Unele aspecte evolutive ale artei digitale din Republica Moldova

<https://doi.org/10.52603/arta.2021.30-1.18>

Rezumat

Unele aspecte evolutive ale artei digitale din Republica Moldova

În acest articol, este examinat segmentul creativ al vizualului digital profesional, care a fost elaborat în Republica Moldova independentă și care include opere finisate de artă de tiraj mare, mic, foi grafice într-un singur exemplar. Din vizorul autorului sunt excluse orice fel de schițe sau desene tehnice de tip ingineresc. Sunt oferite date despre unele lucrări digitale în diverse domenii ale graficii (de șevalet, de carte, caricatură, grafica timbrului poștal, ex-libris), care au fost executate pe calculator fie integral, fie parțial. Se oferă informații succinte și mai detaliate despre artiștii profesioniști, care practică această artă de-a lungul anilor. Sunt menționate atât condițiile răspândirii imaginilor digitale în arta națională, cât și specificul creativ al tehnicii digitale de reprezentare. De asemenea, se examinează atitudini profesionale față de arta digitală în Republica Moldova prin prisma raporturilor între producție de masă, arta tradițională de mână și tehnica digitală de executare. Mai exact, este trasată dinamica părerilor despre rolul calculatorului în creare și modificare a operei de grafică la diferite etape ale evoluției paralele a tehnicilor digitale și tradiționale în Republica Moldova.

Cuvinte-cheie: grafică, digital, tradițional, tehnologie, computer.

Summary

Some issues on the development of digital art in the Republic of Moldova

The paper examines the creative segment of digital art, which has been carried out by professional graphic artists in the independent Republic of Moldova, including finished artworks produced in big and small print runs, and also unique graphic works. Sketches and technical drawings of any kind are excluded from the study. Important data is provided about different images (chiesel works, book illustrations, caricatures, postage stamps, ex-libris), which were rendered digitally both in full and in part. Also, concise information is offered on the professionals practicing the respective type of digital art over the years. There is also contoured the process of nationwide spread of the digital images and the specificity of the digital creative tool. The author also examines the professional attitude towards digital art in the Republic of Moldova in terms of the relationship between mass production, traditional handmade art and digital execution technique. The reasons and conditions for the dissemination of digital images in national art are specified. The dynamics of opinions on the role of the computer in the creation and modification of graphic works at different stages of the evolution of digital and traditional technology in the Republic of Moldova is traced.

Key words: graphic art, digital, traditional, technology, computer.

Conform tradiției, noile idei, concepte, metode, abordări, elemente, scheme, procedee artistice străine se reaprobă pentru arta națională în mod regulat și selectiv. *Tehnologia digitală*, în sensul larg, și *tehnica de executare digitală*, în sensul îngust, au cunoscut o considerabilă răspândire după obținerea independenței. Digitalizarea a intrat în arta națională în cadrul procesului „modernizării” a operelor de artă și, în mare, în cadrul orientării politicii culturale naționale spre internaționalizare. Această activitate a inclus copierea practicilor est-europene, iar singurele ne străine, dar și ne locale,

au fost considerate a fi cele din România. Drept imbold puternic al procesului de durată de răspândire și afirmare a imaginii digitale poate fi considerată modernizarea echipamentului tehnic în republică. A rezultat în creșterea calitativă a producției poligrafice și anume în reproducerea adecvată a gamei lor coloristice și a contrastelor tonale.

Se știe, viața artistică din perioada 1990–2000 se caracteriza printr-o modificare considerabilă a priorităților etico-culturale, prin aspirațiile profesionale spre utilizarea mijloacelor noi de exprimare artistică. Apariția pieței comerciale a rezul-

tat în evaluarea, de către pe artiști plastici, editori și producători a imaginilor atractive, concepute după scheme și standarte noi și nu învechite marca URSS. Tehnica digitală mai întâi s-a afirmat drept un instrument de promovare comercială a producției poligrafice, în contextul evidențierii expresive stilistice și coloristice al imaginilor din producția de masă. S-a acceptat pe larg rolul calculatorului ca suport tehnic (copiator de șabloane) la producerea autorizată a materialelor de tip informațional și publicitar. Această a înlesnit pregătirea imaginilor pentru tipar, spre exemplu, a foilor pliante despre activități culturale, cărți și materiale didactice, afișuri ale expozițiilor muzeale. Potențialul creativ al tehnicii a fost desfășurat pe deplin doar după 2000. În așa mod, tehnica digitală inițial, în anii '90, a intrat în artă aplicată, în imagini de tiraj mare și mic (producția editorial-poligrafică, logo-uri, timbre poștale, ex-librisuri), iar mai apoi, în anii 2000, și în arta grafică de șevalet.

