

## SCHITA A UNEI ESTETICI DIGITALE FRACTALE

**ViGuera (Viorel Guliciuc)**

Arta Fractala este o subclasa a artelor digitale (aici: *vizuale*), pe care am putea-o caracteriza drept acea forma de arta care utilizeaza computerul (PC-ul, Mac-ul) ca instrument principal in procesul creativ.

*Intr-O scrisoare deschisa adresata criticilor, curatorilor, proprietarilor de galerii si artistilor implicati in miscarea emergenta a artei digitale (2000), criticul de arta moderna John Charles MacPherson atragea atentia ca "exista doua diviziuni majore si distincte ale artei digitale".*

Astfel, in primul rand, exista *curentul evolutionist*, "care construiește pornind de la trecut si care fie aduce imaginile pe computer, fie utilizeaza programe de grafica pentru a crea imagini digitale, fie le combina".

In acest caz, artistul are la dispozitie programe de grafica (cum sunt cele de la Adobe, Corel, Jasc, ACD Systems etc. etc.), avand in comun posibilitatea de a recrea, digital, aproape toate tehnicile utilizate in arta moderna.

Rezultatele acestui tip de expresie plastica sunt imagini mai mult sau mai putin familiare, realiste, abstracte, decorative sau simbolice.

Folosind acest tip de instrumente, au fost create cateva mari lucrari, larg acceptate in comunitatea artistica – drept pentru care au si fost deschise, in ultimii ani, o multime

de spatii expozitionale digitale (muzee si galerii virtuale), iar lucrari de arta plastica digitala au fost incluse in muzee sau galerii de arta traditionale.

In aceste conditii, curentul evolutionist a devenit tendinta predominanta in arta digitala actuala.

Pe de alta parte si in acelasi timp, exista si *curentul revolutionar*, "care ia foarte putin din trecut si creaza imagini pornind de la algoritmi matematici puri".

In acest caz, instrumentele folosite de artist nu mai reproduc (sau dezvoltă echivalentul) tehnicilor si instrumentelor folosite in arta moderna, oricare ar fi ele.

"Este Miscarea Artei Fractale (Haotice) sau Miscarea Artei Algoritmice".

Practic, instrumentul se rafineaza pana la a ajunge un set de functii si de variabile numerice complexe.

De aceea, in acest caz, avem de-a face cu o "abordare radical diferita in raport cu orice curent artistic al trecutului" (inclusiv a artei "contemporane" traditionale). In aceste conditii, J. D. Davis, in eseu sau intitulat *Catre o estetica digitala (2003)*, intelege sa intituleze una dintre partile incercarii sale "Moartea stilurilor".

Caracterul cu totul ne-obisnuit al instrumentului si al modalitatii concrete de creatie, a provocat si provoaca reactii critice pe cat de vehemente, pe atat de oarbe: "multi dintre aparatorii artei contemporane considera orice alta forma de expresie artistica vizuala drept non-arta". Evident, tinta privilegiata este arta fractala.

Estetica triviala si clasificatoare specifica acestui tip de raportari este intotdeauna indatorata ideii comode, ca "in general, arta contemporana trebuie *sa declare ceva, sa aiba continut, sa confiste invelisul, sa fie disturbatoare* etc."

## SCHITA A UNEI ESTETICI DIGITALE FRACTALE

Or, ceea ce se intampla, de fapt, este socul descoperirii ca Forma, Lumina si Culoarea sunt mereu inainte de si mereu dincoace de cuvant.

Acest "soc" este resimtit si de artistii fractalisti insisi, care persista in eroarea de a-si numi lucrarile (si astfel, nu numai de a-l invita / obliga pe privitor sa aiba acelasi tip de lectura cu creatorul, ci si de a accentua un pretins caracter mimetic, intrinsec formelor fractale), uitand ca, de fapt, ei sunt doar un fel de exploratori ai unui tip de expresivitate artistica mai curand evocatoare (si de aceea mai aproape de muzica, decat de arta plastica traditionala)- , decat imitativa.

