

UNIVERSITATEA NAȚIONALĂ DE ARTE DIN BUCUREȘTI

DOMENIUL FUNDAMENTAL: ARTE

DOMENIUL DE DOCTORAT: ARTE VIZUALE

REZUMATUL TEZEI DE DOCTORAT

ARS IMERSA

Coordonator științific:

Prof. univ. dr. Mihail Mănescu

Doctorand:

Carmen Nistor

București, 2017

Proiectul "Ars Imersa" reprezintă o invitație din partea artistului, adresată sieși și publicului, de a-și evalua atitudinea, emoțiile și reacțiile în contextul participării la un experiment artistic interactiv și imersiv, care implică scufundarea totală într-o lume generată virtual, pe baze de algoritmi, având ca rezultat vizual un univers artificial de tip fractalic tridimensional, în mișcare permanentă și responsabil în timp real. Interacțiunea propusă se face prin intermediul unor senzori care citesc anumiți parametri biometrici ai actanților și care, conectați fiind la instalația artistică, oferă datele de lucru pentru formulele matematice generatoare de efecte vizuale imersive.

Tema de gândire propusă este strâns legată de participarea privitorului actant la declanșarea mecanismelor generatoare de răspuns vizual: prin acceptarea rolului de participant de către vizitator, acesta își asumă simultan și rolul de cocreator, cu toate responsabilitatea derivată din această ipostază. Ori introspecția la care actantul este invitat are ca subiect de analiză tocmai atitudinea lui față de o lucrare de artă digitală de tip "realitate virtuală", știind că rezultatul vizual este de fapt o interpretare algoritmică a manifestărilor sale biologice, o traducere în imagini a simplului fapt de a exista în acel moment în acea conjunctură.

Ceea ce privitorul experimentează din punct de vedere estetic și emoțional sunt secvențe irepetabile, rezultatul vizual în acea formă este unic întrucât informația biometrică furnizată de cocreator este la rândul său irepetabilă. Subiectul pe care artistul își dorește să îl lanseze ca temă de analiză pentru participant este dacă acesta își conștientizează cu adevărat paternitatea asupra rezultantei artistice și cum se simte în această postură, făcând comparație cu atitudinile sale referitoare la acest tip de artă digitală interactivă imersivă apriorice acestui experiment. Rolul de artist creator, încărcat de responsabilitatea rezultatului și a modului în care acesta este perceput de privitor, este transferat către chiar privitorul actant, punându-l pe acesta într-o ipostază inedită, de generator de artă, receptor al rezultatului și critic.

Cercetarea teoretică ce însoțește lucrarea artistică propriu-zisă abordează problematici precum interpretarea gestului artistic, la delimitarea sau contopirea granițelor între intervenția artistului și cea a privitorului, cu precădere în cazul artei digitale și a instalațiilor interactive. O altă pistă de analiză se referă la implicațiile matematicii în actul artistic, o temă de lucru care readuce în discuție interpretările formulelor în contextul lumii digitale și ale realității virtuale. Matematica și frumusețea exprimată în imagini a formulelor sale se revelă cu ajutorul tehnologiei, un paradox de altfel dacă ținem cont de faptul că matematica este prezentă sau mai exact acunsă în absolut orice gest sau acțiune ori lucru.

În primul capitol al lucrării, tema de cercetare este cea a creației unei lumi complementare celei existente, ca nevoie permanentă a omului de a-și extinde teritoriul, de a căuta sau genera spații noi asupra cărora să aibă controlul, de a tinde către statutul de demiurg și apoi, foarte important, de a-și împărtăși cu semenii săi experiențele creative sau de a-i face parteneri în universurile construite artificial.

Căutările încep de la stabilirea unui limbaj comun – în care să poată fi povestite sau împărtășite experiențele unui univers generat – limbaj care este un instrument util tuturor în a traduce informația și a oferi echivalentul ideal identic indiferent cine este cel care recepționează mesajul. Imaginea s-a crezut că ar reprezenta dicționarul universal în stare să traducă informația, dincolo de toate limbile cunoscute și care și-ar găsi echivalent în text. Acest lucru este însă valabil parțial. De aceea a fost nevoie de o “terță” componentă, ca un element de mediere în traducere.

