

IOSUD –UNIVERSITATEA DE VEST DIN TIMIȘOARA
FACULTATEA DE ARTE ȘI DESIGN
ȘCOALA DOCTORALĂ DE ARTE

TEZA DE DOCTORAT

PRACTICI ARTISTICE
ÎN TRANZIȚIA DE LA MEDIILE TRADIȚIONALE
LA NOILE MEDIA

Conducător științific,
Prof. univ. dr. habil.
Adriana Lucaciu

Student doctorand,
Bogdan Matei

Timișoara
2024

CUPRINS

INTRODUCERE	5
--------------------------	----------

CAPITOLUL I. CURENTE EMERGENTE ȘI UTILIZAREA NOILOR TEHNOLOGII ÎN ARTA SECOLULUI XXEROARE! MARCAJ ÎN DOCUMENT NEDEFINIT.

1.1 POSTMODERNISMUL. PREMISE CULTURALE ȘI PROGRES TEHNOLOGIC..... EROARE! MARCAJ ÎN DOCUMENT NEDEFINIT.

1.2 REVOLUȚIA TEHNOLOGICĂ ȘI IMPACTUL ASUPRA IMAGINII ÎN SECOLUL XX.... EROARE! MARCAJ ÎN DOCUMENT NEDEFINIT.

1.3 TUBUL CATODIC, SISTEMUL VITAPHONE, TELEVIZIUNEA ȘI AVANGARDELE SECOLULUI XX (1920-1930) ..EROARE! MARCAJ ÎN DOCUMENT NEDEFINIT.

1.4 PRIMUL COMPUTER DIGITAL ȘI CARACTERUL INFORMAL AL ARTEI ÎN PERIOADA INTERBELICĂ ȘI POSTBELICĂ (1930-1950) EROARE! MARCAJ ÎN DOCUMENT NEDEFINIT.

1.5 ARTA VIDEO, REBELIUNEA FLUXUS ȘI ALTE CURENTE PERFORMATIVE (1950-1960)...EROARE! MARCAJ ÎN DOCUMENT NEDEFINIT.

1.6 ARTA GENERATĂ PE CALCULATOR, DINAMICA NOILOR TENDINȚE ȘI MEDIA (1960-1970)..... EROARE! MARCAJ ÎN DOCUMENT NEDEFINIT.

1.7 IMAGINEA SINTETIZATĂ DIGITAL, TRANS-MEDIA ȘI APARIȚIA INTERNETULUI (1970-1980)..... EROARE! MARCAJ ÎN DOCUMENT NEDEFINIT.

1.8 NEW MEDIA, NEW MEDIA ART, DIGITAL ART (1980-1990) EROARE! MARCAJ ÎN DOCUMENT NEDEFINIT.

1.9 INSTITUȚIONALIZAREA ARTEI NOILOR MEDIA, REALITATEA VIRTUALĂ, REALITATEA AUGMENTATĂ (1990-2000) EROARE! MARCAJ ÎN DOCUMENT NEDEFINIT.

CAPITOLUL II. CIRCUITUL IMAGINII OFFLINE ȘI ONLINE DUPĂ ANII 2000.....EROARE! MARCAJ ÎN DOCUMENT NEDEFINIT.

2.1 IMAGINEA VIRTUALĂ, ESTETICA INTERNETULUI, “ARTA DE REȚEA” EROARE! MARCAJ ÎN DOCUMENT NEDEFINIT.

2.1.1 Post-Internet Art Eroare! Marcaj în document nedefinit.

2.1.2 Mijloace digitale utilizate în proiectele artistice asistate de calculatorEroare! Marcaj în document nedefinit.

2.2 CHESTIONĂRI TEMATICE ȘI LIMBAJUL NOILOR MEDIA ÎN ARTA CONTEMPORANĂ. STUDII DE CAZ..... EROARE! MARCAJ ÎN DOCUMENT NEDEFINIT.

2.2.1 Intimitatea în rețeaua Internet și datele personaleEroare! Marcaj în document nedefinit.

2.2.2 Cine este autorul? Eroare! Marcaj în document nedefinit.

2.2.3. Despre comunicare și colaborare Eroare! Marcaj în document nedefinit.

2.2.4. Identitatea de gen Eroare! Marcaj în document nedefinit.

2.2.5. Internetul ca mediu artistic în sine... Eroare! Marcaj în document nedefinit.

2.2.6 Ficțiuni speculative Eroare! Marcaj în document nedefinit.

2.2.7. Avansul tehnologic și omenirea..... Eroare! Marcaj în document nedefinit.

CAPITOLUL III. ARTA ȘI INTELIGENȚA ARTIFICIALĂEROARE! MARCAJ ÎN DOCUMENT NEDEFINIT.

3.1 INTELIGENȚA ARTIFICIALĂ ȘI SISTEMELE DE ÎNVĂȚARE AUTOMATĂ..... EROARE! MARCAJ ÎN DOCUMENT NEDEFINIT.

3.2 DESPRE OBIECTUL DE ARTĂ ÎN ERA INTELIGENȚEI ARTIFICIALE EROARE! MARCAJ ÎN DOCUMENT NEDEFINIT.

3.3 INTELIGENȚA ARTIFICIALĂ ÎN ARTĂ CONTEMPORANĂ ȘI ANALIZA PRACTICII ARTISTICE. STUDII DE CAZ EROARE! MARCAJ ÎN DOCUMENT NEDEFINIT.

3.3.1 Justine Emard. Interacțiunea om-robot.Eroare! Marcaj în document nedefinit.

- 3.3.2 *Memo Akten. Deep learning și inconștientul colectiv*
.....*Eroare! Marcaj în document nedefinit.*
- 3.3.3 *Wang Xin. Arta, artistul ficțional și publicul* *Eroare!*
Marcaj în document nedefinit.
- 3.3.4 *Theo Triantafyllidis. Do it yourself sau augnmentarea*
stereotipurilor și clișeeelor culturii de masă *Eroare! Marcaj în*
document nedefinit.
- 3.3.5 *Sougwen Chung. Inteligența artificială ca partener de*
desen prformativ.....Eroare! Marcaj în document nedefinit.
- 3.3.6 *Jenna Sutella. Bioinformatică și eugenism.....* *Eroare!*
Marcaj în document nedefinit.
- 3.3.7 *Stephanie Dinkins. Big data, învățarea experiențială și*
erorile etice *Eroare! Marcaj în document nedefinit.*
- 3.3.8 *Ian Cheng. Simularea și prototiparea*
comportamentului uman..... *Eroare! Marcaj în document*
nedefinit.
- 3.3.9 *Refik Anadol. Inteligență artificială, trompe l’oeil și*
picto-sculpturi video ...Eroare! Marcaj în document nedefinit.

