor ghiduri educaționale care pot fi folosite atât în muzeu, cât și în mediul școlar.
3. **Programe comunitare** – Tinkering Zone colaborează și cu organizații non-profit sau comunități educaționale, oferind sesiuni gratuite sau cu costuri reduse pentru grupuri defavorizate, promovând accesul larg la educația științifică și tehnologică.

IMPACTUL TINKERING ZONE LA MUZEUL NAȚIONAL AL ȘTIINȚEI ȘI TEHNOLOGIEI „LEONARDO DA VINCI”

Impact educațional

- **a) Trecerea de la teorie la practică prin experiențe practice**
- Unul dintre principalele avantaje educaționale ale **Tinkering Zone** este capacitatea sa de a transforma învățarea dintr-o experiență **teoretică** într-una **practică și interactivă**. Tinkering-ul le permite elevilor și vizitatorilor să înțeleagă concepte abstracte, cum ar fi electricitatea, mecanica sau ingineria, prin experimentare directă. În loc să fie expuși doar la lecții teoretice, aceștia au ocazia să **își folosească propriile mâini** pentru a construi și testa proiecte, ceea ce le oferă o înțelegere mai profundă și durabilă a principiilor științifice.
- **Trecerea de la teorie la practică** le permite participanților să descopere singuri soluții, să testeze diferite ipoteze și să înțeleagă mai bine conceptele prin intermediul experiențelor lor proprii. De exemplu, atunci când construiesc un circuit electric simplu, elevii pot vedea cum funcționează curentul electric în timp real, ceea ce le oferă o înțelegere mult mai tangibilă decât simpla citire a teoriei din manuale.
- **b) Feedback-ul primit de la vizitatori, educatori și participanți**
- Feedback-ul primit de la vizitatori și educatori în urma experiențelor din Tinkering Zone a fost în mare parte pozitiv, indicând că participanții consideră aceste activități nu doar interesante, ci și **valoroase din punct de**

vedere educațional. Majoritatea participanților au remarcat că experiențele de tinkering îi ajută să înțeleagă mai bine conceptele complexe, iar elevii își îmbunătățesc **abilitățile de gândire critică și rezolvare a problemelor.**

- Profesorii au apreciat această abordare ca pe un complement perfect la educația tradițională, oferind elevilor oportunități de învățare care îi încurajează să fie mai activi și mai implicați în procesul de învățare. Ei au subliniat că Tinkering Zone ajută la consolidarea cunoștințelor dobândite în clasă, oferindu-le elevilor **context practic** pentru aplicarea acestora.

Impact cultural și social

a) Dezvoltarea unei comunități educaționale active și inovatoare

- Tinkering-ul a contribuit semnificativ la crearea unei **comunități educaționale active și inovatoare.** Prin activitățile organizate în cadrul Tinkering Zone, muzeul a adus împreună educatori, elevi, părinți și alte grupuri interesate de știință și tehnologie, creând un spațiu comun de **explorare și colaborare.** Tinkering-ul promovează nu doar învățarea individuală, ci și **cooperarea între participanți,** stimulând schimbul de idei și crearea unor soluții inovatoare.
- Acest aspect colaborativ al tinkeringului a ajutat la formarea unei comunități în care participanții își împărtășesc cunoștințele și descoperirile, învățând unii de la alții și inspirându-se reciproc. Muzeul a organizat și evenimente speciale dedicate tinkeringului, care au atras un public divers, consolidând astfel această **comunitate creativă și educațională.**

b) Contribuția tinkeringului la creșterea interesului pentru știință și tehnologie în rândul tinerilor

- Unul dintre obiectivele esențiale ale Tinkering Zone este **creșterea interesului pentru știință și tehnologie în rândul tinerilor.** Activitățile de tinkering, prin natura lor ludică și exploratorie, reușesc să capteze interesul copiilor și adolescenților, făcând știința și tehnologia accesibile și captivante.
- Prin participarea la activități care implică construirea de roboți sau explorarea circuitelor electrice, tinerii sunt expuși la concepte și abilități tehnice pe care altfel poate nu le-ar fi întâlnit în școală sau în viața cotidiană. Această expunere practică îi ajută să își dezvolte curiozitatea față de domeniile STEAM și să se gândească la cariere în știință, tehnologie sau inginerie.
- Tinkering-ul contribuie astfel la formarea unei **noi generații de tineri** interesați de inovație și tehnologie, capabili să abordeze problemele complexe ale lumii moderne cu un set de abilități esențiale pentru viitor.

EVALUAREA SUCCESULUI PROIECTULUI TINKERING ZONE

a) Statistici privind numărul de participanți și impactul asupra lor

- De la inaugurarea sa în 2014, Tinkering Zone a atras mii de participanți anual, confirmând popularitatea și relevanța sa educațională. În fiecare an, spațiul primește **peste 10.000 de vizitatori**, dintre care mulți sunt elevi care participă la ateliere organizate în colaborare cu școlile.
- Datele statistice colectate de muzeu arată că **95% dintre participanți** au evaluat experiența ca fiind pozitivă, iar mulți au afirmat că ar recomanda activitățile de tinkering și altor persoane. De asemenea, majoritatea vizitatorilor au remarcat o **creștere a interesului lor pentru știință și tehnologie** după participarea la activitățile practice din cadrul Tinkering Zone.

b) Extinderea programului de tinkering și noi inițiative

- De-a lungul anilor, programul de tinkering al muzeului s-a extins, incluzând **noi activități și proiecte** menite să răspundă cerințelor și intereselor tot mai diverse ale publicului. Muzeul a introdus tehnologii emergente în activitățile sale, cum ar fi **imprimarea 3D, microcontrolerele și proiectarea asistată de calculator**, oferind participanților acces la instrumente de ultimă generație.

De asemenea, au fost lansate **programe speciale** pentru grupuri defavorizate sau pentru copii cu nevoi educaționale speciale, extinzând astfel accesul la tinkering și asigurând că experiențele de învățare sunt cât mai incluzive. Tinkering Zone colaborează și cu **universități și centre de cercetare**, creând astfel un ecosistem educațional și științific care să sprijine dezvoltarea profesională și educațională continuă.

Programul Tinkering Zone a avut și are un **impact educațional, cultural și social semnificativ** asupra vizitatorilor și comunității mai largi. Prin transformarea învățării dintr-un proces teoretic într-o experiență practică și colaborativă, muzeul a reușit să dezvolte gândirea critică și creativitatea participanților, contribuind în același timp la creșterea interesului pentru știință și tehnologie în rândul tinerilor. Succesul și extinderea acestui program reflectă cererea crescută pentru educația experiențială și importanța tinkeringului ca metodă de învățare adaptată nevoilor secolului XXI.

În 2016, Muzeul și Exploratorium din San Francisco au organizat un atelier internațional de formare la Milano pentru personalul instituțiilor educaționale din întreaga lume, interesate să adopte tinkering-ul ca practică. La atelier au participat reprezentanți de la: Reggio Children, MIT din Boston, Fundația Lego, Muzeul Științei și Industriei din Manchester și Universcience. Tot în 2016, Muzeul și Exploratorium au organizat un atelier de formare pentru profesori în cadrul Ministerului Educației din Italia, la Roma.

Începând din 2017, ca răspuns la o nevoie autentică de inovare educațională în școli, atât în colaborare cu Exploratorium, cât și independent, Muzeul a început să organizeze ateliere de formare pentru profesori, denumite „Arta Tinkering-ului”, pentru a îmbunătăți învățarea științei și metodele de predare prin instrumente extrem de inovative, flexibile și multidisciplinare.

Interesul tot mai mare pentru tinkering a dus la o serie de proiecte finanțate prin programul Erasmus+ al Uniunii Europene.

- Între 2014 și 2017, Muzeul a coordonat proiectul european „Tinkering: Educația Contemporană pentru Inovatorii de Mâine”, pentru a întări integrarea acestei metode în practicile didactice la nivel european. Proiectul a inclus studierea și dezvoltarea de noi activități de tinkering pentru familii și elevi, pe lângă cursurile de formare pentru personalul muzeelor europene.
- Între 2017 și 2020, cercetarea educațională internațională privind tinkering-ul a continuat prin coordonarea proiectului „Tinkering EU: Capitalul Științific pentru TOȚI”, pentru a integra metoda tinkering și activitățile conexe în școli. Prin activități educaționale și resurse dezvoltate special și furnizate fiecărui profesor, proiectul a pus elevii în centrul abordării sale pedagogice, sprijinind și încurajând învățarea lor științifică și dezvoltarea competențelor secolului XXI, esențiale pentru incluziunea socială, angajabilitate și creșterea viitoare a cetățeniei active.

Între 2019 și 2022, al treilea proiect Tinkering EU, intitulat „Tinkering EU: Addressing the Adults” (Abordarea Adulților), a avut scopul de a transfera beneficiile și potențialul tinkering-ului către publicul adult, cu obiectivul de a stimula dezvoltarea socio-educațională, personală și implicarea civică și socială. Proiectul a promovat accesul la formare în domeniul științei și tehnologiei, dezvoltarea competențelor secolului XXI pentru consolidarea pozițiilor profesionale ale oamenilor și pentru a cultiva o conștientizare mai mare asupra cetățeniei și implicării în societate, contribuind la creșterea capitalului științific pentru a combate excluziunea socială și lipsa de participare în viața comunității. Acest proiect a primit diverse distincții italiene și europene.

În prezent (2023-2025), Muzeul este implicat în cel de-al patrulea proiect de tinkering al UE, „Tinkerlib”, care se axează pe două abordări complementare întruchipate de cele două tipuri de instituții care formează consorțiul (muzee/centre științifice și biblioteci). Aceste două abordări sunt tinkering-ul și storytelling-ul, cel din urmă fiind considerat ca un set de competențe lingvistice și expresive. Scopul acestui proiect este de a declanșa o schimbare în organizațiile care se ocupă de învățarea informală, astfel încât acestea să devină spații pentru o învățare mai echitabilă și incluzivă, în care adulții care s-au simțit excluși în mod tradițional să își

poată dezvolta și consolida competențele secolului XXI cu ajutorul educatorilor și facilitatorilor, care sunt la rândul lor implicați în activități de formare, dezvoltare și consolidare a capacităților.



Figura 4
Tinkerlib.

BENEFICIILE TINKERING-ULUI PENTRU PUBLICUL LARG ȘI PENTRU TINERII INTERESAȚI DE DOMENIILE STEAM

Tinkering-ul oferă o gamă largă de **beneficii educaționale și sociale**, atât pentru publicul larg, cât și în special pentru tinerii care sunt interesați de domeniile STEAM (Știință, Tehnologie, Inginerie, Artă și Matematică). Acest tip de educație informală contribuie la **dezvoltarea abilităților esențiale** pentru succesul personal și profesional într-o lume din ce în ce mai tehnologică și interconectată.

a) Învățarea prin experimentare practică și ludică

Tinkering-ul este o formă de **învățare prin acțiune**, care implică testarea, eșuarea și îmbunătățirea constantă a ideilor și prototipurilor. Aceasta le permite participanților, indiferent de vârstă sau pregătire, să înțeleagă concepte științifice și tehnice într-un mod **practic și ludic**, ceea ce face ca învățarea să fie mai captivantă și mai accesibilă.

- **Pentru publicul larg**, tinkering-ul oferă oportunități de a învăța despre tehnologii și concepte științifice complexe într-un mod ușor de înțeles și de aplicat. De exemplu, construirea de roboți simpli sau explorarea circuitelor electrice oferă o înțelegere intuitivă a modului în care funcționează tehnologia modernă.