Propunerea a fost limbajul binar, paradoxal un limbaj restricționat în elemente, având la dispoziție doar două stări – cea de a fi și cea de a nu fi – reprezentate în simbolurile 0 (zero) și 1 (unu). Doar unul dintre simboluri marchează existența a ceva, dar posibilitățile combinatorice sunt infinite. Cu ajutorul acestuia putem

exprima cea mai simplă formă de afirmare a existenței, nici măcar a celei tangibile, ci a unui concept al existenței opus în permanență absenței. Astfel putem genera o infinitate de lumi imaginare, efemere, dar cu efecte vizibil tangibile.

Asa a apărut “cyber-spațiul”, un concept pe care acum îl asociem involuntar cu lumea tehnologică și reprezentările digitale, dar care nu a fost dintotdeauna privit astfel. Experimente artistice multiple au generat universuri complementare celui tangibil, uneori folosindu-se chiar de el, atunci când reprezentările au fost analogice, dar cărora artiștii le-au atașat înțelesuri noi și perspective diferite din care pot fi privite, sau apelând la instrumente generatoare de coordonate total rupte de lumea reală în care activăm.

Creațiile digital-virtuale pot sau nu avea corespondent în universul fizic tangibil. Dar de cele mai multe ori, avantajul creației asistate de computer este faptul că se pot genera imagini cu totul rupte de realitatea cunoscută, cu manifestări care sfidează legile fizicii și care rearanjează spațiul și timpul, sunetele și culorile din formele cunoscute în structuri novatoare.

În lumile virtuale putem răsturna predicțiile apăsătoare referitoare la o anume predestinare a evoluției noastre, la ceea ce suntem menși să devenim sau calea pe care suntem forțați să o urmăm. Ca o scăpare, în mediul virtual fiecare utilizator poate fi un artist, întrucât își remodelează identitatea și chiar și mediul în care evoluează, spre deosebire de lumea reală unde anumiți parametri sunt aprioric stabiliți și imuabili.

Capitolul al doilea este dedicat balansului între realitate și percepție. Se tratează nenumăratele ipoteze de lucru în care luăm contact cu ceea ce considerăm a fi realitate. Descoperim că realitatea este definită în funcție de multiple conjuncturi, de instrumentele pe care le avem la îndemână pentru a ne raporta la mediu. Parametri percepției nu sunt imuabili, și diferă substanțial sau pot fi influențați să

difere de la un observator la altul, doar dacă modificăm câteva pârghii cu impact hotărâtor.

Intervin câteva variabile spațio-temporale, anatomice și culturale care distorsionează modul în care este primită imaginea și felul în care e decodificat obiectul de fiecare privitor. Putem împărți aceste variabile în categoria celor obiective – legate de parametri fizici, chimici, anatomici – și a celor subiective – unde intervine starea privitorului, structura lui emoțională definitorie, bagajul lui socio-cultural general, în strânsă legătură cu categoriile de realități deja enumerate anterior, toate acestea reprezentând material de lucru și ipoteze cu care un artist își poate pune în scenă creația și obține anumite reacții de la privitori sau actanți.

La cele de mai sus se adaugă și rezultatele tehnologiei care influențează felul în care informația, cu precădere cea vizuală, este preluată din mediile generatoare. La simțurile umane se pot conecta elemente care să distorsioneze calea obișnuită de receptare a datelor, astfel încât artistul are la dispoziție câteva opțiuni de modificare și exacerbare a simțurilor privitorilor actanți. În plus, se adaugă și componenta interactivității care completează perspectiva privitorului și îi conferă informație nouă în baza căreia să își adapteze felul în care interpretează realitatea.

Creând mașini care se conectează direct la organele noastre de simț, transformându-ne în mici demiurghi, manipulăm realitatea sau mai exact o reconfigurăm. Interpretarea realității este un act creativ, iar generarea unei noi dimensiuni virtuale se insinuează între formele de manifestare artistice. Artistul dă dovadă de valențe noi, capacitatea sa vizionară incluzând în acest scop și abilități de a dezvolta sau de a gestiona programe computerizate de generare de imagini, reușind manevrarea a noi dimensiuni ale unui real virtual și chiar efemer.