CAPITOLUL IV. PRACTICI ARTISTICE ÎN TRANZIȚIA DE LA MEDIILE TRADIȚIONALE LA NOILE MEDIA EROARE! MARCAJ ÎN DOCUMENT NEDEFINIT.

- 4.1 CONSIDERAȚII GENERALE ASUPRA CERCETĂRII ARTISTICE
PERSONALE** **EROARE! MARCAJ ÎN DOCUMENT NEDEFINIT.**
- 4.2 ÎNTREBĂRI ȘI POSIBILE RĂSPUNSURI ÎN DEMERSUL ARTISTIC
PERSONAL** **EROARE! MARCAJ ÎN DOCUMENT NEDEFINIT.**
- 4.2.1 *Spațiul fizic și spațiul virtual* *Eroare! Marcaj în*
document nedefinit.
- 4.2.2 *I am playing in the cornfield and there is nobody to*
save me/ Mă joc în lanul de porumb și nu e nimeni să ma
salveze.....Eroare! Marcaj în document nedefinit.
- 4.2.3 *Party with useless objects / Petrecere cu obiecte inutile*
.....Eroare! Marcaj în document nedefinit.
- 4.2.4 *Such a lucky day! / Ce zi norocoasă! Eroare! Marcaj în*
document nedefinit.

- 4.2.5 How I have decided to play with art, world and nothingness? / Cum am decis să mă joc cu arta, lumea și nimicul?.....Eroare! Marcaj în document nedefinit.*
- 4.2.6 I will download the whole internet for this / Am să descarc tot internetul pentru aceasta..... Eroare! Marcaj în document nedefinit.*
- 4.2.7 Give me another Kunsthalle to survive/ Dă-mi încă o Kunsthalle pentru a supraviețui Eroare! Marcaj în document nedefinit.*
- 4.2.8 This is not my artwork / Aceasta nu este lucrarea mea de artă.....Eroare! Marcaj în document nedefinit.*
- 4.2.9 Unmediated free space / Spațiul liber nemijlocit Eroare! Marcaj în document nedefinit.*
- 4.2.10 Knowledge mirroring / Oglindirea cunoașterii Eroare! Marcaj în document nedefinit.*
- 4.2.11 Scents of Nothingness / Miresme ale NimiculuiEroare! Marcaj în document nedefinit.*
- 4.2.12 My future algorithmic self experience/ Experiența mea algoritmică viitoare Eroare! Marcaj în document nedefinit.*

BIBLIOGRAFIE 21

WEBOGRAFIE 25

LISTA ILUSTRAȚIILOR-SURSEEROARE! MARCAJ ÎN DOCUMENT NEDEFINIT.

ANEXEEROARE! MARCAJ ÎN DOCUMENT NEDEFINIT.

ANEXA I SISTEM TABELAR AL EVOLUȚIEI ARTEI ȘI A TEHNOLOGIEI EROARE! MARCAJ ÎN DOCUMENT NEDEFINIT.

ANEXA II MY FUTURE ALGORITHMIC SELF EXPERIENCE/ EXPERIENȚA MEA ALGORITMICĂ VIITOARE...EROARE! MARCAJ ÎN DOCUMENT NEDEFINIT.

ANEXA III IMAGINI CU LUCRĂRILE ARTISTICE PERSONALE UTILIZATE ÎN APLICAȚIA DEZVOLTATĂ PENTRU PROIECTUL DE CERCETARE DOCTORALĂEROARE! MARCAJ ÎN DOCUMENT NEDEFINIT.

INTRODUCERE

Lucrarea pe care am elaborat-o ca suport teoretic și ca prezentare a practicii mele artistice experimentale s-a concretizat treptat pe măsura investigării unor problematici vizate la începutul stagiului doctoral, dar și a căutării și descoperirii altor aspecte neanticipate. Dinamica fără precedent a imersării informaticii și a inteligenței artificiale în toate sferile de activitate, face ca gestionarea informației tehnologizate și operarea celor mai performante mijloace de calcul să fi devenit o necesitate, de la domeniile științei, până la cele socio-umane. În ultimii ani, prezența tehnologiilor informatice este resimțită de către orice utilizator, în orice moment al zilei, datorită nevoii excesive de a fi prezent în spațiul online, așa încât raportarea la spațiul fizic devine, din punct de vedere ontologic, asemănătoare cu raportarea la spațiul virtual.

În această conjunctură istorică, ce se transformă și se dezvoltă cu o viteză uimitoare, în fața unui tânăr interesat de problematica artei, a formelor ei de manifestare și a instrumentelor prin care acestea se construiesc, se ridică, inevitabil, multiple întrebări. Una dintre cele mai pregnante este cea legată de statutul pe care obiectul de artă îl deține în prezent în raport cu tehnologia, în special cu cea digitală și cu inteligența artificială (IA), dat fiind faptul că producerea acestuia prin mijloace mediate și diferitele medii face tot mai dificilă catalogarea formelor vizuale (imagini, obiecte, instalații) în registrul “artei”.

Sondarea sferei artelor vizuale contemporane care deține o consistentă componentă generativă bazată pe utilizarea inteligenței artificiale s-a dovedit o provocare ce m-a condus la restrângerea ariei de studiu datorită mării varietăți a formelor de manifestare. Integrarea diferitelor tehnologii și implicațiile lor teoretice și creative, împreună cu aportul evaluării lor critice în practica profesională au fost luate în considerare din mai multe perspective. Ideile s-au coagulat în jurul înțelegerii existenței noastre în raport cu realitatea virtuală tot mai prezentă, observând modificările structurale și particularitățile actuale ale obiectului de artă și ale imaginii determinate de noile tehnologii ce coabitează cu cele analogice. În articolul său *Digital Media and Contemporary Art*, expertul Giulio Lughì¹ arată că “Mediile digitale se află astăzi într-o stare de tranziție: pe de o parte, ele privesc spre trecut arătându-și capacitatea de a recupera și de a da noi funcții întregii bogății de cunoștințe bazate pe mediile analogice și, pe de altă parte, spre viitor, dezvoltând forme complet noi, care se bazează pe caracteristicile pe care mediile analogice nu le dețineau: modularitate, variabilitate, programabilitate, interactivitate.”²

