



Expozițiile virtuale - o modalitate de stimulare a consumului cultural

Cristian CIUREA, Acad. Florin Gheorghe FILIP

Potriviți Barometrului Cultural pe anul 2015, 38% dintre persoanele analizate nu au citit nicio carte în ultimul an. Referitor la consumul cultural public, doar 16% din populația chestionată a declarat că participă des la evenimentele culturale, teatrul, muzee și expoziții de artă, cinema, operă, filarmnică, spectacole de divertisment. În ceea ce-i privește pe tinerii cu vârstă între 14 și 30 de ani, 48% au declarat că merg la muzee și expoziții și 35% la bibliotecă [1]. Acest studiu este relevant pentru a avea o imagine de ansamblu asupra comportamentului populației referitor la consumul cultural și strategiile care trebuie adoptate pentru a stimula acest consum. De asemenea, strategiile de stimulare a populației să consume bunuri și servicii culturale trebuie să țină cont de faptul că tehnologiile informatice moderne pe care le utilizăm în prezent ne-au afectat viața, modul în care gândim și comunicăm. Această revoluție tehnologică a influențat fiecare domeniu de activitate, inclusiv sectorul cultural.

Muzeele au ca menire principală organizarea de expoziții fizice cu obiecte din colecțiile lor. Bibliotecile, la rândul lor, organizează expoziții fizice ca activități, mai degrabă secundare, pentru a evidenția anumite evenimente sau pentru a atrage vizitatori. Unul dintre mijloacele moderne prin care instituțiile culturale

din categoria muzeelor, arhivelor, bibliotecilor și galeriilor de artă (în limba engleză cunoscute sub denumirea generală de GLAM – *Galleries, Libraries, Archives, and Museums*) pot contribui la creșterea interesului publicului pentru colecțiile și obiectele de artă pe care le dețin este realizarea de expoziții virtuale.

O expoziție virtuală reprezintă mai mult decât o colecție de imagini rezultate prin scanarea în două sau trei dimensiuni sau fotografierea unor obiecte culturale (albume, picturi, statui etc.) existente în colecțiile unei biblioteci sau muzeu. Ea presupune existența posibilității unei interacțiuni cu utilizatorul și redare de conținut multimedia sub formă de sunete, video, animații [2].



Expoziții virtuale – online versus mobile.

Expozițiile virtuale pot fi implementate atât în varianta *online*, fiind accesibile pe internet de pe orice calculator sau dispozitiv mobil, cât și în varianta de aplicații *mobile*, dezvoltate de la bun început („nativ”) pentru sistemele de operare ale telefoanelor inteligente sau tabletelor pe care sunt instalate [3].

Atât varianta de expoziție virtuală online cu interfață autoadaptivă care se ajustează în funcție de rezoluția și dimensiunea ecranului, cât și varianta de aplicație mobilă nativă sunt eficiente, fiecare variantă oferind avantaje specifice. În cazul aplicațiilor web, accesul la expoziție este permis de pe orice tip de dispozitiv, inclusiv de pe calculatorul personal. În cazul aplicațiilor mobile native, acestea permit accesul la funcționalitățile hardware ale dispozitivului mobil, cum ar fi camera foto, senzorul de accelerometru sau localizare GPS (*Geographic Positioning System*). Se preconizează că, în viitorul apropiat, dispozitivele mobile, de genul telefoanelor inteligente sau tabletelor, vor reprezenta cea mai adecvată modalitate de a accesa colecțiile digitalizate asociate obiectelor de patrimoniu cultural din muzee și biblioteci, având în vedere rapiditatea cu care evoluează piața dispozitivelor și aplicațiilor mobile.

Scopul realizării expozițiilor virtuale este de a-i determina pe cei interesați de artă și cultură să nu se limiteze doar la simpla vizualizare a imaginii scanate sau fotografiate a unui exponat, ci să-l stimuleze să viziteze efectiv biblioteca sau muzeul care deține acel obiect cultural în format fizic. Pentru a-i atrage pe vizitatori în cadrul instituțiilor culturale este nevoie de a le prezenta mai întâi ce le poate oferi respectiva instituție din punct de vedere al colecțiilor deținute.

