

PRELUCRAREA IMAGINILOR, MULTIMEDIA ȘI MUZEUL

MULTIMEDIA a devenit unul dintre cuvintele cheie utilizate în toate domeniile legate într-un mod sau altul de calculatoare. Multimedia se definește ca o combinație, într-un calculator, a mai multor tipuri de informații: fapte, statistice, texte, sunete, imagini (desen, grafică, fotografie, animație și film). Dar MULTIMEDIA înseamnă mult mai mult decât atât, reprezentă un nou mod de comunicare și difuzare a informației bazat pe integrarea diferitelor tehnologii și sisteme de comunicație — emisiuni TV și radio, tipar și editare — într-un singur mediu: calculatorul, care devine din ce în ce mai mult o stație personală de lucru și informare.

Prin INTERACTIVITATE înțelegem atât facilitatea de a determina, în mod subiectiv, viteza, direcția, cantitatea și calitatea informației, cât și posibilitatea de a selecta, introduce, conversa cu calculatorul în vederea luării unei decizii. În sistemele interactive utilizatorul, cel puțin în aparență, are libertatea să navegheze, fără a fi stinșerit, în orice direcție dictată de sfera de interes, cunoștințe sau imaginea.

Sistemele multimedia au apărut după ani de cercetare și experiență și necesită: calculatoare cu memorie mare și capacitate de stocare a unei cantități mari de informații, capabile să prelucreze eficient informații complexe, rețelele de telecomunicații și difuzare prin care să se transmită informații de tip multimedia.

În consecință, proiectele multimedia utilizează suporți de informație produși cu ajutorul unor tehnologii noi, cum ar fi: CD-AUDIO (Compact Disk Audio), CD-ROM (Compact Disk Read Only Memory), CD-ROM-XA (Compact Disk Extended Architecture), DISC OPTIC (sau VIDEODISC), și CD-I (Compact Disk Interactive), suporți capabili să stocheze imagini digitizate, la care se asociază o gamă largă de posibilități, algoritmi de prelucrare, stocare și decodare (DVI, JPEG, MPEG etc.).

În privința tehnologiilor de telecomunicații și difuzare e important de men-

tionat că rețeaua de sisteme integrate digitale — ISDN (Integrated Systems Digital Network) a fost implementată acum și în Europa, devenind un standard pentru schimb de informații de tip multimedia și permite: videofonie, videoconferințe și servicii de regăsire de informații on-line, de la distanță, difuzate prin stații terestre sau satelit și recepționate pe calculatoare personale.

Proiectele de acest tip au de înfruntat probleme majore privind costurile extrem de mari ale programelor și echipamentelor și privind modul de prezentare al informațiilor multimedia, care se adresează unui nou tip de consumator, ceea ce semnalează în mod evident o schimbare esențială. Aceste noi tehnologii, subtil, dar constant, schimbă modul nostru de percepție, logica informației tipărite este înlocuită cu un mozaic de informații instantanee în care capacitatea de receptie este cu totul altfel solicitată decât în investigarea liniară. Cantitatea, calitatea, denotațiile, conotațiile și toate celelalte dimensiuni și trăsături prin care am putea caracteriza o informație se adresează unui utilizator internațional / citizen / ascultător / spectator / critic / creator, sau cum spunea foarte sugestiv Marshal Mc. Luhan în „Understanding Media” „*Omul, culegător de lumană, reapare, într-un mod neașteptat, și culegător de informații. În această postură, omul electronic nu este mai puțin nomad decât înaintașii săi din Paleolitic*”.

ACESTE aspecte au constituit subiectul unei întâlniri speciale a Comisiei Culturale în cadrul Comunității Europene (CEC — Commission of the European Communities), 9–10 Octombrie, 1991, cu tema: „Dezvoltarea și sprijinul tehnologiilor și proiectelor MULTIMEDIA, importanța acestor produse culturale în context european”. În cadrul întâlnirii au fost definite următoarele obiective strategice: stimularea și sprijinirea deținătorilor de bunuri culturale în realizarea proiectelor culturale la nivel național, regional și european, orientate

către informare de tip multimedia; stimularea cooperării între proprietarii de informație, proiectanții de sisteme și tehnică multimedia și edituri în vederea formării unor asociații atât pentru elaborarea produselor cât și pentru utilizarea lor în comun; acordarea unui sprijin financiar pentru realizarea unor proiecte multimedia în domeniul culturii și pregătirea unor produse pentru viitoarea piată culturală la nivel european.