În anii 1990 și 2000 diseminarea cunoștințelor digitale s-a produs lent, așa că ideea despre calculator ca mijloc de creație nu a fost acceptată pe deplin. La crearea operelor de artă de orice fel se aspira clar spre o singură frumusețe aproape pierdută în zilele noastre – cea a lucrului realizat în exclusivitate de mână. În mediul profesional au fost active părerile tradiționale, precum că grafica asistată la calculator nu prezintă valoare artistică. Potrivit lor, orice calculator (cu ajutorul aplicației de design instalate) „pictează de la sine” și nu poate fi considerat drept instrument de creație. Aici dovada e una justă, iar concluzia nu, după cum s-a evidențiat cu trecerea timpului. Pur vizual, imaginile generate la computer par a fi „moarte”, „neînsuflețite”, îi lipsește sufletul uman. La interpretarea diverselor subiecte tehnica digitală de executare se prezintă una „străină”, prea „rece”, deci, inferioară tehnicilor artei tradiționale (de mână). Și în cazul acesta dovadă e una justă, iar concluziile apar subiective.

În anii 2010, în mare, a fost deja acceptat că funcția computerului constă și în modificarea, și în crearea imaginilor, arta digitală evoluționând pe lângă cea tradițională, cu îmbogățirea reciprocă. Părerile tradiționaliste au fost reînnoite în contextul răspândirii ideilor revenirii la metode de lucru tradiționale, care favorizează până și acum dezvoltarea artei tradiționale, „mai adevărate”, „mai calde”, „mai prielnice”, decât cea digitală (Simion Zamșa, artist plastic, specialist în poligrafie și arta grafică, profesor universitar: „În arta

modernă se atestă o tendință curioasă: revenirea ciclică la tradiții. Datorită noilor tehnologii apare efectul multiplicării, care diminuează valoarea artistică a operei de artă. Lucrările executate într-un singur exemplar sunt tot mai apreciate” [12, p. 82]). Opiniile tradiționaliste noi și vechi s-ar acorda cu cele autorizate de altădată ca, de pildă, cea a lui J. W. Goethe din secolul al XVIII-lea: „Tehnica în combinație cu trivialul este cel mai periculos dușman al artei”.

În Republica Moldova azi activez mulți artiști plastici profesioniști, care folosesc instrumentele digitale în lucru. Mai puțini sunt cei care s-au impus puternic în arta digitală. Printre primii care s-au interesat de acest tip de artă este **Lică Sainciuc** (n. 1947), grafician, pictor de carte, designer, cercetător al arhitecturii urbane, cu studii superioare în arhitectură (Institutul Politehnic „S. Lazo” din Chișinău, azi – Universitatea Tehnică a Moldovei, Facultatea de Urbanism și Arhitectura). Maniera digitală tehnicizantă este redată în toată diversitatea ei în grafica aplicată și cea de carte pentru copii a lui L. Sainciuc din anii 2000–2020, perioada experimentărilor cu posibilități expresive ale aplicațiilor de design digitale – combinațiilor contur-ton-culoare. Tranziția a fost sugerată de lăuntricul artistului, mai ales, de un deosebit interes pentru estetica vizuală a tehnologiilor moderne, în general, pentru simbioza tehnologicului și a artisticului, dar și de aspirațiile puternice spre *documentar*, ele având expresia în operele lui L. Sainciuc începând din anii '70. Tranziția a fost condiționată și de momentele tehnice cu privire la reproducere calitativă: se cunoaște, că culorile și liniile, trasate electronic, sunt oricum mai precise matematic, decât cele trasate cu mână [Fig. 1]. Astfel se constituie o situație mai favorabilă pentru orice tipografie contemporană, grafica digitală realizându-se la un nivel poligrafic mai avansat [3, p. 102]. De la 2004 încoace, văd lumina zilei cărțile de succes, alcătuite și ilustrate de Lică Sainciuc, ca, spre exemplu, proiectele „universale” ale pictorului (*Enciclopedia P. Guitz*, 2006; *Alfabetul cu povești*, 2015) [6, p. 114-149; Fig. 2].

