

BOGDAN LASCAR



ACTE ACADEMICE

Cortextualismul

Model teoretic asupra transformării sculpturii în sisteme neuro-materiale și proto-algoritmice

Cortextualismul propune un cadru teoretic pentru înțelegerea sculpturii ca sistem evolutiv, situat la intersecția dintre percepție corporală, materialitate și structuri de tip rețea. Modelul este articulat în trei paradigme interconectate: *Sculptura Neurofiziologică*, *Cybermaterialism Transcendent* și *Cyberrenaștere*. Acestea descriu o tranziție de la interacțiunea somatică directă către o conceptualizare a materiei ca suport de cod și, ulterior, către organizări policentrice emergente.

Definește o aventură existențială dincolo de artă și dincolo de aspectul vizual.

Marchează o cale evolutivă eminentemente impregnată de simbolism propriu și mitologie personală pe care sculptorul le proiectează în câmpul abstract al melanjului dintre clasic și promisiunea efervescentă a expansiunii noilor tehnologii în carne de gând electric.

Sculptura este structura gândului materializat, codul precede tehnologia și sculptorul devine interfață.

Un aspect central al teoriei este faptul că aceste paradigme nu sunt dependente de tehnologie, ci anticipează logicile acesteia la nivel conceptual.

Ca o evoluție firească, sistemul se dezvoltă în trei noi paradigme independente dar legate între ele doar prin tehnologia EEG, neurofeedback:

- Neurorecursive Sculpture sau Onto Cybernetic Sculpture
- Imind Sculpture sau Cognitive Reconfiguration
- Mind Gap Sculpture sau Interstice Sculpture

și 3 paradigme individuale:

- Sculptura Neurorecruzivă sau Onto Cybernetic Sculpture
- Sculptura Imind sau Cognitive Reconfiguration
- Sculpture Mind Gap sau Interstice Sculpture

Cronologic vorbind, prima apară Neurophysiological Shapings, la începutul anilor 2000, dezvoltându-se cu următoarele, până la input-ul tehnologic marcant care devine prezent în ultimele trei paradigme din ultimii doi ani.

Axiomele sistemului

1. Sculptura constituie o formă de materializare a structurilor cognitive.
2. Codul există ca principiu de organizare a materiei anterior implementării tehnologice.
3. Practica artistică funcționează ca interfață între corp, materialitate și structuri relaționale latente.
4. Sculptura devine structura gândului materializat
5. Codul precede tehnologia și organizează materia.
6. Artistul operează ca interfață între corp, materie și rețea latentă.

Explicații

Cortextualismul este o practica transdisciplinară în care cogniția și mitologia personală și devin arhitecturi vii de conștiință.

Nu este doar obiect, ci proces Inițiativ.

Nu este doar formă, ci eveniment cognitiv.

Nu este doar reprezentare, ci auto generare de sens.

În cortextualism nu este vorba doar de modelări corporale sau de date vizuale, ci neurofiziologia ca și mit personal activ.

Tehnologia este definită ca extensie a subconștientul, holograma sau proiecția ca strat ontologic. Tehnologia nu ca efect vizual ci ca sistem neurosimbolic activ.

Cortextualismul nu reprezintă forma ci este generator de conștiință.

El nu mai aparține doar artei ci o depășește prin ontologie personală activă.

Mitologia devine arhitectura cognitivă.

Algoritmul devine teritoriul estetic fertil.

Tehnologia nu este instrument ci extensie neurnosimbolică pentru un subconștient augmentat.

Lucrarea încetează să mai fie simplu obiect ci ecosistem cognitiv autoreflexiv.

Aceasta nu este doar o nouă direcție artistică. Este o mutare ontologică.

Evoluția propusă de corexualism poate fi sintetizată astfel:

corp- instabilitate- evoluție- activare- modelare- autoreflexivitate-materie- cod- rețea latentă - rețea- policentru- emergență

Cortextualismul nu trebuie înțeles ca o estetică dependentă de tehnologie, ci ca o teorie care anticipează condițiile de posibilitate ale acesteia. În acest sens, demersul artistic nu urmează dezvoltarea tehnologică, ci operează într-un registru conceptual în care structurile algoritmice, rețelele și procesele emergente, sunt deja prezente ca forme de gândire.

