

MUZEE PRIETENOASE PENTRU VIZITATORI

John REDMAN

În ultimii ani muzeele din Marea Britanie au recunoscut necesitatea de a schimba domeniul asupra căruia să-și orienteze concentrarea și de a răspunde cerințelor unui registru mai larg de vizitatori. Depozitare ale culturii noastre materiale și o resursă neprețuită de cercetare, muzeele, în prezent, joacă un rol important în educație și în economia timpului liber. Colecțiile lor sunt o poartă deschisă către o serie fascinantă de cunoștințe, iar printr-o interpretare competentă se pot pune la dispoziție aceste cunoștințe unei audiențe cât mai largi cu putință.

ÎNTREAGA EXPERIENȚĂ

Trebuie să ne gândim cum putem să facem plăcută, antrenantă și prietenoasă întreaga vizită a muzeului – din clipa în care vizitatorii pășesc în clădirea muzeului – până în momentul în care o părăsesc. Astfel:

- Personalul care intră în contact nemijlocit cu vizitatorii trebuie să fie conștient de cerințele diferite ale acestora și receptiv la ele.

- Facilitățile trebuie să vină în întâmpinarea cerințelor tuturor vizitatorilor.

- Vitrinele trebuie să se adreseze unei largi audiențe – specialiști / școli / familii / persoane adulte.

Atragerea unei largi audiențe se face prin:

- Crearea unor experiențe plăcute și demne de interes.

- Utilizarea tehnicilor, tehnologiilor și subiectelor interesante și relevante.

- Crearea unui mediu încurajator pentru descoperiri care să se adreseze tuturor segmentelor comunității.

- Întreținerea unui sentiment de mândrie și apartenență.

- Insuflarea vizitatorilor a dorinței de a cunoaște mai mult.

- Promovarea învățării permanente, a includerii sociale și a dezvoltării economice.

- Eliminarea barierelor puse în calea accesului și a învățării.

Eliminarea barierelor se referă la a-i face pe oameni să se simtă în largul lor și bineveniți, prin crearea unor spații prietenoase, care să nu intimideze, unde este întreținută o atmosferă de încredere și receptivitate, prin recunoașterea realității că oamenii sunt diferiți. Deoarece sunt diferiți, trebuie să le oferim moduri diverse de atragere și de stimulare a interesului. Un obiect de muzeu expus eficient va crea condițiile necesare pentru purtarea de discuții și pentru împărtășirea cu alții a acestei experiențe.

MUZEUL SCOȚIEI

Este un muzeu nou, însă exponatele sale nu au fost atrăgătoare pentru publicul lor țintă, alcătuit mai ales din familii și școli. Am fost solicitați să concepem o expoziție care să le ofere acestor vizitatori o mai bună înțelegere a colecțiilor acestui muzeu.

Am introdus, astfel, abordarea „detectiv” în investigarea obiectelor, care îi ajută pe vizitatorii să-și dezvolte deprinderile necesare interpretării exponatelor muzeului și să construiască o imagine a trecutului.

Această abordare a presupus mai multe „experimente”. Într-un prim „experiment”, vizitatorii au fost întrebați ce anume colecționează. Astfel, cinci copii de pe întreg teritoriul Scoției, întrebați ce însemnau pentru ei propriile lor colecții, au

răspuns provocării. Aceste colecții au fost organizate într-o expoziție, care a cuprins: o fotografie mare a fiecărui copil și o expunere de mici dimensiuni a obiectelor pe care le-au colecționat **(foto 1)**

Într-un alt mod de abordare, ghizii muzeului au lucrat cu grupuri de copii la examinarea conținutului unui coș de „gunoi”. Fiecare obiect din coș a oferit indicii pentru o poveste. **(foto 2)**

Un alt exemplu a constat în: vizitatorii trebuie să descopere ce ne pot spune obiectele găsite în mormântul unui viking, un băiat de doisprezece ani, despre viața sa. **(foto 3)** Ei au fost încurajați să interacționeze cu exponatele, folosindu-și toate simțurile. Sarcinile erau:

- reconstituirea înmormântării
- activitățile legate de aceasta
- prin interactivitatea cu calculatorul

Obiectele din muzeu și copiile lor care pot fi utilizate au fost puse laolaltă ducând la încurajarea interacțiunii. Această căutare a dovezilor i-a condus pe vizitatori din Centrul de Descoperiri în galeriile principale.