Capitolul al treilea face o trecere prin istoria artei imersive, trasând un fir roșu format din exemple ce slujesc scopului proiectului de față, fără a avea pretenția exhaustivității.

Căutările de a construi universuri frecventabile cu mai mult decât simțul vizual au preocupat artiștii în dorința lor de a genera o lume mai frumoasă sau mai altfel, comparativ cu cea existentă. Viziunile lor profunde i-au făcut să combine materiale, structuri, senzații, imagini, personaje, metamorfozând obiecte cunoscute în sălașuri noi sau generând matematic universuri paralele. Preocupările pentru a simula lumi adiacente sau extensii ale celei reale și-au găsit exprimări artistice în moduri utilizând tehnicile vremii. Fiecare stadiu a reprezentat la vremea lui un salt impresionant în modul de percepție a spațiului și a interacțiunii imersive a privitorului cu acesta.

Atunci când singurele modalități demne de a găzdui viziuni artistice imersive ofereau doar suprafețe bidimensionale, fie ele domuri de catedrale, tavane curbe, pereți neofertanți sau spații deja populate cu elemente arhitectonice, artiștii s-au folosit de spiritul creator și de matematică, perspectivă sau trucuri de reprezentare pentru a genera impresia unor spații deschise adiționale, invitând privitorul la contemplație și la utilizarea imaginației pentru a completa lacunele vremelnice ale tehnicilor de realizare și pentru a se scufunda în lumea construită.

Au urmat exercițiile tridimensionale, de spații generate în spații deja destinate altor activități, aici artiștii punând mare preț pe felul în care iluziile optice sau aglomerarea de elemente corporale, ori adăugarea de stimuli destinați celorlalte simțuri pot forma o nouă imagine în mintea privitorului și îl pot invita să intre cu adevărat în cadru și să participe la rezultat sau măcar să își schimbe perspectiva de înțelegere a realității.

Odată cu democratizarea accesului la computere, creațiile artiștilor au înglobat cu efervescentă componenta tehnologică, mașina reprezentând doar un instrument la fel cu oricare altul, cu deosebirea că în domeniul digital rezultatele actului creativ pot rămâne doar în stadiu de potențialitate, materializarea acestuia nefiind o etapă necesară continuu. Cu ajutorul tehnologiilor performante, se pot realiza lucrări

imersive extrem de complexe, care pot exercita efecte aproape hipnotice asupra actanților și îi pot pune în stare de meditație sau de introspecție.

În cel de-al patrulea capitol cercetarea teoretică se oprește asupra binomului rațiune-simțire și modul în care acesta definește reperele de valoare a creațiilor artistice în care componenta tehnologică are un rol preponderent.

Homo ludens și homo faber au lucrat umăr la umăr cu homo sapiens. Magnitudinea importanței mașinii trebuie evaluată la scara istoriei specifice fiecărei perioade, așa cum arta însăși trebuie privită prin ochii timpului. Fiecare artist creează cu instrumentele lumii în care trăiește, fie ele rudimentare sau extrem de avansate. A renega o componentă a evoluției societății poate însemna a dezavua chiar efortul artiștilor vizionari, care, deși nu au apucat să își vadă plăsmuirile contruite, au contribuit semnificativ la încurajarea depășirii limitelor imaginației din momentul respectiv.

Temerea persistentă în critica artei create cu ajutorul tehnologiei este diminuarea până la suprimare a interogației, a căutării sensului, a năzuinței artistului și, implicit a privitorului, de a își spori datul spiritual. Evoluția tehnologiei este asociată cu o exacerbare a rațiunii reci, a calculului lipsit de orice tresărire a sensibilității. Tehnologia se face vinovată, în opinia multora, de diluarea valențelor transcendente ale artei și artistului.

