

DIGITALIZAREA - SFÂNTUL GRAAL AL FUNCȚIILOR MUZEULUI?

Digitalisation - The Holy Grail of Museum Functions?

Dr. Valer RUS

ABSTRACT

This article promotes a new thesis: introducing the newest function of digitalisation among the classical museum functions, based on the PRC model (Preservation, Research, Communication of heritage). Digitalisation would be a self-standing museum function and would be used by the museums in Romania to adapt to the new social context, dramatically influenced by the COVID-19 crisis.

Key-words: museum functions, digitalization, digitization, new museum functions

<https://doi.org/10.61789/rm.2020.09>

Acest articol are două părți, o introducere teoretică dedicată recapitulării funcțiilor muzeului și o analiză de fond cu privire la noul rol și loc al digitalizării între funcțiile muzeului în contextul accelerării fără precedent a penetrării tehnologiei TIC în viața societății omenești și sub presiunea actualului context epidemiologic cauzat de COVID-19.

În anul 2002 am avut șansa de a-l avea (din nou) profesor pe Radu Florescu, lector invitat la cursul de „Bazele muzeologiei”, organizat de Centrul pentru Formare, Educație Permanentă și Management în Domeniul Culturii (ulterior CPPC, azi INCFC). La cursul recapitulativ de dinaintea examenului de absolvire ne-a întrebant: „Care sunt funcțiile muzeului?” Bineînțeles, „învățaserăm” atâta muzeologie în perioada cursului încât am eșuat cu toții în oferirea răspunsurilor corecte. Și atunci ne-a predat cea mai scurtă, intensă și de neuitat lecție de muzeologie primitivă vreodată: funcțiile principale ale muzeului sunt conservarea, cercetarea și valorificarea patrimoniului.

Ulterior, aprofundând subiectul prin lecturi ale unor autori consacrați, am descoperit pleiada de funcții mai mult sau mai puțin importante, fundamentale sau derivate ale celor trei amintite anterior. Astăzi, diferitele școli de muzeografie ale lumii oferă propria perspectivă asupra acestui subiect, dublate de poziția oficială a ICOM – Consiliul Internațional

al Muzeelor – și de legislația proprie a statelor.

Astfel, conform manualului de concepte cheie ale muzeologiei, editat sub egida ICOM¹, funcțiile muzeului pornesc de la triada de aur, menționată și de Radu Florescu, adică preservare (achiziție, conservare și managementul colecțiilor), cercetare și comunicare (în sens de educare și expunere)². Subfuncția de educație mai este descrisă și ca fiind una de mediere. În secolul XX se impune o nouă fațetă a funcțiilor muzeului, și anume cea de delectare, care ocupă azi un rol major în contextul operării muzeului în industria petrecerii timpului liber. Academia Reinwardt din Amsterdam include în cadrul comunicării și subfuncția publicării, atât de dragă specialiștilor muzeelor românești³.

Conform definiției ICOM a muzeului, mai precis conform ultimei definiții recunoscute oficial în anul 2007, acesta „colectează, conservă, cercetează, comunică și expune moștenirea materială și imaterială a umanității și mediului înconjurător, cu scopul educării, studiului și delectării”⁴.

Conform Manualului practic de administrare

1 André Desvallées, François Mairesse, *Key Concepts of Museology*, ed. Armand Colin, ICOM, 2010.

2 Ibidem, p. 20. Acesta mai este cunoscut și ca modelul PRC – Preservation, Research, Communication.

3 Ibidem, p. 29.

4 <https://icom.museum/en/resources/standards-guidelines/museum-definition/>

a unui muzeu, editat de ICOM în anul 2004⁵, între funcțiile muzeului mai sunt amintite: catalogarea; managementul colecțiilor în sens de accesii (mod de intrare în colecție), dezvoltarea expozițiilor, controlul depozitării și managementul conservării (p. 41); educația continuă (în contextul celorlalte funcții ale muzeului – p. 119).

Cea mai nouă lucrare de sinteză cu privire la istoria conceptelor muzeografice ale lumii, apărută sub egida ICOM în anul 2019, reamintește de dezvoltarea schemei PRC în APRC, cu introducerea Administrării patrimoniului înaintea prezervării-cercetării-comunicării acestuia⁶. Această schemă îi aparține lui Peter van Mensch. Un alt celebru gânditor din domeniul muzeologiei europene, Georges Henri Rivière, propunea o alternativă la modelul trinomial clasic: selectare, teaurizare și prezentare⁷.

