

# Expoziții virtuale online – aspecte privind contribuția la promovarea patrimoniului cultural național

Florin Gheorghe FILIP<sup>1</sup>, Cristian CIUREA<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Academia Română - INCE & BAR, București, România

<sup>2</sup>Academia de Studii Economice, București, România

ffilip@acad.ro, cristian.ciurea@ie.ase.ro

## 1. Introducere

În zilele noastre, suntem martori și participanți la o revoluție tehnologică în care fiecare activitate umană este influențată de noile tehnologii informatice. Tehnologiile cele mai moderne pe care le folosim astăzi, respectiv aplicațiile mobile, cloud computing, internetul obiectelor și așa mai departe, ne-au afectat viețile și domeniile noastre de activitate. Sectorul cultural trebuie să se adapteze la această (r)evoluție, deoarece oamenii nu mai intră într-o bibliotecă pentru a citi o carte în format fizic atunci când au posibilitatea de a o citi online [1].

Bibliotecile, muzeele și arhivele, care au acumulat, întrețin și facilitează accesul la bunuri culturale cu valoare informațională, artistică, educațională și recreativă nu se pot sustrage tendințelor generale. Ele evoluează neîncetat sub influența noilor tehnologii informatice. O bună parte din aceste instituții și-au creat deja arhive cu versiuni digitale ale obiectelor culturale pentru scopuri de preservare a conținutului și punere la dispoziția unui public extins sub diferite forme. Un exemplu important este digitizarea și faximilarea, realizată la inițiativa Acad. E. Simion, a manuscriselor lui Eminescu expuse apoi pe site Bibliotecii Academiei Române (BAR) sub forma unei colecții digitale (<http://www.biblacad.ro/Eminescu.html>)[13]. Alte exemple sunt Arhiva „Traian Vuia” (<http://www.biblacad.ro/Vuia.htm>), Manuscrisele lui Cioran (<http://www.biblacad.ro/manuscriseCioran.html>) și colecția digitală compusă din 42 de cărți și manuscrise ale unor „Personalități care au schimbat lumea” accesibile din 2009 pe același site (<http://www.biblacad.ro/UPCmenu.html>). Și evoluția continuă.

Acest lucru se întâmplă și în cazul muzeelor și galeriilor de artă, unde vizitatorii nu mai intră pentru a vedea o sculptură sau alt tip de obiect cultural fără a se informa mai întâi vizionând imaginea online a respectivului obiect, pe care o găsesc folosind, de exemplu, Google, sau direct la o adresă cunoscută în spațiul virtual..

## 2. Expoziții virtuale online

Una din activitățile principale ale muzeelor este, prin tradiție, organizarea de expoziții. La rândul lor, bibliotecile organizează expoziții ca activități, mai degrabă, secundare pentru a marca anumite evenimente sau a atrage cititori prin sălile de lectură. O formă modernă de prezentare a bunurilor culturale prin care se sporește securitatea acestora și se creează premisele pentru un acces mult mai lesne la orice oră și din orice punct de pe glob este cea a *expozițiilor virtuale on line* (EVOL). O EVOL este definită ca o colecție hipermedia (imagine, text, sunet) proiectată în jurul unei teme care îi permite utilizatorului să realizeze o experiență personalizată (centrată pe interesul său și în funcție de dispoziția sa de moment și de timpul de care dispune) prin care se va îmbogăți spiritual. Trebuie menționat că o EVOL nu e doar o „altă modalitate” de a prezenta obiectele culturale folosind o nouă tehnologie pe lângă abordările tradiționale ( de exemplu, descrierile literare, tipărirea de cărți poștale și albume,

crearea de filme etc). Altfel spus, o EVOL, prin caracterul său dinamic (se poate actualiza în orice moment) și prin varietatea conținutului și a formelor de prezentare, este mai mult decât o colecție digitalizată, caracteristică anilor '90, sau o carte electronică. În plus, o EVOL poate furniza într-un număr mare de limbi mai multe informații decât cele care pot fi cuprinse într-o etichetă cu dimensiuni reduse, scrisă într-una sau, maximum, două limbi, plasată sub obiectul expus într-o expoziție cu obiecte fizice.

