

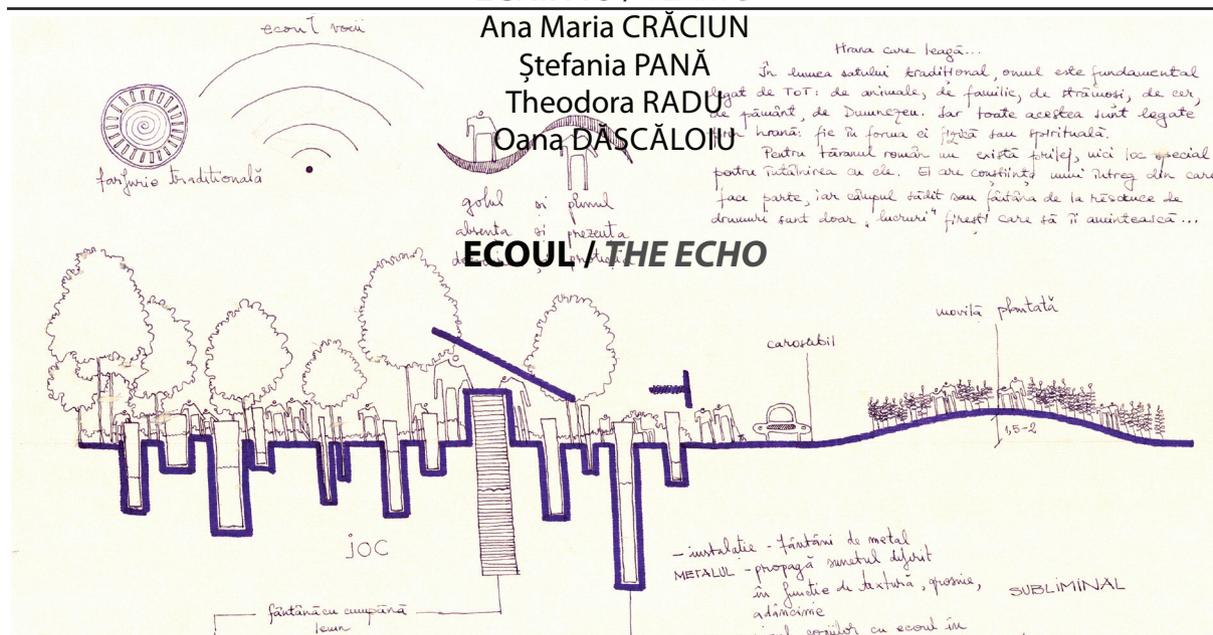
## ECHIPA 3 / TEAM 3

Ana Maria CRĂCIUN

Ștefania PANĂ

Theodora RADU

Oana DASCĂLOIU



**Cuvinte cheie:** Muzeul Țăranului Român, valori, fântâni, senzorial

**Keywords:** The Museum of the Romanian Peasant, values, fountains, sensorial

Muzeul Țăranului Român reprezintă un element simbolic pentru Piața Victoriei, nu doar datorită arhitecturii valoroase și deosebite față de restul clădirilor din zonă, ci și prin faptul că, prin mesajul pe care își propune să îl transmită, face apel la valorile tradiționale românești, elemente ce se află la baza construirii identității naționale.

Deși impozant prin dimensiunea și aspectul clădirii, Muzeul Țăranului Român este identificat de un număr redus de trecători, motiv pentru care se impunea încercarea de a depăși limitele spațiului muzeal și de a veni în întâmpinarea locuitorilor orașului, care ar putea deveni astfel potențiali vizitatori.

The Museum of the Romanian Peasant represents a symbolic element situated in the centre of Victory Square. Its importance lies in the fact that the building has valuable architecture which has different features from the other buildings around. Through its specific architecture, the museum promotes the traditional Romanian values and transmits a strong message consisting of different identity elements.

Despite of its impressive dimensions and appearance, The Museum of the Romanian Peasant is recognized by a limited number of passers-by, so that it was mandatory to explore the space outside the museum building in order to catch citizens' attention and to make them want to become visitors.

