

INOVAȚIE, INTERACȚIUNE, REALITATE AUGMENTATĂ ÎN MUZEELE DIN REYKJAVIK – UN EXEMPLU DE BUNĂ PRACTICĂ

Lăcrămioara STRATULAT, Coralia COSTAȘ

În perioada 6-9 decembrie 2018, autoarele prezentului articol au avut ocazia de a se deplasa la Reykjavik, unde au avut ca misiune principală să se întâlnească cu posibili parteneri pentru proiecte viitoare ce se vor putea dezvolta cu sprijinul Granturilor SEE. Această primă deplasare, ce a vizat stabilirea de contacte și identificarea de parteneri pentru acțiuni viitoare comune, a fost posibilă în baza contractului de grant RO-CULTURA-BR1-14/2018, încheiat ca urmare a depunerii și aprobării Proiectului "Archeological Bridges – New Techniques and Technologies Applicable in Archeological Exhibitions" prin Fondul SEE Pentru Proiecte Bilaterale.

Nu mai este un secret pentru nimeni faptul că tehnologia informatică, inclusiv realitatea augmentată și realitatea virtuală, sunt nu doar un deziderat, o idee fantezistă, ci au devenit un element absolut indispensabil într-un muzeu contemporan. Avantajele acestora sunt multiple, variind de la posibilitatea de a completa un sector al unei expoziții cu reconstrucții computerizate inspirate din informații disponibile în diverse surse, trecând prin protejarea obiectelor de patrimoniu al căror timp de expunere este redus și terminând cu eliminarea distanței, fizice și simbolice, pe care obiectul de patrimoniu o impune, grație tehnologiei. Astfel, acesta devine accesibil și unei categorii de beneficiari pentru care disponibilitatea informației și facilitarea comunicării acesteia sunt extrem de importantă, pentru care promovarea cunoștințelor este la fel de prețioasă, ca proces, ca și obținerea acestora. Altfel spus, un obiect de patrimoniu dacă este expus într-o manieră neatractivă, dacă informațiile despre acesta sunt insuficient comunicate sau comunicarea nu este îndeajuns de vizibilă, impactul expunerii va fi unul foarte limitat, iar importanța piesei respective va fi redusă cel puțin pe plan moral. În schimb, dacă un exponat, fie el și cu o valoare intrinsecă mai redusă, beneficiază de un program consistent de promovare și augmentare a recepției cu ajutorul tehnologiei, vom putea constata cu ușurință că impactul, la nivelul înțelegerii de către public, va fi într-adevăr considerabil.

Astfel, în dimineața zilei de 7 decembrie, după întâlnirea de lucru de la sediul Institutului de Arheologie din Reykjavik, am vizitat The Settlement Exhibition, unde am beneficiat de o vizită ghidată în compania a doi dintre arheologii care au efectuat săpăturile în acest sit care practic datează existența orașului începând cu anul 871±2. Este vorba de doamna Mjöll Snæsdóttir și de dl. Howell Roberts, care au avut bunăvoința să ne împărtășească din experiența lor. Designul expoziției a fost asigurat de firma germană Art+Com. Redăm mai jos câteva imagini reprezentând capturi de ecran de pe situl muzeului, precizând, după caz, elementele de noutate surprinse în acestea.

Elementele de arhitectură păstrate constituie nucleul în jurul căruia, perimetral, a fost amenajată expunerea ce integrează obiecte de patrimoniu expuse în vitrinele destul de joase, pentru a fi la o înălțime accesibilă și celor mici, completate de informații textuale luminate din spate pentru a ieși mai bine în evidență, și, mai ales, acolo unde obiectele erau doar parțiale, reconstituite în 2D, ca reprezentare grafică bidimensională în care era clar marcat amplasamentul fragmentului păstrat. Nu în ultimul rând, luminile joacă un rol esențial în crearea atmosferei acestei expoziții. (v. Fig. 1.)



Fig. 1. Vedere din interiorul expoziției.