¹ Giulio Lughì a fost profesor de *Digital Media* la Universitatea din Torino (Communication Science), unde a predat cursurile de "Theories and Technics of New Media", "Interactive Storytelling & Art", "Cultures of Digital Media". Domeniile sale de cercetare și cele mai multe publicații se referă la relația dintre TIC și științele umaniste; teoriile multimedia; analiza textelor transmedia; ficțiune interactivă; evoluția dinspre cultura de masă spre cultura media digitală. Este membru în consiliile științifice și editoriale ale mai multor instituții și reviste academice. A lucrat în domeniul publicistic ca editor, scriitor și traducător. Sursa: <https://www.fondazione scuolapatrimonio.it/wp-content/uploads/2022/05/Lughì-Giulio.pdf>. (trad. Bogdan Matei), accesat 01.03 2023; (vezi și www.giuliolughì.it).

² “Digital media are today in a state of transition: on the one hand, they look towards the past, showing their ability to recover and give new functions to all the wealth of

Realitatea zilelor noastre este bazată pe un ansamblu de simulacre și rezultate ale unei estetici artificiale.³ Contextul creat de evoluția IA poate fi asemănat la nivel macro cu un sistem rizomic ce are implicații în mai multe domenii, inclusiv în sfera culturală. În arta secolului XXI, noile media artistice își fac simțită prezența în mod exponențial și semnificant în multe practici, iar dezvoltarea inteligenței artificiale devine un subiect de actualitate în cercetările artistice recente. Artiștii își manifestă interesul în realizarea unor obiecte de artă prin intermediul modelelor neuronale artificiale generatoare de imagini, precum *DALL-e 2*, *MidJourney* sau altele. De asemenea, există un interes științific în realizarea unor lucrări de artă bazate pe un subset al inteligenței artificiale - *machine learning*, pentru a trata teme din sfera științelor cognitive așa cum o dovedește artistul Ian Cheng sau pentru a problematiza etica utilizării inteligenței artificiale cum vedem în creația lui Stephanie Dinkins.

Pornind de la aceste constatări, lucrarea de față reprezintă, într-o primă instanță, o procesare și o stratificare a unor aspecte teoretice pe care le-am dobândit atât în urma aprofundării mai multor texte ale unor autori ca: David Harvey, Domenico Quaranta, Jean-Fracois Lyotard, Jean Baudrillard, Christiane Paul, Lev Manovich,

knowledge deposited on analogic media; on the other hand, towards the future, developing completely new forms, which are based on characteristics that analogic media did not possess: modularity, variability, programmability, interactivity.” Giulio Lughi,, *Digital Media and Contemporary Art*, în ”Mimesis Journal”, 2014 3. 43-52. 10.4000/mimesis.686.

³ Referință la volumul în curs de publicare a teoreticienilor Lev Manovich și Emanuele Arielli, *Artificial Aesthetics: A Critical Guide to AI, Media and Design*, disponibil la: <http://manovich.net/index.php/projects/artificial-aesthetics>

Constantin Aslam, Dan Eugen Rațiu, Cornel Moraru, cât și a analizelor realizate în cadrul expozițiilor pe care le-am vizitat sau la care am participat în calitate de artist, dezvoltându-mi în paralel cunoștințele și abilitățile tehnice în configurarea propriilor proiecte. Datorită acestor preocupări, o parte a studiului a urmărit traseul pe care obiectul de artă l-a avut din punct de vedere al impactului tehnologiei utilizate în istoria recentă și modul în care a fost redefinit în paradigma contemporană. Obiectul artistic a suferit schimbări de ordin estetic, ontologic redefinind rolul său în relația dintre artă și tehnologie din punct de vedere conceptual, observații ce au făcut ca vectorul cercetării mele să fie direcționat mai ales pe ceea ce înseamnă aportul inteligenței artificiale în realizarea unei opere de artă.

Reflectând la transformarea și perceperea obiectului de artă sub impactul tehnologic, întrebarea: *Care este statutul și devenirea obiectului de artă în era inteligenței artificiale?* a devenit prioritară. Ca urmare, proiectul de cercetare artistică s-a cristalizat în jurul ideii de a realiza o lucrare care să fie augmentată de inteligența artificială, în scopul dezvoltării și remodelării ei continue prin fiecare expunere și în directă interacțiune cu publicul.

Plecând de la propriile preocupări și experimente artistice, am formulat patru întrebări adiacente care constituie punctele nodale ale drumului pe care l-am parcurs și care m-au determinat să deschid o nouă etapă în devenirea mea. Acestea sunt:

1. Ce tip de artă produce inteligența artificială fie dirijată de om, fie independent, în condițiile în care admitem că

rezultatul obiectivat, tactil sau virtual, poate fi cooptat și analizat în sfera artei? (*statutul obiectului de artă*);

2. În ce măsură arta realizată cu ajutorul inteligenței artificiale, poate fi numită *artă participativă*, arondată esteticii relaționale, în sensul formulat de Nicholas Bourriaud - un suporter al opiniei conform căreia arta rămâne încă în câmpul interacțiunii dintre om și om, și nicidecum dintre om și “mașinărie”, de orice tip ar fi ea – mecanică sau aparatură informatică? (*caracterul participativ/imersiv al artei mediate de IA*);

3. Prin modificarea, asocierea, atribuirea de noi elemente specifice spațiului virtual, putem crea o “artă a nimănui”, care să aparțină totuși fiecăruia? (*statutul autorului*);

4. În condițiile în care obiectul virtual poate transmite sentimentul autenticității, mai avem nevoie de această confirmare atunci când obiectele virtuale devin “bunuri” la îndemâna oricui? (*legitimarea operei de artă*).