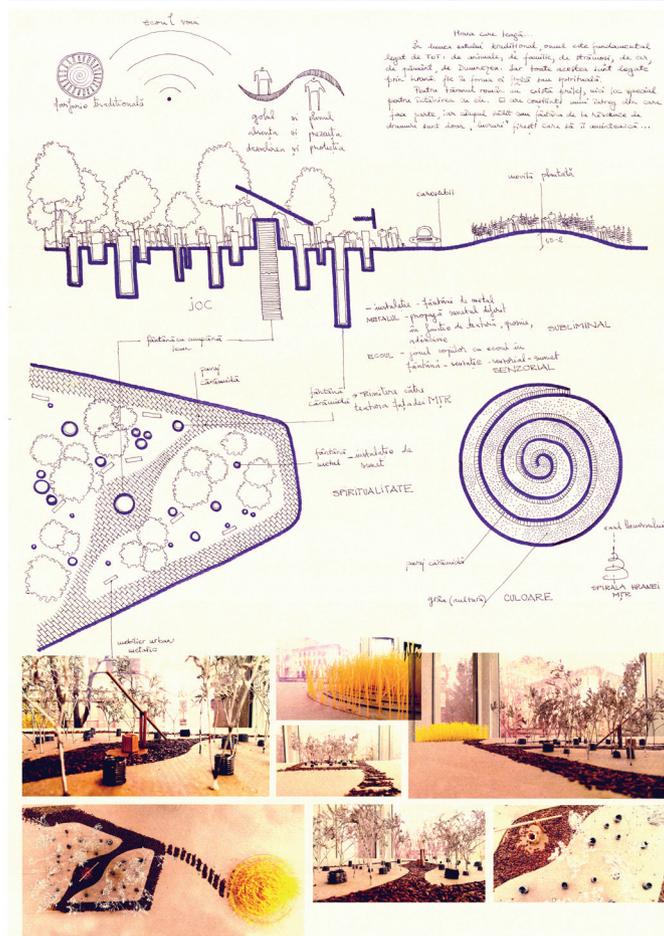


# LOCURI ÎN AFARA LIMITEI

## WORKSHOP

martie - aprilie 2014

Workshop-ul este parte a evenimentului „Spațiul muzeal la limită”, manifestare dedicată aniversării a 150 de ani de la înființarea învățământului românesc de arhitectură 1864-2014.



Instituții organizatoare:  
Universitatea de Arhitectură și Urbanism „Ion Mincu”  
Muzeul Național al Țăranului Român  
Parteneri media: Arhitectura

Autori:  
Cristian Anu Marin  
Diana Oana  
Paula Stefania  
Ralu Teodora

Prin intermediul proiectului propus se dorește:

- Eliminarea barierelor ridicate de către muzee în general, prin abordarea clasică, rigidă și prin utilizarea unui spațiu muzeal de multe ori depășit ca dimensiune și lipsit de dinamism;
- Eliminarea barierelor sociale impuse de fiecare individ în parte sau de către grupuri de indivizi: diferențele de sex, de vârstă, de statut social, de nivel economic, neconcordanța între nou și vechi etc.

Astfel, mesajul transmis trebuie să fie unul simplu, care să poată fi receptat de toată lumea, dar să aibă un caracter subliminal, considerând că oamenii sunt mai receptivi la mesajele care li se adresează și îi implică direct, făcând apel la valorile universale. În acest sens, am considerat 5 cuvinte-cheie în definirea mesajului pe care proiectul trebuie să îl transmită: „subliminal”, „jocul”, „hora”, „spiritualitate” și „senzorial”. Ideea de joc, joacă, a devenit importantă datorită faptului că facilitează accesul la grupul țintă, care în cazul de față este unul eterogen. Jocul este specific copilăriei, perioadă asociată amintirilor plăcute de către majoritatea oamenilor. De asemenea, prin joc, proiectul se adresează direct copiilor și adolescenților, două grupuri-țintă numeroase, prezente frecvent în zonă, datorită celor două instituții de învățământ din imediata apropiere, dar și datorită Muzeului Antipa, care prin tematică atrage un număr foarte mare de vizitatori tineri. Jocul și hora au în comun faptul că invită la experimentare, la interactivitate, hora fiind transpunerea în manieră tradițională a jocului. De asemenea, ea face apel la valori precum unitate, țeluri comune, devotament și spiritualitate. Spiritualitatea se regăsește în proiect datorită faptului că aceasta reprezintă elementul care îl poziționează pe țăran în centrul lumii satului, lume care, la români, ia naștere, ca urmare a exercitării spiritualității în viața de zi cu zi, contribuind la dezvoltarea unui patrimoniu intangibil unic, reprezentat de tradiții și obiceiuri specifice.