- **Pentru tinerii interesați de STEAM**, tinkering-ul este o metodă ideală de a aplica cunoștințele teoretice în contexte reale, cum ar fi proiectarea și construcția de prototipuri sau dezvoltarea de proiecte creative bazate pe știință și tehnologie. Aceste activități nu doar că dezvoltă gândirea critică și abilitățile tehnice, dar stimulează și imaginația și creativitatea.

b) Dezvoltarea abilităților transversale esențiale

Unul dintre cele mai mari beneficii ale tinkeringului este că dezvoltă **abilități transversale** importante pentru orice domeniu, nu doar pentru STEAM. Aceste abilități includ:

- **Soluționarea creativă a problemelor:** Tinkering-ul încurajează participanții să găsească soluții inovatoare la problemele tehnice sau conceptuale. Această abordare dezvoltă capacitatea de a rezolva probleme complexe prin încercare și eroare, un element esențial în inovație.
- **Gândirea critică:** Prin experimentare, tinkering-ul îi învață pe participanți să analizeze ce funcționează și ce nu, dezvoltând o atitudine critică și reflexivă față de propriile proiecte și idei.
- **Colaborarea și munca în echipă:** Majoritatea activităților de tinkering sunt gândite pentru a încuraja **lucrul în echipă**. Participanții învață să comunice și să colaboreze pentru a găsi soluții mai bune, simulând astfel modurile de lucru din mediul profesional real.
- **Perseverența și reziliența:** Deoarece tinkering-ul presupune adesea multiple încercări și eșecuri, participanții învață să nu se descurajeze de greșeli și să își îmbunătățească constant soluțiile. Aceasta dezvoltă o atitudine de **perseverență** și **adaptabilitate**, esențială pentru succesul în carierele tehnice și științifice.

c) Accesibilitate și democratizarea educației tehnice

Tinkering-ul face ca educația tehnică și științifică să fie **accesibilă pentru publicul larg**, indiferent de vârstă, gen sau pregătire academică. Materialele necesare sunt deseori simple și ieftine, iar activitățile pot fi adaptate pentru diverse niveluri de competență, de la începători până la cei cu un interes avansat în tehnologie.

Această accesibilitate este esențială pentru a atrage și **inspira tinerii care poate nu ar avea altfel acces** la tehnologii avansate. De exemplu, tinerii care nu au oportunități educaționale adecvate în mediul școlar tradițional pot descoperi pasiunea pentru știință și tehnologie prin intermediul activităților de tinkering, unde nu există constrângeri stricte de învățare și pot explora în propriul ritm.

Potențialul tinkering-ului de a inspira viitoarele generații de inovatori și cercetători

Tinkering-ul nu doar că dezvoltă abilități esențiale pentru viața profesională, ci are și un potențial imens de a **inspira următoarea generație de inovatori și cercetători**. Prin natura sa, tinkering-ul pune accentul pe **curiozitate, creativitate și descoperire**, trăsături care sunt fundamentale în carierele din știință și tehnologie.

a) Stimularea creativității și inovației

Tinkering-ul este, în esență, o activitate creativă. Departate de a urma reguli stricte sau proceduri prestabilite, participanții sunt încurajați să experimenteze cu diverse soluții și să își lase imaginația să conducă procesul. Această libertate de explorare este crucială pentru **inovație**.

Pentru tinerii care vor deveni viitorii cercetători și ingineri, experiențele de tinkering le oferă un **mediu sigur** în care să își testeze ideile și să vadă cum funcționează în practică. Tinkering-ul dezvoltă o **mentalitate de tip maker**, în care soluțiile sunt construite, ajustate și perfecționate într-un ciclu continuu de iterație. Aceasta este exact mentalitatea necesară pentru a deveni un inovator capabil să aducă schimbări pozitive în domenii precum tehnologia, ingineria sau științele aplicate.

b) Inspirația prin reușite și eșecuri controlate

Tinkering-ul oferă un cadru ideal pentru **învățarea din greșeli**, unde eșecurile sunt percepute nu ca obstacole, ci ca **oportunități de învățare**. Acest aspect este esențial în formarea viitorilor cercetători, deoarece majoritatea descoperirilor și inovațiilor științifice se nasc dintr-un proces iterativ în care eșecurile sunt un pas necesar către succes.

Prin experimentarea și ajustarea continuă a prototipurilor și proiectelor, tinkering-ul îi învață pe tineri **reziliența și perseverența** necesare în cercetare. Aceste experiențe le arată că este normal și chiar benefic să greșești, atât timp cât continui să ajustezi și să îmbunătățești soluțiile. Astfel, tinkering-ul pregătește tinerii pentru provocările reale din știință și tehnologie, unde inovarea necesită timp și multe iterații.

c) Cultivarea pasiunii pentru domeniile STEAM

Una dintre cele mai valoroase contribuții ale tinkeringului este **cultivarea unei pasiuni pentru știință și tehnologie**. Participanții, în special tinerii, sunt adesea atrași de experiențele practice și tangibile oferite de tinkering, care le permit să vadă cum ideile lor prind viață. Această abordare practică și participativă face ca știința și tehnologia să pară mai accesibile și mai captivante, încurajând tinerii să își dezvolte **curiozitatea naturală** față de lumea din jur.

Tinkering-ul poate fi primul pas pentru mulți tineri către o carieră în domeniile STEAM. Prin activitățile de tinkering, aceștia își pot descoperi talentele și

interesele, ceea ce îi poate inspira să urmeze studii și cariere în știință, inginerie, tehnologie sau matematică. În acest fel, tinkering-ul funcționează ca o poartă către **descoperirea vocațională**, oferind tinerilor oportunitatea de a explora diverse domenii fără presiunea performanței școlare.

d) Formarea viitorilor lideri în inovare și cercetare

Prin oferirea unui cadru pentru dezvoltarea gândirii critice, rezilienței și creativității, tinkering-ul poate contribui la **formarea liderilor de mâine** în domeniul inovației și cercetării. Tinerii care își dezvoltă abilități tehnice și mentale prin tinkering sunt mai bine pregătiți să abordeze provocările globale și să contribuie la soluționarea problemelor complexe, cum ar fi schimbările climatice, dezvoltarea de tehnologii sustenabile sau avansul în domeniul sănătății.

Acești tineri vor fi capabili să **colaboreze interdisciplinar**, să abordeze problemele din perspective noi și să fie agenți activi ai schimbării tehnologice și științifice. Într-o lume aflată într-o schimbare rapidă, abilitățile cultivate prin tinkering le vor permite să își asume un rol central în **dezvoltarea de soluții inovatoare** pentru viitor.

CONCLUZIE

Tinkering-ul este o metodă educațională cu un impact profund asupra publicului larg și asupra tinerilor interesați de domeniile STEAM. Prin oferirea de experiențe practice și creative, tinkering-ul dezvoltă abilități esențiale pentru succesul în carierele tehnice și științifice, inspirând în același timp o nouă generație de inovatori și cercetători. Potențialul tinkeringului de a stimula creativitatea, reziliența și pasiunea pentru descoperire face din acesta o metodă valoroasă pentru educația și pregătirea viitorilor lideri în inovație.



Figura 5
Tinkering zone.



Figura 6
Tinkering zone.



Figurile 7-8
Tinkering zone.

BIBLIOGRAFIE

Wilkinson, Karen: *The Art of Tinkering: Meet 150+ Makers Working at the Intersection of Art, Science & Technology*, Wilkinson & Petrich, The Art of Tinkering, 2014

Harris, Emily; Winterbottom, Mark; Xanthoudaki, Maria: "Tinkering as an inclusive approach for building STEM identity and supporting students facing disadvantage or with low science capital: Considerations from a reflective practice experience with teachers", 2020, <https://www.researchgate.net/publication/346571408>

Ghezzi, Giulia; Harris, Emily; Pijper, Inka; Xanthoudaki, Maria: "Exploring Tinkering with adult learners: A toolkit for museums and other informal learning and science engagement organizations", 2022, <https://www.researchgate.net/publication/365605176>

LISTA ILUSTRAȚIILOR

Figura 1: Muzeul Național de Știință și Tehnologie „Leonardo da Vinci” din Milano.

Figurile 2–3: Tinkering Zone.

Figura 4: Tinkerlib.

Figurile 5–8: Tinkering Zone

O EXPERIENȚĂ ERAMUS+: PROIECTUL „CODURILE PATRIMONIULUI CULTURAL”

Senica Țurcanuⁱ, Coralia Costașⁱⁱ, Camelia-Oana Livadariuⁱⁱⁱ

Abstract:

The paper presents the experience gained by the specialists of "Moldova" National Museum Complex of Iași as partners involved in the implementation of the project "Codes of Cultural Heritage" (acronym CCH) funded under the Erasmus+ program, Key Action 2 – Cooperation Partnerships in the field of School Education and carried out between December 2022 and November 2024. The fundamental premise on which the objectives of the project were built was that, in the field of school education, cultural heritage has an enormous potential that can contribute essentially to the construction of the concept of European citizenship. Involving partners from six countries, the project was equally aimed at young people in the 12-15 age group and their trainers, teachers or museum educators.

Rezumat:

Lucrarea prezintă experiența acumulată de către specialiștii Complexului Muzeal Național „Moldova” Iași ca parteneri implicați în realizarea proiectului „Codurile Patrimoniului Cultural” = „Codes of Cultural Heritage” (acronim CCH) finanțat în cadrul programului Erasmus+, Acțiunea Cheie 2 – Parteneriate de cooperare în domeniul Educației Școlare și desfășurat în perioada decembrie 2022 - noiembrie 2024.

ⁱ Șef al Muzeului de Istorie a Moldovei din cadrul Complexul Muzeal Național „Moldova” Iași (CMNM).

ⁱⁱ Șef al Secției Mediere culturală, proiecte, marketing, din cadrul CMNM.

ⁱⁱⁱ Educator muzeal în cadrul Secției Mediere culturală, proiecte, marketing, din structura CMNM.

Premisa fundamentală pe care au fost construite obiectivele proiectului a fost aceea că, în domeniul educației școlare, patrimoniul cultural are un enorm potențial care poate contribui esențial la construirea conceptului de cetățenie europeană. Implicând parteneri din șase țări, proiectul a fost destinat în egală măsură tinerilor din grupul de vârstă 12-15 ani și formatorilor lor, profesori sau educatori muzeali.

Keywords:

Proiect, Erasmus, educație, patrimoniu, UNESCO

Cuvinte cheie:

Project, Erasmus, education, heritage, UNESCO

În perioada decembrie 2022 - noiembrie 2024, Complexul Muzeal Național „Moldova” Iași a fost partener la realizarea proiectului „Codurile Patrimoniului Cultural” = „Codes of Cultural Heritage” (acronim CCH) finanțat în cadrul programului Erasmus+, Acțiunea Cheie 2 – Parteneriate de cooperare în domeniul Educației Școlare (cod proiect 2022-1-RO01-KA220-SCH-000085067).

Patrimoniul cultural al Europei este un mozaic bogat și divers de expresii culturale și creative, o moștenire lăsată de generațiile anterioare de europeni pentru cele viitoare. Acesta include situri naturale, construite și arheologice, muzee, monumente, opere de artă, orașe istorice, opere literare, muzicale și audiovizuale, precum și cunoștințele, practicile și tradițiile cetățenilor europeni¹.

Cunoașterea patrimoniului cultural, a moștenirii trecutului constituie un mijloc eficient de a depăși granițele permițând descoperirea reciprocă și interacțiuni diverse care facilitează integrarea și comunicarea eficientă.

Valorizând și potențând aceste afirmații axiomatice, proiectul „Codurile Patrimoniului Cultural” a fost conceput având ca fundament ideea că, în domeniul educației școlare, patrimoniul cultural are un enorm potențial care poate contribui esențial la construirea conceptului de cetățenie europeană, concept care se bazează pe valoarea diversității culturale și – în același timp – permite indivizilor să-și construiască și modeleze propriile identități, la diferite niveluri.

¹ <https://culture.ec.europa.eu/ro/policies/selected-themes/cultural-heritage>.

Coordonatorul acestui proiect a fost Școala Gimnazială nr. 117 din București (România) în colaborare strânsă cu o asociație cu profil cultural și educațional din Istanbul (Turcia), Istanbul STEAM Bilim Teknoloji Egitim Kültür Sanat Derneği.

Parteneri în cadrul proiectului au fost alte două instituții de învățământ, École Fondamentale de l'Héliport din Bruxelles (Belgia) și Grupul de Școli Alberto Sampaio din Braga (Portugalia). La acestea s-au adăugat două mari instituții muzeale din Iași (România) și Varna (Bulgaria), Complexul Muzeal Național „Moldova” Iași și Varna Regional Museum of History.

Un partener special a fost Centrul de fotografie experimentală Adams din Roma (Italia), care a avut un rol important în mediatizarea prin imagine a diferitelor obiective și activități ale proiectului.

