

Nivelul de fericire relaționat la inovația digitală

DOI : 10.46522/S.2023.02.10

Luciana Mihaela VULEA (MOTOFELEA)

PhD student, University of Art and Design, Cluj-Napoca

luciana.vulea@uad.ro

Abstract: The Level of Happiness Related to Digital Innovation

What used to take a year in the past, today, with the Data Revolution, takes place in a second. Advantages and disadvantages always come together. We are happy that information is transmitted instantly, but we are saddened by the fact that probably thousands of other art-works are appearing simultaneously. We can even make the analogy that if it took 365 days to ship a work of art in the past, today, 365 are sent in a second. However, their diversity can satisfy the consumers' demands. The digitized art industry raises one of the artist's most critical issues: the inhibition of creativity. The viewer receives a state of ecstasy, especially in cases where the visual moment of creation is presented, and the feeling of knowing appears. The chance of exposure is unlimited. The border between artist and viewer, provider and consumer of media, thus became diffuse.

Key words: *keywords: happiness, digitality, art, artificial, connections.*

„Oamenii de știință care strigă „nemurire”
sunt aidoma băiatului care striga „lupul”:
mai devreme sau mai târziu, lupul chiar
vine.”

Harari, 2018

Datorită importanței pe care o acordă istoricul Yuval Noah Harari vieții veșnice, tindem să credem că aceasta îl va face suprem fericit:

Oamenii sunt rareori mulțumiți cu ceea ce au deja. Cea mai frecventă reacție a omenirii în fața realizărilor nu este satisfacția, ci dorința de a avea mai mult. (...)

Succesul naște ambiție, (...) următoarele ținte ale omenirii vor fi, cel mai probabil, nemurirea, fericirea și îndumnezeirea. (...) să-i preschimbăm pe oameni în zei și să-l transformăm pe *Homo sapiens* în *Homo deus*. (...)

Declarația Universală a Drepturilor Omului adoptată de ONU după al Doilea Război Mondial – care este, probabil, cea mai apropiată de o constituție globală – afirmă categoric că „dreptul la viață” este valoarea fundamentală a omenirii. Dat fiind că



moartea încalcă în mod evident acest drept, moartea este o crimă împotriva umanității și ar trebui să declanșăm un război total împotriva ei.

Harari, 2018

Dar ce ne vom face în momentul în care vom fi toți nemuritori și ce înseamnă pentru artă și uneltele de lucru implicate în domeniul ei acest fapt, cât timp își vor păstra modul de lucru artiștii? Câte vor vrea să inventeze într-o lume deja inventată? Care va fi gradul de saturație? Putem face tablouri mișcătoare, schimbătoare, interactive, dar ne vor calma, ne vor satisface nevoile vizuale? Probabil de la aceste întrebări ar trebui să pornească discuția legată de fericirea umană în contemporaneitate.

Sociologul Jean Baudrillard ne transmite că din punctul lui de vedere actul de simulare este deja prezent în societate, lumea hiperrealului, un real fără origine și realitate, se face simțită „printr-o lichidare a tuturor referențialelor – mai rău: prin reînvierea lor artificială în sistemele de semne, materiale mult mai ductile decât sensul (...). E vorba de o înlocuire a realului cu semnele realului” (Baudrillard, 2008). Realitatea unui adolescent din anul 2023 nu prezintă aceeași realitate pentru străbunica sa. Doar privind înspre conceptul galeriilor de artă atotprezente, respectiv a celor virtuale accesibile prin dispozitive inteligente conectate la o rețea de internet, ne putem da seama că în trecut era doar un gând, o dorință sau chiar o glumă. În urma acestui fapt, urmașii au datoria de a educa generațiile anterioare lui pentru a se încadra în noua lume. Astfel conexiunea dintre cele două clase poate fi refăcută.

Se încearcă *ciborgizarea* radicală a umanității, cu riscul de a se dematerializa pe sine (Dugan, 2020), pentru a ajunge minim la o teleprezență și o tele-existență, de a căpăta o inteligență mult mai performantă decât cea artificială a mașinăriiilor electrice prin fuziunea dintre cele două, precum și nemurirea.