Aplicațiile multimedia au pătruns cu o rapiditate mai mare și mai ales în domeniile în care manipularea imaginii, stăpinirea unei mari cantități de informație vizuală sau combinația imagine-sunet-text au o semnificație deosebită. Întrebarea firească care urmează este: care sunt domeniile în care aceste elemente nu au o semnificație deosebită, mai ales cind beneficiarul principal al acestor sisteme nu este nemijlocit, omul? Dar să lăsăm acest subiect în dezbaterea partizanilor noii tehnologii și a scepticilor iar noi să ne concentrăm asupra următoarelor: Multimedia și imaginea, Multimedia și muzeele și Proiecte multimedia.

MULTIMEDIA ȘI IMAGINEA

Bazele de date de imagini pot fi extrem de variate: începînd cu colecții de timbre, diapoziitive, fotografii și filme, clasate și catalogate. În toate aceste cauzuri, dacă imaginile sunt preluate electronic, ele pot fi reproduse pe hirtie, film, video sau monitoare. Imaginea într-o bază de date poate contribui la simplificarea modalităților de cercetare, comparare, gestionare a colecțiilor, asigurare și securitate a obiectelor, asistență în identificarea obiectelor, circulație a pieselor, asistență pentru catalogatori, muzeografi, conservatorii și fotografi.

Pentru crearea unei imagini electronice, obiectul poate fi preluat direct cu ajutorul camerei video sau prin „scănarea” fotografiilor, publicațiilor, negativelor, diapozițivelor într-un format prelucrabil pe computer. Calculatorul pune la dispoziția utilizatorului diverse proceduri de corecție a imaginii.

Sistemele de stocare și reprezentare ale imaginii electronice sunt de două feluri: analog și digital. Alegera uneia dintre ele este determinată de scopul propus și cerințele utilizatorilor. Toată lumea este de acord, în principiu, că tehnologia digitală este superioară și de mare viitor. Însă, ea cere resurse uriașe și putere mare de calcul la compresie și decompresie. (De exemplu 10 secunde de imagine TV ocupă 200 MB.) În timp ce tehnologia analogică oferă capacitați mari și calitate bună a imaginii, la prețuri semnificativ mai mici, ea nu permite manipularea imaginii la fel ca în cazul digital. Eforturi mari se depun pe ambele fronturi și se așteaptă în următorii 2–3 ani rezultate clarificate. ODA Laser Edition a publicat în vara anului 1992 discul optic PICASSO realizat în colaborare cu Muzeul Picasso din Paris. Interesant este că, în paralel, utilizând același material, realizatorii au inițiat și producerea unei versiuni digitale.

Calitatea imaginii este centrul unei discuții foarte aprinse între specialiști. Calitatea nu este determinată numai de hardware (aparat de fotografiat, lumini, ...etc.) și de software (film, prelucrare) dar și de abilitatea fotografului. Specialiștii în imagine electronică trebuie să aibă aceleași calități ca și fotografi, pentru că ei au responsabilitatea modului în care este reprezentat și percepțul obiectul. Dr. Michael Ester, directorul diviziunii The Art History Information Program din cadrul Fundației Getty, a publicat rezultatele și comentariile referitoare la un test privind modalitățile de percepție a imaginilor de diferite calități (alb-negru și color) pe calculator. El atrage atenția asupra relației directe între calitatea imaginii, costuri și resurse. Totodată definește clar cele două elemente componente ale procesului de creare a imaginii electronice: calitatea de stocare (archival quality) și calitatea de redare (delivery quality).