Obiectivele acestui proiect au avut două grupuri țintă importante: pe de o parte tinerii, adolescenți – grupa de vârstă 12-15 ani, cei care descoperă acum lumea singuri sau alături de adulți, fie ei familie sau profesori/ formatori; pe de altă parte profesorii și educatorii muzeali, formatorii, cei care lucrează cu tinerii adulți, cei al căror rol este acela de a forma conștiințe și de a antrena minți.

Obiectivele generale ale proiectului au fost:

- Aprofundarea cunoștințelor despre valoarea socială și educațională a patrimoniului cultural european;
- Îmbunătățirea interacțiunii adolescenților cu creativitatea, arta și cultura;
- Dezvoltarea de conținut digital, pe baza tehnologiilor și practicilor folosite în promovarea patrimoniului cultural.

Mai specific, obiectivele urmărite în cadrul proiectului au fost următoarele:

- Promovarea valorii sociale și educaționale a patrimoniului cultural și a contribuției acestuia la incluziunea socială și construirea unei cetățenii europene bazată pe valoarea diversității culturale ca moștenire a identităților locale și a vechilor migrații, cu participarea școlilor, muzeelor, asociațiilor și organizațiilor de artă;
- Crearea și dezvoltarea unei metodologii educaționale inovatoare adresate grupei de vârstă 12-15 ani, având ca scop promovarea implicării active a elevilor/ profesorilor în construirea unor căi de descoperire și interpretare a patrimoniului cultural utilizând coduri și aplicații AR și VR;
- Promovarea dezvoltării unor competențe și abilități cheie în rândul elevilor și profesorilor, cum ar fi spiritul de inițiativă și comunicarea în limbi străine, abilitățile civice și sociale, conștientizarea și exprimarea culturală prin învățarea în muzee, studierea obiectivelor din lista patrimoniului cultural UNESCO ale partenerilor și nu numai.

- Crearea și digitizarea de conținut pentru a promova cunoașterea siturilor din lista patrimoniul cultural UNESCO și valorificarea în forma unor hub-uri (CCH-HUBS: AR/ VR Hub; Museum Hub, Art Hub; Unesco Cultural Heritage Hub; School Activity Hub).

În acord cu aceste obiective, gama de activități organizată în timpul desfășurării proiectului a fost extrem de variată.

Trebuie menționate în primul rând întâlnirile de proiect desfășurate în fiecare dintre cele șase țări participante, la București, Roma, Bruxelles, Braga, Varna și Istanbul. La unele dintre acestea au participat doar formatorii, la altele, alături de adulți au fost prezenți și elevi.

Cele mai numeroase activități au fost cele educative, implicând în mod direct tinerii, incluzând fie workshopuri variate realizate în școli sau în muzee, fie webinare cu audiență în toate țările participante și chiar excursii de studiu și exemplificare a aspectelor teoretice abordate în cadrul întâlnirilor de proiect sau în contextul activităților de învățare (figura 2). Educatorii și pedagogii din muzee au realizat planuri de lecții, sistematizate tematic, destinate formatorilor (care au fost încărcate pe platforma CCH-HUBS și, care au fost incluse și în volumul intitulat „An Educational Toolkit for School Teachers and Museum&Cultural Organization Trainers”, publicat prin Editura Palatul Culturii), dar și scurte filme de prezentare a unor obiective culturale sau cu tematică implicând protejarea patrimoniului (Figurile 4-6).

Au fost realizate numeroase activități de diseminare extrem de variate, fie organizate și direcționate special, fie comunicări și prezentări în cadrul unor conferințe și sesiuni științifice.

Nu în ultimul rând, toate aceste demersuri și activități au fost prezentate succint într-un Newsletter realizat cu regularitate (Figurile 1, 3). Detaliat, ele sunt reunite pe un web site – <https://www.codesofculturalheritage.eu/> – unde pot fi urmărite progresiv toate activitățile din cadrul proiectului dar și conținutul digital creat special destinat a promova și proteja patrimoniul cultural reunit sub forma CCH-HUBS.

Cele mai numeroase activități din cadrul proiectului au vizat patrimoniul mondial UNESCO, care a fost și exemplificat pe hărți digitale realizate de fiecare din partenerii proiectului.

Așa cum este stipulat în „Convenția protejării patrimoniului mondial, cultural și natural” adoptată de UNESCO în 1972 și acceptată de România prin Decretul nr. 187/1990, patrimoniul mondial UNESCO desemnează ansamblul

bunurilor culturale și naturale care prezintă o valoare excepțională pentru moștenirea comună a umanității².

Subliniem faptul că noțiunea de patrimoniu s-a extins considerabil în ultimele decenii. În 1994, UNESCO a lansat Strategia Globală pentru o Listă echilibrată, reprezentativă și credibilă a Patrimoniului Mondial („Global Strategy for a Balanced, Representative and Credible World Heritage List”), cu scopul de a extinde semnificația definiției de patrimoniu mondial și de a valorifica, într-o mai mare măsură ca până atunci, diversitatea culturală și naturală a lumii³.

Tot din nevoia de a redefini conceptul de patrimoniu, aducând recunoaștere tuturor formelor de diversitate culturală și de expresie creativă a umanității, nu doar celor materiale, UNESCO a adoptat, în 2003, prin Convenția pentru salvagardarea patrimoniului cultural imaterial, și termenul de Patrimoniu cultural imaterial⁴.

În urma acestor inițiative, pe lângă ansamblul bunurilor materiale și culturale de o valoare universală excepțională, patrimoniul UNESCO cuprinde în prezent și totalitatea celor mai importante situri naturale, semnificative din punctul de vedere al unicității peisajelor, al biodiversității, fenomenelor fizice sau proceselor geologice în urma cărora s-au format, precum și vestigii subacvatice. La acestea se adaugă, ca patrimoniu imaterial, tradițiile și expresiile culturale și artistice orale, inclusiv limba ca mijloc al moștenirii culturale intangibile; artele spectacolului; practicile sociale, ritualurile și evenimentele festive; cunoștințele și practicile legate de natură și univers și meseriile și meșteșugurile tradiționale.

Pe întreaga perioadă de derulare a proiectului, echipa de la Complexul Muzeal Național „Moldova” Iași a inclus patru membri – Coralia Costaș și Camelia-Oana Livadariu din cadrul departamentului Relații Publice, Oana Dragotă de la Muzeul de Artă și Senica Țurcanu de la Muzeul de Istorie a Moldovei – alături de care și-au adus punctual contribuția și alți specialiști (Mihăiță-Liviu Chelaru și Vlad Alui Gheorghe).

În acord cu obiectivele proiectului, activitățile noastre au avut drept scop, în primul rând, promovarea patrimoniului UNESCO din România. În al doilea rând, având ca focus descoperirile arheologice care polarizează atenția publicului de toate vârstele, activitățile noastre s-au îndreptat și spre conștientizarea eforturilor care trebuie făcute continuu – și de către toate categoriile de vârstă – pentru protecția patrimoniului fie el natural, cultural material sau imaterial.

Am creat cu toții conținut digitizat variat în formă și modalități de realizare care a fost inclus în CCH-HUBS. În echipă, am realizat și un film de prezentare al

² <https://www.cultura.ro/unesco>.

³ <https://www.mae.ro/node/55173>.

⁴ <https://legislatie.just.ro/Public/DetaliuDocument/67741>. Convenția pentru salvagardarea patrimoniului cultural imaterial a fost acceptată de România prin Legea nr. 410/2005.

experiențelor noastre (Figura 15). Camelia Livadariu și Mihăiță-Liviu Chelaru, pedagogi muzeali, au realizat mai multe planuri de lecții. Unele dintre acestea au avut ca tematică patrimoniul imaterial cu un focus special pe Mărțisor și practicile tradiționale asociate zilei de 1 Martie⁵ (vezi Anexa 1) (Figurile 12-14).

În mai 2023 în cadrul unui webinar accesibil din toată lumea, echipa de la Iași a prezentat obiectivele aparținând patrimoniului UNESCO din România cu o privire specială asupra ultimei intrate pe lista patrimoniului imaterial, cămașa cu altiță⁶. În acord cu datele cunoscute⁷, prezentarea a inclus un excurs istoric care a fost ilustrat și cu numeroase imagini ale unor piese din patrimoniul muzeelor din Iași (Muzeul de Artă și Muzeul Etnografic al Moldovei), dar și cu prezentarea unor activități desfășurate în incinta Complexului Muzeal Național „Moldova” Iași (Figurile 7-11).

În iunie 2024, la Palatul Culturii din Iași a fost realizat un workshop destinat profesorilor de istorie având ca temă protejarea patrimoniului și în special a celui adus la lumină de cercetările arheologice prilejuite de dezvoltarea urbanistică, cercetări care iau din ce în ce mai mare amploare în ultimele decenii (Figurile 16-17). Întâlnirea a inclus și o parte interactivă realizată prin intermediul aplicației menti.com concepută de către Coralia Costaș, pentru a sonda percepția conceptului de patrimoniu în rândul participanților la eveniment.

Fără nici un dubiu, proiectul „Codes of Cultural heritage” și-a atins obiectivele!

La finalul acestei experiențe, ținem să subliniem faptul că un astfel de proiect cu obiective generale și specifice extrem de cuprinzătoare ne-a permis nouă participanților, atât formatori (profesori sau educatori muzeali) cât și elevi – să lucrăm împreună cu rezultate notabile pentru un obiectiv comun: cunoașterea și promovarea patrimoniului cultural specific fiecărei țări.

Activitățile desfășurate pe parcursul proiectului au facilitat dialogul intercultural și au încurajat respectul reciproc dintre indivizi și pentru alte moduri de viață. Conștientizând faptul că educația joacă un rol esențial în protejarea moștenirii culturale, echipele din cele șase țări au reușit să-și transmită reciproc date esențiale despre elementele care particularizează moștenirea lor culturală ancestrală, în fața globalizării accentuate care constituie trăsătura definitorie a lumii în care trăim.

⁵ Mărțisorul a fost înscris, în anul 2017, în Lista Reprezentativă a Patrimoniului Cultural Imaterial al Umanității, după o candidatură comună a României, Bulgariei, Macedoniei și Republicii Moldova.

⁶ „Arta cămășii cu altiță – element de identitate culturală în România și Republica Moldova” a intrat pe Lista reprezentativă a patrimoniului cultural imaterial al umanității din 1 decembrie 2022 (vezi <https://www.cnr-unesco.ro/ro/activitate/arta-camasii-cu-altita-in-patrimoniul-unesco>).

⁷ <https://patrimoniu.ro/images/imaterial/camasa-altita/camasa-altita.pdf>.

ANEXA 1

Plan de lecție

Atelier de mărtișoare

Educator muzeal: Livadariu Camelia



Durata: 60-90 de minute

Grupe de vârstă: 10-15 ani

Disciplina: educație muzeală

Aria curriculară: etnografie, tradiție și meșteșug

Subiect: confecționarea de mărtișoare

Tipul atelierului: mixt (teoretic și practic)

Scopul atelierelor: îmbunătățirea interacțiunii elevilor cu creativitatea, arta și cultura; aprofundarea cunoștințelor despre valoarea socială și educațională a patrimoniului cultural european; cunoșterea patrimoniului cultural imaterial; dezvoltarea imaginației creatoare și a sensibilității artistice; încredere în forțele proprii și în manuabilitate.

Obiective operaționale:

- **O1.** Realizarea măștișoarelor tradiționale respectând etapele și tehnica de lucru;
- **O2.** Dezvoltarea capacităților motrice;
- **O3.** Dezvoltarea capacității de a realiza un măștișor prin tehnica prezentată;
- **O4.** Dezvoltarea imaginației creatoare și a sensibilității artistice;
- **O5.** Formarea și dezvoltarea capacităților de a înțelege și a aprecia tradiția și frumosul din arta meșteșugului;
- **O6.** Analiza comparativă a lucrării proprii și ale celorlalți participanți, raportată la criteriile de evaluare precizate.

I. Strategii didactice:

- **Tipul de experiență de învățare:** prin exersare;
- **Metode și procedee:** explicație, conversație, dialog dirijat, observație, demonstrație, exercițiu, muncă independentă, (auto)analiză;
- **Transmiterea informației:** oral, vizual și demonstrativ prin: vizită ghidată a expoziției „Sărbatoarea în sat. Spiritualitate și artă”, la Muzeul Etnografic al Moldovei;
- **Moduri de organizare a învățării:** frontal, individual.