Filosofii au știut încă din vremuri mult apuse care sunt urmările evoluției. De exemplu,

Atunci când Epicur a definit fericirea ca fiind binele suprem, și-a avertizat discipolii că a fi fericit e muncă grea. Singure, realizările materiale nu ne vor satisface multă vreme. Mai mult chiar, goana oarbă după bani, faimă și plăcere nu ne va aduce decât nefericire. Epicur recomanda, de pildă, să mâncăm și să bem cumpătat și să ne înfrânăm pornirile sexuale. Pe termen lung, o prietenie strânsă ne va aduce mai multe satisfacții decât o orgie nebună. Epicur le-a schițat oamenilor un întreg îndreptar cu ce să facă și ce nu pe drumul înșelător către fericire.

Se pare că Epicur știa el ce știa. Nu e ușor să fii fericit. În ciuda realizărilor noastre fără precedent din ultimele câteva decenii, nu este câtuși de puțin evident că oamenii contemporani sunt semnificativ mai mulțumiți decât strămoșii lor din vremurile demult apuse. Într-adevăr, este un semn de rău augur că, în ciuda prosperității, confortului și siguranței mai mari, rata suicidului în lumea dezvoltată este la rândul ei mult mai mare decât în societățile tradiționale.

Harari, 2018



Acest lucru nu s-a schimbat până în prezent. Se simt toate aceste aspirații și o oarecare lipsă a aprecierii a ceea ce se deține, ele fiind amplificate de rețelele sociale online, de postările oamenilor, în special a celor legate de călătorii și a celor care le reprezintă succesul. Acestea din urmă pot provoca invidie de cele mai multe ori.

Istoricul Yuval Noah Harari aduce sub semnul întrebării fericirea omului din zilele de astăzi, raportându-se la cea a vânătorilor-culegători care se bazau pe experiențe senzoriale pentru a supraviețui. Acesta menționează faptul că primii sunt neatenți la prezent, fiind distrași în mare parte de imaginile digitale. Fericirea umană nu este dată de bani sau sănătate, ci de familie și comunitate, de corelația în favoarea acestuia a condițiilor obiective și așteptărilor subiective (Harari, 2017). Ingineria cyborg a reușit deja să creeze ființe a căror componență include atât părți organice, cât și anorganice. Aparatele auditive există de câțiva ani pe piață și se continuă îmbunătățirea lor; se lucrează la brațe artificiale capabile să inducă simț tactil; retina Implant permite orbilor să vadă parțial; și multe altele (Harari, 2017). Toate acestea readuc la viață fericirea umană în deosebi în cazurile oamenilor cu diverse deficiențe, dar și a celor din jurul lor pentru bunăstarea lor psihică cum că aproapele lui este împlinit sufletește.

În paralel, tehnicienii au lucrat și la aparatura mecanică în general pentru a acționa în mod automat pentru a veni înspre ușurarea vieții omenești. De exemplu, artiștii fotografi și videografi, respectiv cei care au probleme de claritate ale vederii, se bucură de focalizarea automată pe care au reușit tehnicienii să o aducă la îmbunătățirile aparatului foto și video (Varga și Iosif, 1986). Acest privilegiu a creat noi avantaje, principalul fiind păstrarea locului de muncă.

Societatea actuală se confruntă cu noi tipuri de suferință. Ajunge să trăiască în locuri scumpe și să nu aibă ce mânca, iar aproape tot ce găsește pe piața de consum este plastic. Nu se mai murdărește pe mâini cu creșterea animalelor, dar are pretenții de mâncare sănătoasă și trai îndelungat.