De aceea, cea mai potrivita atitudine a fractalistului in fata creatiei sale ar fi, poate, aceea de a le aloca numere ca titluri, invitandu-l, astfel, pe privitor, sa exploreze / sa descopere / sa creeze impreuna semnificatiile ei.

Mai mult, "socul" amintit este resimtit si de critici – mai putin, inasa, de aceia care sunt orientati spre muzica sau sculptura moderna, intrucat aici *mimesis*-ul se pe-trece (sic !) in mod aproape evident evocare.

"Arta fractala are ea insasi 2 principale scoli, cea purista, care nu modifica niciodata imaginea fractala si cea care utilizeaza imaginea fractala ca un inceput si apoi o modifica folosind softuri variate spre a obtine rezultatul dorit".

Ken Kelle, in *Arta Fractala. Explorand limitele dintre Creatie si Descoperire*, observa ca "inainte de toate, Arta Fractala e o forma de arta experimentalata".

Intr-adevar, artistul apartinand acestui din urma curent al artei digitale contemporane, "nu e niciodata total sigur ce efect vor avea variabilele asupra imaginii".

"Cand se lucreaza numai cu un program de grafica fractala si nu sunt utilizate nici un fel de alte manipulari grafice, imaginea este cea care ii dicteaza artistului in ce directie sa mearga si nu invers, ca in tehnicile traditionale de pictura si desen. Artistul fractalist convins petrece ore intregi facand mici schimbari ale varii parametrii, in cautarea celui mai bun efect sau a celei mai bune scheme coloristice".

Detractorii artei fractale considera ca acest tip de relatie dintre creator si creatie este inca o dovada ca arta fractala nu este, de fapt, arta, intrucat intentionalitatea si constienta rezultatului final sunt prea putin prezente.

De fapt, nu este deloc asa. La fel ca in orice forma de creatie (artistica sau nu) si in arta fractala legea sub care sta procesul de reificare de lumi posibile este aceea sugestiv exprimata de Constantin Noica astfel: "Nu m-ai fi cautat, daca nu mai fi gasit". Este ceea ce se intampla nu numai cu Ideea sau cu Cuvantul, ci si cu Forma, Lumina si Culoarea.

De altfel, s-a si observat ca atat seturile de formule ce exprima un tip de forme fractale, cat si acelea raspunzatoare de combinatiile coloristice ce le sunt asociate, au, in ele, *proportia de aur* (despre care toata lumea pare a sti ca este legata intrinsec de actul receptarii estetice).

Mai mult, in procesul penibil de explorare a variantelor unei forme fractale, spre a gasi echilibrul perfect dintre evocare si *mimesis*, creatia il confisca pe creator pentru propriile sale scopuri, asa cum se intampla si in toate celelalte forme de creatie artistica. Suntem, de fapt, condamnatii sa fim doar pretexte, in devirtualizarea unor lumi in care inteligibilele pure incearca sa devina tot una cu sensibilele pure.

Se cuvine sa insistam, inasa, asupra faptului ca, printre fractalisti este tot mai puternica tendinta de a prelucra, de a

## SCHITA A UNEI ESTETICI DIGITALE FRACTALE

post-procesa imaginile fractale primare, pentru a accentua efectele dorite, in conditiile in care posibilitatile de a varia forma si coloristica sunt totusi limitate de interdependenta reciproca a diverselor serii de variabile ce comanda identitatea unei lucrari de arta fractala. Aceasta inseamna ca artistul fractalist nu poate face tot ceea ce vrea utilizand numai programe de grafica fractala (conditionat fiind de durata limitata a vietii sale si de cadrul de fier al seturilor de formule pe care le utilizeaza si al posibilitatilor lor intrinseci de variatie) si de aceea ajunge, inevitabil, sa prelucreze imaginile primare obtinute, in cele mai multe dintre cazuri.