II. Resurse

- **Temporale:** 60-90 de minute;
- **Umane:** 10 persoane;
- **Materiale:** suporturi de lemn, ațe colorate, foarfece, culori acrilice, pensoare, hârtii colorate, pahare cu apă, creioane colorate, sârmă plușată

4. Introducerea în sala de educație muzeală (2 min)	Organizează participanții la mese pentru lucrul individual.	Iau loc la mesele către care au fost îndrumați.	Direcționare	
Fiecare participant primește obiectele necesare pentru realizarea mărtişorului. (3 min)	Distribuirea obiectelor necesare activității educaționale.	Ascultă, văd, recunosc tehnici, procedee. Analizează și recunosc obiectul.	Vizuale Observație Conversație	Evaluare orală și vizuală.
Executarea lucrării (42 min)	Se explica și în acelaș timp demonstrează etapele creării unui mărtişor în funție de modelul ales de către participanți în momentul programării atelierului. Se va încerca stimularea încrederii participanților, încurajându-i. Se reiau explicațiile dacă nu au fost înțelese și vor fi ajutați participanții care întâmpină dificultăți, mai ales la alesul firelor și crearea păpușilor de ață.	Participanții realizează lucrarea în timp ce educatorul muzeal continuă să explice și să demonstreze dacă este cazul.	Conversație Exercițiu Activitate individuală	Evaluare practică.
5. (Auto)analiza lucrărilor (10 min)	Încurajează exprimarea liberă și analiza.	Ascultă Analizează Dezbate	Conversație Interacțiune Comparație	Observare sistematică Evaluarea orală
6. Încheierea activității (5 min)	Se vor face aprecieri asupra desfășurării lecției, asupra cunoștințelor însușite de către participanți.		Conversație	Observare sistematică



Figura 1

Primul newsletter. Pe copertă, participanții la prima întâlnire de proiect desfășurată la București în martie 2023.



Figura 2

Participanți la cea de-a doua activitate de învățare desfășurată la Bruxelles în decembrie 2023.



Figura 3
Ultimul newsletter. Imagini cu participanții la ultima întâlnire de la finalul proiectului, desfășurată în septembrie 2024 la Istanbul.

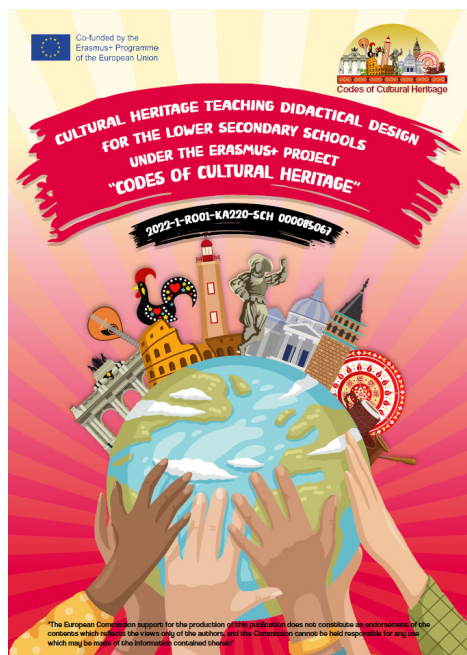


Figura 4

Imagine de prezentare a conceptului didactic pentru predarea patrimoniului cultural în școli.

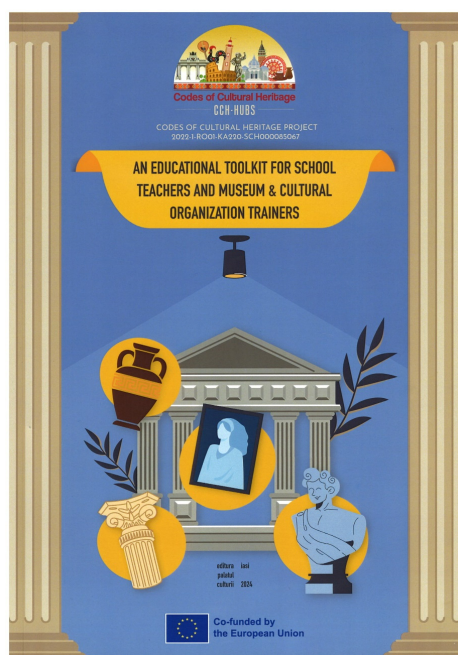


Figura 5

Coperta volumului conținând kitul educațional creat în cadrul proiectului și publicat prin Editura Palatul Culturii din structura Complexului Muzeal Național „Moldova” Iași.



Figura 6

Planurile de lecții destinate formatorilor din instituții de învățământ și muzee create în cadrul proiectului au fost dezvoltate în hub-uri.

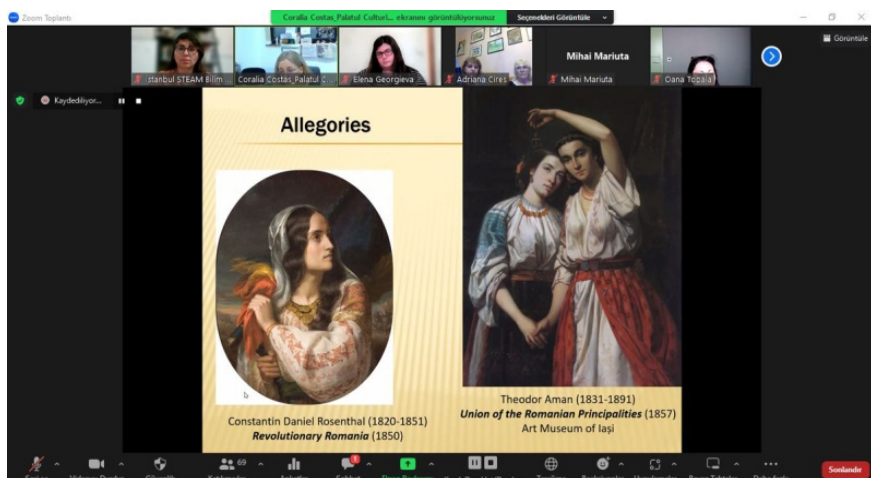


Figura 7

Imagine din timpul webinarului susținut de reprezentanții Complexului Muzeal Național „Moldova” despre importanța cunoașterii patrimoniului și a predării acestuia în școli.



Figurile 8- 9

Cămașa cu altiță, inclusă în lista Patrimoniului Mondial UNESCO, exemplificată prin imagini din expoziția de la Muzeul Etnografic al Moldovei Iași.



Figura 10
Constantin D. Stahi, „Tânăra
țărăncă” (1882), Muzeul de Artă
Iași.



Figura 11
Aspect de la Romanian Creative Week.
Palatul Culturii, mai 2023.



Figura 12
Atelierele de educație muzeală desfășurate la Palatul Culturii contribuie la înțelegerea importanței
patrimoniului și a diferitelor sale forme de manifestare.



Figura 13

În cadrul atelierelor, cunoștințele teoretice sunt corelate cu o activitate practică.



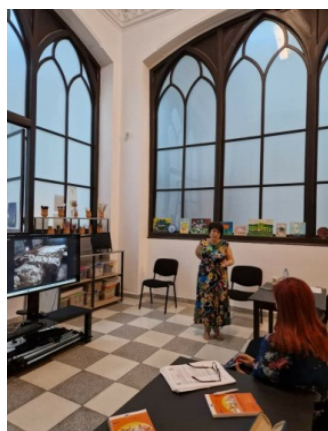
Figura 14

Educația pentru patrimoniu este esențială în formarea și consolidarea conceptelor de identitate națională și de cetățenie europeană.



Figura 15

Aspecte din timpul activităților realizate în cadrul activității de învățare de la Roma, iunie 2023.



Figurile 16 - 17

Imagini de la cel de-al doilea eveniment de diseminare organizat în iunie 2024 în cadrul Complexului Muzeal Național „Moldova” cu participarea profesorilor de istorie din județul Iași.

BIBLIOGRAFIE

Resurse web

<https://culture.ec.europa.eu/ro/policies/selected-themes/cultural-heritage>
<https://www.cultura.ro/unesco>
<https://www.mae.ro/node/55173>
<https://legislatie.just.ro/Public/DetaliiDocument/67741>
<https://www.cnr-unesco.ro/ro/activitate/arta-camasii-cu-altita-in-patrimoniul-unesco>
<https://patrimoniul.ro/images/imaterial/camasa-altita/camasa-altita.pdf>

LISTA ILUSTRAȚIILOR

Figura 1: Primul newsletter. Pe copertă, participanții la prima întâlnire de proiect desfășurată la București în martie 2023.

Figura 2: Participanți la cea de-a doua activitate de învățare desfășurată la Bruxelles în decembrie 2023.

Figura 3: Ultimul newsletter. Imagini cu participanții la ultima întâlnire de la finalul proiectului, desfășurată în septembrie 2024 la Istanbul.

Figura 4: Imagine de prezentare a conceptului didactic pentru predarea patrimoniului cultural în școli.

Figura 5: Coperta volumului conținând kitul educațional creat în cadrul proiectului și publicat prin Editura Palatul Culturii din structura Complexului Muzeal Național „Moldova” Iași.

Figura 6: Planurile de lecții destinate formatorilor din instituții de învățământ și muzee create în cadrul proiectului au fost dezvoltate în huburi.

Figura 7: Imagine din timpul webinarului susținut de reprezentanții Complexului Muzeal Național „Moldova” despre importanța cunoașterii patrimoniului și a predării acestuia în școli.

Figurile 8 - 9: Cămașa cu altiță, inclusă în lista Patrimoniului Mondial UNESCO, exemplificată prin imagini din expoziția de la Muzeul Etnografic al Moldovei Iași.

Figura 10: Constantin D. Stahi, „Tânără țărăncă” (1882), din colecția Muzeului de Artă Iași.

Figura 11: Aspect de la Romanian Creative Week. Palatul Culturii, mai 2023.

Figura 12: Atelierele de educație muzeală desfășurate la Palatul Culturii contribuie la înțelegerea importanței patrimoniului și a diferitelor sale forme de manifestare.

Figura 13: În cadrul atelierelor, cunoștințele teoretice sunt corelate cu o activitate practică.

Figura 14: Educația pentru patrimoniu este esențială în formarea și consolidarea conceptelor de identitate națională și de cetățenie europeană.

Figura 15: Aspecte din timpul activităților realizate în cadrul activității de învățare de la Roma, iunie 2023.

Figurile 16 – 17: Imagini de la cel de-al doilea eveniment de diseminare organizat în iunie 2024 în cadrul Complexului Muzeal Național „Moldova” cu participarea profesorilor de istorie din județul Iași.

ATELIERUL LUI HEFAISTOS: UN PROIECT DE ARHEOLOGIE EXPERIENTALĂ

Ciprian Lazanuⁱ

Abstract:

The museum is the main institution within societies for preserving cultural heritage for future generations. To promote national heritage, museums must be able to adapt to the public's increasingly demanding demands. Many museums organise demonstration workshops and historical re-enactments to introduce the public to vanished cultures and civilizations. In 2024, at the Cucuteni Archaeological Site Museum, a workshop was organized by the History Museum of Moldova to reconstruct the prehistoric bronze metallurgy, with a group of students from the Cucuteni commune as the audience. This experiential archaeology workshop is part of a larger program that will take place in 2025 at the museum in Cucuteni, where soon we hope to develop an open-air museum.

Rezumat:

Muzeul este principala instituție în cadrul societăților cu privire la păstrarea pentru generațiile viitoare a patrimoniului cultural. În vederea promovării patrimoniului național, muzeele trebuie să aibă capacitatea de a se adapta la cerințele tot mai exigente ale publicului. În cadrul multor muzee au fost organizate ateliere de demonstrații și reconstituiri istorice care au avut rolul de introduce publicul în culturi și civilizații dispărute. În cursul anului 2024, la Muzeul de Sit Arheologic de la Cucuteni a fost organizat de către Muzeul de Istorie a Moldovei un atelier de reconstituire a metalurgiei preistorice a

ⁱ Muzeograf la Muzeul de Istorie a Moldovei din cadrul Complexului Muzeal Național „Moldova” Iași.

bronzului având ca public un grup de elevi din comuna Cucuteni. Acest atelier de arheologie experimentală face parte dintr-un program mai amplu care se va desfășura pe cuprinsul anului 2025 la muzeul din Cucuteni, unde într-un viitor cât mai apropiat sperăm să fie dezvoltat un muzeu în aer liber.