Din punct de vedere al creșterii culturale, al educației, „Pesimiștii ne spun uneori că, în această eră a televiziunii și a casetelor video, publicul a pierdut obiceiul de a citi și studenții n-au răbdare să se delecteze lecturând o carte de la un capăt la altul” (Gombrich, 2007), apărând astfel memoria de scurtă-lungă durată deoarece „cu cât un conținut este tratat mai superficial, cu atât mai puține sinapse se activează în creier și astfel învățăm mai puțin.” (Spitzer, 2020), după cum spune neurobiologul Manfred Spitzer. Ajungem la concluzia că informațiile digitale abundente au un efect negativ asupra memoriei omului. Faptul că informația este la îndemână mereu și este vastă, dar și mereu de actualitate, nu ajută stimularea creierului de a o reține. De altfel, există aplicații care sunt menite să consume atenția utilizatorului. Manfred recomandă:

Dacă nu se ia în calcul influența părinților (venituri, educație, profesie sau chiar numărul cărților din casă) și a școlii (numărul elevilor din clasă, pregătirea profesoriilor, fondurile disponibile pentru materialele didactice etc.), atunci vedem următoarele: un calculator acasă duce la rezultate mai slabe la școală, iar prezența calculatorului în



școală nu are nici o influență asupra rezultatelor școlare. Lucru valabil atât la aritmetică, cât și la citire. (...)

Calculatorul prelucrează informații, la fel cum fac și oamenii care învață. De aici se deduce în mod greșit că un calculator este un instrument ideal pentru învățare. Tocmai *pentru că* un calculator preia din munca noastră mentală, laptopurile și tablele interactive lăudate la târgul educațional „Dadacta” nu sunt potrivite pentru o învățare mai bună. Numeroase studii confirmă acest lucru. Învățarea presupune muncă mentală pe cont propriu: cu cât un conținut este prelucrat mai mult și mai profund, cu atât este mai bine învățat.

Spitzer, 2020

Concepția artistică reprezintă „un instrument de viață, un mod rafinat de a înțelege cine suntem și unde ne aflăm” (Arnheim, 1979), iar „Actul creator al spiritului uman posedă o demnitate specială: aceea de a ține loc de act revelator” (Blaga, 2011), ceea ce pare a fi o rețetă de succes înspre fericirea populației atât la nivel individual, cât și colectiv, atâta timp cât creațiile artistice sunt create pentru sufletul și istoria omenirii.

Având în vedere părerea lui Freud cum că arta și știința au calea lor, fără ca prima să o afecteze pe a doua, deoarece arta „operează cu iluzii și nu cu realități” (Ianoși, 1972), atât Jean Starobinski, cât și Ion Ianoși ridică în discuție valoarea „universului imaginar” (Ianoși, 1972), încurajând știința să aibă o deschidere spre nou, spre creativ, spre soluții mai bune pentru problemele ridicate de acesta. Astfel putem spune că arta contribuie și în dezvoltarea științei. Protejarea dreptului de proprietate intelectuală necesită acces la informații și transparență, îndrumare științifică și etică, oportunități de finanțare și expunere.

Dacă în trecut artiștii nu erau parte din clasa intelectuală (Gombrich, 2007), în contemporaneitate se cere ca aceștia să se documenteze despre tot ceea ce îi înconjoară, ceea ce ține de fiecare proiect vizual specific, în special celor implicați în proiecte ce țin de consumerism. Domeniul publicitar, designul de obiect, ambiental, arhitectura spațiilor, etc. sunt toate domeniile care presupun mai multe cunoștințe decât un act artistic pur creator. Se necesită informații despre producția lor, scopul și destinația lor finală, dorințele clientului, etc.. Lipsa lor duce, de cele mai multe ori, la erori destul de majore, impactul cel mai mare fiind pe plan monetar, urmat de cel ecologic. Surmenarea psihică apare astfel destul de facil la aceștia.