Astfel corpul devine mediu de modelare prin inducție de mișcare iar relația battlefield fitness înlocuiește compoziția statică.

Concluzii

Sculptura sculptează ființa, materia renaște în carnea gândului electric și forma devine onto-rizomatică.

În Cortextualism și în paradigma 2 sculptura reprezintă aventura existențială, marcând un tip de evoluție susținută de simbolism personal și mitologie proprie, care este manifestat prin șlefuiuri corporale, fizice precum și cognitive.

Neuronii generează forme prin idei, iar formele inspiră restructurând înapoi gândirea prin feedback de natură perceptivă în câmpul abstract de conștiinței.

Însă sculptura ca obiect rămâne prezentă în forme monumentale organice din rășini epoxidice translucide amprentate de desenul cromatic iluziv și straturi ce culoare cu trimitere epidermică. Ele reprezintă adevărate extensii de gândire materializată. În cadrul expoziției apar ca extensii tangibile ale filmului, materializări care străpung câmpul plat al ecranului monitorului.

Este un tip de asumare a expresiei plastice care devine un circuit în continua schimbare, un modelaj reciproc între corp, conștiință și creație. Aici apare ieșirea din zona strictă a vizualizării și distanțarea de arta cu rol decorativ, în favoarea unui demers cognitiv estetic evolutiv.

Renașterea în carnea gândului electric apare când sculptura devine din simplu obiect, interfață între materie și conștiință.

Noțiunea de carnea gândului definește subtilă materie neuronală și disponibilitatea ei (neuroplasticitatea) de a fi modelată prin implicare cognitivă.

Cyber în acest context pretehnologic desemnează capacitate de autoreglare în cadrul relației dintre expresie, materie, conștiință, ființă și evoluție.

Paradigme

1. SCULPTURA NEUROFIZIOLOGICĂ

(Rebound Core sau Free shaper)

Principii

1. Sculptura funcționează ca sistem activ de inducere a mișcării.
2. Corpul devine mediu de producere a sensului.
3. Instabilitatea este mecanism generativ.
4. Relația conflictuală înlocuiește compoziția statică.
5. Forma rezultă din relația fiziologică.

Această paradigmă definește sculptura ca experiență existențială situată dincolo de registrul vizual.

Sculptura acționează ca sistem activ care induce mișcare, instabilitate și reacție corporală directă. Două corpuri feminine funcționează ca vectori ai confruntării pe o suprafață dinamică, instabilă, într-un proces simultan de expulzare și stabilizare.

Interacțiunea generează un câmp de tip battlefield fitness, în care reacțiile musculare brute și imprevizibile sunt convertite în gest constructiv estetic. Performance-ul apare ca efect emergent al sistemului.

În paralel, desenul neuronografic, dezvoltat pe volume transparente din rășină, marchează apariția unei mitologii personale.

Această paradigmă operează fără aport tehnologic. Codul este prezent, dar rămâne latent.

Statement

Sculptura devine un sistem care modelează corpul prin instabilitate și confruntare. Forma nu este construită, ci emergentă din reacție. Corpul devine simultan agent și material al sculpturii.

Elemente definitorii:

Sculptura Rebound Core / Free Shaper

Vectori feminini în confruntare

Suprafață activă instabilă (semisferă / cerc)

Battlefield fitness (câmp de forță)

Desen neuronografic pe rășini transparente
Mitologie personală incipientă

Axioma

Creierul sculptează, iar sculptura sculptează creierul.

The brain sculpts and the sculpture sculpts the brain.

1. Poziționarea paradigmei:

Sculptura neurofiziologică constituie primul nivel operațional al contextualismului. Ea definește sculptura nu ca un obiect static, ci ca un sistem de instabilitate controlată care produce o implicare fiziologică directă.