Keywords:

Cucuteni Archaeological Site Museum, prehistoric bronze metallurgy, experiential archaeology.

Cuvinte cheie:

Muzeul de Sit Arheologic de la Cucuteni, metalurgia preistorică a bronzului, arheologie experimentală

Muzeele sunt păstrătoare și paznicii moștenirii culturale, prin colectarea, conservarea și cercetarea acestuia, ei se asigură că trecutul nu este pierdut și va fi accesibil generațiilor viitoare. Muzeul este mult mai mult decât un spațiu în care sunt adăpostite artefacte, este o instituție dinamică care inspiră, educă și protejează moștenirea noastră culturală, fie că vorbim de mari galerii sau de mici muzee locale, toate au un rol important în înțelegerea trecutului și a lumii.

Muzeele sunt biblioteci de povești, fiecare artefact fiind un mic segment al unei povești universale, globale. Prin analiză și interpretare atentă, muzeul poate aduce obiectul și povestea la viață, permițând publicului să pășească în trecut, prezent și chiar viitor. Din acest motiv, muzeul nu trebuie să fie doar un păstrător al patrimoniului, pentru că obiectul își pierde funcționalitatea pe care o avea înainte, el devine în muzeu doar un simbol al unei perioade istorice sau al unui fenomen cultural¹.

Muzeele sunt centre educaționale care oferă o gamă variată de programe educaționale, tururi ghidate ale expozițiilor temporare și permanente, activități practice și ateliere, în acest fel vizitatorul putând să își dezvolte creativitatea și gândirea critică. De-a lungul timpului muzeele și-au diversificat modul în care oferă experiențe culturale publicului, folosind expoziții interactive, tururi virtuale sau oferind acces publicului la colecții online. Aceste instrumente digitale au permis muzeelor să ajungă în medii sociale care până atunci aveau acces limitat la muzee.

O modalitate prin care muzeele asigură legătura dintre artefact și vizitator este prin intermediul atelierelor, unde se obține o experiență interactivă indiferent de vârstă.

¹ André Desvallées, François Mairesse (eds.), *Key Concepts of Museology*, Ed. Armand Colin, Paris, 2010, pp. 61-64.

Aceste ateliere pot fi mai bine receptate în zone cu o bogată tradiție etnografică, unde pot avea și rolul de a conserva și perpetua patrimoniul imaterial local.

Combinarea elementelor de patrimoniu etnografic și imaterial a dus la deschiderea multor muzee în aer liber, care inițial au avut tocmai acest rol, de prezentare și conservare a unor tradiții etnografice: construcții tradiționale, viața rurală, și patrimoniul imaterial. În aceste muzee, vizitatorul poate lua contact direct cu construcțiile și activitățile meșteșugărești tradiționale specifice unei anumite regiuni sau perioade istorice și poate participa la reconstrucții și/sau demonstrații de activități meșteșugărești, precum și la excursii ghidate².

Între activitățile care pot atrage vizitatorii la muzee sunt și cele de tip atelier în care sunt recreate diferite meșteșuguri și tehnologii din diferite perioade istorice. Atelierele necesită o bună și temeinică pregătire, prin materialele necesare, organizarea și pregătirea etapelor din cadrul atelierelor și numărul de specialiști care să supravegheze activitățile.

Atelierele se fac sub supravegherea unor instructori care trebuie să aibă o bună pregătire în tematica lor, să aibă experiență minimă în *experimente imitative* anterioare și cunoștințe despre arheologia preistorică. Utilă este realizarea unor activități-test de către echipa de specialiști în vederea identificării anumitor probleme ce pot apărea, iar pe baza observațiilor de la aceste sesiuni se va realiza planul de activități al atelierului. Planul activităților trebuie respectat, eventualele modificări putând fi efectuate doar dacă acestea sunt necesare în obținerea unor rezultate care să respecte datele obținute prin intermediul cercetărilor, atât cele de pe teren, cât și cele din cercetările interdisciplinare. În acest sens, echipa de implementare a atelierului trebuie să gândească un set de metode de măsurare obiectivă a țintelor propuse în cadrul atelierelor. Pentru ca atelierele să respecte datele obținute prin intermediul cercetării științifice, organizatorii trebuie să respecte niște principii, dar care să fie adaptate la publicul participant³.

Activitățile trebuie să debuteze cu o prezentare teoretică, în care sunt prezentate contextul istoric, modul de înregistrare a datelor ce au dus la identificarea elementelor ce fac obiectul atelierului, modul de desfășurare a activităților și chiar a rezultatelor care pot fi obținute, inclusiv eventualele probleme ce pot să apară.

Din punct de vedere al tematicii, atelierelor pot utiliza descoperiri arheologice, obiecte, complexe sau instalații, care apoi sunt prezentate publicului prin respectarea datelor înregistrate pe teren: materie primă, proces tehnologic etc.

² Thomas Angotti, "Planning the open-air museum and teaching urban history: the United States in the world context", în *Museum International*, 34(3), 1982, pp. 179-181.

³ Hans Ole Hansen, "The historical workshop", în *Museum International*, 27(1), 1975, pp. 22-28.

În cadrul acestor ateliere comunitățile pot compara o anumită activitate, spre exemplu olăria, modul cum era realizată în antichitate și cum este realizată în prezent, dar care poate fi extinsă și pentru alte meșteșuguri și tehnologii: prelucrarea metalelor, a osului, textilelor, construcții etc. Obiectele realizate în cadrul atelierelor pot fi păstrate de către participanți ca suvenir sau pot fi oferite spre vânzare în cadrul magazinelor de suveniruri ale muzeelor⁴.

Activitățile pot fi pur demonstrative, în care publicul asistă la activități, fără să participe în mod direct, indiferent de complexitatea activităților. În funcție de tema atelierului, publicul poate avea o participare parțială, când este implicat doar la unele etape ale activității, și asta deoarece ele au un grad ridicat de pericolozitate: manipularea de obiecte ascuțite, lucrul cu focul sau cu obiecte supuse unor temperaturi ridicate sau cu participare completă a publicului la activități, când ele nu au un grad sporit de pericolozitate: olărit, țesături, textile, prelucrare os, lemn, piele etc. Sunt situații în care publicul este mai receptiv la anumite ateliere și asta deoarece el este familiarizat cu unele unelte folosite: ciocane, clești, ferăstraie etc sau materii prime: lemn, metal, os etc, din mediul social sau profesional din care provin.

La sfârșitul atelierului, publicul ar trebui să poată înțelege ce presupunea desfășurarea unor activități meșteșugărești preistorice, ce skilluri trebuiau să aibă meseriașii din perioada respectivă și eventual chiar să poată face diferența dintre modul de lucru din perioada respectivă și cel din prezent pentru aceleași îndeletniciri, materiale și unelte utilizate etc.

Activitățile și rezultatele obținute în cadrul atelierelor pot fi ulterior promovate prin intermediul surselor media, pot face subiectul unor documentare care vor putea fi folosite de către profesori ca surse suplimentare în procesul educațional. Sursele media care vor rezulta din desfășurarea atelierelor vor putea fi încărcate pe platforme web special create pentru aceste activități, și care devin la rândul lor un mijloc de promovare. Este important ca o activitate să fie promovată chiar și după ce ea este terminată, în acest fel muzeul sau organizatorii pot obține un feedback din partea publicului și pot planifica viitoarele activități de acest tip.

Modul de interacționare cu publicul este extrem de important în cadrul atelierului, și trebuie să se ia în considerare vârsta, pregătirea profesională sau a studiilor, participarea persoanelor cu nevoi speciale, aspecte care trebuie anticipate astfel încât activitățile să fie adaptate pentru aceste categorii.

Atelierele destinate elevilor pot face parte dintr-un program mai amplu, în care activitățile să fie legate între ele, și care în final să constituie un suport suplimentar în procesul educațional, în felul acesta se transferă clasa de studiu din

⁴ Kathy S. Borrus, "Marketing crafts through museum shops", în *Museum Internațional*, 40 (1), 2009, pp. 22-27.

unitatea școlară în spațiul atelierului, și muzeul devine spațiu auxiliar de învățământ. Participarea la ateliere pot constitui mijloace prin care tinerii să intre în contact cu muzeele și să își descopere unele calități vocaționale.

În cadrul activităților muzeale pentru anul 2024 am propus desfășurarea unui atelier în care să fac o demonstrație a tehnicii prin care erau realizate obiecte din bronz în preistorie. În cadrul atelierului se făcea o prezentare a instalației pirotehnice utilizată și care a fost realizată pe baza datelor istorice cunoscute, a materiilor prime utilizate în perioada respectivă.

În pregătirea și desfășurarea atelierului un rol important l-au avut cursurile de perfecționare desfășurate prin intermediul programului Erasmus Plus în domeniul Educația adulților derulat de către Complexul Muzeal Național "Moldova" Iași, unde am beneficiat de două mobilități pe parcursul anilor 2023 și 2024.

Cursul "Communication and Empathy for Strengthening to School", organizat la Sherlock Edu UG, Helsinki, Finlanda, cod de proiect 2023-1-KA121-ADU-000113303, și desfășurat în perioada 20-24 noiembrie 2023, a urmărit prezentarea unui portofoliu variat de metode și tehnici de comunicare atât de necesare în demersul muzeelor de a se deschide către public. Integrarea acestor tehnici în cadrul expozițiilor permanente și temporare, a atelierelor educaționale, lecțiilor deschise reprezintă moduri prin care muzeul poate face cunoscut patrimoniul cultural pe care îl deține. În cadrul acestui curs au fost prezentate tehnici și metode moderne prin utilizarea tehnologiilor de comunicare și informare și care pot fi implementate în programele cultural-educative destinate publicului tânăr și adult.

Interacțiunea cu publicul este foarte importantă, modul cum sunt realizate prezentările activităților, cum relaționăm cu nevoile publicului pot avea o contribuție semnificativă la creșterea numărului de vizitatori. În comunicarea cu publicul care vizitează muzeul nu este important doar conținutul discursului, foarte importante sunt tonul cu care comunicăm, postura, interacțiunea cu publicul și chiar posibilitatea de a empatiza cu acesta. Participarea la acest curs mi-a permis să îmi structurez activitatea atelierului astfel încât publicul participant, reprezentat de un grup de elevi din clasele V-VIII, să poată recepta mult mai ușor ceea ce am dorit să transmit prin intermediul atelierului.

Al doilea curs la care am participat a fost "Empowerment in ICT Skills – Making Use of Technology Tools" organizat de Executive Training Institute, St. Julian's, Malta, în perioada 2-9 martie 2024, cod de proiect: 2023-1-RO01-KA121-ADU-000113303. Acest curs a urmărit prezentarea unui portofoliu variat de metode și tehnici de comunicare atât de necesare în demersul muzeelor de a se deschide către public. În prezent se observă o nevoie din ce în ce mai mare de diversificare a metodelor de promovare culturală, mediul online constituind în prezent cea mai răspândită metodă. Utilizarea de

soft-uri, pagini media (blog, Youtube etc) reprezintă mijloace de comunicare directă cu publicul muzeelor, dar și un schimb de informații între muzeu și public. Acest curs a conținut crearea unei pagini web sau blog cu teme alese de cursanți din domeniul muzeologiei. În cadrul acestor platforme au fost încărcate diferite suporturi foto-video, editate de către cursanți precum și a altor materiale de tipul puzzles, quizizz realizate prin intermediul diferitelor platforme web sau softuri free.

Atelierul a fost gândit a se desfășura la Muzeul de Sit Arheologic de la Cucuteni, muzeu a parte în peisajul muzeistic românesc care a fost realizat cu scopul de a proteja și de a introduce în circuitul muzeal un monument funerar tumular, datat în perioada secolului IV a. Chr⁵. Aflat la aproximativ 60 de km de Iași, acesta se află într-o regiune încărcată din punct de vedere istoric, tumulul aflat în incinta muzeului făcând parte dintr-o necropolă tumulară, la 2 km de acesta fiind și așezarea eponimă a culturii Cucuteni, care a devenit faimoasă la nivel mondial prin cercetările arheologice desfășurate acolo în anii 60 și 70 ai secolului trecut.

