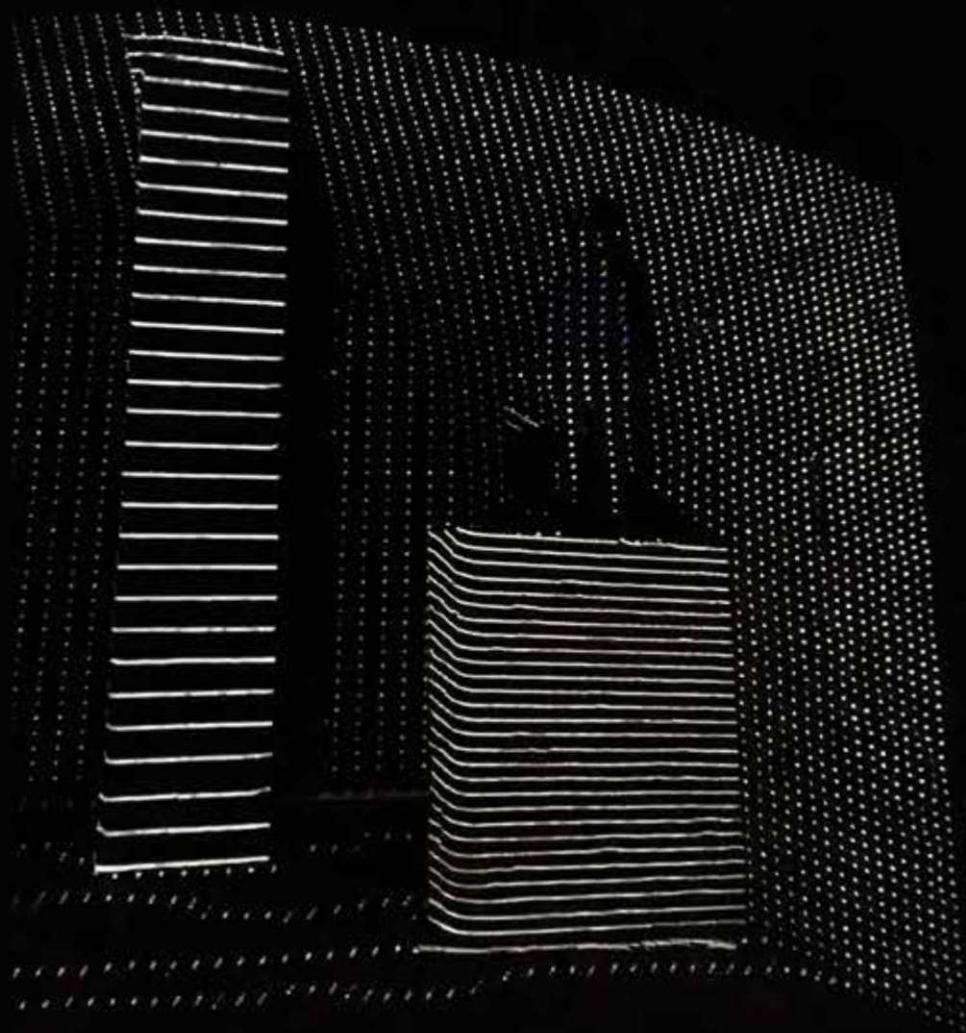


RODICA MOCAN



PARADIGME CRITICE  
ÎN PERFORMANCE-UL  
DIGITAL INTERACTIV

Presă Universitară Clujeană

**RODICA MOCAN**

**PARADIGME CRITICE  
ÎN PERFORMANCE-UL  
DIGITAL INTERACTIV**

**Rodica Mocan**

***Paradigme critice în performance-ul digital interactiv***

Teză de doctorat – 2016

**Școala Doctorală de Teatru și Film  
IOSUD Universitatea Babeș-Bolyai Cluj**

***Coordonator:* Prof. univ. dr. Miruna Runcan**

***Referenți științifici:***

**Prof. univ. dr. Dorel Găină**

**Prof. univ. dr. Laura Pavel**

**Conf. univ. dr. Daniela Constantin**

*Această lucrare a fost realizată în cadrul proiectului  
„Cultura română și modele culturale europene: cercetare, sincronizare, durabilitate”,  
cofinanțat de Uniunea Europeană și Guvernul României din Fondul Social European  
prin Programul Operațional Sectorial Dezvoltarea Resurselor Umane 2007-2013,  
contractul de finanțare nr. POSDRU/159/1.5/S/136077*