Lucrarea “Ars Imersa” este o rezultată directă a utilizării tehnologiei și formulelor matematice, propunerea vizuală fiind cea de univers tridimensional fractalic. Rezolvările vizuale matematice au doza lor estetică și generează reacții admirative chiar fără a se cunoaște de fapt ce formulă stă la baza acelei imagini. Privite ca fiind psihedelice, adevărate mandale uneori, ecuațiile matematice, cu precădere cele fractale, încântă prin două componente cu efect hipnotizant: repetitivitatea și autosimilaritatea. Aceste rezolvări vizuale au darul de a sugera

privitorului un fel de portal prin care acesta este invitat să descopere un alt univers.

De fapt aceste structuri ne sunt extrem de familiare, din natura aflată la îndemână, însă neechivalarea matricei generatoare din spatele fiecărei forme de manifestare, fie ea naturală ori computerizată, conferă celei din urmă un aer rece, abstract. Extragem din estetica fractalilor conceptele de proporție și de raport ideal, ceea ce face ca lucrările de artă concepute cu ajutorul acestor formule matematice să fie plăcute ochiului, să dea sentimentul de familiaritate și să confere privitorului încrederea că poate regăsi noțiuni cunoscute într-o astfel de structură. Acestea însă sunt combinate cu dorința de a “vedea” ceea ce este dincolo de aceste formule, de a găsi particula divină care e în stare să genereze frumosul, de a descoperi formula generatoare din spatele formulelor cunoscute.

Arta și știința, raționamentele și imaginația, rațiunea și simțirea, formează o matrice interdependentă, flexibilă și articulată iar interacțiunea lor le sprijină progresul. Este un circuit continuu între acțiunea raționamentelor care distrug sau contestă plâsmuirile imaginației artiștilor și a artei care se încapățânează să creeze și să recreeze continuu realități, un tandem al ideilor și al reorganizării lor din stadiul dezarticulat în cel articulat.

Lucrările de artă aflate la împletirea câtorva domenii aparent incompatibile din punct de vedere al trăirilor generate, sau la extremele dintre rațiune și simțire, oferă privitorului actant o perspectivă interesantă, mult îmbogățită. Frumusețea imersiei în arta generată cu mijloace matematice are din start acces la un filon estetic: își extrage parte din caracteristici din chiar frumusețea originară a matematicii și a formulelor de calcul. Simplitatea este și în acest caz o dovadă de rafinament.

Capitolul al cincilea face o călătorie pe o traiectorie circular-elicoidală în istoria avangardelor și a modalităților de exprimare din aceste perioade îndrăznețe. Arta

a păstrat sau a devansat ritmul evoluției societății văzute prin prisma progresului tehnologic. Artiștii au fost de multe ori printre îndrăzneții care au apelat la noile tehnologii ca la niște unelte, fără teama de a da greș în utilizarea acestora în procesele creative și în rezultatele artistice.

Mirarea și admirația au lucrat pentru apropierea tehnologiei în artă, pentru oferirea unui loc în căutările spirituale ale artiștilor. *Zeitgeist*-ului i se supuneau curioși cei temerari, care au înțeles semnificația și puterea momentului. Cu siguranță că temeri, frici și angoase au fost și vor fi în permanență nutrite în momentul în care noul neînsuflețit începe să își facă loc în matricea cunoscută și controlabilă existentă.

Așa cum Avangarda de secol XX a purtat stindardul *ready-made*, asistăm acum la instaurarea unui nou concept: *ready-coded*. *Ready-coded art*, sau *found program*, poate fi considerat programul de grafică utilizat care are deja prezente materiale predefinite ce sunt înglobate în lucrare; la fel se pot considera toate secvențele de cod, programate de specialiști (care pot fi semnate, sau cu sursă liberă – “open source”) și distribuite în rețeaua Internet sau în alte rețele. Posibilitățile sunt, bineînțeles, nelimitate. Ceea ce prevalează și în cazul *ready-coded art* este intenția, căutarea, conceptul, semnificația care aparțin în final artistului-dirijor. El este singurul care determină forma și modul în care lui *found program* i se atribuie o nouă semnificație.