Expozițiile virtuale mai au și alte avantaje precum posibilitatea reutilizării, minimizarea riscurilor de securitate pentru obiectele originale și a costurilor atunci când expoziția se dorește a fi realizată în locuri diferite de cel al păstrării obiectelor.

Menirea EVOL este acela de a atrage vizitatorii să revină într-o instituție culturală să vadă cu ochii lor obiectul cultural real și să nu fie mulțumiți doar cu o simplă imagine pe hârtie sau online a aceluși obiect.

O expoziție virtuală nu este doar o galerie de imagini în care utilizatorul poate defila pentru a vizualiza imaginile din interiorul galeriei. Expoziția virtuală presupune o interacțiune cu utilizatorii, pentru a colecta experiențele acestora, pentru a le da ceea ce au nevoie, pentru a-i determina să viziteze expoziția fizică sau un număr de obiecte culturale pe care le-au găsit în interiorul expoziției virtuale.

În ceea ce privește numărul de vizitatori, este foarte dificil a avea informații exacte cu privire la numărul de vizitatori unici pe parcursul unei perioade de timp, pentru că există unii vizitatori care revin de multe ori pentru a vizita instituția. Putem avea detalii cu privire la numărul de vizite, dar nu și cu privire la numărul de vizitatori unici [2].

### **3. Aspecte privind digitizarea patrimoniului cultural**

Mai multe instituții europene au reanalizat patrimoniul cultural în ultimii ani și au descoperit potențialul pe care acesta îl poate oferi pentru dezvoltarea economică a instituțiilor și a țărilor care gestionează acest patrimoniu cultural. Patrimoniul cultural este considerat ca fiind o resursă economică strategică, care poate genera venituri pentru instituțiile culturale [3, 4]. Problema este că mare parte a patrimoniului cultural disponibil în biblioteci, arhive și muzee nu este digitalizat. În acest moment, doar 10% din patrimoniul cultural european a fost digitalizat, iar restul de 90% trebuie să fie digitalizat în următorii ani [5]. Acest proces va necesita o mulțime de resurse, care trebuie să fie alocate de instituțiile culturale sau de către guverne în perioada următoare.

În scopul de a realiza digitizarea, conservarea și valorificarea patrimoniului cultural, trebuie să se ia în considerare următoarele procese:

- digitizarea trebuie să fie realizată prin scanarea sau fotografierea obiectelor culturale și atribuirea metadatelor, în scopul de a crea baze de date cât mai corecte și complete cu formate digitale ale obiectelor culturale;
- prezervarea obiectelor digitalizate înseamnă asigurarea calității înalte a formatelor digitale ale obiectelor culturale și realizarea de copii de siguranță;
- implementarea expozițiilor virtuale înseamnă a proiecta, dezvolta, implementa și întreține expoziții virtuale, în scopul de a promova colecții diferite, pentru a atrage vizitatori și a valorifica patrimoniul cultural.

Expozițiile virtuale au o influență semnificativă asupra proceselor de mai sus, și anume digitizarea și conservarea obiectelor digitalizate, pentru că în cazul în care aceste procese oferă rezultate bune, atunci proiectarea și dezvoltarea de expoziții virtuale online va fi mai ușoară. Dacă avem mai multe obiecte digitalizate, putem alege între ele, în scopul de a crea cele mai atractive expoziții virtuale, care pot convinge vizitatorii să revină în instituțiile de cultură.

Se pare că strategiile de marketing funcționează, de asemenea, în domeniul patrimoniului cultural și instituțiile culturale trebuie să promoveze mai bine colecțiile lor, în scopul de a atrage mulți vizitatori. Unii dintre tinerii nu cunosc care sunt oportunitățile oferite de un muzeu sau o bibliotecă pe lângă care trec zilnic pe drum. Rolul expozițiilor virtuale este de a deschide mintea publicului țintă și de a le spune ce pot vedea.