Legislația românească de specialitate preia coordonatele generale internaționale, dar le adaptează și la specificul școlii românești de muzeografie, concentrată mai mult pe importanța protejării și cercetării patrimoniului și mai puțin asupra valorificării acestuia. Astfel, conform legii muzeelor și colecțiilor publice nr. 311/2003, funcțiile principale ale muzeului sunt definite în articolul 4, lit. a-c: „a) constituirea, conservarea și restaurarea patrimoniului muzeal; b) evidența, protejarea, cercetarea și dezvoltarea patrimoniului muzeal; c) punerea în valoare a patrimoniului muzeal în scopul cunoașterii, educării și recreării.”

Așa cum se poate constata foarte ușor, deocamdată nu avem inclusă între funcțiile principale ale muzeului digitalizarea. Acesta este motivul pentru care trecem la a doua parte a lucrării noastre, pentru a prezenta în final teza principală.

Am avut onoarea de a continua în ultimii ani activitatea marilor noștri profesori din muzeologia românească, precum Radu Florescu, Ioan Opriș sau Virgil Nițulescu, și am avut ocazia să predau tinerilor noștri muzeografi lecția fundamentală despre funcțiile muzeului. La cursul de Bazele Muzeologiei, organizat de INCFC București, mă folosesc de o întrebare ajutătoare atunci când îi întreb pe cursanți care cred ei că sunt funcțiile muzeului și le aduc aminte de funcțiile organismului uman, sau procesele care contribuie la buna funcționare

a omului. Omul recent însă nu se mai limitează la utilizarea funcțiilor biologice pentru funcționarea sa optimă în societate, ci a adăugat un nou instrument în arsenalul cu care l-a înzestrat natura, și anume procesorul artificial conectat la cunoașterea globală, să-i spunem smartphone, tabletă sau computer, bineînțeles conectate la internet.

În primele două decenii ale secolului XXI, societatea umană a plonjat în oceanul interconectării globale, prin democratizarea fără precedent a accesului la tehnologie, din ce în ce mai miniaturizată și performantă, conectată la internet și beneficiind de autonomie zilnică. Apariția în 2007 a telefonului inteligent cu ecran tactil, conectat la internet și cu o baterie care ține (aproape) o zi – iPhone – a revoluționat modul în care funcționează azi societatea. Continuarea acestui proces ireversibil și revoluționar cu apariția tabletei (înlocuitor ideal al computerului de tip desktop sau laptop), mai recent a inteligenței artificiale, la care se adaugă dezvoltările uluitoare din domeniul realității virtuale și augmentate, a adus rapid muzeele din toată lumea în fața unor noi oportunități, dar și provocări.

În primii ani de după 2000, computerele, aparatele de scanat sau fotografiat, accesul la internet și instrumentele din ce în ce mai evolute de cercetare non-invazivă au devenit instrumente indispensabile în desfășurarea activităților muzeale, care operaționalizează în mod curent funcțiile muzeului. Să le luăm pe rând.

Mergând pe schema cea mai redusă a funcțiilor muzeului, de tip PRC, adică prezervare-cercetare-comunicare, oricare dintre activitățile curente din muzeu se realizează cu folosirea tehnologiei. Conservarea patrimoniului și restaurarea acestuia se bazează pe analize din ce în ce mai detaliate ale bunurilor culturale de patrimoniu și pe instrumente conectate la tehnologie: aparate de fotografiat, microscopie electronice, aparate de măsurare a temperaturii și umidității conectate la sisteme de climatizare automatizate care permit reglarea constantă a indicatorilor cheie monitorizați etc. Bunuri culturale mobile sau imobile sunt „restaurate” în mediu virtual înainte ca specialistul să mai pună mâna pe ele, cu simulări din ce în ce mai performante, la rezoluții și claritate fără precedent.

Cercetarea patrimoniului cultural se face astăzi într-o manieră care nu putea fi nici măcar imaginată acum câteva zeci de ani, crezând că sunt doar apanajul filmelor de science fiction. Astăzi, avem instrumente

5 Patrick J. Boylan (coord.), *Running a Museum: A Practical Handbook*, ICOM, Paris, 2004.

6 Bruno Brulon Soares (ed.), *A History of Museology. Key authors of museological theory*, ICOFOM, Paris, 2019, p. 156.

7 Ibidem, p. 82.

de scanare aeriană de tip LIDAR⁸, sau radarul cu laser, care permite prospectarea solului la adâncime mai mică sau mai mare, cu izolarea vegetației din stratul superior, care permite cercetarea arheologică non-invazivă, care aduce cu sine economii în gestionarea resurselor umane, materiale, financiare și de timp fără precedent. Scanerile tridimensionale permit analiza obiectelor într-o manieră care este inaccesibilă ochiului uman. Documentarea în sens de salvare a imaginii și a sunetului a ajuns la un nivel de performanțe incredibile, dacă ar fi să menționăm aici doar filmările aeriene cu drona la înălțime joasă sau medie, camerele video cu rezoluții inumane (4K), microfoane capabile de izolarea sunetului de fond, programe / softuri de procesare a imaginii și sunetului etc.