*This project aims to eliminate two types of barriers:*

- *The ones created by museums in general, consisting in an old fashioned methodology of presenting and interpreting heritage along with a faulty usage of space which has usually a lack of dynamism;*
- *The ones created by society, most of them based on different stereotypes influencing the visitor's profile: age (too young or too old for this kind of museum), gender, social status or preferences (old and new) etc.*

*Therefore, the message must be simple so that it can be understood by everyone and subliminal, knowing the fact that people are more open to messages that directly address and involve them through the usage of universal values. In this respect, we proposed five keywords to help defining the message that should be transmitted by the project: “subliminal”, “game”, “hora – round dance”, “spirituality” and “senzorial”.*

*The idea of playing through interaction gained importance because of the fact that it facilitates the access to the target group, which is heterogeneous in this case. The game is a specific element of childhood, a period which is directly linked to happy memories for most of the people. Moreover, through play, the project is targeted to children and teenagers, two numerous target groups that use to explore the area because of the proximity of two educational institutions and also to Antipa Museum, a museum designed especially for this segment of the population.*

*The game, as well as the round dance (hora), invites people to experience and to interact, “hora” having also similar features with the game, presented in a traditional manner. “Hora” represents unity, common vision, devotion and spirituality. The spirituality represents a core part of the project due to the fact that through it, the peasant becomes the core element of the village space which generates a unique intangible heritage based on traditions and specific habits.*

Abordarea senzorială se află în strânsă legătură cu toate celelalte cuvinte-cheie prezentate anterior. Muzeul participativ pune un accent deosebit pe antrenarea tuturor simțurilor, în cadrul programelor muzeale, nu doar în cazul vizitatorilor cu handicap, ci pentru toate segmentele de public. De altfel, cercetările din domeniu evidențiază faptul că o experiență tactilă în absența văzului este mult mai impresionantă pentru o persoană care poate vedea, decât pentru un nevăzător. Lumea satului abundă în prezența stimulilor de orice fel, astfel că o experiență senzorială este o introducere în atmosferă, oferind o perspectivă amplă asupra mediului în care țăranul își desfășoară activitatea, având un impact major atât asupra persoanelor care au amintiri din mediul rural, cât și asupra acelor care experimentează pentru prima dată viața satului. Elementul senzorial a fost definitiv în alegerea locului în care este plasat elementul simbol. Astfel, a fost aleasă o instalație în detrimentul unui singur obiect, din dorința de a parcurge un traseu senzorial care să se integreze cât mai bine în peisaj. Instalația este compusă din două amenajări: una în interiorul Parcului Kiseleff, iar cealaltă, conectată cu prima prin intermediul unei treceri de pietoni, în rondul din Piața Victoriei. Pe lângă valorificarea sa ca traseu, instalația are și rol estetic, putând fi recunoscută ca un ansamblu de elemente cu sens, interconectate, atât din punct de vedere al informației transmise, cât și prin intermediul materialelor folosite, într-o Piață care reprezintă un mozaic arhitectural, format în general din individualități.

Pentru amenajarea din Parcul Kiseleff a fost ales motivul fântânii, considerând că aceasta reprezintă metaforic, ideea de plin și gol, un flux de apă, cât și un flux energetic și de spiritualitate, elementul ei definitiv fiind ecoul, cel care ar putea sta și la baza compunerii unui mesaj unitar transmis de muzeu și purtat mai departe de această instalație: „spre tine, prin tine.”

