

PROIECTUL INTERACTIV MULTIMEDIA : „CONSTANTIN BRÂNCUȘI”

Constantin Brâncuși pe ecranul calculatorului. Proiectul interactiv, multimedia: Constantin Brâncuși a devenit realitate. Fantezia, promisiunile și posibilitățile nelimitate ale imaginii electronice pot fi explorate prin intermediul primului proiect de colaborare internațională în domeniu.

Pe ecranul calculatorului apare imaginea marelui artist. Utilizatorul pornește într-o călătorie aventureasă, „să navigheze”, cum spun specialiștii în calculatoare, pentru a afla: cine a fost Constantin Brâncuși, având acces la o biografie ilustrată (secvențe de film și video). El vizionează și cercetează imaginea lucrărilor pe ecran, fotografii ale operelor și aspecte din atelier (făcute de Brâncuși și alții), fotografii realizate cu ocazia expozițiilor, în timpul vieții artistului și ulterior, citește studii privind influențe și contexte tematice (artă populară românească, artă neolică, artă egipteană, Duchamp și Dada, Erik Satie etc.); î se arată proiectele nerealizate cum ar fi cel al Templului din Indore și are acces, dacă dorește, la corespondență, cataloge, articole, recenzii, comentarii publicate și inedite, la documente din muzeee referitoare la circulația, achiziția sau proveniența lucrărilor sale, la comentarii (texte, înregistrări audio și video) ale artiștilor, criticiilor, istoricilor de artă. Această călătorie este realizată cu ajutorul programelor multimedia care combină, într-un singur calculator, mai multe tipuri de informații: text, sunet, imagine (desen, grafică, fotografie, animație și film). Dar Proiectul multimedia: Constantin Brâncuși înseam-

nă mult mai mult decit atât, definește un nou mod de comunicare și reprezentare a informației bazat pe integrarea diferitelor tehnologii și sisteme de comunicație – emisiuni, tipar și editare – într-un singur mediu: calculatorul, care devine din ce în ce mai mult o stație personală de lucru și informare. Este o stație personală, pentru că utilizatorul poate determina, în mod subiectiv, viteză, direcția, destinația, cantitatea și calitatea informației cit și posibilitatea de a selecta, introduce, conversa cu calculatorul. Utilizatorul are libertatea să navigheze, fără a fi stincherit, în orice direcție dictată de sfera de interes, cunoștințe sau imaginația sa. Într-un articol publicat în „Museum News”, dl. Alan B. Newman, director executiv al Departamentului Servicii și Prelucrarea Imagineilor de la Art Institute, Chicago, definește multimedia astfel: „...intersecția între video, calculator, tipar și fotografie. Această confluență dintre discipline – reflectată prin noua tehnologie a imaginii electronice – a început să influențeze tiparul, difuzarea, emisiunile, reprezentările, spectacolele și instituțiile de invățămînt. Iar acum, chiar și comunitatea muzeală se alătură acestei revoluții în comunicații, care va rivaliza, poate, învenția tiparului sau a fotografiei”.

Entuziasmul, preocuparea și eforturile partenerilor și participanților la proiectul multimedia Brâncuși [România — Ministerul Culturii, Franța — Musée National d'Art Moderne (MNAM), Paris; Marea Britanie — Rețeaua Internațională de Informații pentru Arte Vizuale, (IVAIN), Ipswich, coordonator general, Illuminations Interactive (partener tehnic care utilizează tehnologiile interactive în realizarea proiectelor culturale), Londra; SUA — Muzeul de Artă, Philadelphia; Italia — SIDAC S.p.A. (partener tehnic specializat în realizarea, difuzarea și comercializarea produselor și aplicațiilor multimedia pe piața multimediei internațională); Germania — COMPART, Berlin], au fost materializate prin realizarea unui prototip numit „Demonstrator” care să abordeze în detaliu o singură temă din opera brâncușiană: „Măiastra”. Prototipul are ca scop investigarea posibilităților de abordare pe mai multe niveluri a subiectului, realizarea unui produs în limbile engleză, franceză, română, italiană și germană, cu o gamă variată de adresabilitate, posibilitatea de navigare și regăsire a informațiilor conform unor scenarii individuale, utilizarea standardelor internaționale, studierea diverselor procedee de reprezentare a imaginii, a calității imaginii etc.