Obiectivele ce au decurs din întrebările de cercetare au venit firesc și urmăresc:

- identificarea și analiza unor opinii provenite din sursele bibliografice consultate privind statutul obiectului de artă între unicat și multiplicabil, auctoriatul, repercusiunile bombardamentului vizual și mediac asupra artei actuale ca o formă de oglindire a capitalismului consumerist; arta participativă, ș.a.;

- reperarea momentelor reper în dezvoltarea și implementarea noilor media în arta secolului XX și primele decade ale secolului al XXI-lea;
- înțelegerea evoluției ulterioare a artei sub influența progresului tehnologic în era informatică;
- valorificarea resurselor documentare prin identificarea în plan internațional și național a proiectelor artistice afiliate temei de cercetare;
- studii de caz asupra unor artiști contemporani reprezentativi care utilizează inteligența artificială în tandem cu alte tehnici și tehnologii, prezentarea conceptelor și analiza morfologică a proiectelor selectate, cu evidențierea aportului tehnologic și/sau a inteligenței artificiale utilizate;
- contextualizarea practicii personale în arta actuală - experiment și valorizare a rezultatelor cercetării.

Acest studiu debutează prin cercetarea statutului obiectului de artă și ce avea să devină ulterior, precum și a modului în care a avut loc schimbarea totală și reconsiderarea obiectului de artă în contextul postmodernității. Un criteriu important l-a constituit trecerea de la statutul de unicat al obiectului de artă clasic la imaginea multiplicată cu ajutorul tehnologiei. Reproducerea pe scară largă a imaginilor a atras o serie de întrebări și dezbateri referitoare la valorizarea acestor obiecte în sfera artei și la legitimarea lor ca “obiecte de artă”. Odată cu mijloacele de propagare pe scară largă a imaginilor cu ajutorul noilor media, auctoriatul, exprimat prin dreptul de autor, proprietatea intelectuală asupra imaginilor lansate în spațiul

public și utilizarea lor discreționară, a devenit o problemă încă dezbătută și nelimpezită.

O altă rută de cercetare vizează descoperirile tehnologice și impactul direct al acestora raportat la contextul curenților secolelor XX și XXI a conceptelor pe care le-a favorizat privind multiplicarea operei de artă și a statutului său în raport cu tehnologia. Vizionar și atent observator al prezentului, Walter Benjamin a sesizat în esul *Opera de artă în epoca reproducerii mecanice*⁴, faptul că reproducerea operei de artă, având inițial rolul de a promova și facilita accesul maselor la artă, a dobândit rapid statutul de obiect de artă: “în jur de 1900, tehnicile reproducerii au atins un nivel care le permitea nu numai să fie aplicate la toate operele de artă ale trecutului și să provoace o modificare profundă a impactului lor asupra publicului, dar și să se impună, ele însele, ca forme originale de artă. În această privință, nu este nimic mai revelator decât natura repercusiunilor pe care cele două manifestări deosebite - reproducerea operelor de artă și arta filmului - le-au avut asupra formelor artistice tradiționale”.⁵ Pornind de la această observație, notează faptul că percepția umană este condiționată de “istorie” și nu ține doar de “natura umană” ci și de “mediul în care apare”.⁶ De asemenea, referindu-se la gradul de autenticitate dintre un original și o copie, observă că: “Întreaga sferă

⁴ Walter Benjamin, *Opera de artă în epoca reproductibilității sale tehnice*, text publicat pe: <https://posthum.ro/2-reproducerea/walter-benjamin-lucrarea-de-arta-in-epoca-reproductibilitatii-sale-tehnice/>; accesat 10.08.2021

⁵ Walter Benjamin, *Opera de artă în epoca reproductibilității sale tehnice*, p.8, text publicat pe: <https://posthum.ro/2-reproducerea/walter-benjamin-lucrarea-de-arta-in-epoca-reproductibilitatii-sale-tehnice/>; accesat 10.08.2021

⁶ Ibidem.

a autenticității se află în afara reproductibilității tehnice – și, desigur, nu numai tehnice. În vreme ce lucrarea autentică își păstrează întreaga autoritate în fața unei reproduceri realizate manual, căreia îi atribuie eticheta de “fals”, acest lucru nu este valabil și în cazul reproducerii tehnologice”⁷. Benjamin susține faptul că existența unică a unei opere originale este înlocuită cu “existența de masă”, ceea ce atestă funcția ei socială.

Paul Valery, citat de Benjamin în preambulul lucrării sale, anticipează la rândul său schimbarea percepției asupra artei ce avea să vină odată cu progresul tehnic: “Trebuie să ne așteptăm ca mari inovații să transforme întreaga tehnică a artelor, afectând astfel însăși invenția artistică și ajungând poate, în cele din urmă, să modifice în modul cel mai uluitor propria noastră noțiune a artei.”⁸

Alături de Benjamin, un suport important în înțelegerea obiectului de artă ne-a fost oferit de volumul *Mediul Virtual. Despre multiciplitatea artei*, semnat de Dana Altman. Acesta a contribuit la

⁷ Ibidem.

⁸ “Artele frumoase au evoluat, tipurile și funcțiile lor s-au stabilit în vremuri foarte diferite de cele de azi, de către oameni a căror putere de acțiune asupra lucrurilor era nesemnificativă față de a noastră. Dar evoluția uimitoare a mijloacelor noastre tehnice, capacitatea lor de adaptare și precizia pe care au atins-o, ideile și obișnuințele pe care le-au creat anunță inevitabil schimbări iminente care vor avea loc în străvechiul meșteșugul frumosului. În toate artele există o componentă fizică care nu mai poate fi considerată și tratată ca pînă acum, care nu mai poate rămîne neafectată de cunoașterea și practicile noastre moderne. Nici materia, nici spațiul, nici timpul nu mai sînt, de douăzeci de ani încoace, ceea ce au fost odată. Trebuie să ne așteptăm ca mari inovații să transforme întreaga tehnică a artelor, afectînd astfel însăși invenția artistică și ajungînd poate, în cele din urmă, să modifice în modul cel mai uluitor propria noastră noțiune a artei. “ Paul Valery, *Fragmente despre artă*, în *La Conquete de Tubiquite* [Cucerirea ubicuității], Paris, pp. 103-104, apud Walter Benjamin, *Opera de artă în epoca reproductibilității sale tehnice*, Editura Tact, 2015, p. 107.

