

Universitatea de Artă și Design
Cluj-Napoca

Teză de doctorat:

**REPREZENTAREA FIGURII
UMANE ÎN SPAȚIUL VIRTUAL**

Coordonator

Candidat:

Prof. Univ. Dr. Ioan Sbârciu

științific:

Iuhos Sandor

2010

Rezumat

În acest rezumat voi schișa un traseu al aspectelor multiple și materialului vast parcurs în vederea înțelegerii virtualului, un parcurs parțial documentat în textul acestei cercetări. Există aspecte ale virtualului care nu sunt extensiv dezbătute în fondul de bază a cercetării, ele însă sunt importante în lumina deplasării discursului public cu o repeziciune tot mai accelerată în direcția opusă noțiunii de semnificare ce îndeamnă spre o tratare în concluzie a virtualului pe un fond al spațiului discursiv social caracteristic în timpurile moderne. În prezent e mai actuală ca niciodată acea expresie des folosită în contemporaneitate: Orwell ar fi uimit. În lumina acestei stereotipii verbale a modernității concluzia pe care urmăresc să o dezvolt în aceste rânduri este următoarea: spațiul virtual este spațiul în care ne desfășurăm activitatea de zi cu zi și noi înșine suntem doar reprezentări stângace ale posibilității umane.

Înainte de toate se cere o confesiune, și anume admiterea ignoranței asupra subiectului în momentul incipient al prezentului proiect de cercetare și evidentă incapacitate de a profunzimea în totalitatea lor toate aspectele cunoașterii care se dezvăluie a fi implicate în această temă generoasă și, precum voi arăta în cele ce urmează, subversivă în același timp la adresa conștiinței cufundate în cotidian. Voi descrie pe scurt raționamentul care a condus spre formularea titlului proiectului de cercetare, un titlu care pe cât pare de efect și în același timp lipsit de consistență, pe atât s-a dovedit a fi un punct de plecare capacitantă spre o descifrare și înțelegere specială, nu numai a artei și a intenției creative în postmodernitate dar și a lumii în care trăim și a felului în care o înțelegem, condiționați datorită reflexelor mentale pe care le reproducem zi de zi. Geneza acestui titlu se regăsește în apropierea de procesul artistic sub o formă în care intervine folosirea diferitelor programe digitale de proiectare tridimensională în fazele de pregătire ale creației. Acest procedeu de vizualizare în prealabil a obiectului artistic pictural sau sculptural este des folosit în procesul de creație, în mod admis sau neadmis. Față de alte modalități moderne care sunt folosite în etapele incipiente în creația artistică - dincolo de procedeele clasice cum ar fi schișa simplă realizată în creion sau oricare alt material artistic clasic considerat de către artist în această fază - de exemplu o fotografie sau un colaj din mai multe fotografii care poate servi ca punct de plecare în creația picturală, grafică sau sculpturală,

procedeul în cauză are capacitatea de a oferi artistului o paletă de lucru vastă și tocmai datorită acestui aspect are puterea de a deturna în întregime procesul de creație. Capacitatea de detaliere enormă oferită de tehnologia digitală poate invita artistul la o definitivare a creației în interiorul acestor tehnici avansate și renunțarea la procedeele plastice clasice care comparativ pot părea greoaie și depășite din punct de vedere tehnologic. Totodată complexitatea creativă poate apărea din combinația diferitelor programe sau diferitelor ediții ale acelorași programe. De exemplu o ediția avansată a unui program digital destinat detalierei unui obiect tridimensional îi oferă o capacitate de detaliere comparabilă cu capacitatea de redare a celor mai avansate aparate fotografice fiind în același timp posibilitatea combinatorie între o abordare manuală folosind o vastă colecție de unelte virtuale hibride, sculpturale și picturale în același timp care se pot folosi simultan pe același obiect în combinație, cu posibilitățile de aplicare pe obiectul tridimensional al unei infinite colecții de imagini, toate acestea sub aspect sculptural și pictural ce oferă jocului fanteziei un teren infinit. În același timp un algoritm depășit din punct de vedere tehnologic dintr-o ediție învechită a unui program de acest gen, datorită neajunsurilor de codare oferă posibilități de intervenție asupra obiectului folosind logica accidentalului. Un program deficient îi ofera ocazia să ajungi la rezultate neașteptate înrudite cu felul în care gestul există în creația picturală sau uneori sculpturală dar amplificată prin accidentul codului digital derutat, totodată mult mai controlabilă datorită posibilității de revenire la un stadiu prealabil cu acționarea unei singure comande, un lux de care procesul de creație bazată pe procedee clasice este lipsită.