Nu este suficient ca un artist, un designer sau un arhitect să aibă impresia că a depășit generația dinaintea lui, contemporanii lui trebuie să știe asta. Ei trebuie să își facă vizibilă munca prin prezența lor și a creațiilor lor în locuri publice destinate artei și nu numai, să se facă vizibili pe piața de consum. În trecut acest act era mai greu de realizat, promovarea se întindea pe o durată lungă de timp, chiar ani. Ceea ce au făcut inovațiile tehnologice pentru artă poate fi considerat un ajutor: de la transportul artei pe jos sau cu ajutorul animalelor, la căruțe, mașini, avioane, internet. Dacă înainte de secolul XVI-lea, nimeni nu a navigat în jurul pământului, astăzi este posibil acest lucru în 48 de ore (Harari, 2017). Dacă înainte era nevoie de plimbări fizice, uneori chiar de lungi durate



de timp, pentru a vedea o operă de artă sau pentru a o transporta pe ea însăși, digitalizarea ei permite prezentarea ei în timp real din orice zonă a globului cu ajutorul unor dispozitive inteligente interconectate. În contemporaneitate, un eveniment fizic local poate fi văzut în direct de către întreaga lume printr-o difuzare video prezentată pe internet. Uniformizarea culturală își face locul cu mult mai rapid astfel; accesul la artă este mult mai facil.

Avantajele și dezavantajele vin mereu împreună, în deosebi a ceea ce semnifică internetul în general. Este o bucurie faptul că informația se transmite instant, dar faptul că simultan apar probabil mii de alte lucrări poate fi înspăimântător pentru o analiză obiectivă a prezentului din domeniile artistice vizuale. Putem face chiar analogia că dacă în trecut durau 365 de zile să expediezi o lucrare de artă, astăzi se transmit 365 de lucrări într-o secundă. Diversitatea lor însă poate satisface cererea consumatorului.

Satisfacerea cererii consumatorului a luat naștere în deosebi la producerea obiectelor fabricate în serie. Sentimentul de invidie al omului față de semenii săi raportat la bunurile deținute dispare astfel. Mecanizarea și automatizarea ustensilelor și procedeele de lucru au crescut numărul obiectelor dedicate vânzării, crescând totodată economia de piață. Cu acest prilej, muncile grele, migăloase și fără impact asupra unicității produsului, fiind înlocuite de diverse mașinării programate, au ieșit din rutina omului, lăsându-l să se preocupe de alte aspecte, cum ar fi designul, promovarea, funcționalitatea, utilitatea, produsul de tip unicat, ș.a. (Heinzel, 2009).

În aria ce cuprinde piața de consum utilitar a imaginii vizuale, cum ar fi designul de produs și ambiental și în deosebi partea publicitară, s-a simțit o îmbunătățire a procesului de lucru și avantajul diverselor căi de comunicare, surse de inspirație, metode de lucru și materiale și a multor altora. De exemplu, nu este nevoie ca operatorii să controleze o mașinărie de tăiere manual datorită existenței celor de tip Computer Numerical Control, prescurtat CNC, adică o mașină-unealtă cu comandă numerică (Encyclopaedia Britannica), ajutând de asemenea la îmbunătățirea eficienței și preciziei în mare măsură.

Arhivarea digitală a informației a îmbunătățit traiul uman din mai multe puncte de vedere: monetar, spațial, ecologic (Heinzel, 2009). Păstrarea, permanentizarea temporală și actualizarea informației s-a făcut posibilă tot odată cu inovațiile tehnologiei electronice, o așa numită „moștenire digitală” (Heinzel, 2009) care face ca istoria să devină prezent, în special în domeniile artelor vizuale în care oricum moda revine constant. Informația digitală fiind accesibilă în orice moment al zilei și memoria electronică prezentând toate informațiile încărcate de către fiecare participant și relaționate cu subiectul căutat de un individ, sunt motive pentru care tindem să credem că trăim într-un prezent continuu.

În aceeași ordine de idei, industria artei digitalizate stocate pe internet ridică una dintre cele mai importante problematici artistului: inhibarea creativității. Complexitatea, diversitatea și numărul ridicat al creațiilor vizuale, în ciuda faptului că reprezintă o sursă majoră de inspirație, poate cauza efectul opus în care imaginația nu-și mai face simțită



prezența. De asemenea, creatorul de conținut poate simți prezența concurenței mult mai intensiv față de lumea anterioară Revoluției Dataiste.