Implicita României ca partener ne facilitează accesul și contactele cu producătorii de tehnică de virf și ne asigură integrarea într-un circuit cultural de primă importanță, posibilitatea de a participa la piața europeană și internațională de produse culturale moderne care respectă specificațiile și cerințele proiectelor de virf cu o tematică deosebită, Constantin Brâncuși. Un artist cheie al secolului XX, născut în România și cu rădăcini adinci în spiritualitatea locurilor natale, cu cea mai mare

parte a creației realizată în Franța, lucrările sale aparținând multor muzeu și colecții publice și particulare importante din Europa și SUA, Brâncuși pare a fi un subiect extrem de relevant pentru un exemplu practic de colaborare internațională. Prototipul realizat demonstrează potențialul acestei tehnologii de virf, posibilitatea și avantajele colaborării între țări, instituții și specialiști, eficiență și costuri, precum și soluții concrete privind problemele drepturilor de proprietate intelectuală.

„Demonstratorul” a fost prezentat în România cu ocazia Conferinței Regionale privind Documentarea în Muzeu și Instituții Culturale — RECOMIDOC'92, Sinaia 4–6 mai, 1992; la Berlin cu ocazia celui de-al XVIII-lea Congres al Istoriei de Artei, 15–20 iulie; la Londra, la Paris, New York, Washington, Chicago, explicind principiile, acumulind experiență, comentarii și sugestii și fiind recepționat de gama foarte variată de utilizatori și presa internațională, cu entuziasm, incredere și mult interes.

În noiembrie 1992, Proiectul interactiv multimedia: Constantin Brâncuși, a obținut suport finanțier din partea Comisiei Comunității Europene, (DG XIII, IMPACT Programme, Information Technologies and Industries and Telecommunications). Din păcate, partenerul și participanții români nu pot beneficia de această subvenție deoarece țara noastră nu face parte din Comisia Comunității Europene. În 19 ianuarie, 1993, a avut loc la Ambasada română din Londra, în prezența unui public numeros și avizat, o demonstrație practică a proiectului. Acțiunea a avut caracterul unui veritabil simpozion Brâncuși. În deschidere ambasadorul Sergiu Celac a subliniat importanța simbolică a acestei întîlniri între arta modernă și tehnica de virf, bucuria că a fost posibil ca primul astfel de proiect de colaborare din lume, colaborare între țările est și vest euro-

pene, între Europa și SUA, realizat în acest nou și foarte sofisticat mod de înmagazinare a datelor, să fie consacrat tocmai unui artist român, Constantin Brâncuși.

Proiectul are un termen final: vara/toamna anului 1995 cînd se va deschide

publicului cea mai mare expoziție retrospectivă dedicată lui C. Brâncuși la Musée National d'Art Moderne, Paris și respectiv, Muzeul de Artă din Philadelphia.

ECATERINA GEBER

ABSTRACT

The Interactive, Multimedia Project on Constantin Brâncuși. is a text and image database with wider ranging text and sound, film and video to explore a whole span and wide contexts of the work of the major twentieth century sculptor Constantin Brâncuși, born in Romania, a major part of his creation achieved in France, represented in many collections art museums in Europe and the United States. It brings together extensive material on his background, influences, the critical response at the time the work was first shown, views of those who knew him personally, subsequent writing on his work and influences that it has had on others. The individual users are able to consult and explore, in their own ways the wide range of multi-lingual (English, Romanian, French, German, Italian) resource in many different ways, interactively. The new multilingual resource will complement existing books and other publications on Brancuși, creating innovative context and opportunities for the exploration of his work. It is not intended to be a substitute for looking at the original works of art but to create new opportunities for information and provide chances where the original works are not available.

The main development partners are France: Musée National d'Art Moderne, Centre Georges Pompidou, Paris (MNAM); Germany: COMPART GmbH, Berlin; Italy, SIDAC SpA; UK: International visual arts Network Limited (IVAIN Limited): Ipswich, Illuminations Interactive, London; USA, Philadelphia Museum of Art; together with British Telecommunication; Computer Industry Research Unit (CIRU), Norwich; Simon Olswang & Co, London. But a project of this scope can only be

achieved through COLLABORATION that involve many art museums, cultural authorities, scholars and writers, artists, educators and end-users as well as people and organisations concerned with the necessary information technology, cultural and educational trusts and foundations.

The project has been designed to have three phases:

- a PRE DEFINITION PHASE resulting in the production of a pre-definition demonstrator that took the proposal from paper to something viewable and that could be explored interactively by people who are not familiar with the medium and its potential. The Demonstrator was completed in the summer of 1992.

- a DEFINITION PHASE that would take at least some of the material from the pre-definition Demonstrator, add new sample text and image material and re-author with editorial and technical standards that would more closely approximate to the planned final resource. This is currently under development as project under IMPACT II.

- an IMPLEMENTATION PHASE which builds on the editorial, structural design, interface design, technical experience and market testing from the first two development phases, to produce a full-scale interactive multimedia resource for art museum, libraries, education and the retail market. Production and publishing of the major parts of the resource on one or several compact disks to be completed prior to the Brancuși Retrospective exhibition in Paris and Philadelphia in 1995.