Caracteristici și avantaje. O expoziție virtuală este o modalitate modernă de a prezenta exponate din cadrul unei colecții și care îi permite utilizatorului să trăiască o experiență puternic personalizată, prin care să se îmbogățească spiritual [4].

Cel mai mare avantaj al expozițiilor virtuale online este acela că pot fi accesate oriunde și de oriunde, fiind disponibile permanent, fără restricții de timp și spațiu. Expozițiile clasice nu pot satisface aceste caracteristici din motive de logistică, organizare și costuri.

Expozițiile virtuale au o serie de avantaje legate de posibilitatea reutilizării conținutului digital, reducerea riscurilor de securitate pentru obiectele originale, evitarea uzurii fizice a obiectelor culturale în urma manipulării acestora și reducerea costurilor

de realizare a expoziției atunci când aceasta se dorește a fi vizualizată în locuri diferite de cele ale păstrării obiectelor.

Un alt avantaj semnificativ pe care îl oferă realizarea expozițiilor virtuale este posibilitatea includerii în expoziție de exponate aparținând mai multor instituții culturale. Un exemplu este construirea unei expoziții de pictură



unitare cu lucrările unui pictor celebru, care se găsesc păstrate în colecțiile mai multor muzee. Expoziția virtuală oferă posibilitatea agregării tuturor lucrărilor, în format digital, într-un singur loc. În această situație, trebuie respectate drepturile de autor și drepturile de proprietate asupra lucrărilor, astfel încât instituțiile culturale să colaboreze și să-și partajeze colecțiile în format digital. În legătură cu acest proces de colaborare există părerea că prin digitalizarea lucrărilor și punerea acestora online se va reduce numărul actual de vizitatori din instituțiile culturale. Această mentalitate este contrazisă de două situații cunoscute. Prima se referă la tabloul *Monalisei* aflat fizic la Muzeul Luver din Paris, care, desi se află în format electronic pe mai multe site-uri de pe Internet, totuși numărul de vizitatori ai muzeului nu a scăzut. Al doilea exemplu este cel al Rijksmuseum din Amsterdam, care și-a digitalizat colecțiile și le-a expus pe Internet, fiind vândute online pentru a realiza diverse afișe sau obiecte personalizate [5].

Portalul Europeana (<http://www.europeana.eu>) conține în prezent peste 53 de milioane de obiecte

culturale digitale, provenind de la instituții culturale celebre din Europa, și oferă un potențial imens de dezvoltare ca resursă de prim rang pentru sectorul educațional și nu numai.

Cerințe și condiții de implementare.

Instituțiile europene și-au înscris în agendă obiectivul de a valorifica patrimoniul cultural în scopul generării de venituri pentru instituțiile culturale. Obiectele de patrimoniu cultural din muzeele, bibliotecile și celelalte instituții culturale din Europa pot fi valorificate în diverse modalități, cum ar fi realizarea de expoziții, astfel încât să determine o creștere a vizibilității colecțiilor expuse, creșterea numărului de vizitatori și, implicit, o creștere a veniturilor instituțiilor culturale. În acest fel, patrimoniul cultural este considerat ca fiind o resursă economică strategică generatoare de venituri pentru instituțiile culturale [6], [7].

Pentru valorificarea obiectelor de patrimoniu cultural este nevoie ca acestea să fie scanate, digitalizate și însoțite de diferite informații menite să satisfacă nevoia de cunoaștere a consumatorului de cultură. Acest proces este incipient în acest moment, deoarece doar 10% din patrimoniul cultural european a fost digitalizat, reprezentând 300 de milioane de obiecte, iar restul de 90% trebuie să fie digitalizat în următorii ani [8].

Biblioteca Academiei Române (BAR) a participat într-un proiect european denumit Athena Plus (<http://www.athenaplus.eu/>), în urma căruia a realizat digitalizarea și catalogarea unui număr mare de manu-scrise și documente istorice, care au fost încărcate pe portalul Europeana.