Spre deosebire de practicile sculpturale tradiționale, în care forma este stabilizată și observată, aici forma este generată continuu prin interacțiunea corporală. Domeniul sculptural nu se prezintă ca o entitate finalizată, ci ca o condiție care trebuie negociată în timp real.

Opera există doar prin activare.

2. Instabilitatea ca și condiție generativă

În cadrul acestei paradigme, instabilitatea nu este înțeleasă ca dezordine sau lipsă de structură, ci ca un mecanism generativ. Ea produce un dezechilibru continuu, forțând corpul să se angajeze în procese de adaptare, corectare și răspuns.

Centrul sistemului sculptural nu este fix. Acesta se deplasează, se prăbușește și se reconfigurează, împiedicând stabilizarea și necesitând o recalibrare constantă.

Această condiție dinamică transformă percepția dintr-o observație pasivă într-o negociere activă.

3. Corpul ca material și agent

Are loc o schimbare fundamentală în statutul corpului. Acesta nu mai este extern obiectului sculptural și nici nu este doar un spectator sau un interpret. Corpul devine ambele:

- agentul care activează sistemul
- materialul care este transformat de sistem

Prin expunerea la instabilitate, corpul generează contracție musculară, tensiune și forță reactivă. Aceste răspunsuri nu sunt efecte secundare, ci componente primare ale procesului sculptural.

Forma nu este impusă – ea apare prin implicarea corpului.

4. Vectori feminini și confruntare

Introducerea a doi vectori feminini stabilește o structură relațională bazată pe confruntare și co-dependență. Poziționați pe o suprafață semisferică dinamică cu un centru instabil, acești vectori se angajează într-un proces continuu de deplasare și stabilizare reciprocă.

Fiecare vector încearcă:

- să-l expulzeze pe celălalt
- să mențină echilibrul

Această acțiune duală produce o stare de tensiune care nu poate fi rezolvată. În schimb, ea susține sistemul într-o activare continuă.

5. Condiția de fitness de câmp de luptă

Interacțiunea dintre instabilitate și confruntare generează o stare specifică de activare corporală care poate fi definită ca o **condiție de fitness pe câmpul de luptă**.

Această condiție se caracterizează prin:

- angajament muscular continuu
- forță reactivă sub presiune
- mișcare adaptativă în condiții instabile

Corpul nu este antrenat în sensul convențional. Este forțat să răspundă.

Instabilitatea devine rezistență.

Confruntarea devine structură.

Forța devine reactivă.

În această stare, energia fizică brută este transformată în răspuns organizat. Dimensiunea estetică reiese din intensitatea activării, nu dintr-o formă predefinită.

6. Codul ca structură somatică

În această primă paradigmă, codul funcționează la un nivel latent, încorporat în relația dintre instabilitate și răspuns. Nu este exteriorizat sau formalizat. În schimb, există ca o structură somatică care guvernează comportamentul.

Codul este prezent ca:

- modele de reacție
- secvențe adaptative
- răspunsuri întrupate

El nu descrie sistemul. El îl generează.

Domeniul sculptural produce comportament înainte de a produce formă.

7. De la formă la proces

Are loc o schimbare decisivă de la formă ca entitate stabilă la proces ca condiție primară. Ceea ce este perceput ca formă este, de fapt, rezultatul temporar al interacțiunii continue.

Nu există un obiect fix.

Există doar un sistem în funcțiune.

Această redefinire situează sculptura într-un cadru temporal și fiziologic, în care durata, repetiția și variația devin centrale.

8. Implicații

Sculptura neurofiziologică stabilește câteva implicații critice pentru sistemul contextualist mai larg:

1. Sculptura devine inseparabilă de corp.
2. Instabilitatea devine o forță constructivă.
3. Forma nu mai este predefinită, ci generată.
4. Percepția este produsă prin implicare.
5. Sculptura sculptează ființa.

9. Tranziție

Dacă, în această primă paradigmă, codul există ca o structură somatică și latentă încorporată în corp, a doua paradigmă va marca tranziția sa către organizarea materială.