Existența într-un areal extrem de restrâns a unui bogat patrimoniu arheologic, zona Cucuteni – Cotnari (siturile arheologice de la Băiceni, Cucuteni, Cotnari), cu monumente arheologice de referință pentru preistoria spațiului est-carpatic, prin necropola tumulară princiară și situl arheologic cucutenian, poate constitui premisa pentru dezvoltarea unor proiecte de promovare a patrimoniului local și de revitalizare a turismului cultural în zonă. În acest context vine proiectul de organizare a atelierului de reconstituire istorică și pe viitor de organizare a unor experimente având ca teme diverse aspecte ale vieții preistorice. Aceste ateliere se doresc a nu fi doar o modalitate de promovare a patrimoniului cultural, dar și o promovare a muzeului de la Cucuteni, muzeu că are un flux destul de constant de vizitatori (în perioada 2019-2023 a avut o medie de 2552 de vizitatori pe an).

Reconstituirea activităților metalurgice presupun utilizarea unor unelte și proceduri tehnice care pot fi periculoase. Manipularea creuzetelor, procesul de turnare, forjare etc, implică manipularea unor obiecte aflate la temperaturi ridicate, de peste 800° C, chiar 1200° C, astfel că publicul trebuie implicat doar în acele activități care nu presupune un risc de rănire: șlefuirea și baterea obiectelor, manipularea foalelor, dar și aceste activități desfășurate prin utilizarea echipamentelor de protecție: șorț din piele, mănuși și ochelari de protecție, în felul acesta publicul este implicat în mod direct în activitățile din cadrul atelierului.

Pentru a observa modul în care se va desfășura atelierul, a fost realizată o "simulare cu public", scopul fiind de a vedea care ar fi timpii necesari pentru desfășurarea activităților, eventualele probleme cu care ne-am putea confrunta și

⁵ <https://palatulculturii.ro/muzeul-de-sit-arheologic-de-la-cucuteni/>.

mai ales feed-backul participanților. La acest atelier, desfășurat la Muzeul de Sit Arheologic de la Cucuteni, în data de 31 august 2024, a participat un grup de 10 persoane, cu vârste cuprinse între 5 și 46 ani. În cadrul acestui atelier participanților le-a fost făcută o prezentare a metalurgiei preistorice, a uneltelor, metalelor și instalației utilizate, iar obiectul care a fost turnat, prin metoda turnării în nisip, a fost reprezentat de o broșă în formă de floare de colț. Publicul a participat activ la manevrarea foalelor în vederea alimentării cu aer pentru creșterea temperaturii, pregătirea nisipului pentru turnare și documentarea fotografică și video. În cadrul acestui atelier am decis să înregistrăm și temperatura obținută și timpii necesari pentru topirea bronzului, în acest sens utilizând o termocuplă de tip K, marca Hanna HI-93531, temperatura maximă înregistrată fiind de 1250° C, în aproximativ 20 de minute de alimentare cu aer în vatra metalurgică prin intermediul celor două foale (care din păcate nu a fost documentată fotografic, temperatura maximă documentată fotografic fiind de 1150° C)⁶. În acest fel am putut să observăm eficacitatea instalației metalurgice și timpii necesari topirii bronzului pentru a putea organiza în mod eficient viitoarele ateliere pe aceeași temă.

Atelierul s-a desfășurat la Muzeul de Sit Arheologic de la Cucuteni, în data de 18 septembrie 2024, sub titlul *Atelierul lui Hefaistos. Introducere în lumea magică a metalului* și a avut ca temă metalurgia bronzului în preistorie (sec. XIV-X a. Chr.). La acest atelier a participat un grup de 20 de elevi de la Școala Gimnazială "Petru Poni" Cucuteni, sub îndrumarea profesoarelor Burlui Luminița și Agavriloae Liliana⁷. În cadrul acestui atelier li s-a făcut elevilor o introducere teoretică a perioadei istorice, a tehnicilor, uneltelor și metalelor utilizate. În vederea desfășurării acestui atelier au fost pregătite din timp unelte și elementele componente ale instalației pirotehnice: duze, creuzete, foale, tuburi de alimentare, toate fiind realizate de către autor. Deși nu s-a dorit a fi un experiment științific, în realizarea acestora au fost folosite datele arheologice documentate despre metalurgia bronzului. În acest sens creuzetele au fost realizate din lut în amestec cu nisip fin, pentru a crește rezistența la temperaturi înalte, la fel și duzele (care au fost arse în cuptor electric), tuburile de alimentare au fost realizate din lemn, foalele au fost făcute din piele. Metalele utilizate atât la prezentare cât și în procesul de turnare au fost cuprul, staniul și bronzul comercial. Ca rezervă au fost pregătite și două creuzete, unul din grafit și

⁶ Termocupla ne-a fost pusă la dispoziție cu mare amabilitate de către dr. Felix Adrian Tencariu, cercetător științific II, Centrul Arheoinvest al Institutului de Cercetări Interdisciplinare, Universitatea "Alexandru Ioan Cuza" din Iași.

⁷ <https://palatulculturii.ro/eveniment/workshop-de-metalurgie-preistorica-la-muzeul-de-sit-arheologic-de-la-cucuteni/>.

unul din ceramică refractară, pentru situația în care în timpul procesului metalurgic cele trei creuzete pregătite special s-ar fi spart.

Obiectul ales pentru acest atelier a fost logo-ul Complexului Muzeul Național "Moldova" Iași, și care urma să fie realizat prin turnare în nisip, având ca model o insignă comercializată la magazinul de suveniruri de la Palatul Culturii din Iași. Pentru topirea bronzului a fost utilizată o groapă de 30 x 30 cm, adâncă de 25 cm, alimentarea cu aer făcându-se din partea superioară prin intermediul unei duze cu cioc. Această duză era conectată la două foale din piele prin intermediul a câte unui tub din lemn. Lungimea totală a acestei instalații, de la duză la foală, a fost de 80 de cm, toate segmentele fiind prinse între ele prin intermediul unor legături din piele și sfoară din cânepă. Pentru atingerea temperaturii de topire a bronzului, de minim 850° C au fost utilizați cărbunii din lemn de esență tare (stejar) obținuți din comerț,

Elevii au fost implicați în manipularea foalelor pentru alimentarea cu aer și pregătirea formei în nisip. Informațiile obținute în cadrul celor două ateliere vor fi utilizate în organizarea pe viitor a altor atelier având ca tematică tot metalurgia preistorică a bronzului.

Desfășurarea acestui atelier a avut ca rezultat direct promovarea în cadrul unui public tânăr a patrimoniului național, și a creat mecanismele prin care aceștia să se apropie mai mult de muzee. Promovarea în *social media* a activității a dus la apariția unei cereri ridicate, în special din partea corpului profesoral preuniversitar, de a participa pe viitor la ateliere cu tematică asemănătoare. Un alt beneficiu indirect al atelierului a constituit promovarea Muzeului de Sit Arheologic de la Cucuteni, iar organizarea pe viitor a altor ateliere demonstrații sau experimente arheologice în cadrul acestui muzeu ar putea să fie un preambul la crearea unui muzeu în aer liber și a unui centru de *arheologie experimentală și experiențială*.

Mulțumim dr. Adrian Felix Tencariu și colegilor de la Muzeul de Istorie a Moldovei și de la Secția Mediere Culturală, Proiecte, Marketing din cadrul Complexului Muzeal Național "Moldova" Iași pentru sprijinul acordat în organizarea și desfășurarea acestui atelier.



Figura 1.1

Imagine generală cu spațiul în care s-a desfășurat atelierul, 31.08.2024 (foto Daniel Guțu).



Figura 1.2

Imagine generală cu spațiul în care s-a desfășurat atelierul, 31.08.2024 (foto Daniel Guțu).



Figura 2.1
Imagine cu aspecte din timpul operațiunilor metalurgice, 31.08.2024
(foto Aurelia Lazanu și Daniel Guțu).



Figura 2.2
Imagine cu aspecte din timpul operațiunilor metalurgice, 31.08.2024
(foto Aurelia Lazanu și Daniel Guțu).



Figura 2.3

Imagine cu aspecte din timpul operațiunilor metalurgice, 31.08.2024
(foto Aurelia Lazanu și Daniel Guțu).



Figura 2.4

Imagine cu aspecte din timpul operațiunilor metalurgice, 31.08.2024
(foto Aurelia Lazanu și Daniel Guțu).



Figura 3.1
Imagine din timpul atelierului metalurgic, 18.09.2024 (foto Mihai Neagu).



Figura 3.2
Imagine din timpul atelierului metalurgic, 18.09.2024 (foto Mihai Neagu).



Figura 3.3
Imagine din timpul atelierului metalurgic, 18.09.2024 (foto Mihai Neagu).



Figura 3.4
Imagine din timpul atelierului metalurgic, 18.09.2024 (foto Mihai Neagu).



Figura 3.5
Imagine din timpul atelierului metalurgic, 18.09.2024 (foto Mihai Neagu).



Figura 3.6
Imagine din timpul atelierului metalurgic, 18.09.2024 (foto Mihai Neagu).



Figura 3.7
Imagine din timpul atelierului metalurgic, 18.09.2024 (foto Mihai Neagu).



Figura 3.8
Imagine din timpul atelierului metalurgic, 18.09.2024 (foto Mihai Neagu).

BIBLIOGRAFIE

Angotti, Thomas: "Planning the open-air museum and teaching urban history: the United States in the world context", în *Museum International*, 34(3), 1982, pp. 179-188, (doi:10.1111/j.1468-0033.1982.tb00390.x, accesat 18.08.2024)

Desvallées, André; Mairesse, François (eds.): *Key Concepts of Museology*, Ed. Armand Colin, Paris, 2010

Hansen, Hans Ole: "The historical workshop", în *Museum International*, 27(1), 1975, pp. 22-28 (<https://doi.org/10.1111/j.1468-0033.1975.tb01850.x>, accesat 18.08.2024)

Borru, Kathy S.: "Marketing crafts through museum shops", în *Museum International*, 40(1), 2009, pp. 22-27, (<https://doi.org/10.1111/j.1468-0033.1989.tb00721.x>, accesat 20.08.2024)

Resurse web

<https://palatulculturii.ro/eveniment/workshop-de-metalurgie-preistorica-la-muzeul-de-sit-arheologic-de-la-cucuteni/>

<https://palatulculturii.ro/muzeul-de-sit-arheologic-de-la-cucuteni/>

LISTA ILUSTRAȚIILOR

Figurile 1.1 – 1.2: Imagini generale cu spațiul în care s-a desfășurat atelierul, 31.08.2024 (foto Daniel Guțu).

Figurile 2.1 - 2.4: Imagini cu aspecte din timpul operațiunilor metalurgice, 31.08.2024 (foto Aurelia Lazanu și Daniel Guțu).

Figurile 3.1 - 3.8: Imagini din timpul atelierului metalurgic, 18.09.2024 (foto Mihai Neagu).

PROIECTELE ERASMUS+: O CALE SPRE ACCESIBILIZAREA CULTURII. EXEMPLUL REACT

Coralia Costășⁱ, Gina Popaⁱⁱ

Abstract:

This paper illustrates how Erasmus Plus projects may provide the general framework for the accessibility of cultural heritage and of the institutions preserving it, regardless of their form of organization or of expression. Activities carried out through the collaboration within European projects allow to increase the degree of readiness in the field of inclusion and accessibility at the level of human resources in the partners' structures, irrespective of their amplitude, as well as to deepen the understanding of the specific needs of different target groups. Recent statistics indicate a very large proportion of the number of people with disabilities in the total population, which justifies the increased attention paid to these beneficiaries in recent years within museum institutions.

Rezumat:

Articolul ilustrează modul în care proiectele Erasmus Plus pot furniza cadrul general pentru accesibilizarea patrimoniului cultural și a instituțiilor responsabile de preservarea acestuia, indiferent de forma lor de manifestare sau de organizare. Activitățile derulate prin colaborarea în cadrul proiectelor europene permit creșterea gradului de pregătire în domeniul incluziunii și accesibilității la nivelul resurselor umane din structura fiecărui partener, oricare ar fi

ⁱ Șef secție Mediere culturală, proiecte, marketing în cadrul Complexului Muzeal Național „Moldova” Iași (CMNM).