Ready-coded art, într-un sens și mai extins, poate fi considerată orice operă artistică ce folosește drept cărămidă de temelie pentru un nou concept. Pentru că orice lucrare are înglobată în sine informația deja filtrată și codificată de mintea unui artist, fie el utilizator al instrumentelor tradiționale sau ale celor new media. În cazul lucrărilor care folosesc porțiuni de scripturi deja existente, sau chiar cu rezultantă bine definită sub formă de imagini, filme, sunete, etc., și care sunt concepute de grupuri de autori (și aici ne referim doar la cei care pun cap la cap simfonia datelor găsite, dar la fel de bine îi putem număra și pe autorii originali, în

contumacie), putem să le alocăm unei mișcări de avangardă post-modernă și post-digitală, și mai ales cu precădere pe cele care se folosesc de încă un element definitoriu al preceptelor avangardiste, și anume cel de hazard.

Avangardistă este și extinderea influenței artei în afara granițelor planetare. Generațiile noastre au trimis în spațiu nu doar oameni și tehnologie, ci mai nou și artă. Arta depășește cadrul într-un mod spectaculos, odată cu lansarea în spațiu în anul 2016 către asteroidul Bennu a misiunii spațiale concertate de NASA când s-a trimis în spațiu cea mai mare colecție de artă pământească de până acum. Arta digitală, descătușată de apăsările tradiționale ale genialității și unicității, reușește o mobilizare revelatoare asupra locului nostru ca specie în Univers, propunând un exercițiu descentralizat, democratic și interconectat, antrenând artiști anonimi într-un proiect având ca scop un bine mai mare decât suma fiecărei celule constitutive. Suntem martorii și participanții direcți la un manifest profund uman și avangardist, care nu ar fi fost posibil dacă nu am fi fraternizat constructiv cu știința și tehnologia.

Capitolul al șaselea este dedicat proiectului practic “Ars Imersa”, explicând care sunt premisele teoretice creative, care sunt mijlocele de realizare și soluțiile tehnologice adoptate, precum și demersul în construirea propriu-zisă a instalației digitale intractiv imersivă.

Instalațiile digitale imersive sunt generatoarele unui paradox, joacă rolul unui “portal”, al unui prag de trecere, punând în contact două repere ale spațiului: aproape și departe. Prin acest joc care invită la introspecție, artistul propune privitorului actant acordarea unei atenții sporite relației minte - corp. Deși tot jocul acceptării noii realități este dirijat de creier, corpul nu este lăsat pe dinafară, pentru că în instalațiile participative privitorul acționează prin chiar utilizarea propriului corp, fie prin mișcări direcționate, fie prin propriile funcții involuntare.

Proiectul “Ars Imersa” reprezintă o lucrare interdisciplinară, pentru a cărei realizare am îmbinat arta și tehnologia, dar care are mai multe fundamente care o definesc și o completează. Două domenii importante sunt părtașe la definitivarea conceptului “Ars Imersa”, și anume matematica generativă și literatura. Proiectul se bucură de o cercetare extinsă pe durata a cinci ani de zile, atât în perioada studiilor doctorale cât și mai devreme, a celor masterale, rafinând în decursul timpului ideea de la care a pornit lucrarea, respectiv generarea unei lumi paralele cu inspirația extrasă din lectura cărții lui Aldous Huxley “Porțile percepției”.

Punctul de plecare în generarea lumii virtuale propuse în proiectul de față pornește de la un element profund uman, respectiv seria de impulsuri recepționate de la actant de către senzorii montați în instalație. Conversia acestor informații biometrice se face prin filtrul unui algoritm matematic, care are din nou legătură cu cele mai profunde legi naturale: fractalii. Am ales fractalul ca o metaforă a transformării care păstrează materialul inițial și îl modelează în structuri complexe, infinite, repetitive.

Invitația către introspecție a actantului pornește de la simpla sa prezență în cadrul instalației, care declanșează răspunsuri vizuale din partea sistemului, indiferent că actantul acționează în vreun fel sau nu; parametrii săi biometrici sunt mășurați și aceștia declanșează reacții și modificări ale scenei vizuale virtuale. Tema de gândire este legată de efectele pe carele producem, indiferent dacă acționăm voluntar sau nu, indiferent dacă decidem să acționăm sau să rămânem pasivi.