Într-o lume diversă și aproape uniformă global prin intermediul internetului în deosebi, există riscul unei „realități ready-made”, o imaginație proprie indusă de stimulii exteriori. În paralel, direcția artistică cum că ideea este mai relevantă decât materialitatea lucrării a apărut la sfârșitul anilor '60 (Nae, 2005), moment în care a început ca partea artistică plastică vizuală să își piardă din calitate. Inovația și invenția nu mai sunt atât de facil de creat ca în perioada de dinaintea internetului. Dacă în trecut acestea puteau avea loc simultan în capete diferite ale lumii, având în vedere că se descoperea acest lucru după mult timp și nu se mai putea preciza cine a fost autorul din diverse motive, în contemporaneitate este suficientă o căutare textuală folosind cuvinte cheie sau cu imagine referință pe un dispozitiv inteligent conectat la rețea de internet și acesta prezintă variante similare cu cerința. Noua idee nu mai este considerată inovatoare, dacă ea este deja publicată de către altcineva, în ciuda faptului că acel creator nu a mai întâlnit-o până atunci.

„Imaginația ready-made” este o expresie a ceea ce reprezintă o mare majoritate a creațiilor vizuale ale zilelor noastre. Începând cu faptul că inspirațiile de cele mai multe ori sunt creaturi, elemente, acțiuni, fenomene, etc. ce țin de realitate, și până la mesaje transmise, care induc aceleași valori, emoții, experiențe cunoscute deja. Ea poate fi simțită și în urma folosirii unei piese vizuale în exces funcționând prin asociere, în urma privirii unui video care prezintă o experiență vizuală detaliată și completă, în procesul de recreare al unui anumit design și în special în condițiile simplificării vizuale ale lucrării, prin folosirea unor programe computerizate dotate cu anumite elemente necesare compoziției, ș.a.. De multe ori în aceste cazuri se induce o strânsă legătură cu consumatorul. De exemplu, spectatorul unui conținut artistic digital primește o stare de extaz datorită diversității și complexității cu care este prezentat, în special în cazurile în care este arătat întregul moment vizual al etapelor creative de lucru, până la senzația de cunoaștere proprie.

Răspunsul vast al producătorilor conform cererii pieței a creat noi forme de suferință omenirii: a lipsei banilor care conduce înspre noi probleme, de cele mai multe ori sociale. Doar privind înspre dorințele copiilor de a deține orice jucărie văd la televizor, magazin, prieten, și imposibilitatea satisfacerii acestora de către părinți poate duce la inferioritate față de semenii și frustrări asupra familiei. Societatea actuală de consum se bazează pe un astfel de comportament, deși acest fapt nu este tocmai voluntar (Ianoși, 1972).

Numărul mare al producătorilor, dar și diferențele majore de calitate a produselor oferite, fac ca alegerea consumatorului să fie imperativ mai atentă, ceea ce duce la pierderea timpului acestuia. În domeniul activităților fotografice, de exemplu, există un număr mare de fotografi datorită accesului acestora la aparatură și facilității de a opera acțiuni creative rapide, situația monetară crescând printr-o muncă plăcută. Dezavantajul apare în momentul alegerii acestuia de către client, bazându-se pe portofoliu, compor-



tamentul social, timpul de procesare a imaginilor, oferta de preț și recomandare din partea altor clienți. Aceste recomandări pot fi false, plănuite de prestator, sau subiective, în funcție de experiența fiecărui client. De asemenea, contează foarte mult abilitatea fotografului de a surprinde cadrele cât mai reușit (Varga și Iosif, 1986) încât să favorizeze momentele și aspectul fizic al persoanelor înspre bunăstarea lor psihică.

Rețelele sociale funcționează pe baza conexiunii psihice între două sau mai multe persoane (Spitzer, 2020), funcție definitorie pentru omenire. În domeniile artistice vizuale, cu cât posibilitatea de extindere a căutării este mai largă, cu atât avantajul unei stări de fericire se face vizibil. Odată cu apariția selecției artificiale, induse prin coduri computerizate, consumatorul de digital poate beneficia de posibilitatea de a avea la îndemână tot ceea ce își dorește să caute (Encyclopaedia Britannica), fie după gen, cromatică, subiect, tehnică, artist preferat, etc.. Identificarea criteriilor de căutare este mai facilă, venind în eficientizarea creării conexiunilor și crescând capacitatea de a empatiza, atât de relevantă pentru umanitate.