Discutind despre problema imaginii, este poate momentul să recunoaștem că cea mai mare parte a cunoștințelor noastre despre artă provin din descrieri sau copii: cărți, diapoziitive, vederi etc. Calitatea acestor surse este direct res-

ponsabilă în crearea primei impresii, cel mai memorabil eveniment, poate, privind cunoașterea obiectului, deseori, umbrind cu totul contactul cu opera originală. Reproducerile, copiile, cărțile transmit parțial și unilateral, diferite tipuri și fațete ale informației vizuale. Tehnologia și mijloacele electronice pot produce mutații revoluționare privind crearea unui mediu pentru transmiterea informației culturale și artistice.

MULTIMEDIA ȘI MUZEUL

Bazele de imagini sint mijloace de extindere naturală a potențialului de expunere a muzeelor. În general, muzeele sint capabile să expună doar o mică parte din colecții, mai ales din rățiuni de spațiu, dar și pentru a proteja exponatele cu caracteristici deosebite, sau pentru că unele exponate sint imprumutate altor muzeu sau sint expuse în expoziții itinerante. Cercetările recente și articolele referitoare la muzeologie indică o îngrijorare crescândă în ceea ce privește forma și rolul muzeelor în decadele care urmează.

Temerile legate de pătrunderea industrii informatică în muzeu se referă la pericolele de omogenizare și trivializare a informației, de transformare a informației culturale într-o marfă, ceea ce intră în contradicție cu rolul și menirea muzeelor, de protejarea informațiilor personale. Dar în același timp informatica prezintă avantaje și soluții pentru situația economică tot mai precară a muzeelor.

Într-un raport către The Arts Council, UK, despre multimedia, intitulat: „Very Spaghetti”, dl. Sandy Nairne, directorul Artelor Vizuale, menționa: Muzeele de artă sint asaltate de ideea de a deveni mai receptive și deschise în ceea ce privește utilizarea noilor tehnologii. Dorința de a face cercetare nu întotdeauna se împacă cu cerințele impuse de școli, de publicul vizitator. Paradoxal, muzeele se specializează în expunerea obiectelor autentice și totuși realizează cel mai mare profit din elemente auxiliare și neautentice, iar multimedia și interactivitatea constituie cel mai „puternic și

eliberator” neautentic cu care putem să înzestrăm un muzeu.

Este evident că informația multimedia, alături sau în același spațiu cu colecțiile permanente sau ale expozițiilor itinerante, prin legăturile stabilite de informația electronică cu școli, biblioteci sau universități, cu alte baze de date și colecții de informații, creează noi și tentante posibilități de acces și percepere.

Noua tehnologie intervine în principal cînd se discută problema accesului la obiect, — (în condițiile cele mai bune impuse de creator și de reguli de muzeu) — sursa principală și primară de cunoaștere și trăire, cerința privind informația faptică despre autor și obiect și contextul cultural istoric în care a fost creat și a circulat obiectul.

Prin urmare, în ciuda dificultăților de culegere și înregistrare pe suport a imaginilor, și deși tehnologia încă nu e stabilă, muzeele s-au lansat rapid în domeniul bazelor de imagini. Iată cîteva exemple semnificative.

Cele mai cunoscute realizări, în Europa, sint probabil discurile optice produse de ODA-Laser Edition: Musée D'Orsay. Discul conține informații ordonate cronologic din 1848 pînă în 1914 conținind text și imagini despre 600 artiști și 2 100 de lucrări din colecția muzeului.

Cele trei discuri optice produse la Louvre : 1. Peinture, Dessin, 2. Antiquités Orientals, Egyptienne, Greco-Romainés, 3: Sculpture, Object d'Art. Aceste discuri optice pot fi achiziționate cu prețul 2,200 FFr.

Proiectul „Rezistența daneză în timpul ocupației germane”, realizat de Muzeul Danez al rezistenței, conține — pe un disc optic — 11 000 fotografii și imagini de arhivă, pe lingă 27 minute de secvențe video. Utilizatorul poate să navigheze folosind cuvinte-cheie despre subiect, loc, perioadă, persoană. Comentariile sint în daneză și engleză.