Acest spectacol cu un singur spectator-coautor și un inițial autor absent dă prilejul unei comunicări indirecte, prin intermediul unui sistem electronic neutru, între cei doi actanți: artistul și privitor. Relația lor se aseamănă întrucâtva cu imaginile ogindite infinit sau multiplicat matematic. Autorul artist cunoaște potențialitatea reprezentărilor generate de sistem, dar nici chiar el nu își va vedea opera în fiecare dintre ipostazele create de participanți, de aici și paradoxul acestui tip de instalație artistică digitală participativă.

Ca precondiție a reușitei interacțiunii este acceptarea din partea privitorului actant a cadrului în care acest experiment artistic se desfășoară. Acceptarea este legată de mai multe etape, toate fiind necesare pentru o imersie totală în lumea cocreată de el. Premisele de lucru pe care trebuie să și le însușească sunt jocul, rolul, spațiul, timpul, metafora și rezultatul. Acestea sunt propunerile artistului și conceptul întregului proiect.

Reacțiile de orice fel ale privitorului care interacționează voluntar cu lucrarea artistică sunt înregistrate de un număr de senzori care citesc datele biometrice ale privitorului și transformă această informație într-o reprezentare vizuală concertată de artist. În cheia acceptării convențiilor de care aminteam, acest experiment artistic deschide accesul către o lume de imagini re-create de către artist prin intermediul funcțiilor și formulelor matematice, pornind de la funcțiuni biologice involuntare (respirație, temperatura corpului, bătăile inimii) sau de la cele voluntare (mișcări, sunete) în care privitorul actant se scufundă, cu simțurile imersate în experimentul pe care el însuși îl animă.

Privitorul va fi atât martorul cât și co-autorul nașterii în timp real a unei reacții vizuale a sistemului cu care interacționează, rezultanta fiind o reprezentare a formulelor matematice ale fractalilor, tridimensională, și dând impresia de mișcare prin efectele de generare perpetuă și de “apropiere” sau “mărire” declanșate și menținute de fiecare dintre senzorii activați. Exercițiul de introspecție intervine în momentul în care tema de gândire propusă actantului este acceptată conștient, odată cu responsabilitatea care îi revine ca participant la generarea lucrării. Până la intervenția privitorului, întregul proiect nu este altceva decât o lucrare de artă potențială, delimitată de instrumentele tehnice care o fac posibilă. Dar revelarea ei are loc doar prin intervenția privitorului și doar în momentul acțiunii asumate, atunci când în mediul virtual se generează arta.

Ca rezolvări tehnologice, programarea se realizează în Unity, software dedicat simulărilor vizuale de tip imersiv, capabil să genereze universuri virtuale și să le populeze cu constructe matematice transformate în forme geometrice complexe, precum fractalii tridimensionali de tip Mandelbulb și capabil, de asemenea, de a prelua informații de la echipamente externe precum senzorii și a le transforma în date de lucru pentru formulele fractalice generatoare de imagini. Libertatea de mișcare a privitorului actant în acest univers virtual este de 360°, vizualizarea lui fiind înlesnită fie cu echipamente portabile de tip ochelari VR (Virtual Reality), sau cu dispozitive mobile conectate în modul “vedere stereoscopică”, sau chiar prin accesul în camere special amenajate de tip CAVE dedicate experimentelor vizuale imersive.

Capitolul al șaptelea tratează posibile evoluții ale proiectului de față, cu precădere a instalației digitale imersive. Proiectul “Ars Imersa” este el însuși un proiect interdisciplinar. Confluența artei cu tehnologia a ajutat, prin studiile și exemplele practice din ce în ce mai numeroase, la ghidarea cercetării de față și la descoperirea sensului mai larg pe care acest proiect îl poate avea, în afara de cel imediat declarat de lucrare de artă.