**RODICA MOCAN**

**PARADIGME CRITICE  
ÎN PERFORMANCE-UL  
DIGITAL INTERACTIV**

**PRESA UNIVERSITARĂ CLUJEANĂ**

**2017**

**Copertă: Alex Rotea**

**Foto: Rodica Mocan**

*Subterranean Interactions, 2017.*

Imagine din cadrul workshop-ului susținut de Klaus Obermaier,  
în cadrul programului de master Teatru, Film și Multimedia,  
Facultatea de Teatru și Televiziune,  
Universitatea Babeș-Bolyai Cluj-Napoca

ISBN 978-606-37-0293-8

© 2017 Autoarea volumului. Toate drepturile rezervate.  
Reproducerea integrală sau parțială a textului, prin orice  
mijloace, fără acordul autoarei, este interzisă și se pedepsește  
conform legii.

Universitatea Babeș-Bolyai  
Presa Universitară Clujeană  
Director: Codruța Săcelean  
Str. Hasdeu nr. 51  
400371 Cluj-Napoca, România  
Tel./fax: (+40)-264-597.401  
E-mail: editura@editura.ubbcluj.ro  
<http://www.editura.ubbcluj>

# Cuprins

---

Lista ilustrațiilor .....	7
Lista tabelelor .....	10
Introducere .....	11

## Partea I

1. Aspecte critice ale integrării tehnologiilor digitale în artă, în spațiul european și național.....	27
1.1. Studiul 1. Europe 21. The Hague University. “Supporting Multimedia Artists: A Social Policy for 2020 and beyond?” .....	27
1.2. Studiul 2. Bienala de la Veneția. „Cultura română și modele culturale europene: cercetare, sincronizare, durabilitate” .....	31
2. <i>Performance</i> . Performativitate. Arte Performative.....	35
2.1. Definirea termenilor și compromisuri lingvistice .....	35
2.2. Studii performative și artă performativă. Delimitarea conceptelor în context național și global .....	42
[Studii performative. Performativitate. Istoricul performance-ului și artele performative]	

## Partea a II-a. Paradigme critice în *performance*-ul digital interactiv

3. Paradigma științelor sociale .....	53
3.1. Teorii ale filosofiei tehnologiei.....	58
3.2. Tehnologia ca extensie a corpului uman.....	63
3.3. Postumanismul și utopia nemuririi virtuale .....	65
3.4. Stelarc și corpul imperfect .....	71

4. Paradigma culturii digitale .....	79
4.1. Intermedia. Multimedia.....	81
4.2. Taxonomii ale <i>performance</i> -urilor digitale interactive.....	89
[ <i>Performance</i> -ul derivat, imersiv și telematic]	
4.3. Klaus Obermaier: Dincolo de vizualizare.....	101
5. Paradigma artelor performative.....	113
5.1. Corp, încorporare și recorporalizare în epoca digitală .....	113
[“Body art” ca <i>performance</i> , corp virtual, dublură digitală și prezență spațială]	
5.2. Timpul: prezență și semnificație .....	126
5.3. Spațiul și performativitatea la limitele spațialității .....	131
[ <i>Performance</i> -ul non-gravitațional, explorarea spațiului telematic și imersiv]	
5.4. Publicuri. Spectator, participant și <i>bystander</i> .....	138
5.5. Gideon Obarzanek și Compania <i>Chunky Move</i> .....	141
6. Paradigma interacțiunii om-mașină .....	147
6.1. „Cotitura estetică” în interacțiunea om-mașină .....	148
[Abordarea culturală, funcționalistă, bazată pe experiență și tehnă futuristă]	
6.2. Experiența performativă. <i>Performative experience design</i> .....	153
[ <i>Performance</i> de realitate mixtă, artă digitală <i>live</i> și <i>performance</i> -ul autobiografic augmentat digital]	
6.3. <i>Blast Theory</i> . Rider Spoke și <i>performance</i> -ul experiențial.....	161
7. Abordări pedagogice în <i>performance</i> -ul digital interactiv .....	167
7.1. Modele pedagogice în artele performative intermediale.....	168
[Interactive Arts, IUAV Veneția; Media, artă și studii performative, Universitatea din Utrecht; Academia de Teatru de la Maasrticht]	
7.2. Heutagogia: o nouă pedagogie în societatea informațională? ...	175
[Pedagogie. Andragogie. Heutagogie]	
7.3. Considerente legate de predarea <i>performance</i> -ului digital interactiv în contextul actual românesc .....	182
Concluzii.....	191
Bibliografie .....	199
Anexe.....	221