ANTRENAREA PUBLICULUI VIZITATOR

Există multe puncte de atracție care concurează pentru captarea timpului liber al vizitatorilor. Pentru a-i atrage spre muzee, trebuie să le oferim experiențe demne de interes. Recurgând la o abordare mai prietenoasă cu vizitatorii, se deschide accesul la un public mult mai numeros.

Pentru a capta și păstra atenția acestuia, trebuie să luăm în considerare o gamă variată de abordări:

- Modificarea scalei, a ritmului și a naturii experienței îi va însufleți și înviora pe vizitatori.
- O scală mai mare de expunere a elementelor poate induce o atmosferă de spectacol, teatrală.



De exemplu, un prototip al râului Tyne poate fi explorat utilizând calculatoare interactive. Utilizând un terminal cu ecran tactil, vizitatorii pot să navigheze în jurul prototipului - pot să constate modificările suferite de râu de-a lungul timpului - să vadă și să audă poveștile oamenilor care au muncit și au trăit de-a lungul râului.

În cazul în care anumite obiecte / construcții nu mai există în prezent, noi le putem crea din nou - permițând astfel vizitatorilor explorarea acestora.

foto 1

foto 2





foto 3

Obiectele iconice, iluminate eficient, pot constitui puncte centrale pentru interpretare. Un film cinematografic cu exponate poate fi, de asemenea, folosit pentru a le aduce pe acestea la viață și a realiza o legătură emoțională cu publicul vizitator. Utilizarea culorii în imagini grafice pline de viață poate fi utilă în a face noțiunile complexe să pară mai puțin intimidante. O prezentare amuzantă, care îl antrenează pe vizitator, va ajuta la eliminarea barierelor.

Să nu îi uităm pe cei mai tineri vizitatori. Mulți dintre vizitatorii unui muzeu vor veni în grupuri familiale, astfel încât este la fel de importantă și luarea în considerare a celor mai tineri vizitatori – menținerea bunei lor dispoziții va face vizita mai plăcută pentru restul familiei. Poate fi concepută o serie de activități fizice, precum manipularea exponatelor, jocuri și urmăriri pentru a le menține treze implicarea și interesul pe toată

durata vizitei. Se pot dezvolta tot felul de activități care să stimuleze curiozitatea, imaginația și învățarea prin intermediul tuturor simțurilor. De asemenea, trebuie să luăm în considerare modalități de a încuraja copiii și adulții să interacționeze unii cu ceilalți.

STUDIU DE CAZ – MUZEUL FORTULUI ROMAN SEGEDUNUM

Acest muzeu dedicat vieții romane de la frontiere este situat chiar lângă situl fortului Segedunum, la capătul răsăritean al Zidului lui Hadrian. Nimic din fort nu s-a mai păstrat deasupra solului – provocarea a constat în ajutarea vizitatorilor să își imagineze cum arăta acesta în realitate. În interiorul muzeului, am folosit o combinație între reconstrucția la scară naturală a clădirii centrale și un zbor interactiv pe calculator pentru a facilita „plimbarea” vizitatorilor în jurul fortului roman și obținerea unei anumite senzații despre ce însemna să te afli în acel loc.

Artefactele care au fost excavate din sit alcătuiesc punctul de plecare în expunerile stratificate. Exponatele, interacțiunile, filmele și calculatoarele sunt integrate într-o prezentare care stimulează imaginația și încurajează vizitatorii să își folosească toate simțurile. Artefactele găsite în sit sunt întotdeauna expuse în apropiere; bucățile cizelate de piatră romană de construcție pot fi atinse, iar tehnicile de construcție sunt explicate cu ajutorul ilustrațiilor și al informațiilor înscrise pe plăcuțele ținute în mână.

A fost conceput un model la scară al clădirii centrale pentru ca acesta să poată fi pipăit de vizitatori – activitate care se împletește cu un ghid audio pentru vizitatorii cu deficiențe de vedere.

Un model al unei săpături bine stratificată, aflată sub drum, oferă o perspectivă tangibilă în timp prin istoria sitului, iar vizitatorii pot să

potrivească „descoperirile” în straturile corespunzătoare. (foto 4). Au fost folosite duplicate ale descoperirilor așezate în tavă și orificii modelate, pentru preluarea descoperirilor.

Crearea unor muzee prietenoase pentru vizitatori presupune:

- Luarea în considerare a întregii vizite.
- Conștientizarea faptului că vizitatorii au cerințe diferite.
- A avea ceva de oferit pentru fiecare.
- Exponate antrenante, amuzante și demne de interes.