2. CYBERMATERIALISM

Text academic

Cybermaterialismul Transcendent definește un regim material în care gândul nu generează reprezentări, ci se manifestă direct ca structură corporală stratificată, în care materia renaște în carnea gândului.

Această materialitate apare ca un continuum între desen, pictură, volum și imagine în mișcare. Desenul cromatic iluziv pe rășini transparente produce forme volumetrice organice, iar pictura stratificată se așază epidermic peste o structură de desen, generând o pictosculptură unitară. Filmul nu funcționează doar ca suport de reprezentare, ci ca mediu din care apar forme ce devin extensii sculpturale palpabile în spațiu.

Aceste extensii sunt susținute de un colaj de rame, în care diferite stiluri clasice sunt reunite într-un concept de framing ce devine parte constitutivă a lucrării, și de o coloană sonoră originală care menține coerența corporală a ansamblului. Exista un fragment din Ciprian Porumbescu și o piesa atonală compusă în prezent special pentru proiect.

În acest context, „cyber” nu desemnează tehnologie, ci un principiu de autoreglare internă. Forma nu este compusă, ci rezultă din interacțiunea continuă dintre straturi, în care fiecare nivel influențează și reconfigurează întregul.

Materia nu persistă doar ca obiect sculptural, ci se regenerează continuu în actul apariției, revenind asupra ei însăși ca proces viu.

„Cyber” nu provine din tehnologie, ci din principiul originar al autoreglării și al feedback-ului. Este anterior oricărui aparat - o logică internă a materiei prin care aceasta se organizează și se reconfigurează pe sine. În acest sens, cyber este pre-tehnologic și pre-artistic: o condiție a formării, nu un instrument.

Cyber nu este tehnologie, ci principiul pre-tehnologic al autoreglării materiei.

În Contextualism și în paradigma 2 sculptura reprezintă aventura existențială, marcând un tip de evoluție susținută de simbolism personal și mitologie proprie, care este manifestat prin șlefuiuri corporale, fizice precum și cognitive.

Neuronii generează forme prin idei, iar formele inspiră restructurând înapoi gândirea prin feedback de natură perceptivă în câmpul abstract de conștiinței.

Însă sculptura ca obiect rămâne prezentă în forme monumental organice din rășini epoxidice translucide amprentate de desenul cromatic iluziv și straturi ce culoare cu trimitere epidermică. Ele reprezintă adevărate extensii de gândire materializată. În cadrul expoziției apar ca extensii tangibile ale filmului, materializări care străpung câmpul plat al ecranului monitorului.

Este un tip de asumare a expresiei plastice care devine un circuit în continua schimbare, un modelaj reciproc între corp, conștiință și creație. Aici apare ieșirea din zona strictă a vizualizării și distanțarea de arta cu rol decorativ, în favoarea unui demers cognitiv estetic evolutiv.

Renașterea în carnea gândului electric apare când sculptura devine din simplu obiect, interfață între materie și conștiință.

Noțiunea de carnea gândului definește subtilă materie neuronală și disponibilitatea ei (neuroplasticitatea) de a fi modelată prin implicare cognitivă.

Cyber în acest context pretehnologic desemnează capacitate de autoreglare în cadrul relației dintre expresie, materie, conștiință, ființă și evoluție.

Principii

1. Materia devine suport activ al codului.
2. Codul operează independent de tehnologie.
3. Imaginea depășește suprafața plată a ecranului (filmului) și se extinde în volume palpabile.
4. Compoziția devine stratificată și procesuală.
5. Lucrarea funcționează ca sistem hibrid (vizual, material, sonor).

Elemente definitorii

- Mitologie simbolică personală
- Film-performance cu extensii sculpturale extra-ecran
- Rășini epoxidice transparente
- Desen cromatic-iluziv stratificat epidermic
- Conceptul de framing (colaj structural)
- Coloană sonoră originală

A doua paradigmă introduce o mutație ontologică în statutul materiei, care devine purtător activ de cod.