*The sensorial approach is one element directly linked with all the other keywords mentioned before. The participatory museum focuses on training all the senses addressed to everyone, not only through the programs dedicated to disabled people. Besides, the recent studies show that the sensorial experiences have an even more powerful impact on the people that can use their vision. The rural environment is governed by plenty of stimuli that activate all the senses, so that a sensory approach represents a way to introduce the atmosphere, offering a general perspective through the rural space as a specific peasants' environment. This sort of experiences bring back memories and generate nostalgia through the people who have memories related to rural space, while for the ones that experience it for the first time, it is a way to explore it in a very personal manner.*

*The sensory dimension was essential in the process of choosing the best place for the installation. This is the reason why we preferred an installation rather than a simple object. In this way, people can go through a sensorial trail which is well integrated and connected with the extended place. The installation has two major parts: one placed inside the Kiseleff Park and the other, connected with the first one through a pedestrian crossing, in the open space inside the Victory Square. The installation has also an aesthetic role that creates a synergy in a place that represents an architectural mosaic, consisting mostly of individualities.*

*For the arrangement in Kiseleff Park we chose the motif of the fountain, as a metaphor of fullness and emptiness, water flow, energetically and spiritual flow, the core element being the echo which could be used for marketing purposes even inside the museum, with the message "To you, through yourself".*

Amenajarea îmbină elemente noi cu elemente vechi, recreând la scară mică spațiul rural, datorită copacilor din parc, a sunetului păsărilor și a izolării parțiale de trafic. Aceasta este delimitată ca suprafață prin intermediul unui pavaj de cărămidă, cuprinzând și o potecă centrală din același material, care semnalizează cele două fântâni tradiționale: cea din centru, cu cumpănă din lemn, iar cea de-a doua, din cărămidă. Ultima fântână este singura cu apă potabilă, fiind amplasată în apropierea stației de metrou, intenția fiind ca ea să reprezinte un punct de reper și un loc de întâlnire pentru trecători. De-o parte și de cealaltă, au fost amplasate 21 de fântâni din metal, cu rol decorativ și senzorial, având înălțimi și grosimi variate, întrucât fiecare dintre acestea este umplută cu apă sau pietriș, ori este lăsată goală, pentru a obține sunete diferite atunci când redau ecouri sau sunete de piatră. Pe lângă instalația de sunet, experiența senzorială este completată de exersarea simțului tactil, datorită texturilor diferite ale materialelor folosite, a celui vizual, dar și al celui olfactiv, datorită combinației cărămidă-apă, pietriș etc.

Pentru odihnă și relaxare, a fost folosit mobilier urban metalic, reprezentat de aceleași forme cilindrice ale fântânilor de metal, însă amplasate pe orizontală. În acest fel, copiii tentați să coboare în fântână pot experimenta în siguranță în spațiul de odihnă.

O trecere de pietoni simplă, din cărămidă, va asigura legătura dintre amenajarea din Parcul Kiseleff și cea din rondul din Piața Victoriei. Rondul propune plantarea unei movile și înălțarea nivelului cu 1,5-2 m față de nivelul zero al carosabilului, astfel încât să fie vizibilă și accesibilă pietonilor. Suprafața este plantată cu grâu, sub formă de spirală, având vizibilitate de la depărtare datorită nivelului ridicat al solului. Motivul spiralei este unul prezent atât în cultura românească cât și în cea europeană, fiind interpretat în diferite feluri, de la asocierea cu șarpele, până la simbolizarea axului Universului.