crearea unui incubator de idei prin care s-au dezvoltat unele perspective definitorii ale lucrării, regăsind în conținutul cărții o parte dintre preocupările personale. Cu gândul la o altă întrebare ce stăruie în discursurile comentatorilor de artă și ale artiștilor: “(...) *este arta interactivă, cea care poate fi apropiată și modificată de oricine care o salvează pe propriul computer, într-adevăr artă?*”⁹ autoarea remarcă necesitatea unei redefiniri a artei “și implicit a autenticității, care se bazează încă pe premisele definite de Walter Benjamin, deși au avut loc modificări de paradigmă care ar fi trebuit să schimbe complet percepția general acceptată. O asemenea recontextualizare a început deja, și este în plină desfășurare.”¹⁰

După investigarea unor direcții postmoderniste, reverberante până în prezent, studiul se îndreaptă spre curentele artistice care au la bază experimentele realizate cu ajutorul tehnologiei sau sedimentarea lor în arealul artistic. Dintre acestea, ne-am oprit doar asupra acelor pe care le-am identificat a fi puncte de cotitură în ceea ce privește percepția asupra artei, și a artei în raport cu evoluția tehnologiei. Dintre curente, am considerat Dadasimul pentru schimbarea perspectivelor în ceea ce privește arta, perioada Fluxus-Neo Dada pentru un aport important referitor la tipul de gândire practicat odată cu această mișcare, Arta video pentru trecerea de la sistemul analogic la cel digital, Art generativă (Generative Art) și folosirea modelelor matematice pentru a produce artă, Computer

⁹ Dana Altman, *Mediul Virtual. Despre multiplicitatea artei*, Editura Bastion, Timișoara, 2008, p. 20.

¹⁰ Ibidem.

Art și felul în care a început să arate imaginea, Internet Art și apariția World Wide Web pentru importanța esteticii specifice, pentru existența și multiplicarea în spațiul virtual a obiectului de artă, Post-Internet Art pentru felul în care operează cu instrumentele virtuale specifice într-o notă cinică și ironică sau inteligența artificială care generează și artă având în vedere formele de multiplicare ale imaginii virtuale. Ca orice mutație survenită istoric, arta secolul XXI își are originile în perioadele ce au precedat-o, iar noua tehnologie digitală în germenii informaticii.

Urmărind atingerea obiectivelor propuse de la început și parcurgând cronologic contextele în care arta noilor media a evoluat, am structurat prezenta lucrare în patru capitole.

Analiza începe cu o delimitare din punct de vedere istoric a curentelor de gândire, a transformărilor survenite odată cu revoluția industrială, a factorilor socio-economici care au condus la schimbarea paradigmei Modernismului înspre cea a Postmodernismului.

În primul capitol este vorba de cele trei aspecte ce au stat la bază studiului:

- a) contextul socio-economic și cultural-istoric care a favorizat dezvoltarea tehnologiei computerizate;
- b) statutul pe care obiectul de artă îl deține în prezent în raport cu tehnologia, în special cu cea digitală și cu inteligența artificială (noile media);
- c) actualitatea paradigmelor și viziunilor postmoderne în arta contemporană.

Pentru a clarifica aceste idei, o serie de texte ale unor autori importanți au stat la baza înfăptuirii unei cartografieri conceptuale. Nevoia studierii lor provine din dorința de a putea opera cu instrumentele necesare înțelegerii fenomenelor culturale de astăzi.

De asemenea am avut în vedere condițiile socio-economice și cultural-istoric care au favorizat dezvoltarea tehnologiei computerizate, prin reconsiderarea imaginii datorate apariției și reproducerii sale cu ajutorul noilor tehnologii și utilizarea lor în artă, dar și integrarea artei în sfera cunoașterii. Totodată, ne-am propus să urmărim modul în care paradigmele și viziunea postmodernă au rămas încă în actualitatea artei contemporane și modul în care acestea au influențat apariția și evoluția artei digitale.

În cel de al doilea capitol, analiza continuă cu fenomenele ce s-au petrecut în ultimele două decade, dar mai ales cu descrierea unor practici artistice de la început de secol XX și a unora recente. Sunt analizați un număr de șapte artiști sau grupuri de artiști în funcție de temele pe care le abordează: Grupul de artiști spanioli *0100101110101101.org* cu tema *Intimitatea în rețeaua Internet*, Cory Arcangel cu tema *Cine este autorul?*, Jonah Brucker-Cohen și Katherine Moriwaki cu tema *Despre comunicare și colaborare*, Shu Lea Cheang cu tema *Identitatea de gen*, gruparea artistică *wwwwwwwww.jodi.org* cu tema *Internetul ca mediu artistic în sine*, Cezar Mocan cu tema *Ficțiuni speculative*, Nicoleta Mureș cu tema *Avansul tehnologic și omenirea*.

Pentru cel de al treilea capitol analiza a constat, pe de-o parte, în identificarea modului în care filosofi și teoreticienii Walter

Benjamin, Jean Baudrillard, Boris Groys și Cristian Nae se raportează sau explică statutul obiectului de artă conform vremurilor în care au fost create (Zeitgeist). Pe de altă parte, am urmărit parcursul artistic al unor practicieni care utilizează inteligența artificială, prezenți pe scena artistică contemporană. Justine Emard, Memo Akten, Wang Xin, Theo Triantafyllidis, Sougwen Chung, Jenna Sutella, Stephanie Dinkins, Ian Cheng, Refik Anadol au fost aleși în urma unei documentări ghidate de particularitățile prin care artiștii folosesc inteligența artificială. Aspectul estetic al practicii lor s-a aflat într-un plan secundar, important fiind aici modul în care aceștia utilizează tehnologia în munca lor, o augmentează sau chiar o substituie cu ajutorul *machine learning*.