Fenomenul Internetul-Tuturor-Lucrurilor (Harari, 2018) este o rețea gigantică de informație care se dorește a fi uniformă pe glob, să fie accesibilă tuturor persoanelor și să prezinte preferabil toate informațiile necesare întregii populații. Poate fi considerată potrivită pentru persoanele independente, singuratice, introvertite, etc., dar nu înseamnă că e în totalitate o escapadă bună, o soluție bună pentru respectivii indivizi. Avantajul poate fi doar temporar, pe perioadă lungă de timp poate dăuna integrării în societate și stării psihice.

Șansa de expunere artistică vizuală este nelimitată. Granița dintre artist și spectator, furnizor și consumator de media, a devenit astfel difuză. Ne aflăm probabil într-un stadiu în care fiecare dintre noi suntem liberi să alegem ceea ce este artă și pe cine denumim artist.

Inovația digitală a devenit o dependență pentru ființa umană (Spitzer, 2020), în special prin prisma rețelei de interconectare. Avantajele sunt majore, însă propria identitate a fiecărui individ în parte ar trebui păstrată. Având în vedere că aceștia prezintă interes înspre subiecte și experiențe diferite, nu se poate preciza o soluție practică universal valabilă, ci fiecare dintre ei ar trebui să aibă capacitatea de a-și recunoaște propria cale înspre succes.

Ritmul progresului științific și creșterii economice ar putea fi soluția unui viitor mai stabil, mai unitar, prin încercarea de a minimaliza evoluția lor (Harari, 2018), având o relevanță deosebită atât în domeniile artei vizuale plastice, cât și în general.

Părerea mea personală este că, în domeniile artistice vizuale, societatea actuală ar trebui să își îndrepte privirea mai mult înspre viitor, să ia în considerare ceea ce se creează în prezent pentru o bună conduită a dezvoltării artei, având în vedere tot acest progres tehnologic.



REFERINȚE

- ARNHEIM, Rudolf, 1979. *Arta și percepția vizuală. O psihologie a văzului creator*. Iași: Meridiane.
- BAUDRILLARD, Jean, 2008. *Simulacre și simulare*. Cluj: Idea Design & Print.
- BLAGA, Lucian, 2011. *Trilogia culturii*. București: Humanitas.
- COPELAND, Brian Jack, 2020. Connectionism [online]. *Encyclopaedia Britannica*. [Accesat 17 octombrie 2023] Disponibil la: <https://www.britannica.com/technology/artificial-intelligence/Connectionism>.
- DUGAN, Cosmin Dragoș, 2020. *Neuroagumentarea în epoca congnitizării, între competiție și sinergie*. București: Militară.
- Encyclopaedia Britannica*, 2023. Computer numerical control [online]. *Encyclopaedia Britannica*. [Accesat 04 Nov. 2023] Disponibil la: <https://www.britannica.com/technology/numerical-control>.
- GOMBRICH, Ernst Hans Gombrich, 2007. *Istoria artei*. București: Pro.
- HARARI, Yuval Noah, 2017. *Sapiens. Scurtă istorie a omenirii*. Iași: Polirom.
- HARARI, Yuval Noah, 2018. *Homo deus: scurtă istorie a viitorului*. Iași: Polirom.
- HEINZEL, Tincuța, 2009. *Artă, spațiu și memorie în epoca digitală*. București: Paideia.
- IANOȘI, Ion, 1972. *Estetica filozofică și științele artei*. București: Editura Științifică.
- NAE, Cristian, 2015. *Moduri de a percepe: o introducere în teoria artei moderne și contemporane*. Iași: Polirom.
- SPITZER, Manfred, 2020. *Demența digitală. Cum ne tulbură mintea noile tehnologii*. București: Humanitas.