Proiectul „Portrete ale scolilor flamandă și olandeză din secolele 15–18”, realizat de CIDOC (International Council of Museums Documentation) cuprinde — pe un CD-ROM — pe lingă imagine (300 dpi, în formatele: NTSC, VGA, DV) și comentarii în engleză și fran-

ceză. Scopul principal al realizării sale a fost testarea standardelor de stocare a imaginii.

Proiectul francez VIDEOMUSEUM, o bază de date de imagini pe disc optic despre arta secolului XX în colecțiile publice din Franța, este acum în stadiu foarte avansat și reprezintă unul dintre cele mai interesante exemple de colaborare între muzeee de artă. Banca de date va conține informații și imagini referitoare la 100 000 obiecte de artă. Un detaliu interesant de menționat ar fi costul de realizare: 5 000 000 FFr.

O inițiativă comună a Academiei de Științe Umaniste (Swiss Academy of Humanities) și a Asociației Muzeelor din Elveția (Swiss Museums Association) de realizare a unei baze de date pentru patrimoniul elvețian (BDBS) promite să fie un exemplu extrem de incitant atât în conținut cât și în soluțiile tehnologice multimedia.

Baza de date digitală, interactivă, multimedia de la Galeria Națională (National Gallery), London, deschisă pentru public în vara anului 1991, a devenit un sistem de referință pentru muzeee. Enthusiasmul, comentariile și însemnările utilizatorilor constituie o lectură extrem de instructivă pentru cei care ezită să recunoască că noua modalitate de comunicare constituie o revoluție. Baza de date conține informații și imagini despre 2 100 lucrări, ilustrații și animație, texte (peste 1 000 000 de cuvinte), o istorie a artei europene, articole. În momentul de față, Microsoft, prin intermediul proiectului Continuum, realizează o versiune CD-ROM a colecției de informații.

PROIECTE MULTIMEDIA

Comisia Europeană prin programul DG XIII, care se referă la tehnologiile pentru prelucrarea informațiilor, a avut un rol cheie în realizarea proiectelor de prelucrare a imaginii în muzeele și galeriile de artă europene. În acest sens, menționăm trei proiecte reprezentative care se caracterizează prin diferite moduri de abordare a achiziționării, înmagazinării și diseminării imaginilor digitale. Acestea sunt: VASARI — Visual Arts System for Archive and Retrieval of Images (sistem de arhivare și regăsire ale imaginilor pentru arte vizuale), NARCISSE — Network of Art Research Computer Image Systems in Europe (rețea europeană pentru cercetarea imaginilor în domeniul artei), și European Museum Network (Rețeaua muzeală Europeană). La acestea se pot adăuga cele mai recente proiecte cum ar fi: RAMA — Remote Access To Museums Archive (Acces de la distanță la arhivele de muzeu) care are trei obiective principale: tele-educație, tele-biblioteca și tele-expozиii, și MARC: Methodology for Art Reproduction in Colour (Metodologie pentru reproduceri de artă).

Nu este ușor de a prevedea cum va arăta piața mondială de produse culturale în următorii 5 ani. Progresul depinde tot mai mult de dialogul și colaborarea între toți cei implicați: țări, muzeee, parteneri tehnici, agenții pentru drepturi de autori.

ECATERINA GEBER

ABSTRACT

„Today we are witnesses to a revolution, the intersection of video, computing, printing and photography. This confluence of disciplines — reflected in the new technology of electronic imaging — has already begun to affect the publishing, broadcasting, entertainment and educational communities”. (Newman, B. Alan: „Present at the Revolution”, Museum News, January/February, 1992)

The new technology as well as the new way of communication, brought about changes regarding the complex, multimedia, information dissemination. These opportunities opened a new world for developing creativity, chances for knowledge and access to what is particular, unique and specific,

in a network of unlimited combination in point of domains, media, countries, communities and cultural traditions. But unfortunately this richness of combination resources, and accessibility, is also a way to facilitate an easy, high quality and high volume piracy of electronic information.

Intellectual property protection rules, both legal and technical, are being developed and proposed by a number of organisations involved in the process.

Discussions and initiatives in many European countries have outlined the close relationship between the potential of the new technologies and the importance of national and international collaboration.