#### 4. Realizarea de expoziții virtuale online folosind instrumente moderne

Atunci când discutăm despre implementarea expozițiilor virtuale, trebuie să luăm în considerare literatura științifică anterioară și toate recomandările primite de la specialiști care au lucrat în sectorul cultural și au creat și întreținut expoziții fizice [6, 7, 8, 9].

În realizarea unei expoziții virtuale participă mai multe categorii de specialiști: cei care gestionează obiectele fizice originale, cei care le selectează și elaborează scenariul expoziției, cei care adaugă elemente suplimentare (informații privind crearea obiectului, autorul, modul de achiziție etc., mult mai ample decât ar încăpea pe o etichetă plasată sub obiectul expus într-o expoziție tradițională), care pot fi colaboratori externi ai bibliotecii sau muzeului și ... informaticienii. Cei din urmă își transferă cunoștințele și rezultatele sub forma unor produse informatice care pot fi folosite și refolosite direct de bibliotecari sau muzeografi.

Biblioteca Academiei Române ( BAR) a fost implicată în proiectul *Athena Plus* ( <http://www.athenaplus.eu/> ) și este beneficiarul unui instrument informatic performant conceput special pentru a facilita realizarea de expoziții virtuale, denumit MOVIO [10]. Acest instrument permite crearea de expoziții virtuale online, care pot fi exportate ca aplicații mobile native pentru dispozitive mobile cu sisteme de operare iOS și Android.

Pe parcursul ultimilor ani, Biblioteca Academiei Române a implementat o serie de expoziții virtuale online cu MOVIO, și anume:

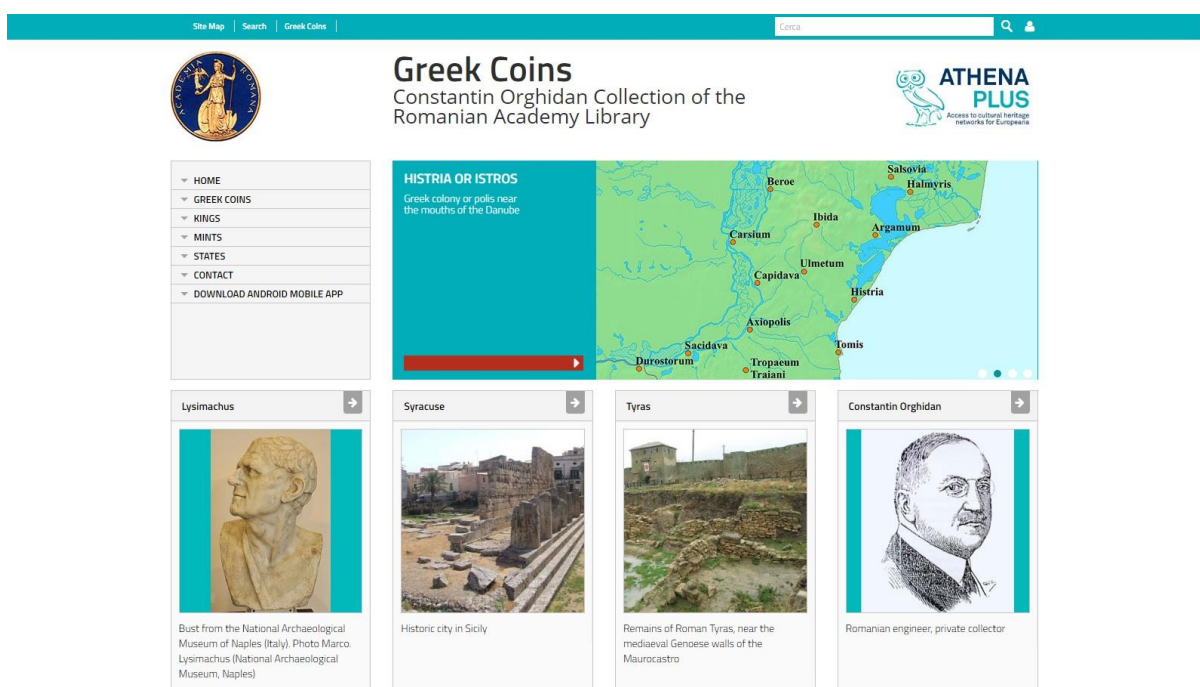
- *Constantin Brâncoveanu – domn al Țării Românești*, care poate fi accesată la adresa: <http://movio.biblacad.ro/BRANCO/>
- *Monede grecești – colecția Constantin Orghidan a Bibliotecii Academiei Române*, (<http://movio.biblacad.ro/COINS/>);
- *Sigilii – tezaur de istorie* ( <http://movio.biblacad.ro/SEALS/> )
- *Ștefan Luchian – desenator* ( <http://movio.biblacad.ro/LUCHIAN/> );
- *Sfântul Antim Ivireanul* ( <http://movio.biblacad.ro/ANTIM/> >