## Lista ilustrațiilor

---

- Figura 1-1. Chunky Move – *Glow* (2010). Festival Salihara [sursa: Captură video Youtube <https://www.youtube.com/watch?v=17DyGuwVkXM>]
- Figura 3-1. Klaus Obermaier – *Le Sacre du Printemps* (2006),  
Imagini din spectacol. [sursa: pagina web a autorului  
[http://www.exile.at/sacre/photos\\_download.html](http://www.exile.at/sacre/photos_download.html)]
- Figura 3-2. Neal Harbisson și camera video care ‘citește culorile’,  
implantată în craniu. [sursa foto: Piero Cruciatti/Demotix/Corbis,  
sursa: captură web (Flanagan, 2014)]
- Figura 3-3. Stelarc – *Sitting / Swaing. Event for Rock Suspension*. [Sursă foto:  
<http://underneaththesycamore120.blogspot.ro/p/body-figura.html>,  
accesat în iulie 2015]
- Figura 3-4. Stelarc – *Amplified Body, Laser Eyes & Third Hand* (1985).  
[Sursa: [http://cec.sonus.ca/econtact/14\\_2/stelarc\\_gallery.html](http://cec.sonus.ca/econtact/14_2/stelarc_gallery.html),  
accesat în iulie 2015]
- Figura 3-5. Stelarc - *Walked Head*, 2007 [sursa: <http://www.videodoc.ncca-kaliningrad.ru/participants/iii-shining-prostheses/stelarc-australia/>, accesat în iulie 2015]
- Figura 3-6. Stelarc – *Ear on Arm*, Stelarc at the Media Gallery, Concorde University, 2010. [sursa: <http://www.fluxnetwork.net/ear-on-arm-stelarc-at-the-media-gallery/>, accesat iulie în 2015]
- Figura 4-1. Intermedia în relație cu diferite forme de expresie artistică,  
în viziunea lui Higgins (copyright Dick Higgins). [sursa: captură  
web, (Higgins & Higgins, 2001, p. 50)]
- Figura 4-2, 4-3. Klaus Obermaier – *Le Sacre du Printemps* (2006). Proiecție 3D,  
realizată prin captarea și prelucrarea în timp real a mișcărilor  
dansatoarei și combinarea acestora cu grafica generată de  
calculator. [sursa: captură [www.exile.at](http://www.exile.at)]