În cadrul acestui proiect, BAR a beneficiat de utilizarea instrumentului informatic MOVIO (<http://wiki.athenaplus.eu/index.php/MOVIO>), care permite realizarea de expoziții virtuale online, accesibile atât de pe calculatorul personal, cât și de pe dispozitivele mobile cu sistem de operare Android sau iOS. Instrumentul MOVIO este un sistem de management de conținut semantic care oferă utilizatorilor posibilitatea de a crea propriile ontologii și de a le utiliza imediat, fără să aibă cunoștințe de specialitate în domeniul TIC [9].

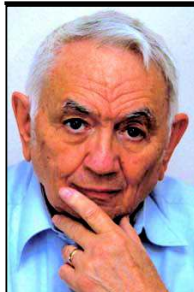
(Figura 1 prezintă prima pagină a expoziției virtuale *Spre alte lumi – Expoziție de pictură Vasilica Chifu*, creată cu ajutorul MOVIO și publicată pe site-ul Bibliotecii Academiei Române. În figura 2 sunt prezentate câteva capturi de ecran din cadrul acestei expoziții virtuale, accesată de pe un dispozitiv mobil. Expoziția prezintă colecțiile de picturi expuse de artistă în Sala „Theodor Pallady” a Bibliotecii Academiei Române pe parcursul lunii septembrie 2016.)

In încheiere, câteva cuvinte despre critica făcută de Wittgenstein lui Russell, temă la care s-a referit aici dl. Waismann. Am spus deja că, în ceea ce mă privește, această critică îmi pare îndreptățită în punctele ei esențiale. Totuși, cred că deosebirea nu este aici așa de mare cum ar putea să pară după referatul lui Waismann. După Russell, numerele naturale sunt clase de clase; înțelegerea de către Wittgenstein este, după cât se pare, o cu totul alta; atenție însă la faptul că după Russell simbolurile claselor sunt simboluri incomplete, care trebuie să fie eliminate abia atunci când se vrea a cunoaște semnificația reală a unei propoziții; această eliminare este condusă după regulile date de Russell și așa se vede

că cele două concepții nu sunt atât de diferite. Cu siguranță, există deosebirea afirmată de Wittgenstein între sistem și totalitate, între operațiuni și funcțiuni și este, de asemenea, adevărat că în sistemul lui Russell această deosebire nu se operează. Așadar, operațiunile și funcțiunile, sistemele și totalitățile au mult în comun și pot astfel să fie tratate pe mai departe împreună cu aceeași simbolică. Și pentru a configura eficient critica exercitată în acest punct, ar trebui indicat faptul că în această tratare comună, Russell merge prea departe, aplicând-o încă și în cazurile în care, din cauza, deosebirilor efective, ea nu mai poate fi aplicată, prin aceasta nimerind în eroare. (Va urma)



Moisil - 110



Octavian STĂNĂȘILĂ

Academicianul **Grigore C. Moisil** (1906 – 1973)

a lăsat o urmă adâncă în lumea românească, prin valoarea cercetărilor sale științifice, confirmată în timp, prin calitatea oamenilor pe care i-a acceptat în jurul său și, nu în ultimul rând, prin atitudinea sa civică tranșantă. Sprijinea până la capăt pe toți cei care aveau ceva de făcut sau de spus și, de aceea, s-a impus prin poziția sa de autoritate profesională și prin forța argumentelor, când de regulă îi lăsa fără replică pe cei care i se opuneau.