Figurile de mai jos prezintă o serie de imagini( capturi de ecran) din expoziții virtuale create cu MOVIO ( <http://wiki.athenaplus.eu/index.php/MOVIO>) și implementate la Biblioteca Academiei Române, furnizorul obiectelor culturale utilizate în implementarea acestora.



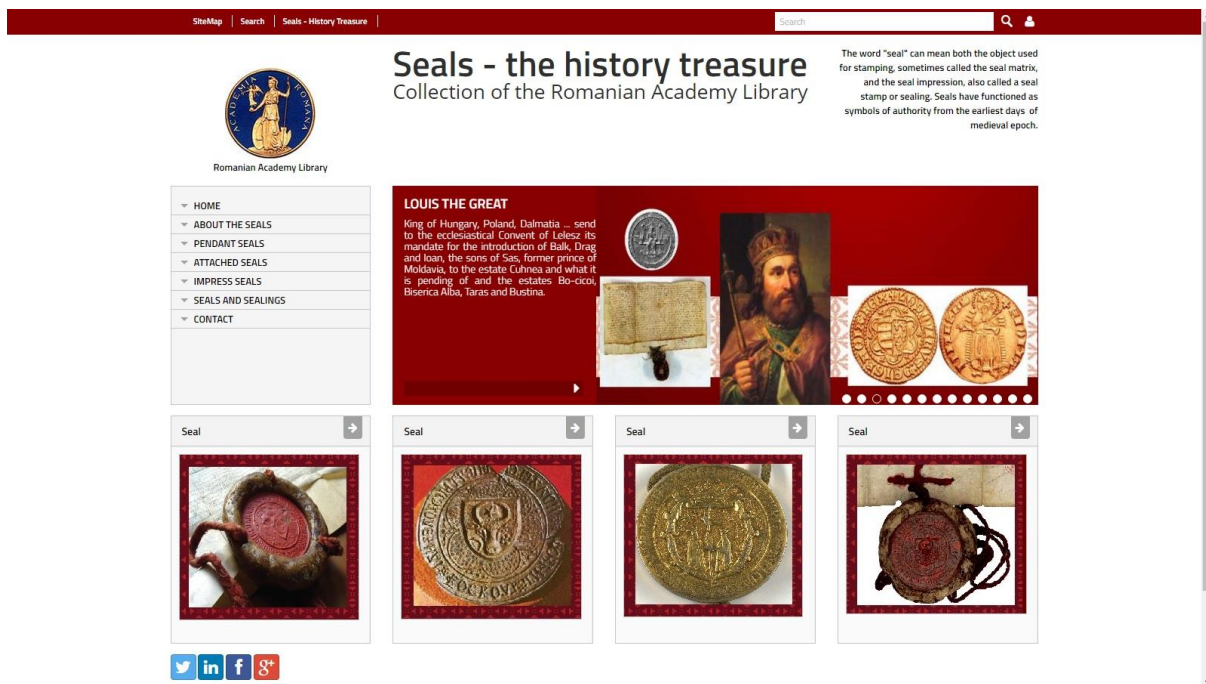
**Fig. 1.** Expoziția virtuală online *Constantin Brâncoveanu – domn al Țării Românești*