Ultimul capitol este destinat analizei practicii artistice personale în care am prezentat un număr de unsprezece proiecte de artă realizate pe parcursul a cinci ani. Criteriile de analiză au evidențiat trecerea de la utilizarea mediilor tradiționale la realizarea lucrărilor în tehnici hibride sau exclusiv bazate pe noile media artistice cartografiind transformări de natură conceptuală și/sau estetică. Lucrările analizate sunt:

- *I am playing in the cornfield and there is nobody to save me*, Proiectul-instalație problematizează relațiile dintre spațiul privat și cel public, unicitate și multiplicitate, uman și industrial sau post-industrial, spațiul familial și aglomerările urbane. Instalația reprezintă o reconstrucție a unei lumi imaginare bazată pe amintiri și traducerea lor în semne grafice puse în relație cu memoria materialelor industriale folosite;

- *Party with useless objects* - tema lucrării gravitează în jurul ideii de suprasolicitare informațională și vizuală, datorate fluxului de imagini infinite care baleiază în ultimile două decenii prin puterea imensă de distribuire a rețelei Internet, situație tot mai prezentă în viețile noastre dat fiind avansul tehnologic exponențial din ultimii ani;
- *Such a lucky day* - lucrarea reprezintă o acțiune artistică realizată în cadrul platformei Draft, *Such a lucky day!* a presupus indexarea mai multor adrese de e-mail a câtorva dintre cele mai importante instituții de artă din lume și încercarea de a le oferi acestora oportunitatea de a expune artiștii propuși prin selecție;
- *How I have decided to play with art, world and nothingness?* Conceptul lucrării a avut ca punct de plecare imaginarea unei lumi în care coordonate temporale sau legi ale fizicii funcționează altfel decât ne-am obișnuit. Creerea unui spațiu virtual pus în dialog cu spațiul fizic pentru a crea o relație între o serie de entități prezente într-o animație și cele amplasate într-un spațiu expozițional. Intența de vehiculare a elementelor vizuale este una ludică, componenta vizuală mizând pe libera asociere a acestora;
- *I will download the whole internet for this*, Lucrarea care constă într-o animație generată pe computer, se bazează pe preluarea de modele 3D realizate de diferiți utilizatori de pe internet și utilizarea acestora pentru a realiza un spațiu virtual animat, populat cu obiecte găsite din întâmplare. Aceste obiecte nu au neaparat o coerență conceptuală din punct de vedere al

dialogului, ci funcționează mai degrabă ca un întreg ce deturneză scopul principal al fiecarui model/obiect/element în parte;

- *Give me another kunsthalle to survive*, statutul artistului emergent reprezintă o temă episodică în demersul artistic personal. O lucrare auto-referențială, puternic încărcată de amintiri și întâmplări, intervenția efemeră din parcare spațiului expozițional Kunsthalle Bega prezintă un mesaj ce poate fi rostit de către orice artist aflat la început de drum;
- *This is not my artwork* ; Instalația reprezintă o metaforă vizuală care ilustrează modul în care informația este constituită din idei așezate sub forma unor straturi. Modul în care se realizează imaginea sub guvernarea Internetului și a Inteligenței Artificiale problematizează statutul autorului, care după uzanțele postmoderne, este adesea unul colectiv.
- *Spațiul liber nemijlocit*, lucrarea reprezintă o intervenție în spațiul virtual, pe platforma Google Maps. Este o ironie adusă sistemului lumii artistice, adesea inaccesibile artiștilor emergenți, fiind plasată virtual chiar în fața Muzeului Național de Artă Contemporană din București (MNAC); *Knowledge mirroring*, lucrarea este o instalație care a rezultat în urma unui program de mentorat realizat în cadrul expoziției *Dacă o poveste se ivește*, a artiștilor Yane Calovski și Hristina Ivanoska¹¹,

¹¹ Yane Calovski și Hristina Ivanoska sunt doi artiști macedoneni care lucrează sub forma acestui duo artistic încă din anii 2000. Cercetează teme legate de arhitectură, literatură, politică și relația dintre artă și teorie și identificarea din punct de vedere

organizat de Fundația ArtEncounters, la Timișoara, în anul 2022. Din punct de vedere teoretic, ideea lucrării este strâns legată de principiile de dezvoltare arhitecturală a unui oraș proiectat de arhitectul Oskar Hansen.

- *Scents of Nothnigness*, o lucrare realizată în urma unei rezidențe artistice din orașul Plovdiv, Bulgaria, reprezintă o instalație în care se problematizează diferențele și similaritățile dintre spațiul virtual și spațiul fizic.

Dacă pe parcursul stagiului doctoral am experimentat diverse grade de utilizare a IA în mai multe proiecte ce au fost expuse public, partea aplicativă a cercetării s-a finalizat printr-un proiect care are drept catalizator un mod generativ pe care l-am numit *principiu*, activat în cadrul unei lucrări/obiect de artă care se dezvoltă de la o expunere la altă și de la un context la altul. *My future algorithmic self experience*, este lucrarea ce reprezintă suma tuturor conceptelor cu care am operat până în această etapă și reprezintă o aplicație ce are în spate mai multe modele de inteligență artificială de tip open-source care împreună au ca scop generarea de noi imagini cu fiecare expunere a lucrării. *Principiul* chestionează posibilitatea de a crea un obiect de artă auratic, așa cum îl descria Walter Benjamin. Cu toate că acest tip de judecată se încadrează în analiza estetică tradițională, Boris Groys este de părere că aura poate apărea și în cazul lucrărilor realizate cu ajutorul noilor media artistice.

Pentru acest proiect, *principiul* este conceput și funcționează conform următoarei desfășurări: artistul selectează o serie de date (imagini gratuite, videoclipuri stock, texte, sau altele) din care alcătuiește un cumul de obiecte virtuale. Acest cumul acționează ca bază de date ce servește unui model de IA pentru a fi instruit. Pe un ecran se va proiecta o imagine generată de IA, în timp ce, cu ajutorul unor senzori, publicul va interacționa cu lucrarea-imagine. Sensorii vor capta date legate de mediul în care se află, ca de pildă mișcările corpului, aspecte legate culoarea articolelor vestimentare, expresia facială, date care se vor transforma ulterior în „cuvinte cheie” ce vor genera cadrul unei noi experiențe estetice pentru următorul public.

Din punct de vedere metodologic am aplicat metode mixte de cercetare. Au fost folosite metode specifice atât cercetării calitative și a cercetării cantitative. Am prelucrat și cules informații provenite din sfera literaturii de specialitate, am urmărit întregirări video ale unor conferințe cu teme specifice cercetării mele, am urmărit interviuri și documentare cu și despre artiști ce se aseamănă din punct de vedere al practicii artistice cu abordarea personală. În vederea realizării unei analize a modului în care lucrarea practică studiului de față se materializează și generează imagini conform principiului amintit anterior, am realizat o bază de date formată din imagini și capturi de ecran video a tuturor iterațiilor pe care ambele variante ale aplicației le-a compus pe perioada a trei luni de zile de când a fost realizată pentru a putea contura un argument conform căruia principiul este valid.