Kerry Mitchell, in celebrul sau *Manifest al Artei Fractale* (1999), sublinia ca artistul fractalist este cel care "trebuie sa conduca calcularea formulelor, a graficelor, a schemelor coloristice, a paletelor de culori si a parametrilor lor. Oricare si fiecare element poate si va fi repetat, ajustat, aliniat si re-repetat, in efortul de a gasi combinatia potrivita. Libertatea de a manipula toate aceste fatete ale unei imagini fractale aduce cu sine obligatia de a le intelege utilizarea si efectele. Aceasta utilizare cere inteligenta si deplina luciditate de la artist".

Numai in masura in care Inteligibilul (care este mereu mai mult si mai adanc decat rationalul) ajunge sa se identifice cu Sensibilul, rezultatul este Arta (in acest caz, arta plastica digitala).

De aceea, impotriva acelor care cred ca unicitatea operei de arta este amenintata de posibilitatile infinite de variatie a Formei, Luminii si Culorii, intr-o lucrare de arta fractala, se poate argumenta ca echilibrul amintit poate fi gasit numai intr-un numar mic (*foarte mic*) de variante.

"Exista credinta, spune J. D. Davis, in lucrarea amintita, ca a face arta digitala este un mod aproape automat de aati petrece timpul, care nu cere mai multa cunoastere sau input artistic, decat simpla apasare a unui buton numit "arta". Acest model "de plaja", al statului indaratul unui computer care face toata treaba, pentru a selecta apoi ceea ce e mai bun, este o neintelegere nascuta din fobia de calculator."

In fapt, arta fractala este la fel de nepermisiva si de elitista ca orice forma de arta, intrucat numai cei daruiti cu har pot spune (relativ la sensul mai adanc a ceea ce le aduce cu sine relatia mereu dificila cu propria creatie), cum facea Yeats (!?): "*Privesc la chipul pe care l-am avut, inainte ca lumea sa fi fost facuta*" ("*I look the face I had before the world was made*").

Precizarile de mai sus pot fi mai bine intelese daca intelegem ca estetica implicita a Artei Fractale poate fi considerata ca fiind una mai curand cognitivista. Ceea ce se intampla in cazul receptarii unei lucrari apartinand acestui univers plastic este similar cu ceea ce se intampla in cazul receptarii unei opere filosofice.

Pentru a trece dincolo de socul acestei afirmatii, trebuie sa facem apel, in primul rand, la modul in care, unul dintre cei mai reputati semioticieni contemporani, Ivan Almeida, pornind de la o re-interpretare a operei lui Charles Sanders Peirce, intelege sa discrimineze intre 3 tipuri de notiuni. Pentru aceasta, el prezinta (intr-o lucrare celebra intitulata *Interpretarea abductiva si regulile rationabilului. Semiotica si filosofie* - 1990) urmatoarele 3 serii lexicale:

"1) «joc», «desert», «bun», «cer», «rosu», «a dori»;

## SCHITA A UNEI ESTETICI DIGITALE FRACTALE

- 2) «neutron», «hexaedru», «erezie», «dieza», «metonimie», «deflatie»;  
 3) «deci», «semnifica», «obiect», «adevarat», «teorie», «identic»".

*"termenii primei liste au drept caracteristica de a putea fi folositi inainte de a fi definiti. Regulile uzajului lor se induc din aplicatiile lor concrete, si este posibil de a-ti petrece intreaga viata utilizandu-le corect, fara a ajunge sa gasesti o regula... Dar este important sa nu te inseli asupra punctului de vedere: aceasta nu se datoreaza faptului ca acesti termeni sunt polisemici (semnificatia cuvantului «joc» e, pana la urma, destul de univoca). Notiunea pe care o comporta este de natura complexa. Daca folosim si numim fara dificultate asemenea notiuni, dar ajungem, atat de greu, sa le definim, aceasta se intampla deoarece invatarea lor se face prin aproximatii prototipice, implicand valori «prin definitie» sau urmand «aere de familie». De exemplu se stie ca joc e ceva comun intre sah, bridge, fotbal, etc...".* Se poate spune ca tipul de cunoastere pe care il fac posibile aceste notiuni e unul "pragmatic" (nu "empiric" !).