Este inventator al lexemei *calcugravura* (2013), care privește calculatorul drept un mijloc de creare, nu doar de reproducere, ajustare sau prelucrare a imaginilor (Lică Sainciuc: „Când au apărut primele calculatoare electronice aritmetice, imediat mi-am luat unul. În arta plastică mă preocupau tot felul de inovații – imediat ce apărea ceva nou, încercam să aplic la ceea ce făceam.

Aerograful, radiograful, pixul, letrosetul, vopsele pe bază de lianți moderni polivinilacetat și acril, ecolină. Dar nu puteam presupune că se vor îmbina calculatorul și arta vizuală, generând o ramură nouă” [5]). Multe lucrări realizate în tehnica digitală au fost prezentate în cadrul expozițiilor solo ale lui Lică Sainciuc organizate la Muzeul Național de Artă al Moldovei: „Gânduri aieva”, în 2013, și „Lică Sainciuc. Grafica de carte pentru copii”, în 2017. Drept urmare a celei dintâi, criticul de artă Tudor Braga a remarcat tendința artistului „de a-și realiza demersul artistic în termeni sincronizați la cuceririle civilizației moderne informatizate” [2, p. 19]. *Calcugravura* a devenit un nou termen de atelier al graficii naționale. Inițial pictorul a lucrat imaginile în totalitate la calculator (*Melc, melc, codobelc*, 2005; *Ursul păcălit de vulpe* de I. Creangă, 2008), mai apoi – parțial pe hârtie și parțial „gravându-le” în calculator (*Nonsense Alphabet* de E. Lear, 2012; *Chameleonul* de D. Cantemir, 2015). Această reprezintă două tendințe expresive ale artei digitale în Republica Moldova – de substituie a procedeelor de arta tradițională cu cele digitale în redarea realității și de mixare de tip colaj a digitalului cu non-digitalul.

Pe lângă Lică Sainciuc, printre cei mai experimentați creatori ai imaginilor digitale poate fi numit Mihai Bacinschi (n. 1948). Aname domeniul design-ului cărții, în care s-a pronunțat puternic, a beneficiat de digitalizare primul dintre ramurile graficii, faptul menționat și de criticul literar Eugen Lungu: „Din 1995, pictorul și-a legat destinul de ARC. Erau primii ani când la noi începea era graficii de carte computerizate. Mihai Bacinschi a fost unul dintre pionerii acestei ere. Era uimitor să vezi cum arta „umaniza” tehnica pixelilor, iar pixelii comunicau artei exactitate și siguranță în execuție”

Fig. 1. L. Sainciuc. Ilustrație calendar ONU, 2000.

[7, p. 5]. Fiind, ca și L. Sainciuc, un expert al tehnologiilor poligrafice, M. Bacinschi și-a manifestat talentul de pictor-designer ca autor al prezentării grafice a mai multor pliante, calendare, coperte de cărți. Aspectele diverse ale metodei digitale disting în mod deosebit arta cărții naționale, lucrările lui Vitalie Coroban, Vladimir Zmeev ș.a.

Mai târziu, după 2000, de crearea ilustrațiilor de carte numai la computer s-au interesat mai mulți artiști plastici din Republica Moldova. Ca parte a manierei interpretative a lui Sergiu Pui-că (n. 1956), toate mișcările și gesturile au o notă pronunțată de învâlmășeală, iar formele sunt accentuate cu contururi negre (*Primul meu dicționar româno-francez*, 2003; *Povești portugheze*, 2008) [8]. În contrast, Serghei Samsonov (1953–2015) se prezintă adeptul verismului compozițional, ofe-

Fig. 2. L. Sainciuc. Ilustrație la *Enciclopedia P. Guitz* de L. Sainciuc, 2006.

Fig. 3. V. Herța. *Roșu și negru*, 2001.

rind costume și interioare detaliate, cu stilizarea elegantă a imaginilor clasice (*Riquet-cel-Moțat* de Ch. Perrault, 2007; *Soldatul de plumb* de H. Ch. Andersen, 2008) [Fig. 6]. Decorativismul grotesc rafinat, intensitatea și limpezimea coloristică disting ilustrațiile mai multor pictori tineri din Republica Moldova. Se detașează grafica Carolinei Rabei, care a imitat ingenios tehnica linogravurii color (*Curcubeul* de Gr. Vieru, 2014), și cea semnată de Stela Damaschin-Popa, cu liniile fluide și culorile ușor atenuate, rezervate, echilibrate (*În cămașă de cireșă* de A. Suceveanu, 2014; *Îngerii mării* de S. Popa, 2016). Digitalul se folosește pe larg în ilustrații semnate de artiști plastici profesioniști experimentați, printre care Igor Hmelnițki, Petru Ghețoi, Marcel Șendrea, Victoria Rață, Violeta Dabija, Olga Cazacu. El funcționează preponderent ca metoda rearanjării formelor și obiectelor, a evidențierii ansamblului stilistic și coloristic de expresivitatea tradițională hand-made, mai puțin – în scopul „substituirii” efectelor acestei arte.