Evidența patrimoniului are acces la baze de date nemaivăzute, care pot merge de la simple fișiere de tip descriptiv / tabelar la anexe de tip imagine sau film, cu capacități de stocare practic nelimitate, generare de coduri de bare pentru identificare rapidă cu ajutorul scanerelor cu infraroșu, indexare nelimitată cu cuvinte cheie care permit asocieri și identificări în timp real, introducerea inteligenței artificiale în operarea cu metadate și metabaze de date. Programul DOCPAT este doar vârful aisbergului care poate deveni în curând moștenirea culturală a întregii României, pusă la dispoziția publicului prin intermediul internetului⁹.

Valorificarea patrimoniului este posibilă astăzi într-o manieră și cu indicatori cantitativi și calitativi care depășesc capacitatea umană de cunoaștere de-a lungul unei vieți de om. Expunerea, educația culturală, documentarea în sens de informare profesională / științifică sau delectarea publicului cu ajutorul site-urilor de internet, rețelelor de socializare, filmelor, imaginilor, sunetelor, ecranelor tactile, senzorilor de mișcare, balizelor, geolocației, ochelarilor de realitate virtuală și augmentată, gamification, simulatoarelor de toate tipurile au devenit realitate cotidiană în muzeele din toată lumea, dar și din România.

Provocarea cea mai mare a viitorului societății umane, din punctul de vedere al procesului de muzealizare¹⁰, este dată de generarea din ce în ce

mai frecventă a bunurilor culturale materiale și imateriale doar în format digital, cu posibilitatea reală de limitare exclusivă în timp doar la această formulă (prin automatizarea proceselor de producție – robotizare sau apelul la inteligența artificială). În momentul în care creativitatea umană se va limita doar la generarea unor biți de informație pe un suport de memorie fizică (stocarea făcându-se într-o fermă de servere, situată oriunde în lume), care însă pentru noi vor avea formă, imagine, culoare, sunet sau sens așa cum au azi obiectele sau cărțile sau documentele din depozitele muzeelor noastre, întrebarea fundamentală este: „Ce vor face muzeele viitorului?” Această întrebare nu mai este doar una retorică, este motivul pentru care breșla noastră profesională trebuie să se reformeze fundamental, așa cum vom expune în teza finală. Dar, înainte de a trece la concluzii, reluăm o precizare metodologică extrem de necesară, pentru a fixa cadrele proiecției noastre.

Digitizare sau Digitalizare?

Așa cum propuneam încă din titlul articolului, militez fără ezitare pentru folosirea exclusivă a conceptului de digitalizare în muzeele noastre. Conform interpretării oferite de Scott Brennen și Daniel Kreiss, digitizarea reprezintă procesul de conversie din analog (fizic / material) în digital. Digitalizarea înseamnă procesul complex de folosire a tehnologiilor digitale și a informațiilor digitizate pentru a influența modul în care lucrurile sunt realizate, pentru transformarea modului în care este angajată organizația în interacțiunea cu beneficiarii săi, pentru a crea noi resurse. Dacă digitizarea se referă la optimizarea internă a proceselor (baze de date, automatizarea muncii, reducerea costurilor de operare), digitalizarea reprezintă strategia sau procesul care merge dincolo de simpla implementare a tehnologiei, pentru a realiza o schimbare mai adâncă, de fond, a nucleului întregii activități și a evoluției în timp a acesteia¹¹.

Așa cum s-a mai opinat și înainte, digitizarea este prezentă din punct de vedere muzeal în funcțiile clasice de achiziție, colecționare, constituire a colecției sau conservare a patrimoniului. Mai concret, acest proces îl poate reprezenta realizarea

8 <https://en.wikipedia.org/wiki/Lidar>

9 Poate chiar prin intermediul proiectului E-cultura al Unității de Management a Proiectului din cadrul Ministerului Culturii https://www.umpcultura.ro/proiecte-in-implementare_doc_883_e-cultura-biblioteca-digitala-a-romaniei_pg_0.htm

10 Muzealizarea sau muzeificarea este dobândirea calității de muzeu sau chiar „o expresie a tendinței universale umane de a conserva,

împotriva tuturor schimbărilor și degradărilor naturale, elemente ale realității obiective care reprezintă valori culturale pe care omul, ca ființă culturală, are nevoie să le conserve pentru propriile scopuri”. Conceptul a fost consacrat de Zbynek Zbyslav Stransky, apud Bruno Brulon Soares (ed.), *A History of Museology. Key authors of museological theory*, ICOFOM, Paris, 2019, p. 82.