Bibliografie

1. ALTMAN, Dana, *Mediul Virtual. Despre multiplicitatea artei*, Editura Bastion, Timișoara, 2008
2. ASLAM, Constantin, MORARU Cornel Florin, *Filosofia artei în modernitate și postmodernitate*, Editura Unarte, București, 2017
3. AUDI, Robert (ed.), *The Cambridge Dictionary of Philosophy*, Cambridge University Press, New York City, 2015
4. AUDRY, Sofian, *Art in the age of machine learning*, MIT PRESS, Cambridge, Massachusetts, 2021
5. BAUDRILLARD, Jean, *Simulacres et simulation*, Editure Galilée, Paris 1981; ed. rom. "Simulacre și simulare", Editura Idea Design & Print, Cluj, 2008
6. BENJAMIN, Walter, *Opera de artă în epoca reproductibilității sale tehnice*, Christian Ferencz-Flatz, Editura Tact, Cluj-Napoca, 2015
7. BOURRIAUD, Nicolas, *Estetica relațională. Postproducție*. IDEA Design & Print Editură, Cluj, 2007
8. BREY, Philip, *Social Reality of Virtual Worlds*, The Oxford Handbook of Virtuality. Regatul Unit, 2014
9. BRIDLE, James, *New Dark Age*, Verso Books, 2023
10. CUETO, Barbara, HENDRIKX, Bas, *Authenticity? - Observations and Artistic Strategies in the Post-Digital Age*, Editura Valiz, 2017
11. DE DUVE, Thierry, *Kant după Duchamp*, Editura Idea, Cluj, 2003
12. DE MÈREDIEU, Florence, *Arta și noile tehnologii*, Enciclopedia RAO, București, 2004
13. DREHER, Thomas, *History of Computer Art*, Lulu Press, Inc. Morrisville, North Carolina, 2020

14. ECO, Umberto, *Tratatul de semiotică generală*, Editura Științifică și Enciclopedică, București, 1972
15. FOUCAULT, Michael, *Power/knowledge*, New York, 1984
16. FRIEDBERG, Anne, *The Virtual Window. From Alberti to Microsoft*. Cambridge, Massachusetts, 2005
17. FRIELING, Rudolf, Dieter Daniels, *Media Art Net/Survey of Media Art*, Springer Wien Newyork, Viena, 2004
18. FRY, Roger, *Vision and Design*, Penguin Books Limited, Harmondsworth, Middlesex England, 1920
19. GRAU, Oliver, *New Media*, Art. doi: 10.1093/obo/9780199920105-0082.
20. GROYS, Boris, *Despre nou. Eseu de economie culturală*, IDEA Design & Print Editură, Cluj
21. GROYS, Boris, *In the flow*, Verso, London, 2016
22. GROYS, Boris, *Topologia aurei și alte eseuri*, IDEA Design & Print Editură, Cluj, 2007
23. HARDT, M, RECHT B., *Patterns, predictions, and actions. A story about machine learning*, Licensed under the Creative Commons BY-NC-ND 4.0 license. Compiled on Wed May 31 15:40:03 CEST 2023.
24. HARVEY, David, *Condiția postmodernității. O cercetare asupra originilor schimbării culturale*, Editura Amarcord, Timișoara, 2002
25. HEINZEL, Tincuța, *Artă, spațiu și memorie în epoca digitală*, Editura Paideia, București
26. KANT Immanuel. *Critica rațiunii pure*. România, Paideia, 2015
27. KOLB G., TERVO, J., TAVIN, K. *Introduction: It's All Over! Post-digital, Post-internet Art and Education*, Palgrave Macmillan, Cham, 2021
28. KYONG CHUN, Wendy Hui, WATKINS FISHER Anna, KEENAN Thomas, *New Media, Old Media: A History and Theory Reader*. Regatul Unit, Routledge, 2006.
29. LOVINK, Geert, *Cultura digitală. Reflecții critice*, Editura Idea, Cluj, 2004

30. LUCACI, Florea, *Studii de teoria categoriilor*. România, Editura Academiei Române, 2009
31. LUCACI, Călin, *Spațiul-imagine: ontologia spațiului în arta plastică*, Provopress, 2008
32. LUCACIU, Adriana, *Forme de expresie ale desenului în arta secolului XX*, Editura Triade, editura Brumar, 2006
33. LYOTARD Jean-Fracois, *Condiția postmodernă*, ed. rom. Editura Babel, București, 1993
34. MANOVICH, Lev, *AI Aesthetics*, Strelka Press, 2018
35. MANOVICH, Lev, *The Language of New Media*, Cambridge, Ma. and London: MIT Press, 2001
36. MATEI, Bogdan, capitolul "14. The use of artificial intelligence in various artistic researches on the problematization of physical space in relation to virtual space as a platform for education", publicat în vol. *School Children and the Challenge of Managing AI Technologies Fostering a Critical Relationship through Aesthetic Experiences*, coord. Emanuela Guarcello și Abele Longo, Editura Routledge, 2023
37. MEIGH-ANDREWS, Chris, *History of Video Art*, Bloomsbury Academic, 2013, New York
38. MEIXNEROVÁ Marie, *#mm Net Art—Internet Art in the Virtual and Physical Space of Its Presentation*, Link Editions, 2019
39. MIHALI, Ciprian, *Artă, tehnologie și spațiu public: simpozion*, Editura Paideia, București, 2005
40. MOHRI, M., ROSTAMIZADEH A., TALWALKAR A., *Foundations of Machine Learning*, The MIT Press Cambridge, Massachusetts, 2018
41. MOSS, Ceci, *Expanded Internet Art, Twenty-First-Century Artistic Practice and the Informational Milieu*, Bloomsberry Academic, 2019
42. NAE, Cristian, *Moduri de a percepe. O introducere în teoria artei moderne și contemporane*, Editura Polirom, Iași, 2015

43. NEGROPONTE, Nicholas, *Being Digital*, Hodder and Stoughton, Londra, 1995
44. NEVEANU POPESCU, Paul, *Dicționar de psihologie*, București, Editura Albatros, 1978
45. PAUL, Christiane, *Digital Art: Third Edition*, Regatul Unit, WW Norton, 2015
46. QUARANTA, Domenico, *Beyond New Media Art*, Italia: Link Editions, 2013.
47. RAȚIU, Dan Eugen, *Disputa modernism – postmodernism*, Editura Eikon, Cluj, 2012
48. SHANBAUM, Phaedra, *The Digital Interface and New Media Art Installations*, Routledge, 2020
49. TRIBE, Mark., Jana, Reena., Grosenick, Uta, *New Media Art*, Editura Taschen, 2009
50. WIDESTRÖM, Josef. *A Seeing Place: Connecting Physical and Virtual Spaces*, Chalmers University of Technology, 2020
51. WILSON, Stephen, *Information Arts Intersections of Art, Science, and Technology*, MIT PRESS, Londra, 2002