- Figura 4-4. Adrien M / Claire B - *Hakanai* (2013). Performer în mișcare interacționând cu sistemul digital.  
[sursa: captură <http://www.am-cb.net/projets/hakanai/>]
- Figura 4-5. Gromla – *Dancing with a Virtual Deroish* (1993). [sursa: captură [https://www.youtube.com/watch?v=EIQw\\_QTshLU](https://www.youtube.com/watch?v=EIQw_QTshLU)]
- Figura 4-6. Troika Ranch – *An Adjacent Disclosure* (1991).  
[sursa: captură <https://vimeo.com/119574857> ]
- Figura 4-7. Klaus Obermaier – *D.A.V.E (Digital Amplified Video Engine)* (1998).  
Proiecție video cartată pe corpul dansatorului.  
[Sursa: Foto: Felix Noebauer, captură web [www.exile.at](http://www.exile.at)]
- Figura 4-8. Klaus Obermaier – *Vivisector* (2001). Efecte vizuale obținute prin intermediul unor proiecții video.  
[sursa: captură de pe pagina web a artistului [www.exile.at](http://www.exile.at)]
- Figura 4-9. Klaus Obermaier – *Apparition* (2004). Efecte vizuale realizate prin interacțiunea dintre dansatori și programul de computer, programat să proiecteze anumite secvențe grafice sau video.  
[sursa: captură de pe pagina web a artistului [www.exile.at](http://www.exile.at)]
- Figura 4-10. Klaus Obermaier – *Maria T* (2003). Imagine din spectacol.  
[sursa: captură de pe pagina web a artistului [www.exile.at](http://www.exile.at)]
- Figura 4-11. Klaus Obermaier, Daito Manabe și Kyle McDonald – *Transcranial*. (2013). Imagine din performance. [sursa: captură [http://www.creativeapplications.net/can\\_labs/transcranial/](http://www.creativeapplications.net/can_labs/transcranial/)]
- Figura 5-1. Orlan – *Skin's diamonds and Extracted Cells* (2014).  
Orlan citind Michel Serre în timpul unei intervenții.  
[sursa: <http://www.vogue.it/people-are-talking-about/art-photo-design/2010/11/orlan-aaka-orlan#ad-image46499>, accesat în septembrie 2015]
- Figura 5-2. Stelarc – *Stelarc's Stomach Sculpture* (1993), Melbourne Australia.  
[sursa: <http://www.theverge.com/2012/9/14/3261078/meat-metal-and-code-stelarc-alternate-anatomical-architectures>, accesat în septembrie 2015]
- Figura 5-3. *Aki Anne II* (2007-2008). [sursa: captură <https://www.youtube.com/watch?v=ZT3GaBwOPvg>, accesat în septembrie 2015]
- Figura 5-4. Mary Oliver – *Mother Tongue*, (2001)  
[sursa: captură foto <http://www.maryoliver.co.uk/images/bg1.jpg>, accesat în ianuarie 2016]

- Figura 5-5. Kiatsu Dubois – *Apesanteur*, (1994). [sursa: captură  
[https://www.youtube.com/watch?v=JCiTwbXAX\\_Q](https://www.youtube.com/watch?v=JCiTwbXAX_Q),  
accesat în septembrie 2015]
- Figura 5-6. Kiatsu Dubois – *A la Piscine de Bagnolet*, (2006).  
[sursa foto: Bruno Clergue,  
[http://www.kitsoudubois.com/wordpress/?page\\_id=239](http://www.kitsoudubois.com/wordpress/?page_id=239),  
accesat în septembrie 2015]
- Figura 5-7. Paul Sermon – *Telematic Dreaming*. (1993).  
[sursa: <https://vimeo.com/44862244>, accesat în septembrie 2015]
- Figura 5-8. Joseph DeLappe – *Salt March to Dandi*. (2008).  
[sursa: <https://www.youtube.com/watch?v=34SxiWwOvHw>,  
accesat în septembrie 2015]
- Figura 5-9. Gideon Obarzanek prezentând proiectul *Glow*  
în cadrul unei conferințe. [sursa: captură  
<https://www.youtube.com/watch?v=qaT64TysVgA>]
- Figura 6-1. Sara Heitlinger – *The Talking Quilt* (2011).  
[sursa: captură video <http://www.saraheitlinger.net/quilt.html>]
- Figura 6-2. Third Angel – *Cape Wrath. An Epic Journey in a Stationary Minibus*.  
[Sursa: captură foto  
[http://i.embed.ly/1/display/resize?key=1e6a1a1efdb011df84894040444cdc60&url=%2F%2Ffarm4.static.flickr.com%2F3708%2F13581018005\\_fa62329822\\_z.jpg&width=810](http://i.embed.ly/1/display/resize?key=1e6a1a1efdb011df84894040444cdc60&url=%2F%2Ffarm4.static.flickr.com%2F3708%2F13581018005_fa62329822_z.jpg&width=810), accesat în ianuarie 2016]
- Figura 6-3. PunctArt și Teatrul Labirint – *My Friend*. (2015). Sursa: captură foto  
<http://artactmagazine.ro/my-friend-instalatie-performativa-experimentală-4-reprezentatii-live-reactor-2324-octombrie-2015/>,  
accesat în ianuarie 2016)
- Figura 6-4. Blast Theory – *Rider Spoke* (2007).  
[sursa: captură <http://www.blasttheory.co.uk/projects/rider-spoke/>]

# Lista tabelelor

---

Tabelul 3.1. Cele patru filosofii ale tehnologiei, conform lui Feenberg  
(Dyer, 2009)