1. Poziționarea paradigmei

Cyber Materialismul transcendent marchează a doua paradigmă a contextualismului, în care accentul se mută de la corp, ca loc principal de activare, către materie, ca și câmp activ și structurant.

Dacă sculptura neurofiziologică funcționează prin implicarea corporală directă, această paradigmă reconfigurează statutul materiei în sine. Materia nu mai este înțeleasă ca un suport pasiv pentru formă, ci ca un mediu activ capabil să organizeze, să transporte și să exprime codul latent.

Sistemul sculptural se extinde dincolo de activarea fiziologică către structuri perceptuale și simbolice stratificate.

2. De la codul somatic la codul material

În prima paradigmă, codul există ca o structură somatică încorporată în răspunsul corporal. În această a doua paradigmă, codul trece printr-un proces de exteriorizare și materializare.

Acesta devine:

- stratificat
- distribuit în materie
- accesibil perceptiv, deși nu pe deplin explicit

Codul nu mai este doar pus în practică – el este **inscripționat în configurațiile materiale**.

Totuși, acesta nu devine tehnologic. Rămâne independent de sistemele digitale, funcționând ca un principiu structurant latent.

3. Materia ca și câmp activ

Materia este redefinită ca un câmp activ în care relațiile sunt organizate și percepția este construită.

Această schimbare implică:

- dizolvarea suprafeței ca condiție primară
- apariția profunzimii ca logică structurală
- transformarea materialului într-un purtător de informații stratificate

Materialul nu mai servește la susținerea formei. Devine mediul în care mesajul este generat și transformat continuu.

4. Desenul cromatic-iluziv ca proces material

În cadrul acestei paradigme, desenul neuronografic evoluează într-o nouă condiție operațională: desenul cromatic-iluziv.

Acest proces constă în încorporarea structurilor bazate pe linii, neurono-rizomice, în straturi succesive translucide de culoare.

Aceste straturi funcționează ca:

- câmpuri perceptuale stratificate
- purtători de interferență optică
- generatori de profunzime și instabilitate

Culoarea nu mai este aplicată ca suprafață. Ea este construită ca un sistem stratificat care produce ambiguitate și o percepție în schimbare.

Desenul nu doar reprezintă, operează.

Linia devine un vector de organizare în cadrul adâncimii materiale, în timp ce culoarea devine un mediu de modulare perceptuală.

5. Rășina transparentă și stratificarea

Utilizarea rășinii epoxidice transparente introduce o condiție materială care permite realizarea fizică a stratificării.

În cadrul acestor volume:

- desenul este încorporat, nu aplicat
- culoarea se acumulează în straturi succesive
- adâncimea devine atât optică, cât și structurală

Materialul capătă un statut dual:

- prezență fizică
- câmp perceptual

Privitorul nu observă o suprafață, ci pătrunde într-o structură vizuală stratificată.

6. Filmul și extensiile palapabile

Sistemul sculptural se extinde dincolo de statutul de obiect static prin integrarea filmului și a extensiilor spațiale.

Filmul nu mai rămâne limitat la ecran. Se extinde în extensii sculpturale, creând continuități volumetrice între imagine și obiect.

Acest lucru produce:

- un câmp hibrid între imagine și materie
- o continuitate între spațiul virtual și cel fizic
- o deplasare a poziției de vizionare

Lucrarea devine un mediu mai degrabă decât un obiect izolat.

7. Încadrarea ca recompoziție structurală

Conceptul de încadrare introduce un proces de fragmentare și recompoziție derivat din structurile vizuale clasice.

Cadrele sunt:

- cu continuitate
- deplasate
- recombinate

Acest proces nu citează forme istorice, ci le reorganizează în cadrul unei noi logici structurale.

Încadrarea funcționează ca un mecanism care:

- manifestă continuitate
- redistribuie ierarhia vizuală
- construiește tensiunea relațională

8. Sunatul ca structură compozițională

Sunetul este integrat ca o componentă structurală, nu ca un acompaniament.

Acesta funcționează pentru a:

- extinde percepția dincolo de vizual
- introduce stratificarea temporală
- consolida logica stratificată a sistemului

Domeniul sculptural devine multisenzorial, fără a-și pierde fundamentul material.