*The installation combines elements of old and new, recreating at a small scale the rural space, thanks to the location (a green place with trees and birds in the middle of a traffic area). The area is delimited through a brick pavement which includes a trail made from the same materials, which highlights two traditional fountains: the one in the middle, with wood watershed, and the second, made of bricks. Only the last fountain is functional, being placed in the proximity of the metro station, being a landmark and a meeting point for the passers-by. 21 fountains made of metal are placed on both sides, having an aesthetic role and being also sensorial elements, with different heights and thicknesses, some of them being empty inside and others being filled with water or gravel. The purpose of this combination is to generate different sounds and echoes in order to create a special sensorial interaction with the place. Besides the sound effects, the sensorial installation is completed by the involvement of the tactile sense when touching the variety of materials used and also involves the visual and olfactory senses.*

*In order to create a proper space for relaxation, we used metal street furniture, represented through the same cylindrical shapes as the fountains, placed horizontally. In this way, the children tempted to descend into fountains can do this safely in the recreational place.*

*The installation in Kiseleff Park and the one in Victory Square are joined by a zebra crossing made out of bricks. The circle in the middle of the Victory Square will suffer a few changes by planting a mound and by heightening the ground level with 1.5-2m in relation with the top level of the roadway so that it can be visible and accessible for the passers-by. The surface is planted with wheat forming a spiral and being visible from far thank to the high-leveled ground. The motif of spiral is present both in the Romanian and European culture, being interpreted in many ways, from associating it with the snake to symbolizing the axis of the Universe.*

În tradiția românească, acesta este reprezentat adesea pe vase de lut, astfel că de sus, rondul poate părea un vas tradițional, prin aceasta dorindu-se asocierea cu Sala Hrana, existentă în cadrul Muzeului Țăranului Român și amenajată într-o manieră asemănătoare. Spirala este de asemenea realizată din pavaj de cărămidă, ca și în cazul amenajării din Parcul Kiseleff, pentru a sublinia o continuitate în exprimarea mesajului. Cărămida a fost preferată la nivelul întregii instalații datorită faptului că aceasta se fabrică din lut, un material specific oricărei gospodării țărănești. Totodată, în acest fel, se realizează și asocierea cu clădirea Muzeului, construită preponderant din cărămidă, precum și pentru sublinierea importanței pământului pentru viața țăranilor. Din același motiv, parcela plantată cu grâu aflată în mijlocul unei intersecții de beton transmite un mesaj foarte puternic. Traficul și fluxurile de circulație creează o horă imaginară care pare că o protejează la un anumit nivel. În felul acesta, chiar și perspectiva oferită de numele Pieței (Piața Victoriei), poate fi schimbată, acum făcând referire la triumful adevăratelor valori tradiționale, a libertății și a vieții simple, în detrimentul victoriei socialiste. Concluzionând, instalația propusă se atașează Muzeului Țăranului Român prin componentă, materiale folosite și coerență a mesajului, creând un organism tot unitar. Muzeul poate obține vizibilitate și poate atrage segmente de vizitatori noi și importante, iar locuitorii orașului pot beneficia de o experiență interactivă și senzorială inedită, în spațiul public, care le poate stârni interesul de a vizita muzeul „cu alți ochi”.

*In the Romanian culture, it is usually represented on the clay pots so that viewed from the top the round may look like a traditional pot, in association with the Food Room inside The National Museum of the Romanian Peasant, which is arranged in a similar way.*

*The spiral is also made of brick paving, same as the installation in Kiseleff Park, in order to highlight continuity in the process of transmitting a clear and common message. The brick was preferred for all installations because it is made from clay, a common material in all the traditional houses. Also, in this way, it is associated with the museum's building, made mostly from bricks and the material also symbolizes the importance that clay (soil) has for the peasants. From the same reason, the wheat parcel placed in the middle of a concrete crossroad transmits a powerful message.*

*The traffic flows create an imaginary round dance (hora) creating the feeling of protecting the installation. Through that, the name of the square (Victory Square) can symbolize the triumph of the true traditional values, freedom and of the simple life in opposition to the victory of socialist life.*

*In conclusion, the installation proposed can be seen as an additional element to the Museum of the Romanian Peasant through the material used, the values proposed and the message it transmits. The installation can also help the museum reach new categories of visitors and the citizens can benefit from an authentic, interactive and sensorial experience, in the public space, so that it can arouse the interest in visiting the museum from a different perspective.*