În cadrul expoziției *Constantin Brâncoveanu – domn al Țării Românești* se prezintă documente istorice și sigilii din colecțiile Bibliotecii Academiei Române, aparținând epocii în care Constantin Brâncoveanu era domn al Țării Românești.



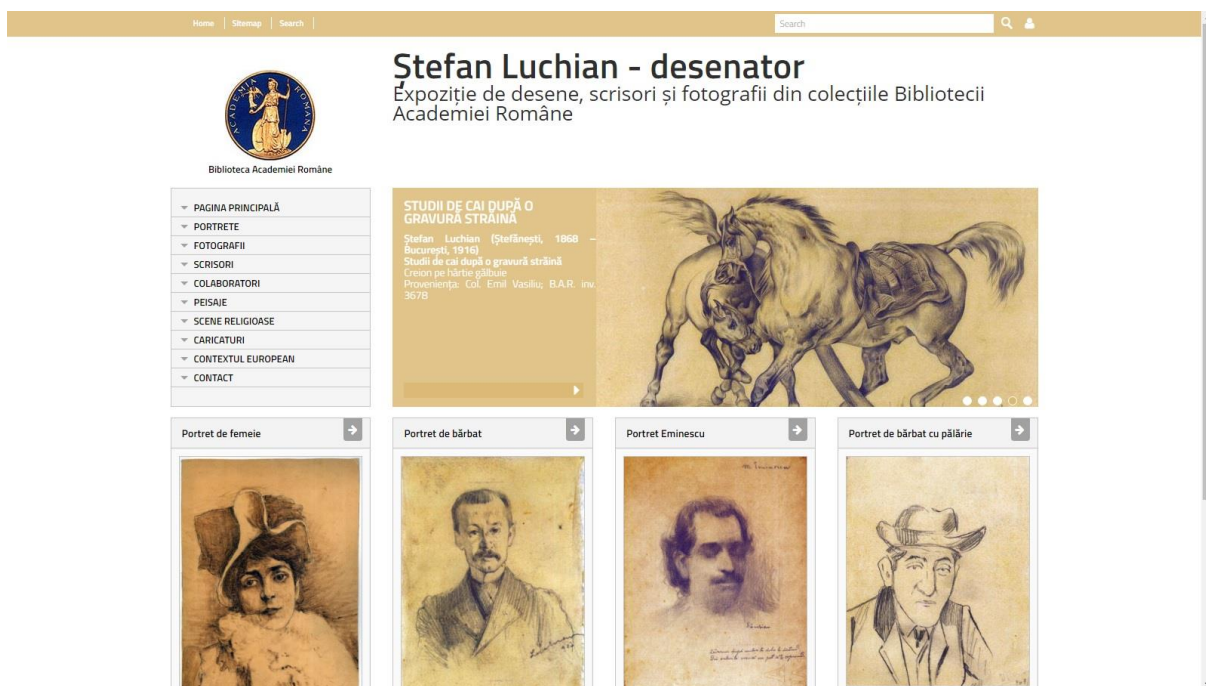
**Fig. 2.** Expoziția virtuală online *Monede grecești – colecția Constantin Orghidan*

În cadrul expoziției *Monede grecești – colecția Constantin Orghidan* se prezintă colecția de monede de aur grecești aparținând Bibliotecii Academiei Române, precum și elemente istorice și geografice care caracterizează perioada respectivă.