Este cunoscută linia sa de viață și profesie. În teza sa de doctorat, *Mecanica analitică a sistemelor*, a utilizat printre primii în lume analiza funcțională în sens Volterra în probleme aproape ingineresti. După anii '30, lumea matematică se remontase după ce fundamentele ei logice fuseseră zgâlțâite (prin paradoxuri de tipul Russell sau Tarski-Banach), iar profesorul Moisil a găsit teme inepuizabile de cercetare, pe care le-a oferit și altora, de pe poziția unui creator, mentor și luptător cu vocația învingătorului. După 1940, C. Shanon unificase logica booleană și descrierea comportamentului automatelor finite, două domenii aparent disjuncte. Profesorul a găsit prilejul să-și valorifice cunoștințele sale profunde de algebră modernă și să analizeze funcțională, creând totodată un colectiv puternic în jurul său, abordând cu curaj terenuri nedestelenite, precum traducerea automată, logicile multivalente și lingvistica matematică, descoperind frontiere nelimitate de investigație științifică. În anii '50 – '60, România se situa printre primele țări din lume în domeniul mecanismelor automate și, prin efortul profesorului Moisil, în 1962, s-a creat la București Centrul de Calcul al Universității, care

a atras deopotrivă nu numai matematicieni, dar și ingineri, fizicieni, biologi, lingviști, muzicieni. Îmi amintesc momentul când s-a achiziționat un calculator polonez pe care s-a făcut o bună și utilă școală privind programarea calculatoarelor IBM 360/30 (generația a III-a). Acest Centru a devenit o pepinieră pentru „creșterea de cadre” în domeniul născând al informaticii, iar creatorul lui visa deja la „informatizarea țării”.

Academicianul Moisil a fost invitat la multe universități de prestigiu de pe toate continentele, dar și în orasele țării, unde era primit cu o dragoste nedisimulată. Bineînțeles, era invidiat și chiar temut de colegi, prin caustica subtilă cu care răspundea la provocări, sau prin asocierile neașteptate. Există astăzi zeci de străzi sau colegii care îi poartă numele, dovadă obiectivă a recunoștinței posterității.



Pe domnul profesor l-am întâlnit prima dată ca elev, în 1954, atunci când mi-a înmănat un premiu la Olimpiada Națională, apoi l-am avut profesor în anul I (1955/56) și i-am fost asistent (1963/64) la cursul de teoria mecanismelor la Universitatea din București, după ce intervenise direct la rectorul Politehnicii, pentru a obține transferul meu la Universitate.

Academicianul Moisil a făcut din matematică și informatică o componentă a culturii naționale. l-am urmărit cu nesat gesturile publice, aparițiile

TV și tabletele săptămânale de la *Contemporanul*; mereu spontan, natural, lipsit de aroganță. Ca în orice comunitate vie, în lumea matematicienilor au existat stări conflictuale și... ceva de împărțit. Au rămas în urmă dialogurile dure ale profesorului, chiar lovituri pe care le-a primit de la „prietenii”, care l-au împins, de exemplu, să țină cursuri doar la Facultatea de Filosofie și Sociologie a Universității. A rămas celebru următorul episod: un algebrist scriese un articol intitulat „Asupra inelelor care nu au ideale la stânga” și un redactor i-a cerut schimbarea titlului. A intervenit profesorul Moisil, care i-a spus acelui redactor că nu este vorba de ideale politice, amintind un citat din Stalin („Tovarăși, această măsură nu este doar negativă, ci una negativă la pătrat!”). Astfel de replici au atras atenția *tovilor* și profesorul a căzut în dizgrație. Nu a avut poziții administrative, nefiind vreodată rector, profesor sau decan. Și, totuși, a dominat epoca!

Multe dintre opiniile sale sunt încă actuale: – Orice idee începe prin a fi un paradox, continuă prin a fi o banalitate și sfârșește prin a fi o prejudecată.

– Calculatorul a sters opoziția dintre științele exacte și cele umaniste.

– Calculatorul face ca un lucru care merge să meargă excelent, dar tot el multiplică incompetența.

– *Hard-ul* înseamnă rezistențe electrice, relee, comutatoare... Dar fără *soft*, calculatorul rulează în gol. *Hard-ul* și *soft-ul* sunt fetele aceleiași realități.

Constantin Noica l-a numit pe Gr.C. Moisil *matematician total*, iar Solomon Marcus l-a așezat între înțelepți precum Dimitrie Cantemir și Nicolae Iorga, ca pe un învățat european, contemporan cu epoca sa.