Webografie

1. Alan Turing, Britannica <https://www.britannica.com/biography/Alan-Turing>, accesat 29.05 2021
2. Arselectronica <https://ars.electronica.art/festival/en/archive>, accesat 10.11.2022
3. Arta Digitală, https://www.researchgate.net/publication/275462009_Recreacion_Una_estrategia_de_Conservacion_Evolutiva_del_Arte_Digital/figures?Lo=1, accesat 26.04.2022
4. Artie Vierkant, The Image Object Post Internet, 2010 disponibil la https://jstchillin.org/artie/pdf/The_Image_Object_Post-Internet_us.pdf. Accesat
5. Bantinaki, Katerina. Commissioning the (Art)Work: From Singular Authorship to Collective Creatorship.” The Journal of Aesthetic Education, vol. 50, no. 1, 2016, pp. 16–33. JSTOR, <https://doi.org/10.5406/jaesteduc.50.1.0016>. Accesat 07.03. 2022.
6. Cezar Mocan <https://cezar.io/arcadia-inc>, accesat 10.11.2022
7. Cezar Mocan <https://cezar.io/assets/images/arcadiainc/softpower.pdf>, 11.11.2022
8. Charles Churri <https://www.youtube.com/watch?V=awvqp1tdbqc>; accesat 09.09. 2022
9. De la tehnologia computerizată la jocul electronic al culorilor, <https://archive.aec.at/media/assets/4e4ce2b6873e37701a46078067b0f210.pdf>, accesat 29.10.2022
10. Definiție dagherotipie, DEX Online <https://dexonline.ro/definitie/dagherotipie>, accesat 14.02.2022

11. Definiție virtual, DEX Online <https://dexonline.ro/definitie/virtual>, accesat 12.01.2022
12. Definiție *marfă*, DEX Online <https://dexonline.ro/definitie/marf%C4%83>, accesat 15.12.2020
13. Definiție *modernism*, DEX Online <https://dexonline.ro/definitie/modernism>, accesat 07.02.2021
14. Definiție *weltanschauung*, dexonline, <https://dexonline.ro/definitie/weltanschauung>, accesat 21.06.2021
15. Despre Yane Calovski și Hristina Ivanoska <https://www.hydeparkart.org/directory/yane-calovski-hristina-ivanoska/>
16. Digital Art Museum <https://dam.org>
17. Eva și Franco Mattes <https://anthology.rhizome.org/life-sharing>
18. George Nees <https://proyectoidis.org/george-nees/>, accesat 12.12. 2021
19. <https://www.oxfordbibliographies.com/display/document/obo-9780199791286/obo-9780199791286-0110.xml?Rsk=PR6REz&result=2&q=new+media+art#firstmatch>, accesat 02.03.2023
20. <https://www.youtube.com/watch?V=5jcdqvn85y&t=115s>, accesat 09.09. 2022
21. Istoria CGI, <https://www.timetoast.com/timelines/the-history-of-cgi-computer-generated-imagery-f567d016-9759-4d72-9617-186ee327fbbf>, accesat 09.09.2022
22. Jenna Suttela <https://curamagazine.com/digital/jenna-sutela>, accesat 08.11.2022
23. Jim Campbell Portofolio https://www.jimcampbell.tv/portfolio/installations/shock_treatment/, accesat 26.04.2022

24. LUGHI, Giulio, *Digital Media and Contemporary Art*, Mimesis Journal, 2014 3. 43-52. 10.4000/mimesis.686.
25. Merriem-Webster Online, <https://www.merriam-webster.com/dictionary/NFT>, accesat 07.09.2023
26. Merriem-Webster Online, <https://www.merriam-webster.com/dictionary/NFT>, accesat 07.09.2023
27. Moritz Hardt, Benjamin Recht, *Patterns, predictions, and actions. A story about machine learning*, Licensed under the Creative Commons BY-NC-ND 4.0 license. Compiled on Wed May 31 15:40:03 CEST 2023. Disponibil pe: <https://mlstory.org>; accesat 25.02 2021.
28. Nicoleta Mureș <https://spam-index.com/nicoleta-mures/>
29. Oliver Grau, *New Media*, Art. 10.1093/obo/9780199920105-0082.
30. Oliver Grau, Oxford Bibliographies
<https://archive.org/details/ETC3091/page/n15/mode/2up?View=theater>,
21.12.2022
31. Oracle, <https://www.oracle.com/ro/data-science/machine-learning/what-is-machine-learning>, accesat 06.04. 2021
32. Primul om de știință devenit cyborg, <https://www.digi24.ro/stiri/sci-tech/lumea-digitala/primul-om-de-stiinta-devenit-cyborg-vine-in-romania-995601>; accesat 14.05 2022
33. Proiectul Gutenberg,
<https://www.gutenberg.org/cache/epub/16917/pg16917-images.html>,
accesat 06.08.2023
34. Steyerl Hito, *In defense of the poor image*, 2009 <https://www.e-flux.com/journal/10/61362/in-defense-of-the-poor-image/>, accesat
08.11.2022
35. Theo Triantafyllidis, prezentare în cadrul Univeristății din Los Angeles, California, 2019, disponibil la:
<https://www.youtube.com/watch?V=n0gidoppmma&t=2603s>, accesat:
20.10.2022

36. Wallace, Ian, *What Is Post-Internet Art? Understanding the Revolutionary New Art Movement*, accesat 23.11.2023, disponibil la https://www.artspace.com/magazine/interviews_features/trend_report/post_internet_art-52138
37. Woody Vasulka https://en.wikipedia.org/wiki/Woody_Vasulka, accesat 23.07.2022
38. Yane Calovski și Hristina Ivanoska <https://www.hydeparkart.org/directory/yane-calovski-hristina-ivanoska/> accesat 02.03.2023
39. Yane Calovski și Hristina Ivanoska <https://www.hydeparkart.org/directory/yane-calovski-hristina-ivanoska/>, accesat 02.03.2023