ⁱⁱ Consilier în cadrul Secției Mediere culturală, proiecte, marketing din structura CMNM.

amplarea acestuia, precum și înțelegerea mai profundă a nevoilor specifice ale diferitelor grupuri țintă. Statistici recente indică o proporție foarte mare a numărului persoanelor cu dizabilități din totalul populației, fapt care justifică atenția sporită acordată acestor beneficiari în ultimii ani în rândul instituțiilor muzeale.

Keywords:

Accessibility, inclusion, cultural heritage, cultural mediation, tools, best practices, e-learning platform

Cuvinte cheie:

Accesibilitate, incluziune, patrimoniu cultural, mediere culturală, instrumente, bune practici, platformă de e-learning

Patrimoniul cultural este o sintagmă a cărui sens, în absența unei medieri corecte, poate fi unul ermetic, iar legătura cu domeniul foarte vast căruia i se aplică poate fi destul de puțin evidentă.

Ce anume constituie patrimoniul, de câte feluri poate fi acesta, cum se concretizează acesta în viața fiecăruia reprezintă întrebări, provocări, piste de reflecție adresate publicului larg, generalist, dar și celui cu nevoi speciale. La rândul său publicul dorește să afle de la lucrătorii din muzee, informații specifice, de care are nevoie pentru a-și putea planifica vizita fizică într-un spațiu muzeal sau a se putea bucura pe deplin de o experiență digitală, online sau offline, inspirată de patrimoniul muzeelor. Altfel spus, publicul are nevoie să știe în prealabil cât de accesibil este patrimoniul propus spre vizitare.

Proiectele Erasmus Plus se numără printre acele opțiuni care permit specialiștilor muzeali să își îmbunătățească anumite competențe legate de medierea culturală și să prezinte patrimoniul din perspectiva accesibilității pentru diferite grupuri țintă. Fie că vorbim de proiecte de mobilitate, din acțiunea cheie 1, care în principal creează cadrul pentru îmbunătățirea aptitudinilor de mediere pentru o întreagă plajă de specialiști muzeali, care pot contribui într-o formă sau alta la accesibilizarea patrimoniului, fie că luăm în discuție proiectele de cooperare, care au la bază o strânsă colaborare între diverși actori europeni care acționează în domeniul în care este încadrat proiectul (școlar, educația adulților, formare profesională, universitar, tineret etc.), proiectele Erasmus Plus reușesc să clădească, piatră cu piatră, cărămidă după cărămidă, construcția solidă, trainică, a incluzivității, a toleranței, a respectului reciproc, a nediscriminării și a responsabilității și coeziunii civice, pentru o Europă unită și solidară.

Un astfel de proiect este „Resources for Accessible Cultural Tours”, acronim REACT, cod proiect 2023-1-FR01-KA220-VET-000153145, finanțat în cadrul acțiunii cheie 2 și având ca perioadă programată de desfășurare intervalul 01.12.2023 – 30.11.2025. Echipa este formată din liderul de proiect Alto (anterior Antenna Audio), Franța și partenerii Les Apprimeurs, Franța, LogoPsyCom, Belgia, Fundația ARTeria, Polonia și Complexul Muzeal Național „Moldova” Iași, România.

Adresând prioritatea 1 enunțată de programul Erasmus+, incluziunea și diversitatea, proiectul REACT vizează îmbunătățirea experienței de vizitare pentru persoanele cu nevoi speciale, care nu au contact cu mediul cultural, fie că sunt persoane cu mobilitate redusă, cu deficiențe de comunicare, de vedere sau de auz, fie că provin dintr-un mediu defavorizat.

Într-un raport Eurostat se arată că în Europa în 2022, existau 101 milioane de persoane adulte cu dizabilități, altfel spus 1 din 4 persoane adulte suferă de o formă de dizabilitate¹, ceea ce nu poate să nu constituie o provocare din perspectiva accesibilității în muzee și instituții culturale în general. Aceeași sursă arată că rata dizabilității crește proporțional cu avansarea în vârstă, astfel că, la nivel european, în 2023, 51,7% din persoanele în vârstă de peste 65 de ani manifestă o formă de dizabilitate². În România, dacă se constată cea mai mare diferență procentuală, de 68,7 puncte, între grupele de vârstă, adică între cele mai tinere persoane cu o formă de dizabilitate, cu vârsta între 16 și 44 de ani, care reprezintă 6,1%, trecând prin adulții cu vârste între 45 și 64 de ani, cu 27,2%, până la seniori, adică adulții de peste 65 de ani, care au reprezentat 74,8% din totalul populației cu dizabilități la nivelul anului 2023. Cea mai mică astfel de diferență între grupele de vârstă se poate observa în Suedia, cu un decalaj de 14,6 puncte, Luxembourg cu 18,1 puncte, și Danemarca, unde diferența este de 21,1 puncte procentuale³.

Pe de altă parte, într-un raport al UNICEF din 2020 se precizează că la nivel global există 240 milioane de copii cu dizabilități, dintre care aproape 10,8 milioane de copii trăiesc în Europa și Asia Centrală, comparativ cu 8,0 în America de Nord, 19,1 milioane în America Latină și Caraibe, 20,9 Orientul Mijlociu și Africa de Nord, 43,1 Extremul Orient și Pacificul, 28,9 Africa de Est și de Sud, 41,1 Africa Centrală și de Vest, 64,4 milioane Asia de Sud⁴.

¹ Disability in the EU: facts and figures - Consilium.

² *Ibidem*.

³ European Union: „Key Figures on European Living Conditions”, ediția 2024, Publications Office of the European Union, Luxembourg, 2024, p. 50, cf. și Statistics | Eurostat.

⁴ United Nations Children's Fund (UNICEF), Division of Data, Analytics, Planning and Monitoring, „Children with Disabilities in Europe and Central Asia: A statistical overview of their well-being”, November 2023, p. 15

Proiectul „Resources for Accessible Cultural Tours” (REACT) pornește de la lipsa de resurse și formare cu privire la accesibilitatea instituțiilor de cultură, și cu precădere referitoare la accesibilitatea digitală, de la analiza website-urilor muzeale și de la constatarea că doar puține includ informații despre accesibilitate și incluziune, de la observația că ghidul privind accesibilitatea în muzee, publicat de Ministerul Culturii din Franța (datând din 2017), se referă în cea mai mare parte la accesibilitatea fizică a clădirilor și expozițiilor, fără a aborda aproape deloc medierea digitală incluzivă, de la existența unor bariere invizibile în accesarea resurselor culturale pentru o parte considerabilă a populației, de la faptul că în general doar muzeele mari, reprezentative, au o abordare rezonabilă a întregii plaje de dizabilități și propun o ofertă de mediere culturală adaptată respectivelor nevoi (tururi în limbajul semnelor, etichete în Braille, machete 3D, acces fizic adaptat, etichete în limbaj simplificat și chiar prezentări cu pictograme), pe când marea majoritate a muzeelor mici și mijlocii nu dispun de astfel de resurse nici din punct de vedere tehnico-financiar, nici din cel al resurselor umane.

O altă nevoie identificată în faza de redactare a proiectului este cea a lipsei de formare a echipelor la toate nivelurile structurilor culturale, astfel încât să existe o viziune transversală a problemelor legate de accesibilitatea digitală și incluziunea culturală. De aceea este esențială furnizarea unor instrumente de formare care să le permită să obțină noțiuni și aptitudini esențiale în acest sens.

Prin urmare, semnalăm aici expertiza semnificativă acumulată de-a lungul timpului de liderul de proiect, care a creat conținut video în limbajul semnelor pentru Musée du Quai Branly, tururi pentru publicul cu dizabilități pentru Louvre Abu Dhabi, tururi pentru persoanele cu deficiențe de vedere pentru Louvre-Lens, tururi în limbajul semnelor și pentru persoanele cu deficiențe de vedere pentru Opera Garnier și, de asemenea, tururi pentru persoanele cu deficiențe de vedere la Château de Chantilly, dar și pentru Imperial War Museum din Duxford, Anglia, care a câștigat Jodi Award for Digital Access Onsite. În egală măsură, tururile în limbajul semnelor precum și cele pentru persoanele cu deficiențe de vedere realizate pentru Portavionul USS Midway din San Diego, California, au obținut trofeul de argint MUSE.

Astfel, primul obiectiv al proiectului este de a furniza profesioniștilor din domeniul culturii un portal de referință care să centralizeze toate informațiile, inițiativele, cele mai bune practici, instrumente și resurse disponibile pentru a construi o ofertă digitală incluzivă. Al doilea obiectiv este să permită profesioniștilor din sectorul muzeal să se formeze în domeniul accesibilizării digitale a culturii prin utilizarea unei platforme de e-learning și astfel să observe schimbările și provocările sectorului lor profesional și să se implice în identificarea unei soluții adecvate. Al treilea obiectiv este să îmbunătățească experiența de vizitare în rândul grupurilor

țintă, cu precădere cea a vizitatorilor cu nevoi speciale, și implicit să extindă oferta de mediere culturală digitală a instituțiilor culturale.

În contextul implementării activităților proiectului, prima întâlnire transnațională de proiect s-a desfășurat în intervalul 27-28 martie 2024, la Paris, pentru a discuta detalii referitoare la demararea și implementarea planului de acțiuni dedicate, în conformitate cu cele prevăzute în cererea de finanțare.



Figura 1.
Imagine de la prima întâlnire de proiect, desfășurată la Paris,
la sediul liderului de proiect, ALTO

Pachetul de lucru 2, intitulat „Cadrul și instrumentele pedagogice”, prevede realizarea unui portal sub coordonarea partenerului Les Apprimeurs, precum și definirea de către același partener a unui model de identificare și colectare de bune practici, de instrumente și de actori cheie în domeniul accesibilizării de către fiecare din partenerii proiectului. În fine, pachetul de lucru 2 se încheie cu realizarea unei sesiuni de formare pentru câte doi reprezentanți ai fiecărui partener, activitate care s-a desfășurat la Paris în intervalul 10-11 decembrie 2024, în baza unui program bine pus la punct, care a inclus atât o parte practică, de discuții cu reprezentanți ai muzeelor și instituțiilor de cultură, cât și sesiuni de dezvoltare teoretică a observațiilor din teren.

Astfel, prima parte a primei zile a fost dedicată vizitei Muzeului Rodin și discuției cu Clara Marzal, responsabilă de relația cu vizitatorii cu nevoi speciale. S-a discutat cu precădere despre posibilitatea oferită publicului nevăzător de a atinge anumite sculpturi, din metal, considerate ca suficient de solide și stabile, pentru a nu constitui niciun risc nici pentru public, nici pentru patrimoniu. Muzeul dispune de o broșură în Braille, completată cu desene tactile, disponibilă în câteva exemplare, care poate fi solicitată de la biroul de informații. Fiind vorba de o clădire monument istoric în care este găzduit muzeul, marcajul podotactil a putut fi amplasat doar în grădina edificiului, iar în interior, doar în zona de hol, atât la parter cât și la etaj, pentru a marca începerea scărilor. În ceea ce privește accesul persoanelor cu mobilitate redusă, acesta este asigurat pe parcursul întregului circuit, deși în anumite zone se recurge la un traseu ușor ocolit, pentru a evita scăările de la intrarea principală.



Figura 2
Prezentarea dispozitivelor de mediere destinate persoanelor nevăzătoare la Musée Rodin susținută de către Clara Marzal.

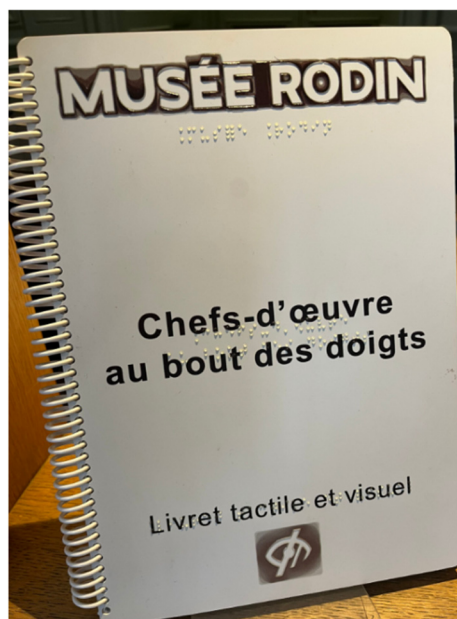


Figura 3
Broșură cu descrieri în Braille și cu desene tactile, destinată persoanelor nevăzătoare la Musée Rodin.