Pe parcursul ultimilor ani, la Biblioteca Academiei Române au fost realizate o serie de expoziții virtuale online cu ajutorul instrumentului MOVIO:

- **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**, care poate fi accesată la adresa: <http://movio.biblacad.ro/COINS/>
- **Sigilii – tezaur de istorie** (<http://movio.biblacad.ro/SEALS/>)
- **Stefan Luchian – desenator** (<http://movio.biblacad.ro/LUCHIAN/>)
- **Stântul Antim Ivireanul** (<http://movio.biblacad.ro/ANTIM/>)
- **Spre alte lumi – Expoziție de pictură Vasilica Chifu** (<http://movio.biblacad.ro/CHIFU/>)

Concluzii. Oricare ar fi scopul implementării de expoziții virtuale și indiferent de formatul acestora, *online* sau *mobile*, produsul rezultat este el însuși o creație artistică obținută prin îmbinarea cunoștințelor unor specialiști informaticieni cu cele ale specialiștilor din instituțiile culturale. Implementarea de expoziții virtuale înseamnă, printre altele, adaptarea instituțiilor culturale la evoluțiile tehnologice, la schimbarea societății prin modul de percepție a culturii și creației artistice, toate acestea contribuind la îndeplinirea misiunii oricărei instituții de cultură, respectiv satisfacerea nevoii de cunoaștere.

Bibliografie

[1] K. Marinescu, *Barometrul Cultural 2015*, Mediafax, Septembrie 2016. Disponibil la: <http://www.mediafax.ro/cultura-media/barometrul-cultural-2015-pestre-50-din-populatia-tariu-na-fost-la-cinema-sau-la-vreun-festival-15747177>

[2] F.G. Filip, C. Ciurea, H. Dragomirescu, I. Ivan, *Cultural Heritage and Modern Information and Communication Technologies, Technological and Economic Development of Economy*, 21 (3), May 2015, Taylor & Francis, 441–459.

[3] 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, ASE Printing House.

[4] F.G. Filip, *Tehnologia informației și valorificarea patrimoniului cultural național, Academica*, V, 9 (69), 1996, 22-24. Disponibil la: [http://www.biblacad.ro/publicatii_proprii/FFilip\(1996\)Academica.pdf](http://www.biblacad.ro/publicatii_proprii/FFilip(1996)Academica.pdf).

[5] C. Ciurea, F.G. Filip, *Validation of a Business Model for Cultural Heritage Institutions, Informatica Economică*, 19 (2), 2015, 46-56.

[6] 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>

[7] European 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%20Presidencies%20White%20Paper.pdf

[8] DAE, *Digital agenda for Europe. A Europe 2020 Initiative* [online], 2010, Disponibil la: <http://ec.europa.eu/digital-agenda>

[9] S.H. Minelli, M.T. Natale, P. Ongaro, M. Piccinino, R. Saccoccio, D. Ugoletti, MOVIO: A Toolkit for Creating Curated Digital Exhibitions, *Procedia Computer Science*, 38, 2014, 28-33. Disponibil la: <http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/>

Semn(al) de carte



Dan D. Farcaș, Marea spirală așteaptă, Editura TIM, Reșița, 2016

Dan D. Farcaș, născut în 1940 la Resița, este doctor în matematici, informatician din 1962, membru titular al Academiei de Științe Medicale și președintele Asociației pentru Studiul Fenomenelor Aerospațiale Neidentificate (ASFAN). A publicat peste 25 de cărți în domeniul precum informatică, matematică, eseuri, ufologie, memorialistică. La Editura Tim din Resița a publicat volumele *Hoinărind prin Reșița pierdută*

(3 ediții, 2006-2010) și *Fapte și răspântii* (2015). Acum adună, pentru prima oară la un loc, povestirile sale științifico-fantastice, domeniu în care a debutat în 1966. Povestirile acestui volum sunt legate între ele printr-un fir narativ sugerând și o posibilă dezvoltare românească.

(Text reluat de pe coperta a patra a volumului. Cartea conține și un număr de desene aparținând autorului – am reprodus unul dintre ele, pentru a ilustra talentul de grafician al lui Dan D. Farcaș; n.red.)