În cazul unor astfel de programe de vizualizare și creație însă nu putem vorbi de o realitate virtuală digitală decât în cazul în care rezultatul creației este destinat producției de spațiu imersiv, de exemplu joc video, sau unei alte utilizari unde realitatea virtuală este implementată. Realitatea virtuală este o modalitate de vizualizare avansată specială care implică mai mult decât o simplă aplicație tridimensională, și anume o aparatură tehnică specifică capabilă de a crea un spațiu imersiv de 360 de grade care imită relațiile spațiale și ale perspectivei din lumea reală. Acesta este motivul pentru care în formularea titlului am optat pentru spațiul virtual și nu pentru realitatea virtuală. Această opțiune s-a dovedit a fi fericită sub aspectul porților pe care le deschide cunoașterii dar și nefericită în același timp, pentru că urma să descopăr în cel mai scurt timp că nu există în nici un tip de discurs, fie ea teorie literară, teorie critică, filosofie sau pur și simplu vreo construcție verbală justificată în limbajul comun unde

aceste două noțiuni, cel al spațiului și cel al virtualității să fie folosite laolaltă în forma sintagmei de spațiu virtual. Putem să vorbim despre realitate virtuală ca și reprezentare tehnologică, despre virtualitate ca și o alternativă a posibilității Aristoteliene în filozofie, despre virtualitate în limbajul comun cu înțelesul de iluzoriu (sau în alt fel diferit de realitate prin existență separată în gândire), dar nu există un spațiu virtual ca atare unde pot fi plasate toate aceste aspecte ale virtualului. În același timp noțiunea de virtual înțeles prin rădăcina etimologică a cuvântului, adică virtus, virtute, invită pe cel care cercetează limitele ei la o abordare creativă, germinantă. Deși punctul de plecare care a determinat opțiunea pentru această arie a cercetării teoretice se află cel mai aproape de înțelesul virtualității în termenii tehnologiei digitale, precum poate fi urmărit în corpul tezei acesta este primul aspect abandonat datorită simplității ei, a aspectului neproblematic pe care o prezintă aproape la prima vedere în înțelegere. În relație cu tehnologia virtualul apare doar ca și un pas înainte în pe linia ce duce de la desenele din peșteri prin picturile ambientale din Pompei la panoramele secolului 19, apoi prin cinerama, futurama, sensorama, Omnimax Theater, și IMAX Dome la această imersiune iarăși iarăși promisă a fi totală reprezentată prin realitatea virtuală. În această construcție verbală însă, prin așezarea ei în dihotomie cu realul, virtualului îi este interzis capacitatea creativă. Felul în care virtualitatea apare în discursul general postmodernist reprezintă următorul aspect al virtualității, o zonă discursivă unde în multe dintre cazuri acesta apare doar ca și rezultat nedorit, în același timp nu este identificat îndeajuns ca și fenomen de sine stătător pentru a exista distinct în afara discursului unde se regăsește. Din această categorie face parte analiza mass mediei a lui Marshall McLuhan, societatea supravegherii totale din discursul lui Michael Foucault, problema semnificantului ce se îndepărtează tot mai departe de lucrul semnificat din teoria lui Baudrillard, iluzia înțelesului corect în deconstrucția derridiană, ș.a.m.d. Discursurile amintite se situează într-o oarecare carantină autoimpușă în sensul în care sunt retrase într-un mediu academic și refuză să intervină în mediul social. Bineînțeles nu negăm aici felul în care aceste discursuri toate au la bază un punct de pornire luat din problematica socială. Însa de cele mai multe ori se mulțumesc cu a descrie, a analiza problema, a disecca felul în care se manifestă sub aspect socio-cultural. Foarte puține dintre acestea își propun să dezvolte subiectul în jurul întrebărilor presante, ele acceptă - chiar dacă denunță în același timp - un status quo al existenței sociale prezentată ca și inevitabilă chiar dacă este deplorabilă în același timp. Sub acest aspect autorii amintiți sunt dispuși să treacă cu vederea

