

Estetica și conservarea digitală

Cătălin Berescu

De când cu noile tehnologii de proiectare, iar pentru România asta înseamnă cam ultimii cinsprezece ani, desenul de arhitectură se află în criză. În particular, Universitatea Ion Mincu, școală cu puternică tradiție *beaux-art*-istă suferă profund, prin profesorii ei, în urma asaltului noilor media. Diversele strategii de contra-atac se combină cu cele de adaptare, un proces lent și cu multe victime colaterale. Pentru studenți însă, problema a fost tranșată de mult și asta din motive pe care vom încerca să le enumerăm mai jos. Paralela pe care o putem face între instrumentele de reprezentare folosite de proiectare și cele folosite în exercițiul de relevu este suficient de validă atâta vreme cât, pentru cei mai mulți dintre utilizatori, între ele nu există nicio diferență. Esteticile aferente fiecărui mediu în parte, desen sau imagine digitală, sînt însă terenul de luptă pe care se joacă și șansa patrimoniului digital de a deveni un *domeniu cultural* distinct și major. Deocamdată ne aflăm în situația, comodă, dar nerealistă pe termen lung, de a contempla noile instrumente de reprezentare ca pe niște simple scule, inofensive și neutre în raport cu obiectul pe care îl prelucrează, „niște rulete un pic mai deștepte”, așa cum le place să spună celor care nu au răbdarea sau intuiția de a vedea că noile tehnologii vin la pachet cu noi estetici.

Deși suntem încă foarte angrenați în partea tehnologică a lucrării noastre, cred că merită să speculăm pe marginea posibilelor moduri de a folosi imaginile rezultate din scanările tridimensionale care se produc acum. Pentru asta voi introduce în termenii cei mai simpli problema noilor medii, folosindu-mă de o analogie cu artele, deloc nerelevantă pentru produsele noastre, tipică de fapt pentru momentul în care ne aflăm, chiar dacă părem că ne situăm acum cu proiectul *ReSitus* în cea mai pură și rece știință.

Să luăm deci seria *pictură de portrete oficiale, fotografie, artă video și seria teatru, cinema, televiziune*. Ele ilustrează o cronologie tehnologică ce a creat noi arte și estetici și în care schimbarea instrumentelor a dus la schimbarea limbajului. Iar limbajul, se știe, este chiar expresia realității. În ceea ce privește mijloacele tehnice folosite pentru reprezentare, relația este, în termeni de regim estetic, de ceea ce guvernează producția de masă, una de incluziune, univocă, ierarhică. Ea este dublată și de o strânsă relație de același tip a esteticilor asociate fiecărui domeniu în parte. Exemplul cel mai la îndemînă este acela că poți să filmezi o piesă de teatru fără ca aceasta să o transforme cu necesitate în film (ilustrări bune, dar și eșecuri filmice dintre cele mai dureroase pot fi găsite în cinematografia românească), sau că poți difuza fără oprire filme pe un canal TV, fără ca asta să însemne televiziune. Pentru pictura de epocă clasicistă, imaginile care rezultă dintr-o compoziție au creat o estetică

ce poate fi ușor identificată și reprodusă de fotografie, care la rândul ei și-a creat o strategie de reprezentare ce poate fi subordonată cu ușurință de arta video.

Teza mea este aceea că un nou mediu îl include, cel puțin în desfășurarea secolului al XX-lea, pe cel vechi și îl subordonează prin însăși prezența tehnologică. Indiferent de ceea ce spun cârcotașii, teatrul filmat nu este cu mult mai puțin teatru, filmul difuzat prin televiziune se poate apropia și el de experiența pe care o ai într-un cinematograful. Totul depinde de excelența instrumentelor de redare, parte constitutivă a respectului pe care orice artizan al vechilor medii îl avea față de orice tehnologie particulară, specifică artei lui și care, la nivelul începuturilor tehnologice, este mai mereu în deficit. Cu cât nivelul de performanță a noului mediu crește, cu atât incluziunea este mai mare. Avem aici ca exemplu nu numai stațiile audio de înaltă fidelitate, dar și ecranele gigant de înaltă definiție, care populează astăzi modeste livinguri de bloc, printurile pe material textil care reproduc uimitor pânze ale marilor maeștri sau „imprimantele” tridimensionale care își așteaptă rândul pentru a declanșa adevărata revoluție a bibelourilor.

Distanța tehnologică în creștere duce la forme și mai stranii de incluziune, cele dintre etape încheiate ale discursului estetic ajungând la ideea formalizării integrale a stilurilor și a transferului estetic pe bază tehnologică. Un exemplu în acest sens îl pot constitui filtrele de editare, care transformă orice fotografie în picturi de Van Gogh, Seurat, Monet etc. În noul context tehnologic, trebuie să ne gândim că pisaniile pe care le scanăm și care ajung pe ecranul computerului sau care pot fi reproduse impecabil și tridimensional acum, la nivel de fir de nisip, sunt nu mai puțin resurse estetice, decât resurse istorice.