Organizează percepția fără a deveni vizibil ca un sistem fix.

9. De la suprafață la structură

Are loc o transformare fundamentală de la reprezentarea bazată pe suprafață la structurarea bazată pe profunzime.

Suprafața se dizolvă ca condiție primară. Structura apare prin stratificare.

Ceea ce apare ca imagine este, de fapt, o organizare complexă a relațiilor în profunzimea materială.

10. Implicații

Cybermaterialismul transcendent introduce câteva transformări cheie:

1. Materia devine un purtător activ de cod.
2. Desenul devine încorporat și operațional.
3. Culoarea devine stratificată și perceptuală.
4. Opera de artă se extinde peste medii.
5. Privitorul intră într-un câmp perceptual stratificat.

11. Tranziție

Dacă, în această a doua paradigmă, codul devine material și stratificat, a treia paradigmă va extinde această logică în sisteme distribuită onto-rizomatic.

Axioma

Materia devine expresia cărnii gândului electric.

3. CYBERRENAȘTEREA

A treia paradigmă marchează tranziția către organizări rizomatice și policentrice ale formei.

Compoziția nu mai este centrată, iar sensul nu mai este predeterminat, ci apare din interacțiuni. Structura devine deschisă, iar fiecare element poate funcționa ca generator de semnificație.

Lucrarea operează ca sistem dinamic, în care forma este rezultatul unui proces continuu de emergență.

Se introduc elemente de poezie concretă și structuri neurolingvistice, iar tehnologia începe să fie integrată ca extensie necesară a modelului conceptual.

Elemente definitorii

- Desen neurono-rizomatic
- Organizare policentrică
- Poezie concretă
- Elemente de neurolingvistic programing
- Integrare tehnologică emergentă

Principii

1. Compoziția este policentrică și non-ierarhică.
2. Structura este neurono-rizomatică.
3. Sensul este emergent.
4. Lucrarea devine sistem, nu obiect.
5. Tehnologia apare ca necesitate internă.

1. Poziționarea paradigmei

Cyberrenașterea constituie a treia paradigmă a contextualismului, în cadrul căreia sistemul sculptural trece de la stratificarea materială la organizarea distribuită.

Dacă prima paradigmă activează corpul, iar a doua organizează materia, această a treia paradigmă definește structura ca o rețea.

Domeniul sculptural nu mai este definit doar de obiect, corp sau material, ci de relațiile care le leagă.

Structura devine relațională, distribuită și generativă.

2. De la codul stratificat la codul distribuit

În Cybermaterialismul Transcedent, codul devine material și stratificat. În Cyberrenaissance, această structură suferă o transformare suplimentară: devine distribuită.

Codul nu mai este localizat într-un mediu specific.

Acesta operează în:

- desen

- materie
- input tehnologic iminent
- relații spațiale
- structuri conceptuale

Există ca o rețea de interacțiuni mai degrabă decât ca un sistem închis.

Codul devine pe deplin relațional.

3. Structura neurono-rizomică / onto-rizomică

Principiul organizatoric al acestei paradigme este definit ca fiind neurono-rizomic / onto-rizomic.

Această structură este:

- nehierarhică
- policentrică
- reconfigurabilă continuu

Nu există un punct central de control. Nu există o compoziție fixă.

În schimb, elementele se conectează, se deconectează și se reorganizează dinamic.

Dimensiunea neurono se referă la relații funcționale și cognitive. Dimensiunea onto se referă la condiții structurale și existențiale.

Împreună, ele formează un sistem în care structura nu este impusă, ci se conturează.

4. Compoziție policentrică

Compoziția nu se mai bazează pe echilibru, simetrie sau ierarhie.

Ea devine:

- policentrică
- distribuită
- deschisă

Mai multe centre coexistă fără stabilizare.

Fiecare element participă la generarea întregului, fără a-l domina.

Opera nu poate fi redusă la un singur punct de vedere sau la o singură structură.