Sursa imaginii: <http://borgarsogusafn.is/en/the-settlement-exhibition/about>

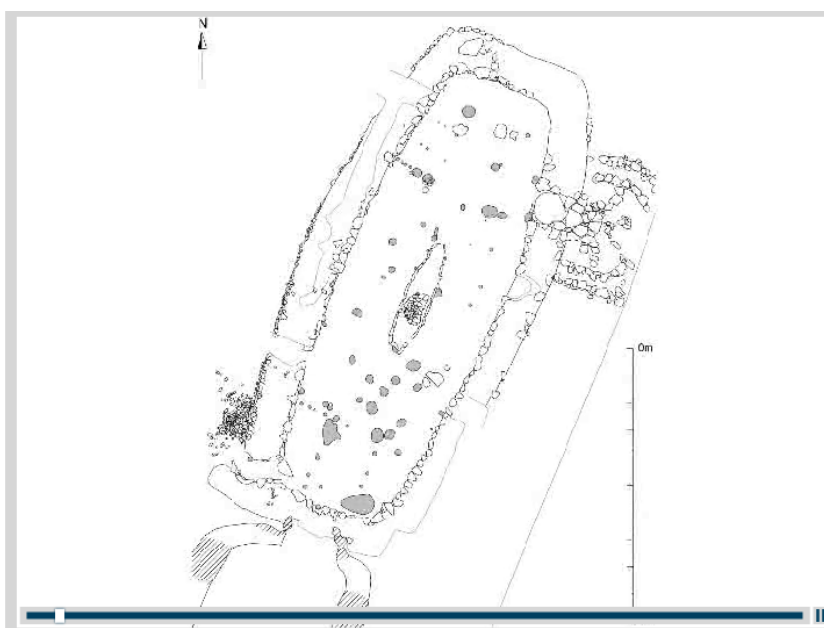


Fig. 2. Planul așezării vikinge descoperite în timpul unor lucrări moderne de construcții în centrul istoric al orașului Reykjavik. Sursa imaginii: <http://reykjavik871.is/>

Așa cum ne-au împărtășit cei doi specialiști, fiecare piatră a fost numerotată și poziționarea ei precis documentată, pentru a permite mutarea și apoi reamplasarea în poziția inițială, operațiuni necesare pentru a permite derularea lucrărilor de construcție și modernizare a zonei, integrând în același timp moștenirea rămasă de la înaintași într-o manieră care să facă nu doar posibilă ci și atractivă aprecierea sa de către generațiile actuale și viitoare.



Fig. 3. Vederea așezării din perioada vikingilor în timpul lucrărilor de săpătură arheologică ocazionate de lucrări moderne de construcții. Sursa imaginii: <http://reykjavik871.is/>

Încăperea în care este amenajată expoziția urmează conturul oval care caracterizează în planul așezării (v. Fig. 4.). De jur împrejur, în panourile care acoperă pereții sunt integrate ecrane ce prezintă cadrul natural în care au trăit vikingii. În plus, din loc în loc, aceste imagini devin animate, cu ajutorul unor senzori, care sesizează prezența în zonă a vizitatorului. Aceste scurte animații sugerează modul în care vikingii trăiau, fie că își desfășurau activități zilnice fie că erau activități sezoniere sau spirituale, culturale. În mod intenționat, personajele din animații sunt doar sugerate, fără a include elemente de fizionomie sau îmbrăcăminte, care pot fi mai puțin cunoscute.

Experiența de vizitare a fost astfel augmentată grație mijloacelor tehnologice atent integrate în expunere, furnizând vizitatorului exact cantitatea de informații de care are nevoie, pentru ca vizita să fie una memorabilă. Acesta este cu siguranță cazul nostru.

Precizăm, de asemenea, că Muzeul Național al Islandei integrează într-o manieră plăcută și utilă tehnologia și patrimoniul, propunând publicului, într-o manieră mai clasică, o expoziție permanentă ce încearcă să răspundă la întrebarea Cum se constituie o națiune?