Studii de specialitate în medicină și tehnologie afirmă și susțin cu exemple din cazuistica medicală faptul că există îmbunătățiri ale stărilor pacienților, atât din punct de vedere fiziologic cât și ca tonus mental general, dacă sunt expuși la stimuli vizuali din domeniul artei sau fotografiei, cu precădere în cazul expunerii pacienților la scene realizate în realitate virtuală .

Cu ajutorul aplicațiilor vizuale de artă digitală 3D cu imersie totală se desfășoară cercetări în vederea eliminării unor perturbări de comportament sau eliminării unor traume psihice, ori recuperarea după accidente care au avut și efecte negative asupra afectului persoanei implicate. Anxietate, depresia, fobiile pot fi acum tratate cu ajutorul tehnologiei imersive, punând pacientul în față cu el însuși și sprijinindu-l în demersul de vindecare, dedublându-i personalitatea și

subliniindu-i resursele interne pe care le are și cu care se poate ajuta și vindeca. De asemenea, astfel de experimente îmbunătățesc empatia și ajută în cazurile de solitudine.

Consider oportun ca lucrarea “Ars Imersa” în forma ei participativă să își testeze efectele benefice asupra privitorilor și stagiul în care se află acum, de instalație artistică, să reprezinte doar o primă etapă în evoluția spre o aplicabilitate în domeniile menționate anterior. Unul dintre scopurile declarate ale prezentei teme practice și de cercetare este împingerea limitelor acestui proiect artistic și utilizarea algoritmilor care generează efectele de realitate virtuală imersivă către latura profund umanitară a influenței artei, propunând un model de asumare, responsabilitate și generozitate a artistului, dincolo de granițele estetice, tinzând către implicarea sa și a artei sale în actul generării de bine semenilor săi.

Artistul, mai aproape ca niciodată de ecuația înțelegerii absolute, așa cum omul de știință este atât de aproape de particula divină, reinventează spațiul și timpul într-o existență digitală, virtuală, ca ultimă rațiune de a crea. Le reinventează cu adevărat, folosește tehnologia ca să ia lumea de la capăt, încercând să o înțeleagă mai bine pe cea din care se rupe ca să treacă în virtual. Artistul postmodern lasă liberă cheia de decriptare a artei sale, a căutării sensului, în mâna privitorului, îl invită să folosească amalgamul tehnico-estetic și să își ascute simțurile, pentru că nu doar ochiul vede, ci creierul vede direct iar auzul și celelalte simțuri sunt conectate nu doar în mașinăria corpului său, dar și în instalațiile care rup limitele percepției și extind ariile senzoriale cu ajutorul tehnologiei.

Proiectul “Ars Imersa” se așază firesc în cursul evoluției artistice actuale, implică și eliberează totodată privitorul de limite, îl cooptează în exercițiul auto-interogativ asupra creației, a percepției realității și interpretării artei în sens estetic sau umanitar.

Cuprins

1. Cuvânt înainte

Homo Artis
De la 0 și 1 la un limbaj vizual infinit
Artizanii celeilalte lumi

2. Realitate și percepție

Realitatea - noțiune filosofică și socială
Perceperea realității prin forma și contur
Parametrii variabili ai percepției realității
Continuumul real – virtual

3. Repere istorice ale artei imersive

Profunzimea bidimensionalității
Atelier tridimensional
Universul vizual infinit

4. Arta 4.0: Simțire versus Rațiune

Introducere
Mașina perfectă
Algoritmii esteticii generative
Autosimilitate recursivă
Formule generatoare de artă
Paradigme complementare

5. Spirala Avangardelor

Revoluție și revoltă
O sută de ani de avangarde
“Ready-coded art” sau “found program”
Arta depășește cadrul

6. Proiectul “Ars Imersa”

Premise teoretice
Premise creative
Realizare
Rezolvări tehnologice

7. Perspective ale proiectului

Direcții de studiu
Fuzionism interdisciplinar
Concluzii

Cuvinte cheie:

artă, digital, imersie, instalație, participativ, interactiv, fractali, autosimilaritate, recursivitate, senzor, realitate virtuală, cocreator, coautor, actant, interacțiune, introspecție, robot, inteligență artificială.