5. De la obiect la sistem

Are loc o transformare decisivă: dispariția obiectului ca unitate primară.

Opera de artă nu mai există ca entitate definită fizic.

Ea devine:

- un sistem
- o condiție
- un câmp de relații

Ceea ce se percepe nu este o formă fixă, ci un moment dintr-un proces continuu.

6. Integrarea structurilor conceptuale și lingvistice

În cadrul acestei paradigme, structura vizuală se extinde în domeniile conceptual și lingvistic.

Elemente de:

- construcție conceptuală
- formulare poetică
- structurare neurolingvistică

devin parte a sistemului.

Limbajul nu mai descrie opera. El participă la construcția acesteia.

7. Emergența ca principiu

Sensul nu mai este predeterminat sau codificat într-un mod fix.

El apare prin interacțiune.

Emergența funcționează ca:

- rezultatul dinamicii relaționale
- efectul codului distribuit
- manifestarea comportamentului sistemului

Opera nu este interpretată, ci este experimentată ca un proces de devenire.

8. Tehnologia ca necesitate

În timp ce paradigmele anterioare funcționează independent de sistemele tehnologice, Cyberrenaissance introduce o schimbare în care tehnologia devine o extensie necesară.

Nu ca origine, ci ca continuare.

Tehnologia este necesară pentru:

- susținerea sistemelor distribuite
- procesarea complexității relaționale
- extinderea câmpului de interacțiune

Cu toate acestea, logica sistemului precede tehnologia.

Tehnologia nu generează sistemul, ci permite expansiunea acestuia.

Axioma

Apare nevoia de input tehnologic.

9. Codul ca rețea

În această paradigmă, codul devine complet distribuit.

Acesta nu mai este:

- somatic (ca în Paradigma I)
- stratificat (ca în Paradigma II)

Ci devine:

- conectat în rețea
- relațional
- generativ

Codul funcționează ca totalitatea relațiilor din cadrul sistemului.

Nu există o singură locație a codului. Sistemul însuși este codul.

10. De la structură la rețea

Structura nu mai definește sistemul.

Rețeaua înlocuiește structura.

Această tranziție implică:

- deschidere
- adaptabilitate
- transformare continuă

Sistemul nu poate fi fixat sau finalizat.

Rămâne într-o stare de generare continuă.

11. Implicații

Cyberrenaissance stabilește transformarea finală a sistemului contextualist:

1. Structura devine rețea.
2. Codul devine distribuit.
3. Compoziția devine policentrică.
4. Sensul devine emergent.
5. Opera devine un sistem deschis.

12. Tranziția către sistemul total

În această etapă, cele trei paradigme formează o transformare continuă:

- corp – activare
- materie – stratificare
- structură – rețea

Fiecare etapă nu o înlocuiește pe cea precedentă, ci o integrează.

Sinteza finală

Cortextualismul redefinesc sculptura de la activarea corpului la structurarea materiei, până la implicare tehnologică.

Codul evoluează ca:

- somatic
- material
- în rețea

Sculptura evoluează ca:

- activare
- câmp
- sistem

Sculptura tinde să devină din obiect, interfață cyber a conștiinței.

IV. SCULPTURA NEURONORECURSIVĂ

Statement

Sculptura neuronorecursivă creează o buclă infinită de feedback între creier și sculptură, în care cogniția devine atât generator, cât și receptor al formei. Creierul modelează obiectul, iar obiectul modelează la rândul său creierul.

Definiție

Sculptura neuronorecursivă (ontocibernetică) este o paradigmă bazată pe captarea în timp real a datelor neuronale prin EEG, convertite prin intermediul unui software în forme vizuale holografice sau proiectate. Activitatea cerebrală a sculptorului în timpul actului de creație este înregistrată ca o semnătură neuronală, care este ulterior reproiectată asupra operei finite.

Acest lucru creează un sistem recursiv:

- creierul generează sculptura
- sculptura returnează informații creierului
- percepția reintră în cogniție

- bucla continuă la nesfârșit

Principii

1. Buclă de feedback recursivă

Creația nu mai este liniară, ci ciclică: creier - obiect - creier.