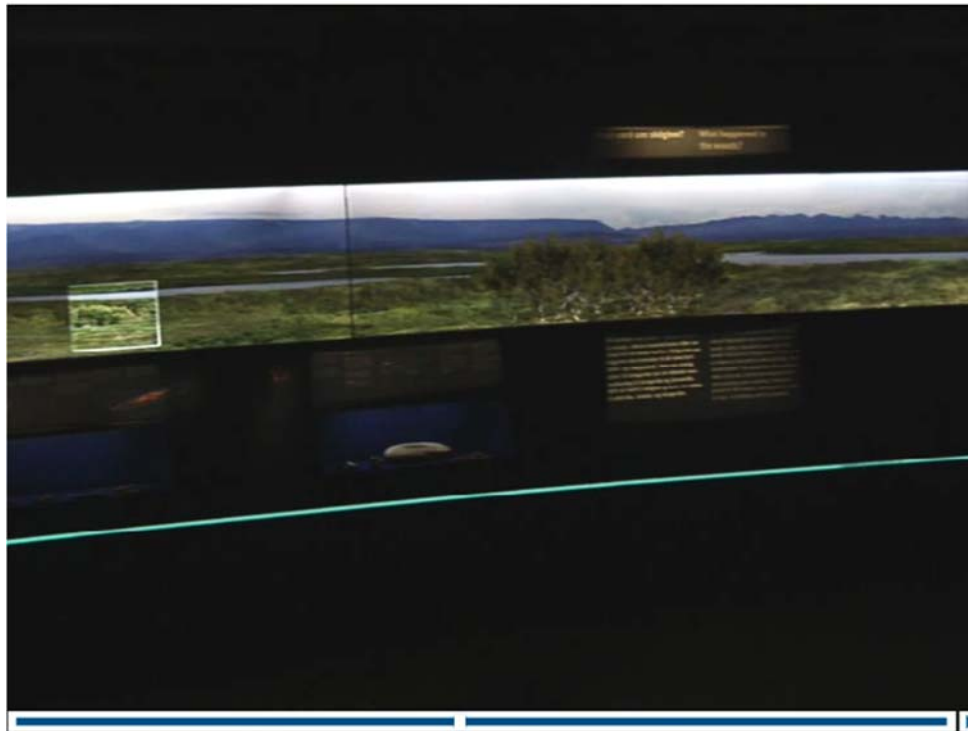


Fig. 4. Încăperea în care este amenajată expoziția. Sursa imaginii: <http://reykjavik871.is/>



Fig. 5. Imaginea surprinde un cadru ce face parte din una din animațiile menționate mai sus, care redau scene de viață cotidiană specifică zonei și perioadei. Sursa imaginii: <http://reykjavik871.is/>



Fig. 6. Reconstituire tridimensională a locuinței vikinge. Sursa imaginii: <http://reykjavik871.is/>

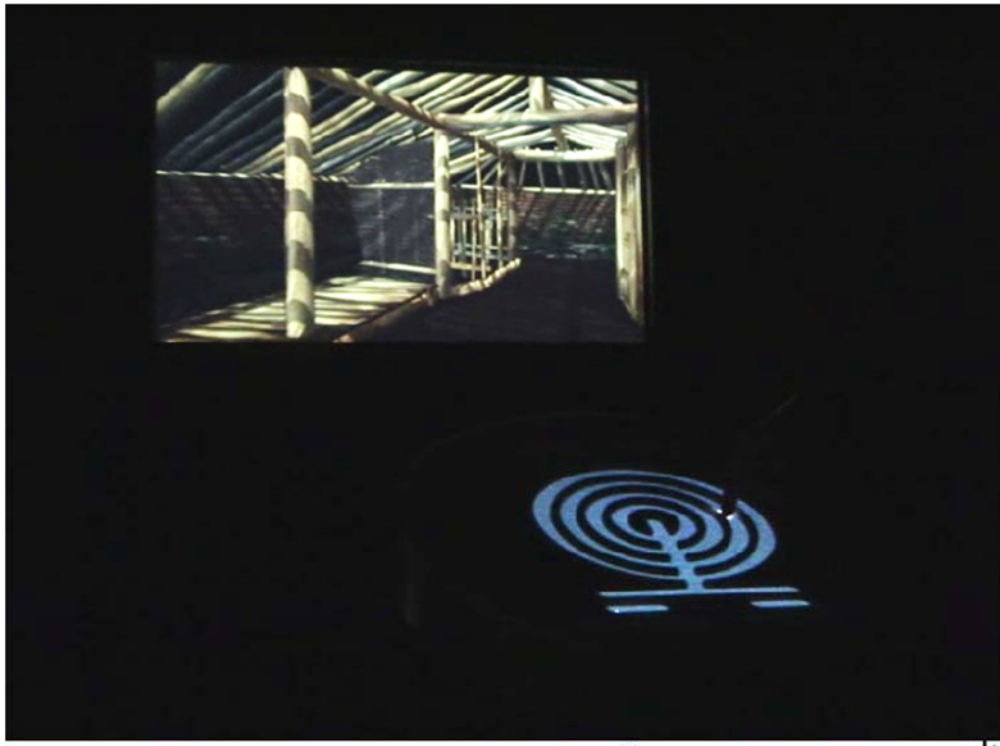


Fig. 7. Fiecare utilizator are posibilitatea de a experimenta arhitectura acestei reconstituiri, rotind un deget pe cercurile vizibile în partea dreaptă inferioară în această captură de ecran. Sursa imaginii: <http://reykjavik871.is/>

O altă provocare pentru vizitatorul modern este însă Perlan, un muzeu care sub sloganul "Wonders of Iceland" propune publicului să pătrundă în tainele acestui tărâm

îndepărtat și plin de surprize. Și face acest lucru într-o manieră care folosește realitatea augmentată pentru a furniza vizitatorului clipe de neuitat. Cu siguranță, un loc unde putem găsi inspirație pentru posibile aplicații locale ale unor astfel de tehnologii.

*Innovation, interaction, augmented reality in
the museums of Reykjavik - an example of good practice
(Abstract)*

The paper provides a short presentation of some of the most visited museums in Reykjavik, with a particular focus on the interactive innovative techniques and technologies in use to immerse the visitor into an extraordinary unforgettable experience.

Keywords: *interactivity, innovation, augmented reality, 3D reconstruction, animation, contemporary museums, Reykjavik*