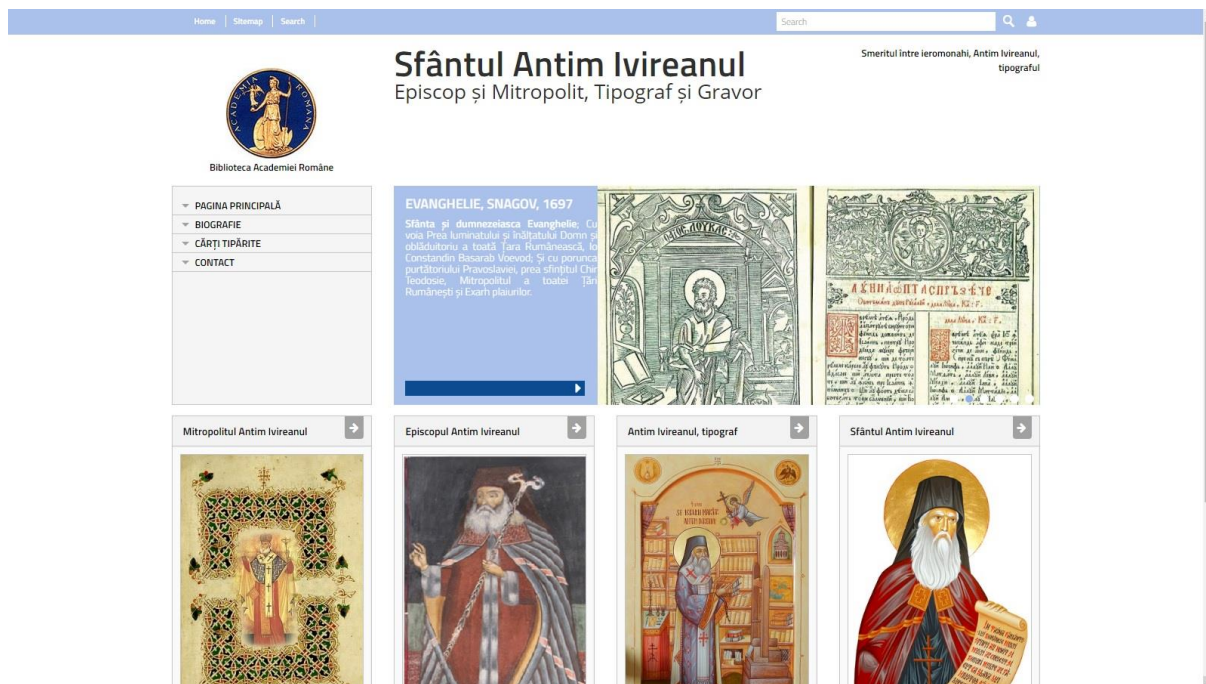
**Fig. 3.** Expoziția virtuală online *Sigilii – tezaur de istorie*

În cadrul expoziției *Sigilii – tezaur de istorie* se prezintă toate tipurile de sigilii istorice din colecțiile Bibliotecii Academiei Române, precum și detalii despre epoca și personalitățile care le-au folosit.



**Fig. 4.** Expoziția virtuală online *Ștefan Luchian – desenator*

În cadrul expoziției *Ștefan Luchian – desenator* se prezintă colecțiile de desene, scrisori și fotografii aparținând artistului Ștefan Luchian și care se regăsesc în arhivele Bibliotecii Academiei Române.



**Fig. 5.** Expoziția virtuală online *Sfântul Antim Ivireanul*

În cadrul expoziției *Sfântul Antim Ivireanul* se prezintă colecțiile de cărți tipărite de Antim Ivireanul, care se regăsesc în arhivele Bibliotecii Academiei Române, precum și detalii biografice despre Sfântul Antim Ivireanul.