2. Semnătura neurală a creației

Actul de sculptare este înregistrat ca date, devenind parte a operei de artă în sine.

3. Obiectul ca interfață cognitivă

Sculptura devine un mediu care transmite informații cognitive înapoi către artist.

4. Sisteme de feedback extinse

Feedback-ul poate proveni de la:

- artist (buclă EEG proprie)
- observatori externi (mișcarea ochilor, urmărirea mișcării)
- interacțiunea publicului în spațiul expozițional

5. Prima sculptură într-o buclă infinită de creație

Opera nu este niciodată finală; ea continuă să evolueze prin feedback.

Ce este nou

- Sculptura devine un **sistem cognitiv închis**
- Opera de artă conține propriul său proces de devenire
- Atât publicul, cât și artistul pot intra în **bucla de feedback**
- Cogniția măsurabilă devine **material de transformare**

- Infinitul devine prezent

Axiomă

Creierul sculptează sculptura, iar sculptura sculptează creierul.

V. Inmind Sculpture

Statement

Sculptura Inmind transformă stările mentale în structuri vizuale în timp real, permițând minții să se observe și să se regleze prin intermediul imaginii.

Definiție

Sculptura Inmind se bazează pe măsurarea EEG a undelor cerebrale care indică stări precum calmul, stresul și concentrarea. Aceste stări sunt traduse în proiecții vizuale:

- Calm – forme fluide, lumină albastră
- Stres – forme fragmentate, roșu
- Concentrare – structuri stabile

Sculptorul observă cum stările interne modifică sculptura în timp real și le poate regla în mod conștient prin respirație și relaxare.

Principii

1. Vizualizare cognitivă în timp real

Stările mentale devin imediat vizibile.

2. Autoreglare prin imagine

Artistul modifică sculptura schimbându-și stările interne.

3. Neurofeedback neinvaziv

Fără software corectiv sau sisteme impuse — interacțiune cognitivă pură.

4. Extinderea conștientizării emoționale

Vizualizarea sporește conștientizarea proceselor interne.

5. Bucla cognitiv-vizuală

Mintea se observă pe sine și se transformă prin percepție.

Ce este nou

- Neurofeedback-ul devine mediu artistic, nu terapie
- Sculptura este o oglindă cognitivă vie
- Reglarea apare în mod natural, nu algoritmic
- Procesul este pur, direct și nemediat

Axiomă

Mintea se observă pe sine și se reconfigurează prin forma vizuală.

VI. SCULPTURA MIND GAP

Statement

Sculptura Mind Gap dezvăluie intervalele invizibile dintre gânduri, transformând tăcerea cognitivă într-o formă perceptibilă.

Definiție

Sculptura Mind Gap este o sculptură imaterială generată prin EEG, în care artistul, intrând într-o stare meditativă detașată, face perceptibil anti-spațiul dintre gânduri.

Ea nu reprezintă activitatea mentală, ci mai degrabă:

- absența dintre gânduri
- spațiul subtil al cogniției
- structura tăcută a conștiinței

Publicul experimentează extern ceea ce este inobservabil intern.

Principii

1. Sculptarea intervalului

Nu gândul, ci spațiul dintre gânduri devine mediul.

2. Forma imaterială

Sculptura este definită de percepție, nu de masa fizică.

3. Filtrarea cognitivă

Datele EEG sunt reduse spre liniște, nu spre expresie.

4. Detașare meditativă

Artistul accesează straturi cognitive mai profunde prin non-acțiune.

5. Fenomen emergent

Opera de artă nu este un obiect, ci un eveniment-stare.

Ce este nou

- Sculptura trece de la materie la informație la interval
- Vidul devine structură vizibilă
- Conștiința nu este reprezentată, ci expusă
- Obiectul estetic devine fenomen cognitiv

Axiomă

Adevărata formă a sculpturii este intervalul invizibil dintre gânduri.

poem concretist — "brain made of neurons"

[illegible]