Figura 4

O selecție de lucrări originale, exclusiv din metal, pot fi atinse de către nevăzători, cărora muzeul le pune la dispoziție mănuși speciale.



Figura 5

Traseul podotactil care conectează cele două clădiri ale muzeului, continuat de o punte metalică pentru a evita diferența de nivel.

După-amiaza primei zile a fost dedicată discuției cu Thomas Planchais, reprezentant al Langue Tourquoise, companie care realizează tururi în limbajul semnelor francez, respectiv expert care cunoaște foarte bine nevoile specifice ale acestui grup țintă, dar și cu Delphine Harmel, de la Centre des Monuments Nationaux. Discuția cu Delphine Harmel, desfășurată la Panteon, a fost una deosebit de productivă deoarece s-au putut testa dispozitivele existente la fața locului: broșură în Braille, hartă tactilă, masă interactivă cu informații generale, alături de care se află macheta 3D a edificiului, de asemenea, o stație interactivă cu turul multimedia al criptelor, pentru persoanele cu dificultăți de mobilitate, care nu pot coborî la subsol, în zona criptelor, ținând cont că liftul existent permite accesul la etaj, dar nu și în subteran. De asemenea, la subsol, există numeroase stații cu informații suplimentare, furnizate atât digital, cât și în Braille și sub formă de mulaje 3D, despre personalitățile din respectivele cripte.



Figura 6
Captură de ecran de pe pagina home a website-ului paris-pantheon.fr,
varianta pentru dispozitive mobile.



Figura 7
Coperta 4 a broșurii în Braille de prezentare a sitului
Panteonului din Paris.



Figura 8
Informații furnizate în limbajul
semnelor despre Panteon.

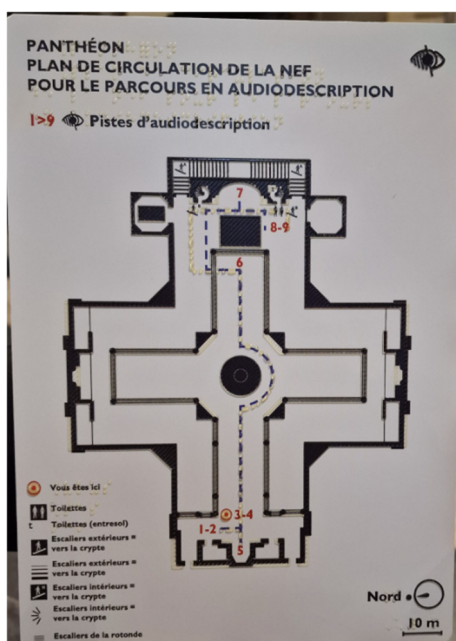


Figura 9
Planul tactil al parterului de la Panteonul din
Paris, pe care sunt marcate stațiile pentru care
este disponibilă descriere audio.

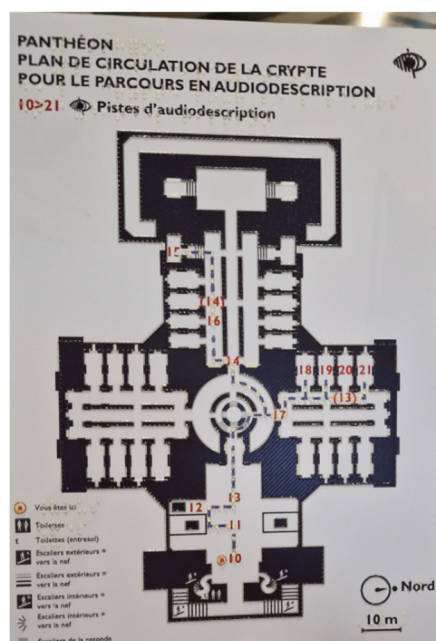


Figura 10
Planul tactil al subsolului de la Panteonul din
Paris, cu marcarea descrierilor audio.



Figura 11
Stația interactivă alături de care se află planul
tactil și macheta 3D a edificiului, amplasate în
zona de intrare.



Figura 12
Stația dedicată persoanelor cu mobilitate redusă,
care nu pot coborî în zona criptelor.



Figura 13
Stație dedicată persoanelor nevăzătoare, cu descriere în Braille,
completată de descriere audio.

Cea de-a doua zi a cursului de formare a fost dedicată vizitei la Muzeul Marinei, un edificiu redeschis în 2023, după un proces de restaurare și reamenajare care a durat șase ani și a costat aproximativ 72 milioane de euro, la care se adaugă în jur de 1,5 milioane de euro pentru realizarea dispozitivelor de mediere digitală, conform informațiilor furnizate de Chloé Chaspoul și Mathilde Teissier, gazdele noastre.

Parcursul este presărat cu stații destinate fie vizitelor în familie, marcate cu un steguleț verde, situație în care vizitatorii sunt invitați să descopere într-o manieră atractivă, interactivă și menită să dezvolte curiozitatea specifică vârstei copilăriei în scopul formării spiritului de cercetare științifică, fie vizitelor destinate persoanelor cu nevoi speciale, evidențiate cu ajutorul stegulețului portocaliu, dispozitivele fiind prevăzute cu taburete cu roțile pentru persoanele cu mobilitate redusă, care pot fi poziționate după preferințe, cu descriere în Braille și machete 3D, care conțin cel puțin un detaliu reprodus la dimensiunea reală a obiectului expus, restul fiind micșorat la o scară menționată, pentru a permite nevăzătorilor să își formeze o idee despre mărimea exponatului, cu ghidaj în limbajul semnelor francez, cu posibilitatea adăugării sau eliminării subtitrării, în funcție de nevoia precisă a utilizatorului, dar și cu explicații în limbaj simplu, destinat persoanelor cu dificultăți cognitive. Există desigur și stații de mediere muzeală care vizează publicul generalist, situație în care se poate alege limba de furnizare a informațiilor, limbajul francez al semnelor regăsindu-se în toate cazurile printre opțiunile disponibile.



Figura 14

Stație dedicată persoanelor cu nevoi speciale, marcată cu steguleț portocaliu, care include și reproducerea unor detalii în mărimea naturală.



Figura 15

Stație dedicată persoanelor cu nevoi speciale, marcată cu steguleț portocaliu, care include și reproducerea unor detalii în mărimea naturală.



Figurile 16-19

Stații dedicate familiilor, marcate cu steag și etichetă verde, și respectiv publicului generalist, care tratează aceeași temă, abordată din perspective diferite. Interpretarea în limbajul semnelor francez este disponibilă pe toate ecranele din parcursul expozițional și poate fi completată cu subtitrare în limba aleasă de utilizator, pentru cei care preferă să aibă acces la conținut și în format text.

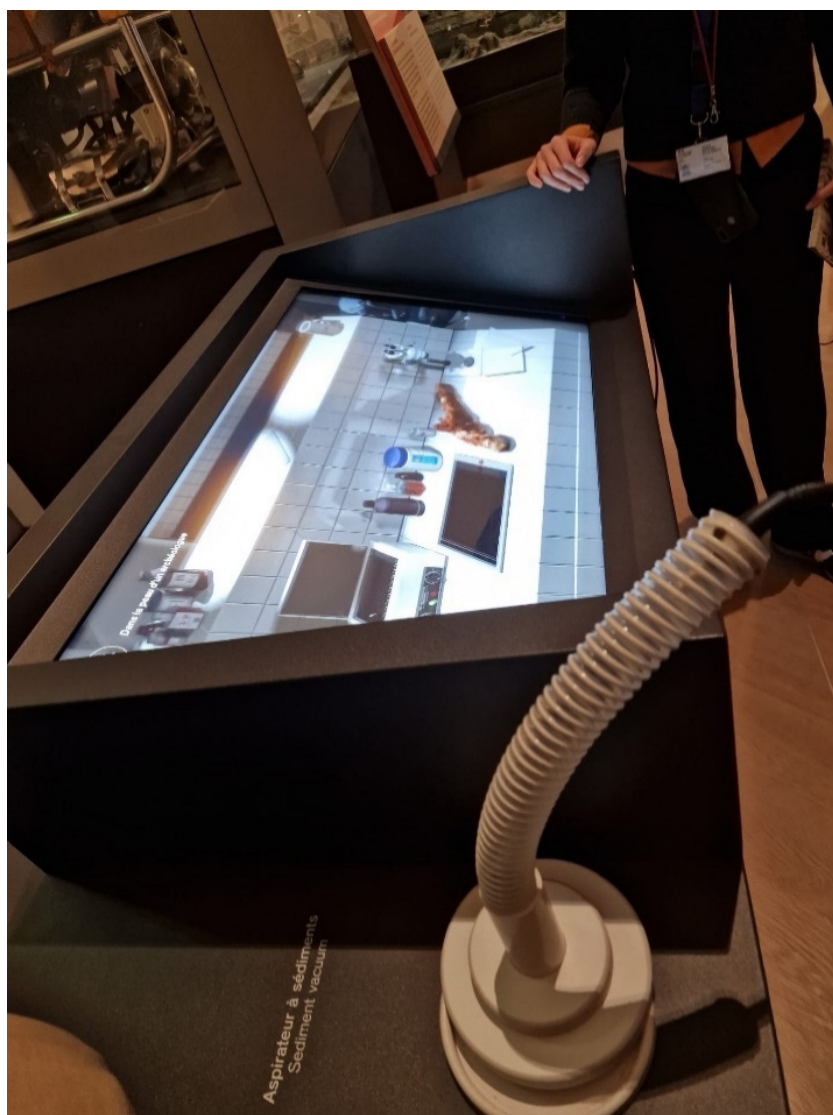


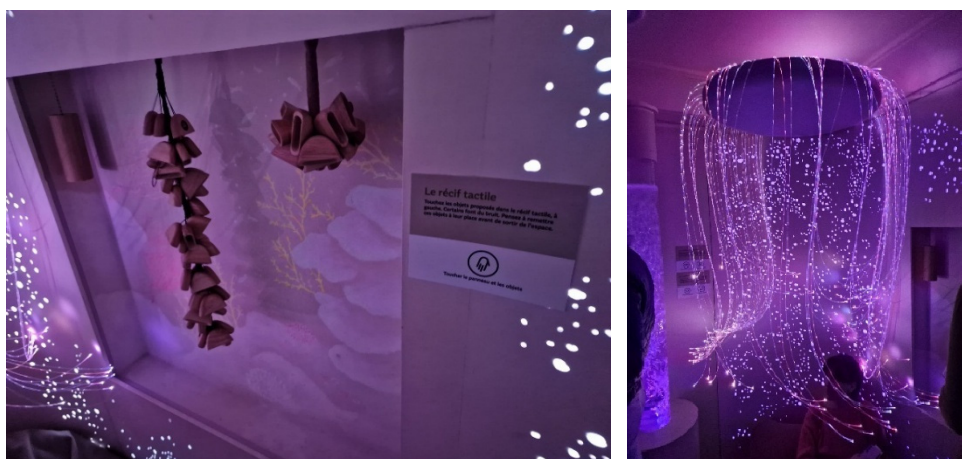
Figura 20

Exemplu de explicare prin gamificare a unor operațiuni cheie specifice identificării de obiecte de patrimoniu prin practicarea arheologiei acvatice și restaurării acestora.



Figurile 21-23

Obiecte maror, în original și ca reproducere 3D pentru a putea fi atinse de publicul nevăzător, însoțite de descriere în limbajul semnelor și în limbaj simplificat.



Figurile 24-25

Imagini din sala Snoezelen, un spațiu multisenzorial controlat destinat persoanelor cu autism.

Drept concluzie, putem afirma cu încredere că viitorul muzeelor este unul incluziv și că facilitarea liberului acces al tuturor la patrimoniu prin furnizarea de informații folosind toate canalele de comunicare disponibile contribuie substanțial la un astfel de demers de deschidere către public, care se consolidează de la an la an și care are ca rezultat o societate mai prietenoasă și mai primitoare pentru toți.

BIBLIOGRAFIE

European Union: „Key Figures on European Living Conditions”, ediția 2024, Publications Office of the European Union, Luxembourg, 2024

United Nations Children’s Fund (UNICEF), Division of Data, Analytics, Planning and Monitoring: „Children with Disabilities in Europe and Central Asia: A statistical overview of their well-being”, November 2023

Resurse web

Disability in the EU: facts and figures - Consilium

Statistics | Eurostat

<https://react-culture.eu/>