Tabelul 5.1. Publicuri în schimbare. Cele trei paradigme.  
(Abercrombie & Longurst, 1998, p. 37)

Tabelul 7.1. Comparație între învățarea tradițională și cea heutagogică.  
Eberle & Childress, (\*\*). Adaptat după Grabe & Grabe (1998).  
*Integrating Technology for Meaningful Learning*

# Introducere

---

*P*erformance-ul de dans și media interactivă *Glow*, realizat în 2006 de Gideon Obrazanek și compania sa de dans *Chunky Move*, în colaborare cu Frieder Weiss, a făcut furori la Bienala de la Veneția, în 2010. Proiectul este o lucrare de dans contemporan solo, interpretat (alternativ) de Kristy Ayre și Sara Black, pe muzica originală a lui Luke Smiles și Ben Frost.

Dincolo de calitățile sale estetice indiscutabile, acest *performance* a impresionat prin complexitatea sa ca producție artistică, mai ales din perspectiva tehnologiilor digitale și a resurselor umane implicate. Am conștientizat astfel extraordinarul potențial estetic, vizual și narativ pe care îl are integrarea tehnologiilor digitale, sub diferite forme, în artele performative.



Figura 1-1. Chunky Move – *Glow*, (2010). Festival Salihara  
[Sursa Captură video Youtube  
<https://www.youtube.com/watch?v=17DyGuwVkXM>]

Această producție artistică interactivă de dans-media-muzică, câștigătoare a numeroase premii pentru inovație, utilizează tehnologii digitale avansate de captare optică a mișcării, prelucrare digitală și proiecție video. Senzori de mișcare de mare precizie captează mișcările dansatorului, transformându-le în semnal digital și transmițându-le unui echipament compus din hardware și software ce utilizează algoritmi de prelucrare a informației și generare de imagine grafică. Semnalul digital este transmis apoi unui proiector, care proiectează imaginile generate înapoi, pe suprafața scenei, unde se suprapun peste corpul ce le-a generat inițial. Procesele de captare a mișcării, prelucrare a informației și proiectare a semnalului luminos asupra dansatorului au loc într-un timp extrem de scurt, rezultatul fiind o interacțiune extrem de sensibilă între dansator și imaginea generată de computer (Mullis, 2013).

Spectacolul exercită o fascinație aparte pentru că scenografia este astfel realizată încât elementele tehnice sunt ascunse, iar spectatorul are senzația că asistă la un act de magie. Mișcările corpului uman determină un răspuns vizual din partea unui partener invizibil, iar proiecția grafică pe suprafața dansatorului creează senzația că acesta este prins într-o pânză de păianjen care îl învâluie.

Pe lângă alte producții realizate în primul deceniu al anilor 2000 de compania *Chunky Move*, am identificat și alți artiști vizuali preocupați de integrarea tehnologiilor digitale interactive în *performance*. Printre cei mai cunoscuți dintre aceștia se numără și austriacul Klaus Obermaier, a cărui lucrare, *Apparition*, realizată cam în aceeași perioadă, este similară cu a lui Obarzanek, atât din punctul de vedere al tehnicilor digitale utilizate cât și al tipului de interacțiune dintre performer și tehnologia utilizată de acesta.

Pentru a putea realiza un *art performance* de o asemenea complexitate este necesară colaborarea unor profesioniști din diverse domenii, în cadrul unor echipe inter-, trans- și multi- disciplinare: artiști vizuali, muzicieni, dansatori sau actori/formeri, pe de o parte, și ingineri de sunet, tehnicieni luminiști și – mai ales – specialiști în tehnologii digitale de ultimă oră, pe de altă parte. Deschiderea specială spre inovație și

explorarea mijloacelor de integrare a tehnologiei digitale în artă, pasiunea pentru demersul artistic inovativ, curiozitatea și creativitatea reprezintă elemente esențiale pentru constituirea unei asemenea echipe. Crearea contextului în care o astfel de colaborare să fie posibilă este adesea rezultatul hazardului, al fericitei întâmplări care pune laolaltă oameni cu interese comune, care se pot completa într-un demers fericit.