aspecte ce ar putea fi considerate esențiale. McLuhan enunță echivalența dintre mediul de transmitere și mesaj neglijând așezarea în loc central creatorul de mesaj și intenția acestuia. Lyotard denunță dreptul la existență a metanarativelor și anunță adventul societății dominate de un păienjeniș de micronarative situate în relație de echivalență cu jocurile de limbaj wittgensteiniene, însă toate acestea într-un eseu scris la comanda autorităților franceze. Lyotard evită să dezvolte aspectul moral al faptului că noțiuni ca și autodeterminare, libertatea împotriva asupririi militare, economice sau de natură informațională, convențiile internaționale și drepturile omului intră în categoria de jocuri lingvistice. Reprezentativ pentru ceea ce Noam Chomsky numește conduită disciplinată a clasei intelectuale este felul în care dialogul despre acest subiect evită întrebarea de fond, în schimb imediat creează o poziție dialectică artificială avansând argumentul steril potrivit căreia afirmarea sfârșitului metanarativelor este la rândul ei o nouă metanarativă. Acesta apare o mutare tipică intelectuală și politică a dialogului *main-stream* care sufocă în avans opoziția critică reală creând o poziție dialectică virtuală dominantă cu rolul destinat de a păstra dialogul în limita discursului acceptabil.

Spre înțelegerea virtualității trebuie să pornim de la diferențierea noțiunii de virtual de posibilitatea aristoteliană. Aspectul diferenței extraordinare din gândirea creativă deleuziană se regăsește în faptul de a fi așezat virtualitatea în locul *primus movens*-ul aristotelian. Pentru Aristotel principiul cauzalității orânduiește toată existența ca pe o ordine inevitabilă, “*a cunoaște cauza înseamnă a controla efectele*”. Odată cu așezarea virtualului la originea totalității, Deleuze și Guattari schișează o lume în care de la bun început și pentru totdeauna viitorul este deschis. Un *primus movens* virtual este libertatea de a fi orice, oriunde, oricând prin capacitatea creativă a virtualității.

Textul cercetării apare împărțit în trei capitole majore. Acestea nu pot fi văzute ca și grade de aprofundare potrivit unei structuri arborescente, mai degrabă prezintă o imagine rizomatică, termen care el însăși face parte din repertoriul discursului virtualității și care descrie o relație între părți constitutive desfășurată pe orizontală, o relaționare de tip *network* ce permite participare elementelor de natură diferită. În primul capitol intitulat *Postumanismul reprezentării în spațiul virtual* acest fel de abordare a materialului parcurs s-a oferit de la sine datorită aspectelor diferite ale cunoașterii și expresiei în care virtualitatea, sub o formă sau alta de

manifestare este tratată, urmărind o parcurgere cât mai cuprinzătoare a felurilor manifestări care pot fi aduse în discuție în relație cu virtualul. În parcursul cartografierii manifestărilor de facturi multiple de la aspectele diferite în care virtualul este folosit în limbaj, în care apare în reprezentarea artistică, în medicină, în tehnologie și în diferitele combinații ale acestora nu putem vorbi despre o categorizare sau sistematizare a materialului, o astfel de abordare erudită se află în afara intenției și în același timp în mod cert și a competenței noastre. În schimb am urmărit să identificăm zonele în care diferitele arii discursive par a se intersecta și astfel a crea singularități notabile. Astfel de puncte de convergență sunt cyborgul, individul schizofrenic ca și o pluralitate conflictuală în sine, dividual pregătit să intre în orice moment în compoziții structurale diferite, asamblajul, mașina de poftă, mașina de fericire ca și construcție ideală a individului în societatea de consum bazat pe spectacol, clona medicală, clona estetică, spațiul cibernetic, spațiul autoerotic, monstrul, identitățile hibride, identitățile tranșenice, techno-fetișismul și altele. Toate aceste manifestări pot fi enumerate sub termenul generic de *postuman*, termen care desemnează diferențiere de un umanism înțeleș ca și discurs antropocentrist. Dacă în timpurile precedente omul, mai precis masculul adult alb apărea ca și termen final al enumerării, aceste noi identități sau mai degrabă nonidentități apar ca și depășiri ale acestui obstacol, fie din proprie inițiativă ca și în cazul cyborgului lui Donna Haraway, fie forțat de către exterior ca și în cazul schizofrenicului lui Fredric Jameson.

Dacă primul capitol este dominat de un ton caracteristic teoriei critice, în următoarele capitole acesta face loc unui limbaj mai dificil indus de preocuparea în aceste capitole cu virtualitatea ca atare, cu felul în care este înțeleș și folosit ca și instrument aparte a gândirii. Pe lângă revizitări și aprofundări ale unor aspecte din scrierile lui Donna Haraway, Slavoj Žižek și alții, aceste capitole sunt dominate de ideile filozofului francez Gilles Deleuze, idei ce aruncă o lumină aparte asupra aspectelor multiple ce sunt conștinate într-o filozofie a virtualului. Pe lângă reveniri și reevaluări sub acest aspect ale unor noțiuni întâlnite în prima parte ca și realitate virtuală, devenire sau asamblaj, în capitolele din urmă intitulate *Retorica spațiului fictiv* respectiv *Închipuire și realitate în spațiul virtual* am urmărit să introducem în înțeleșerea subiectului noțiuni specifice discursului despre virtual cum ar fi multiplicitate, articulație, planul imanenței, corpul fără organe sau esență și posibilitate în opoziție cu virtualitatea.