Si in cazul artelor vizuale exista echivalentul acestui tip de notiuni, mai ales atunci cand caracterul mimetic al lucrarii plastice este evident si tipul de limbaj utilizat este unul clasic, traditional. In acest caz, sensibilitatea estetica pusa in joc poate fi de asemenea calificata drept "pragmatica", cu atat mai mult cu cat recunoasterea formelor artistice o poate face oricine, pornind de la propria sa experienta de viata.

*"In schimb, termenii celei de-a doua liste au nevoie de a fi definiti, inainte de utilizare si nu pot fi intelesi decat prin raportare la o teorie care ii forjeaza sau ii defineste in*

*mod axiomatic, adica a priori". In acest al doilea caz, cunoasterea obtinuta va fi una "teoretica".*

In cazul artelor plastice, echivalentul acestui tip de notiuni este caracterul evocator al artei moderne si al tipurilor sale de limbaj. Aici, sensibilitatea estetica si astfel si receptarea, sunt conditionate de prezenta unei minime educatii estetice si a unei minime cunoasteri a evolutiei istoriei artei (si mai ales a aceleia moderne si contemporane). Lectura si interpretarea unei opere de arta moderna sunt, in consecinta, mult mai livresti, mai "teoretice".

Cea de-a treia lista lexicala cuprinde notiuni filosofice. Ele sunt acele notiuni *"care intervin atat in enunturile pragmatice, cat si in enunturi teoretice, fara a putea, totusi, apartine vreuneia dintre cele doua clase. Expresii cum sunt cele prezente in a treia lista exista in orice stiinta, fara ca sa-i revina nici uneia sarcina de a le defini. Limbajul ordinar le utilizeaza in mod egal si cu aceleasi acceptiuni ca si limbajul teoretic, dar invatarea lor nu procedeaza prin prototipuri pragmatice. S-ar putea spune ca acesti termeni sunt «transcendenti» daca nu se intelege prin aceasta faptul ca ei «calatoresc». Intr-o anumita masura, ei constituie reseaua de baza ce ne permite, pur si simplu, sa vorbim despre alte lucruri, atat in mod pragmatic, cat si in mod teoretic. Ele configureaza ceva de genul regulilor de joc ale oricarui limbaj posibil. Tot datorita lor, notiunile se configureaza in arhitecturi de gandire".*

Pentru universul artelor plastice acesta este cazul Artei Fractale (mai ales al curentului sau revolutionar). Aceasta este Artă in care echilibrul dintre "pragmatic" si "teoretic", dintre mimesis si evocare, dintre receptarea salbatica, ne-instruita si aceea educata, rafinata, se manifesta pe deplin, pentru ca numai aici Forma, Lumina si Culoarea



## SCHITA A UNEI ESTETICI DIGITALE FRACTALE

se elibereaza de dependenta de un tip de lectura (ori de sensibilitate) sau altul (si uneori pana si de dependenta de un creator sau receptor sau altul), recuperandu-si conditia primordiala de medii pure, "copilaresti", de "jocuri" ale Sensibilului si Inteligibilului, sub zodia explorarii Infinitului care suntem fiecare dintre noi. "Jocul cu margele de sticla" se transforma, in acest caz, intr-un joc cu limitele noastre insesi, iar limitele artelor noastre vizuale se sublimeaza, aici, in limitatiile sensibilitatii noastre artistice.

Tipul de Joc artistic pe care il aduce cu sine Arta Fractala este unul in care creatorul dialogheaza, joaca si se joaca, de fapt, cu Infinitul. Este singurul Joc in care capitalul nostru de perplexitati esentiale si originare (conceptuale sau sensibile) este nu numai roditor, ci si sporitor.

Asa incat, atat in Ideile, cat si in Imaginile care ne bat la fereastra (sau la usa), copilul din noi (singurul care are cu adevarat sensibilitate artistica) isi va putea oricand recunoaste Aripile de Inger Mirat.