Incluziunea inversă începe să funcționeze de abia după ce noul mediu și-a creat o estetică proprie și aceasta poate fi mimată sau integrată în vechile medii de expresie. Pictura contemporană cu efecte de pixelizare sau tacâmurile sculpturale pe bază de funcții spline realizate de Zaha Hadid pot fi exemple ale unui astfel de transfer estetic. Simpla inserare a unei părți dintr-o lucrare care aparține unui mediu tehnologic superior într-un întreg care aparține nivelului precedent nu duce la hibridizare; mai mult, este de cele mai multe ori un gest polemic superficial. Senzația de eșec pe care o ai în fața majorității video-sculpturilor sau a inadecvării secvențelor filmate ce se inserează uneori în piese de teatru reprezintă o reacție obiectivă la o problemă de neconformitate ierarhică a mediilor. Aș îndrăzni să trag concluzia de aici că releveul clasic nu poate coexista cu scanarea digitală, că el nu poate fi decât digerat, capturat și expus ca o curiozitate arhivistică.

Ne aflăm astăzi, și cu aceste exemple, în continuarea discursului lui Benjamin lansat în celebrul eseu „Opera de artă în epoca reproducerii mecanice”. Aura descrisă de el, ireproductibilă, nemultiplicabilă, rămâne valabilă pentru segmente tehnologice acoperite de fotografie, radio, video, ca și pentru orice început tehnologic al televiziunii și computerelor. Mai departe însă,

trebuie să recunoaștem că reproducerea mecanică a devenit altceva, că regimul transpunerii și al multiplicării e diferit și că în acesta germinează semințe noi alături de vegetația stilistică a mediilor precedente.

Ceea ce încerc să argumentez este că tema noastră de proiect, conservarea digitală, ca nouă metodă de lucru, aduce cu sine toate dilemele noilor medii, păstrându-le intacte pe cele ale vechilor metode de lucru. Noua tehnică are potențialul de a reproduce integral, „fără rest”, un obiect, cel puțin în ceea ce privește geometria sa. Dar, așa cum releveul este o convenție, și scanarea digitală este una, de un alt grad însă. Zona în care acest lucru devine vizibil este cea a manierei de reprezentare a datelor brute, a tăieturilor, adăugirilor și interpretărilor. Impuritatea estetică este specifică stadiului timpuriu al oricărei noi ere tehnologice. Față de grafica ritualizată a releveelor de arhitectură sau față de descriptivismul limitat al fotografiei, reprezentarea hiper-realistă a norilor de puncte pe care se mapează o fotografie poate fi considerată o cucerire a obiectivității. Obrăznicia noului mediu își face însă simțită rapid prezența: posibilitatea de a schimba culori, de a adăuga și modifica elemente, de a „întregi” obiectul, făcându-l ca nou sau de a-l anima, transformându-l astfel în personaj, nu se lasă prea mult așteptate. Ceruri senine, elemente jenante care dispar prin subtile procedee chirurgicale, dar și unele care se încăpățânează să rămână, din considerente tehnice (vezi frunzele din scanările noastre), texturi ideale și materiale noi, oameni colați sau tridimensionali, care așteaptă răbdători în bibliotecile de obiecte șansa de a se introduce în peisaje istorice recompuse, toate acestea fac parte din arsenalul desenatorului tridimensional. Ele sînt expresia perfectă a stadiului techno-estetic în care ne aflăm, într-o zonă de pionierat, de preistorie a digitalului. Ca în multe alte domenii, însă, istoria a început deja.

În materie de proiectare de arhitectură ne aflăm cu un pas înainte, celebrul soft Catia a produs deja opere majore (muzeul Guggenheim din Bilbao), iar softurile de proiectare integrată de tip Arhcad sau Nemetchek aduc, pe lângă o exactitate greu de evaluat în termeni, și posibilitatea de a proiecta acoperișuri cu multe, multe ape. AutoCad-ul, o simplă sculă de desen, este însă în continuare preferatul arhitecților și expresia încăpățînării sau neputinței de a folosi resursele reale ale computerelor. Pentru conservare, trecerea la formatul digital a urmat mimetic calea deschisă de sora mai mare, proiectarea. În linia unei tradiții milenare, modelarea a fost prima pusă la lucru. Folosirea planurilor cadastrale pentru a genera obiecte tridimensionale s-a generalizat în ultimii ani, o primă etapă a digitalizării patrimoniului ce va fi probabil privită cu zâmbete în următorii ani. Urmează scanarea digitală, care va pune în criză în primul rând reprezentarea în epură, apoi folosirea cotelor și, deja, puritatea tradiționalului desen alb-negru în peniță, rotring sau AutoCad. Ceea ce vine este interactivitatea în tridimensional, sau realitate virtuală cu un termen ușor prea larg, și transformarea patrimoniului conservat digital în temă populară. Cât de repede se va întâmpla asta nu știm, dar este sigur că nu mai există cale de

întoarcere. Pentru a nu suferi traumele schimbării, trebuie însă să acceptăm că orice schimbare tehnologică provoacă și una culturală, iar în primul val vom fi sufocați de încercări ale noilor medii de a-și găsi o stabilitate estetică. Până atunci, nu pot spune decât: Releveul clasic a murit, trăiască relieful digital!