În ceea ce privește utilizarea digitalului ca instrument de performanță, mai trebuie menționată contribuția măștrilor în arta grafică tradițională, în primul rând, lui Valeriu Curtu, un mare specialist în domeniul caricaturii, artist plastic originar din Republica Moldova, stabilit la Berlin, Germania. La expoziția solo a pictorului de la Muzeul Național de Artă al Moldovei din 2016, au fost expuse scenele groțeste pe teme actuale, desenate și colorate digital [9, p. 64-71; Fig. 5]. În domeniul caricaturii ziariste s-a impus puternic și Alex Dimitrov.

Printre cei mai valoroși graficieni se numără **Valeriu Herța** (n. 1960), fiind, ca și L. Sainciuc, absolvent al Institutului Politehnic „S. Lazo” din Chișinău, azi – UTM, Facultatea de Urbanism și Arhitectura. Cunoscut mai mult prin lucrările în pictură, caligrafie și stampa, el a utilizat tehnologia digitală preponderent în crearea pieselor grafice de format mic, a ex-librisurilor și timbrelor poștale (*Roșu și Negru*, 2001; *Ex-libris E. Garștea*, 2003). Metoda creativă a lui V. Herța e bazată pe plastica formelor abstracte și plate, cu rapoarte dintre ele aproape mecanistice [4, p. 56-67; Fig. 3]. S-a impus și ca promotor al artei ex-librisului contemporan, viziunile sale fiind apropiate de cele ale artistului plastic român Ovidiu Petca. V. Herța este și pictorul timbrului poștal, promotor al proprietății naționale socio-culturale. În domeniul graficii de dimensiuni mici au mai activat Elena Karacenceva, Vitalie Roșca, Vladimir Sinițki, Grigori și Alexandr Kornienko, Vitalie Pogolșa, Eugen Verebceanu, Luminița Ermurache. E. Karacenceva, V. Sinițki, G. Kornienko, V. Roșca reprezintă o generație vârstnică de pictori cu studii profesionale făcute în afara republicii, iar E. Verebceanu, L. Ermurache sunt absolvenți ai instituțiilor locale de învățământ superior.

Un alt absolvent al Academiei de Muzică, Teatru și Arte Plastice, Facultatea Arte Plastice Decorative și Design din Moldova este **Alexandru Ermurache** (n. 1972). El se numără printre cei mai pasionați pictori de grafica digitală de șevalet și design carte. A avut studii la catedra Grafică, atelierul lui S. Zamșa, adept al experimentărilor artistice și al noilor tehnologii în artă. Spațiul lui A. Ermurache se apropie de unul pictural, iar gradațiile clarobscurului sau ale tonalităților sumbre atenuează saturația cu o varietate largă de nuanțe, astfel fiind obținută plenitudinea coloristică (*Fibula Neuheim, începutul luminii*, 1999; *Din orizontul altui grai*, 2010; *Simfonia luminii*, 2012) [Fig. 4]. Arta lui L. Sainciuc și A. Ermurache este deosebit de reprezentativă în contextul culturii vizuale postmoderniste, cu orientarea spre crearea noilor relații structural-semantice la experimentarea cu diferite stiluri, maniere interpretative, tehnici artistice în cadrul unei imagini.

Atitudinea profesională față de utilizarea tehnologiilor digitale în arta vizuală a tuturor persoanelor creative, menționate în acest studiu, este similară celei răspândite în străinătate. Din 2002, conform deciziilor luate la al XXIX-lea Congres

Fig. 4. A. Ermurache. *Din orizontul altui grai*, 2010.