11 Scott Brennen, Daniel Kreiss, *Digitalization and Digitization*, 2014 <http://culturedigitally.org/2014/09/digitalization-and-digitization/>

și arhivarea unui film, a unei imagini, a unui text sau a unui sunet. Digitalizarea presupune însă integrarea în ansamblul activităților unui muzeu a rezultatelor activităților de digitizare și transformarea acestora în elemente prezente în toate funcțiile muzeului, adică inclusiv la nivel de cercetare, evidență, publicare, valorificare, educare, informare, delectare.

Contextul actual. În 2020 a avut loc cea mai gravă criză sanitară pe care a traversat-o omenirea în ultimul secol. Practic, de la gripa spaniolă din anii 1918-1920, umanitatea nu a mai fost în situația de a fi nevoită să se izoleze / distanțeze social, cu scopul imediat de salvare a cât mai mulți dintre semenii noștri de pericolul iminent al îmbolnăvirii și decesului.

Spre deosebire de înaintașii noștri, societatea umană din anul 2020 a avut de partea ei instrumentul redutabil al tehnologiei. Aceasta a permis continuarea la un nivel rezonabil a vieții, apropiat de cel de dinaintea crizei. Viteza fără precedent cu care societatea a fost nevoită să se adapteze noii situații a dus la descoperirea avantajelor digitalizării în aproape toate domeniile vieții (educație, sănătate, muncă), inclusiv al petrecerii timpului liber. Ce s-a întâmplat în România în lunile martie-mai 2020 poate fi interpretat ca un preambul la societatea viitorului, în care dispariția locurilor de muncă (pe fondul automatizării și implementării inteligenței artificiale în toate domeniile) duce la instituirea venitului minim garantat universal, respectiv la apariția timpului liber permanent (!).

Muzeele românești au fost prinse total nepregătite pentru această nouă situație, asta și pentru că deși s-au făcut eforturi susținute pentru digitizarea instituțiilor noastre (avem computere, scanere, aparate de fotografiat / filmat, baze de date), nu am fost preocupați niciodată de digitalizare, pentru că am fost obișnuiți permanent să livrăm conținuturi analog, la sediul muzeului. Soluția pe care o

propunem pentru intrarea muzeelor românești în contemporaneitate este includerea digitalizării între funcțiile principale ale muzeului.

Teză:

Funcțiile principale ale muzeului sunt conservarea, cercetarea și valorificarea prin digitalizare a moștenirii culturale și naturale.

Reorganizarea muzeelor românești se poate face în ritm accelerat, prin modificarea legislației de specialitate, care să permită metabolizarea noilor funcții ale muzeului. Includerea digitalizării în legea muzeelor și colecțiilor (care este evident uzată moral) ca una dintre funcțiile principale va duce la tratarea cu seriozitate a acestui subiect, care acum este de multe ori expedit în categoria instrumentelor auxiliare care să permită îndeplinirea funcțiilor clasice ale muzeului.

Ranforsarea prin lege a noului loc și rol al digitalizării în planul funcțiilor muzeului va duce la:

- creare de noi birouri, secții, servicii, departamente sau chiar direcții, cu schemă de personal proprie;
- dezvoltare de competențe și expertiză, actualizate permanent;
- dotarea cu echipamente adecvate îndeplinirii misiunii proprii;
- integrarea transversală a conținuturilor digitale prin: dezvoltare permanentă de colecții, conservare și restaurare, cercetare, documentare și evidență a patrimoniului;
- creare de conținuturi digitale care servesc la: expunere îmbunătățită a patrimoniului, educație modernă și interactivă, delectare adaptată așteptărilor beneficiarilor.

Toate aceste demersuri vor contribui în final la pregătirea muzeului pentru îndeplinirea și pe viitor a misiunii sale permanente: protejarea și transmiterea moștenirii culturale și naturale, indiferent de forma lor.

Bibliografie:

- André Desvallées, François Mairesse, Key Concepts of Museology ed. Armand Colin, ICOM, 2010.
Bruno Brulon Soares (ed.), A History of Museology. Key authors of museological theory, ICOFOM, Paris, 2019.
Patrick J. Boylan (coord.), Running a Museum: A Practical Handbook, ICOM, Paris, 2004.
Proiectului E-cultura al Unității de Management a Proiectului din cadrul Ministerului Culturii https://www.umpcultura.ro/proiecte-in-implementare_doc_883_e-culturabiblioteca-digitala-a-romaniei_pg_0.html
Scott Brennen, Daniel Kreiss, Digitalization and Digitization, 2014 <http://culturedigitally.org/2014/09/digitalization-and-digitization/>
<https://en.wikipedia.org/wiki/Lidar>
<https://icom.museum/en/resources/standards-guidelines/museum-definition/>

Dr. Valer RUS

Manager Muzeul "Casa Mureșenilor", rus.valer@gmail.com