Dacă în momentul formulării titlului cercetării preocuparea artistică personală era dominată de figura umană iar spațiul virtual apărea în demersul artistic și în imaginea plastică ca și generator, respectiv ca și adăpost sau mediu inseparabil a acesteia, traseul parcurs în cadrul cercetării are capacitatea de a se prezenta ca și o forță capabilă de a transforma intenția creatoare și a schimba poziția dominantă. Cu cât interesul teoretic se îndepărtează de discursul postmodern populat de imagini ale figurii umane abuzate de aparatul mediatic și tehnologic care îl absoarbe, de diagramele și dispozitivele de control și disciplinare care îi transformă subiectivitatea sau îi proiectează una complet străină, și astfel se îndreaptă către capacitățile reale umane absente, cu atât această absență se proiectează asupra imaginii până ce dispăre cu totalitate ca și figură și putem vorbi despre ea numai în termenii deleuzieni ale *oamenilor dispăruți*, ca și despre un reprezentant al unei prezențe omenești care ca și voință, ca și intenție, lipsește. Cu atât mai mult, în lumina deplasării tot mai accelerate, în special în ultimul deceniu a discursului politic global spre un autopoiesis delirant din care se evacuează rând pe rând valorile universale familiare, o nouă renaștere umană prin puterea creativă a multitudinii promisă de *noua stângă* pare definitiv compromisă. În această fază rezultatul concret, tangibil al discursului majoritar apare sub forma în care putem vorbi despre un timp geologic numit antropolitic, o eră unde prezența umană este în primul rând vizibilă în dezastrul ecologic pe care îl produce. Forța acestui discurs majoritar este în asemenea măsură dominantă încât orice insistență venită din partea vreunui discurs minoritar riscă să arunce întregul grup în ilegalitate. Lucrările prezente în expoziția ce poartă același titlu ca și teza scrisă abordează în marea lor majoritate acest aspect. Sunt abordate teme minoritare ca și ecologie, violența imaginii, complicitatea canalelor de informație.

Spațiul iluzoric al reproducerii înlocuiește spațiul realității productive. Una dintre definițiile de dicționar al virtualității sună astfel: virtual este acela ce nu este real însă afișează toate calitățile realului într-o manieră efectivă și nu potențială. Este exact diferența pe care o dezvoltă Deleuze în manifestarea virtualității față de cea a potențialului. ținând cont de această definiție observăm cum virtualul poate fi unul pozitiv dar și unul negativ. Sub aspectul pozitiv poate fi întrebuințat spre producția unei realități a cărei efectivare nu este definită și astfel obstrucționată prin potențial [în exemplul aristotelian potențialul din ghindă este

obligat a fi efectivat într-o singură manifestare și anume cel al stejarului, sub acest aspect nu reprezintă creație nouă deoarece rezultatul se află definit în premise]. Sub aspectul negativ acesta folosește ca și inhibitor al creativității realității prin înlocuirea realității cu iluzia. Acesta din urmă aspect este acela la care asistăm în forma înlocuirii realității cu imaginea ei în postmodernism. În măsura în care prin canalele mass media este promovată sistematic și consolidată zilnic gândirea pozitivă reprezentată prin afirmație acest lucru are ca și rezultat îngustarea universului comunicației până la o reproducere mecanică. Ceea ce dispare este capacitatea critică, singură capabilă a transcede starea de fapt. Rezultatul este o conștiință generală în care gândirea este epurată de raționamentul creativ și locul acesteia este ocupat de apucături mentale prezentate ca și modul corect al raționamentului care în fapt nu este deloc raționament ci o formă a comportamentului mental prescris, reacții mimetice ale unui eu inexistent, în fapt reacții ale însăși stabilimentului care le prescrie, reproduse de către fiecare individ în parte. Astfel tensiunea dintre aparență și realitate dispare, realitatea este prescrisă și reprodusă în baza acestei prescripții, iar iluzia recreată de către fiecare individ în parte ocupă în mod efectiv aspectele funcționale ale realității. În acest spațiu virtual eul este o iluzie pe care mass media o reproduce în vehiculul biped, în recipientul abuzat până la docilitate numit om.

