

## ARTA ȘI NOILE TEHNOLOGII

**Autor: Mariana POPESCU**

Creația artistică a fost profund marcată de dezvoltarea accelerată a noilor tehnologii din a doua jumătate a secolului XX. Artele tradiționale, pictura, teatrul, dansul, etc., nu ezită deloc să se acomodeze acestor instrumente sofisticate. Acestea sunt integrate în procesul lor creativ pentru a mări puterea expresivă a operelor sale. Astfel, calculatoarele sunt din ce în ce mai utilizate pentru inventarea și dezvoltarea noilor moduri de a fi și de a crea.

În domeniul artelor plastice, problema imaginii este esențială fie pe planul elaborării imaginii sau pe planul utilizării ei pentru a prezenta opere și metode artistice. Când se vorbește de imagini, se înțelege toate tipurile de imagine: fixe sau animate, desene sau fotografii. Utilizarea calculatorului influențează activitatea artistică. Diapozitivele sau video pentru prezentare se adaugă la procedeele existente ca desenul, pictura, colajul.

Din punctul de vedere al creației, posibilitățile oferite de unele aplicații pe calculator ar putea să fie comparate cu un ansamblu de tehnici ca pictura sau colorarea, colajul sau fotomontajul. Sunt de fapt numeroase asemănări, dar în egală măsură și importante diferențe care justifică utilizarea sau nu a acestui instrument pentru o secvență sau alta. Dacă se vrea abordarea problemei materialismului din imagine se va alege pictura, dacă acesta se referă la efectele de materie, calculatorul ar putea deveni un instrument interesant (posibilitatea de a constitui o bază nelimitată de șabloane de reprezentare a materialelor utilizabile). De asemenea, colajul sau fotomontajul iau un alt sens datorită calculatorului, deoarece un element selectat poate fi multiplicat, inversat, recolorat, redus, mărit, deformat. Intervenția calculatorului la reproducerea unei opere celebre devine mult mai ușoară căci multiplicarea unei imagini nu este legată de nici o constrângere materială sau bugetară.

În domeniul artei video trebuie să recunoaștem că un calculator permite în prezent să facem ceea ce înainte se făcea doar la un studio video foarte bine echipat, absent în majoritatea instituțiilor. În prezent, un aparat de luat vederi, un calculator și unele software sunt suficiente pentru a face producții video.

Odată cu răspândirea aparatelor numerice și îndeosebi a telefoanelor mobile multimedia, fotografierea și înregistrarea video au progresat. Pe măsură ce noile generații utilizează în practică programe IT, se observă apariția multor elemente noi: o abundență de activități ale amatorilor de imagine și sunet, un nou aport în muzică.

Dacă un simplu amator poate crea opere, atunci să ne imaginăm ce poate face un profesionist. Sunt puține expoziții de arte numerice. Majoritatea întâlnirilor din domeniu sunt festivaluri: Ars Elektronica în Linz, Austria; Transmediale în Berlin, Germania; Elektra în Montreal, Canada; DEAF (Dutch Electronic Art Festival - Festival Olandez de Arte Electronice) în Rotterdam, Olanda și altele.

Se știe că muzica este fără îndoială activitatea artistică care a cunoscut, de un secol, transformări considerabile. Expusă în timpul festivalului de artă sonoră Sonambienté 2006, în Berlin, Kaskade este cascada sonoră instalată în centrul unei vaste scări în formă de spirală. Sunete proiectate pe antene parabolice sunt returnate sub formă de fascicule pe foi de Plexiglas. Aceste foi, plasate de-a lungul scării, retransmit la rândul lor sunetul pe suprafețele din jur, la fel ca apa unei cascade ce este proiectată pe roci [1].

Adevăratul cinema numeric este un cinema de grafică, de post-producție, de sunete specializate, de virtualitate și de interactivitate. Această revelație, în metodele de filmare, de montare și de post-producție reprezintă în zilele noastre economii de milioane de dolari care erau altădată consacrate trucurilor. Se poate de menționat efectele speciale ale filmelor *Batman* de C.Nolan, *Fight club* de D.Fincher, *Matrix* ale fraților Washowski, *Harry Potter* de M.Newel sau altele.

"Pentru noi fotografia, teatrul, filmul, artele plastice, noile tehnologii sunt limbaje artistice. Fiecare domeniu are propriile instrumente pe care le folosim în funcție de proiectele și ideile pe care le dezvoltăm. Aceasta ne permite, nu numai de a accentua o diferență, cât și a face o reconciliere între aceste idei și a aduce unui proiect ceea ce el are nevoie ", declară Fabrice Croizé și Sabrina Montiel-Soto.

Sunt artiști care experimentează pe viu. Ei aplică inovațiile bio-tehnologice pentru crearea capodoperelor sale. Printre pionieri, este incontestabil Eduardo Kac, un artist care primul a incarnat temerile și speranțele unei societăți în plină dezbateră bio-etică cu iepuroaica sa fluorescentă Alba. Rezultatul încrucișării genelor unei meduze și a unui embrion de iepure, în scopul utilizării acestei fluorescențe ca markeri în timpul experimentului științific. Alba este deci prima himeră și celebrează unirea artei cu tehnologia [1].

Un adept al Bio-Artei este Marta de Menezes, ea experimentează pe fluturi având ca scop să obțină un colorit asimetric: „Eu nu încerc să redau fluturii mei mai frumoși decât există deja în natură. Aceasta e o manieră de a crea o nouă artă. Și arta nu necesită să fie mai frumoasă decât natura. Ea e suficient de frumoasă. Din contra, vreau să creez ceva diferit!”.

Corpul - subiect evidențiat pe scena artei contemporane, firește că nu scapă din atenția biotehnologiilor. Pioneră în materie este desigur Orlan, artistă multidisciplinară (pictură, sculptură, instalare) și multimedia (video, sunet, web), care lucrează asupra corpului și îndeosebi asupra celui feminin. În istoria artei și a societății contemporane ea acționează asupra propriei imagini nu doar manipulând cu imagini numerice, însă de asemeni prin chirurgie estetică [3].

Pentru expoziția *Art Biotech* care a avut loc în 2003 la *Lieu unique* în Nantes, Eduardo Kac a strâns 65 de miligrame de ADN. Kac astfel a accentuat că în societatea noastră totul se cumpără : „Această pudră albă, promisiunea perfecțiunii, imortalității și dreptului de autor, obținută prin acumularea și filtrarea a numeroaselor copii a unei gene de bacterie ar putea simboliza Gral-ul societății moderne și comerciale”.

Noi trăim într-o epocă de transformări extraordinare. Calculatoarele și inovațiile biotehnologice bulversează modul nostru de a trăi și de a gândi, însă aceste schimbări care sunt purtătoare de speranțe sunt de asemenea pline de amenințări.

## **Bibliografie :**

1. *L'art à L'ère Du Numérique*, par Bruce Wands, Editeur Thames & Hudson, 2007.
2. *De la théorie scientifique à la pratique artistique, réflexions sur quelques réalisations artistiques actuelles relevant du bio art*, Jean-Philippe Cointet sous la direction d'Anne-Marie Duguet, Université Paris I, Année 2003 – 2004  
<http://jph.cointet.free.fr/download/bio%20art.pdf>
3. *Vibration - Art Biotech*, émission du vendredi 10 octobre 2003, rédaction: ARTE France, Program 33, <http://www.arte.tv/fr/Echappees-culturelles/cultures-electroniques/Art-biotech/392382.html>