FISAE (Federația Internațională pentru Ex-Libris), prelucrarea artistică a imaginii la computer se abreviază ca tehnica specială de executare a lucrării grafice [13]. La expozițiile Bienalei de Ilustrații din Bratislava, Slovacia, printre cele mai influente expoziții internaționale de grafica de carte pe plan mondial, lucrările realizate la calculator se întâlnesc pe tot parcursul anilor 2000 și îndeosebi 2010 [10, p. 104-135]. Multe lucrări, în executarea cărora au fost folosite tehnologiile digitale, sunt astăzi distinse cu premii prestigioase. Concomitent, în cadrul discuțiilor teoretice BIB, se oferă și sugestii „utile”: „performanța digitală în stilizarea figurilor literare clasice poate duce la impresii mai curând reci, impersonale” [11, p. 124].

Lică Sainciuc, Mihai Bacinschi, Valeriu Herța, Alexandru Ermurache s-au impus puternic nu doar în calitate de creatori ai simbolurilor naționale, dar și ca promotori ai limbajului plastic contemporan. Experiența digitală a lor a fost precedată de explorarea artei grafice tradiționale, în domeniile graficii de șevalet, ilustrației de carte, afișului, etc. E. Karacănțeva (grafica de șevalet, design carte, timbrul poștal), V. Herța (grafica de șevalet, grafica logo, ex-libris, timbrul poștal), S. Puică și S. Samsonov (caricatură, ilustrație de carte), G. Kornienko (grafica logo, timbrul poștal) L. Ermurache (grafica de șevalet, design carte, ex-libris).

Evident, tehnologiile influențează arta vizuală în mod direct. Pictorii operează cu un alt limbaj plastic, decât în altădată; prin urmare, în vizualul tablourilor, cărților, caricaturilor, timbrelor poștale apar noi scheme compozițional-stilistice de construire a spațiului grafic. Putem afirma cu siguranță că tehnologia digitală nu a afectat ori-

ginalitatea creațiilor examinate, cotidianul și fantasticul deopotrivă prezentându-se în compoziții cu o doză deosebită de prospețime. Această activitate colectivă sugerează expresia individualității a creatorului, iar spiritul „neînsuflețit” nu afectează valoarea artistică a imaginilor. Privită în total, această experiență digitală se încadrează într-o părere a criticului literar român Nicolae Argintescu-Amza, expusă încă în 1971: „Gustul modern, principiile estetice actuale, oricât de largi, acceptă chiar libertățile șocante ale antiartei, dar nu vor

Fig. 5. V. Curtu. Caricatură, Anii 2010.

Fig. 6. S. Samsonov. Ilustrație la *Punguța cu doi bani* de I. Creangă, 2009.

putea niciodată accepta exercițiile agramate, bălbăială estetică” [1, p. 192].

Bibliografie:

1. Argintescu-Amza N. Expresivitate, valoare și mesaj plastic. București: Editura Meridiane, 1973. 258 p.
2. Borzin Au. Calcugravura, un nou curent în grafica autohtonă. În: Ziarul Național, 26 iulie 2013, p. 19.
3. Ciolacu F. Fundamentări poligrafice în era tiparului digital. Iași: Performantica, 2011. 300 p., il.
4. Creatori de ex-libris basarabeni. Mic dicționar. Chișinău: „Magna-Princeps”, 2011. 170 p., il.
5. Ernu Vasile. Interviu cu Lică Sainciuc. 02.04.2015 – <https://www.bookaholic.ro/interviu-cu-lica-sainciuc-desenam-de-cand-ma-tin-minte-aveam-conditii-prielnice-culori-hartie-liniste.html> (vizitat 25.02.2021).
6. Kravcenko V. Lică Sainciuc. Grafica de carte pentru copii. Chișinău: Lumina, 2019. 156 p., il.

7. Mihai Bacinschi. Grafică de carte. Chișinău: ARC, 2018. 48 p., il.
8. Sergiu Puică. Balada merelor domnești. Grafică. Chișinău: Bons-Offices, 2011. 80 p., il.
9. Spînu C. Valeriu Curtu. Expoziție de caricatură. În: Panoramic-Art 2016. Chișinău: Bons-Offices, 2019, p. 64-71.
10. Story of BIB. Half-a-century of Biennial Illustrations Bratislava in facts and images. Bratislava: BIBIANA, 2015. 144 p., il.
11. Švec I. Beyond the Realm of the „Traditional” Illustration. Notes concerning computer illustration in BIB. In: Miscellany International Symposium BIB 2011. Bratislava: BIBIANA, 2011. 156 p., il.
12. Zamșa S. Arta hârtiei manuale. În: *Moldova*, ianuarie-februarie 2017, p. 82-91.
13. International Federation of Ex-libris Societies <http://fisae.org/historystatutes.html> (vizitat 25.02.2021).