În domeniul extins în plan global însăși spațiul existențial, siguranța este reprezentată nu prin pace ci prin reversul acesteia acceptat ca și formă de manifestare necesară a pacii mondiale, războiul permanent. Este sensul în care trebuie înțeleasă migrația contradicției din propoziție în subiect în timpurile prezente. Starea de fapt ce a fost acum o jumătate de veac observată de către Orwell în forma “war is peace” azi e pur și simplu pace. Sau război. E indiferent care din noțiuni sunt folosite, ele nu au valoare diferențiată. În realitate asistăm la ceea ce Alliez și Negri numesc “[o] lume desfășurată ca și un teatru al războiului total al cărui rol este pacea totală”. Ceea ce Marcuse în anii '60 observă ca și lipsă a negației în spațiul dialectic astăzi apare ca și o problemă a spațiului în sine, deoarece realitatea înconjurătoare este lipsită de însăși acest spațiu al antagonismului. Negația în acest spațiu unidimensional apare sub forma unei aberații a dialecticii: războiul împotriva războiului.

Omul postmodern apare în acest spațiu ca și propria sa reprezentare hiperreală generată de către puterea dintotdeauna cu ajutorul instituției mass media, iar adevărul potențial uman este efectiv interzis, ștears complet din conștiința colectivă odată cu dizolvarea a însăși aceste conștiințe colective ca și teritoriu posibil și la rândul lui generator de noi posibilități.

Virtualitatea sau iluzoricul spațiului real înconjurător este descris în detaliu în discursul postmodern, (acel copil ilegal sau mai bine zis tănuț a ceea ce numim Marxism ortodox, și anume teoria critică) în felul în care potențialul uman identificat în progres real este înlocuit cu reproducerea continuă a aceluiași moment în mașina de fericire activată în fiecare individ. Timpul uman este oprit, ceea ce se scurge e doar timpul tehnologic al mașinii care a devenit omului. Realitatea este scurtcircuitată în iluzie, în halucinația colectivă care este mai bună decât realitatea, în orice caz ne ferește de propriul nostru potențial. Dezastrul uman din cult-filmul *Matrix* nu este un pericol ce ne pânzăște în viitor, este ceva ce s-a întâmplat în trecut și continuă să fie valabil în prezent dar halucinația colectivă seamănă tot mai mult și pentru un tot mai mare procent al utilizatorilor cu un coșmar. Într-o asemenea lume virtuală rezistența nu înseamnă altceva decât în primul rând rezistența în fața pericolului de dispariție a posibilității în conștiință. Rezistența este echivalentă cu reconstituirea permanentă a acelui spațiu pierdut al antagonismului prin exercițiul memoriei istorice. Este ceea ce spune Jan în filmul *The Educators*: “În cazul tuturor revoluțiilor, un lucru e cert ... Chiar dacă cele mai multe au eșuat, ceea ce e mai important decât orice este ... că cele mai valoroase idei au supraviețuit”.

Virtualitatea creativă se conturează prin proiectarea și susținerea unei multitudini de puncte de fugă, prin legarea de alianțe, pacturi monstruase ce permit mutații, care crează lăstări subterane, rizomuri capabile de a oferi evadări din ordinea posibilității cantitative spre virtualitatea transformării calitative. Omul creativ, existența umană productivă singură capabilă de a pune capăt reproducerii imaginii omului este astfel definit ca și capacitate a multiplicității virtuale în pact, în alianță, în asamblaj. Creativitatea umană se reconstituie în continuumul durității mobile, în afara segmentului timpului imobil. Participarea în creativitatea virtuală a lumii se deschide în mod direct prin intuiție și nu în mod indirect prin analiză. Analiza nu va putea pătrunde niciodată o acțiune simplă, ca și plimbarea, deoarece plimbarea este un asamblaj. Om, cărare, peisaj și momentul zilei alcătuiesc împreună acest asamblaj iar doar intuiția este aceea prin care un asamblaj pătrunde în mod nemediat în conștiință. Plimbarea este o devenire în participare unde omul intră în alianță cu peisajul, cărarea și momentul zilei, părăsește existența categorică [being] și devine [becoming] plimbare. Astfel trebuie înțeleasă imaginea devenirii din scrierile lui Deleuze, unde omul alege un punct de fugă, o iese din categoriile fixate, alege nu pe Dumnezeu [care încă mai există în relație de verticalitate în orânduirea fixă a

lucrurilor și vietăților] și bestia, alianța nocturnă care-l transformă în vârcolac și îi permite evadarea din timpul uman încremenit. Și orice copil știe, mai puțin domnul Freud - spune Deleuze - ca lupul niciodată nu există la singular, el este o haită și nu se definește prin identitatea cu subiectul ci prin verbul a lupii.