Implementarea expoziției virtuale folosind obiecte culturale scanate aparținând unei instituții culturale sau mai multor instituții culturale nu este un proces simplu. Apar probleme în ceea ce privește drepturile de autor, permisiunile, rezoluțiile imaginilor și așa mai departe. În afara acestor probleme tehnice, trebuie depășită mentalitatea oamenilor din instituțiile culturale, care cred că, în cazul în care vor pune la dispoziție online o copie digitală a obiectului cultural, atunci vizitatorii nu vor fi interesați să vină în cadrul instituției pentru a avea acces la acel obiect [11]. În acest fel, managerii instituțiilor de cultură, cum ar fi biblioteci și muzee, se tem că instituțiile lor vor pierde vizitatorii actuali în viitorul apropiat. Această ipoteză a fost contrazisă de diferite exemple de muzee care vând exemplare digitale de picturi celebre (de exemplu, Mona Lisa sau Gioconda a lui Leonardo Da Vinci), iar numărul lor de vizitatori a crescut [12].

## 5. Concluzii

Societatea actuală prezintă un comportament diferit față de societatea de acum zece sau douăzeci de ani. Acest aspect, care a fost semnalat și descris cu mulți ani în urmă [ 8,9] trebuie luat în considerare atunci când se decide aplicarea unei strategii pentru a crește numărul de vizitatori sau veniturile instituțiilor culturale. În prezent există produse informatice și metodologii de realizare a expozițiilor virtuale [14. 15], modele de alegere multicriterială [16, cap. 6] și chiar laboratoare de testare a programelor de tip „ open source” [17].

Politicile de marketing au un impact extraordinar asupra comportamentului uman și acest lucru trebuie să fie exploatat pentru a promova cultura în rândul tinerilor, în special. Dezvoltarea și implementarea expozițiilor virtuale are ca prim obiectiv de a promova și valorifica patrimoniul cultural din instituțiile culturale. De asemenea, este de așteptat ca rolul

bibliotecarilor și al muzeografilor să evolueze și să se diversifice în mod sincron cu noile evoluții tehnologice și posibilități de comunicare a conținutului colecțiilor [18].

## Bibliografie

- [1] C. Ciurea, F. G. Filip, „The Role of Virtual Exhibitions in Cultural Heritage Digitization, Preservation and Valorization,” *Proceedings of the 15th International Conference on Informatics in Economy, IE 2016*, 02 - 05 June 2016, Cluj-Napoca: 79-83.
- [2] C. Ciurea, F. G. Filip, “Validation of a Business Model for Cultural Heritage Institutions,” *Informatica Economică*, Vol. 19, No. 2, 2015, ISSN 1453-1305: 46-56. Disponibil la: <http://revistaie.ase.ro/content/74/05%20-%20ciurea,%20filip.pdf>
- [3] EC 2015, *Getting cultural heritage to work for Europe, Report of the Horizon 2020 Expert Group on Cultural Heritage*, 2015, ISBN 978-92-79-46046-3, Disponibil la: <http://www.kowi.de/Portaldata/2/Resources/horizon2020/coop/H2020-Report-Expert-Group-Cultural-Heritage.pdf> .
- [4] Europeana Foundation, “Transforming the world with culture: Next steps on increasing the use of digital cultural heritage in research, education, tourism and the creative industries,” *White Paper*, September 2015, Disponibil la: [http://pro.europeana.eu/files/Europeana\\_Professional/Publications/Europeana%20Presidenciei%20White%20Paper.pdf](http://pro.europeana.eu/files/Europeana_Professional/Publications/Europeana%20Presidenciei%20White%20Paper.pdf) .
- [5] DAE, *Digital agenda for Europe. A Europe 2020 Initiative* [online], 2010, Disponibil la: <http://ec.europa.eu/digital-agenda> .
- [6] F. G. Filip, C. Ciurea, H. Dragomirescu, I. Ivan, “Cultural Heritage and Modern Information and Communication Technologies,” *Technological and Economic Development of Economy*, Vol. 21, No. 3, May 2015, Taylor & Francis: 441–459.
- [7] C. Ciurea, F. G. Filip, “A Business Model for the Interaction Between Actors of Cultural Economy,” *Proceedings of the 14th International Conference on Informatics in Economy, IE 2015*, 30 April - 03 May 2015, Bucharest, Romania, ASE Printing House: 102-107. Disponibil la: [http://213.177.9.178/publicatii\\_proprii/FGFilip\(2015\)IE.pdf](http://213.177.9.178/publicatii_proprii/FGFilip(2015)IE.pdf)
- [8] F. G. Filip, “Information Technologies in Cultural Institutions,” *Studies in Informatics and Control*, Vol. 6, No. 4, 1996: 385-400. disponibil la [http://biblacad.ro/publicatii\\_proprii/FFilip\(1996\)SIC.pdf](http://biblacad.ro/publicatii_proprii/FFilip(1996)SIC.pdf)
- [9] F. G. Filip, "Tehnologia informației și valorificarea patrimoniului cultural național." În: *ACADEMICA*, anul V , no. 69 , 1996: 22-24. Disponibil la : [http://biblacad.ro/publicatii\\_proprii/FFilip\(1996\)Academica.pdf](http://biblacad.ro/publicatii_proprii/FFilip(1996)Academica.pdf)
- [10] M. T. Natale, S. H. Minelli, B. Dierickx, P. Ongaro, M. Piccininno, D. Ugoletti, R. Saccoccio, A. Raggioli, “Exhibiting Intangible Cultural Heritage using MOVIO: a multilingual toolkit for creating curated digital exhibitions, made available by the AthenaPlus project,” *ICOM 2014 - Access and Understanding – Networking in the Digital Era: intangible Cultural Heritage*, 2014, Disponibil la: [http://www.cidoc2014.de/images/sampleddata/cidoc/papers/H-2\\_Natale\\_Minelli\\_et-al\\_paper.pdf](http://www.cidoc2014.de/images/sampleddata/cidoc/papers/H-2_Natale_Minelli_et-al_paper.pdf)
- [11] F. G. Filip, „Colecțiile de patrimoniu în era digitală; în loc de o cronică a unui workshop”, *Biblioteca*, nr 3, 2015: 68-71. Disponibil si la [http://www.biblacad.ro/publicatii\\_proprii/FGFilip\(2014\)RevistaBiblioteca.pdf](http://www.biblacad.ro/publicatii_proprii/FGFilip(2014)RevistaBiblioteca.pdf)
- [12] M. Hagedorn-Saupe, A. Peukert, „New Ways of Presenting the Past | Work, Research, and Findings of the International Digital Exhibitions Working Group“, *Uncommon Culture*, Vol. 6, No. 1 (11), 2015, ISSN 2083-0599 (online), 2082-6923 (prin): 37-42.
- [13] G. Dumitrescu, F.G. Filip, A. Ioniță, C. Lepădatu, C. “Open source Eminescu's manuscripts: A digitization experiment”. *Studies in Informatics and Control*, Vol. 19 No. 1:79-84.

- [14] S. Styliani, L. Fotis, K. Kostas, P. P. Petros, “Virtual museums, a survey and some issues for consideration”. *Journal of cultural Heritage*, Vol 10 No.4, 2009, 520-528..
- [15] B. Bonis, S. Vosinaki, I. Andreou, IT. Panayiotopoulos, T. (2013) “Adaptive virtual exhibitions”. *DESIDOC Journal of Library & Information Technology*, Vol. 33 No. 3, 2013.
- [16] F.G. Filip *Decizie asistată de calculator: decizii, decidenți: metode și instrumente de bază*. Editura Tehnică.,2002.
- [17] J. M. Rodríguez-Gairín, A. Sulé-Duesa, P. Russo-Gallo “A virtual exhibition of Open Source Software for libraries”, 2008 . Disponibil la: <http://eprints.rclis.org/11151/>
- [18] L. Burke, “The future role of librarians in the virtual library environment”, *The Australian Library Journal* , Vol. 51 , No. 1, 2002: 31-45.