*Performance-ul Glow* introduce o serie de inovații care se circumscriu unei game largi de problematici interdisciplinare, vizând diferite genuri de arte performative, vizuale, sau specializări tehnice: corporalitate, mișcare și proiecție grafică, interactivitatea dintre performer și tehnologia digitală, [re]construirea spațiului scenic, *performance-ul live*, proiecția grafică generată de calculator în timp real etc.

În calitate de cadru didactic universitar, m-am întrebat care este cea mai potrivită abordare pentru a dezvolta în studenții artiști apetitul pentru experimentul trans- și inter-disciplinar în artele performative și în ce fel se poate crea o platformă pentru ca astfel de experimente să fie stimulate încă din perioada studiilor de artă, în contextul studiilor academice din România primului deceniu al secolului XXI<sup>1</sup>.

Pornind de la această preocupare, am ales ca domeniu de cercetare problematica manifestărilor de tip *performance* care încorporează tehnologii digitale interactive și mi-am propus să observ care sunt contextele în care iau naștere și sunt aduse la cunoștința publicului acest gen de producții interdisciplinare, pentru a putea propune o modalitate de abordare a predării unei astfel de discipline.

---

<sup>1</sup> Printr-un proces fericit de împrejurări, aveam să adresăm aceste întrebări în cadrul unui interviu pe care l-am realizat, în 2012, cu Klaus Obermaier, la Universitatea Babeș-Bolyai din Cluj. Interviul a fost publicat în două numere ale revistei *Ekphrasis: Cinema, Theater, Media* (Mocan, 2013, 2014) și poate fi consultat în Anexa 1 a tezei de doctorat. În cadrul interviului, am discutat despre genul de artă pe care îl practică, despre provocările abordării expresiei artistice din perspectivă multidisciplinară și despre mișcările artistice care l-au influențat și l-au condus spre producțiile vizuale digitale, interactive. Statutul artistului multimedia și platformele de expunere a producțiilor interactive au reprezentat un alt subiect important, în contextul în care dificultatea identificării cu un anumit gen artistic este determinată și de suprapunerea mai multor arte în cadrul aceleiași producții artistice.

**Obiectivul general al cercetării propuse este de a analiza – din perspectivă interdisciplinară, în context european – expresiile artistice care încorporează tehnologii digitale audiovizuale. Mă voi opri asupra identificării paradigmatelor critice necesare dezvoltării unor definiții și taxonomii ale *performance*-urilor digitale interactive, cu scopul de a propune o metodică de predare a acestui gen de artă pentru studenții unor specializări din domeniul Arte.**

Luând în considerare faptul că domeniul de studiu abordat vizează un gen artistic emergent, puțin cunoscut în România și aflat în continuă dezvoltare și inventare – mai ales la momentul demarării cercetării, în anul 2011 – am considerat că, în primă fază, cercetarea trebuie să clarifice în primul rând cărui domeniu îi aparține genul, care este extinderea și relevanța creațiilor care sunt încadrate în această categorie și care ar fi definiția care circumscrie manifestările artistice de tip *performance* care integrează tehnologii digitale interactive.

Cercetarea de față este structurată în două părți. Prima parte cuprinde etapa de identificare a relevanței temei și de definiție a genului. Am încercat o încadrare în domeniile mai largi din care se revendică *performance*-ul în general și, cu precădere, cel digital. De asemenea, am făcut o delimitare a termenilor, mai ales ținând cont de faptul că o serie de termeni sunt netraductibili în limba română sau traduceri care sunt circulate în diferite contexte sunt contradictorii și nu au fost validate de un context cu autoritate.

Astfel, într-o primă etapă, în colaborare cu Universitatea din Haga, am realizat un studiu care ne-a permis monitorizarea evenimentelor artistice care au avut loc într-o anumită perioadă în câteva orașe din mai multe țări europene. Principalul obiectiv al studiului a fost identificarea manifestărilor artistice care se subscriu definițiilor identificate ale conceptelor de intermedia și multimedia. Mi-am propus să ofer o taxonomie a acelor manifestări artistice care înglobează, la diferite niveluri de complexitate, atât tehnologii digitale, cât și discipline aflate la granița mai multor arte: arte vizuale (audiovizual, arta video, fotografie, sound design, light design, scenografie sau stage design), artele spectacolului

(dans, actorie, *performance*, regie tehnică), muzică (interpretare, compoziție, muzică electronică etc). În abordarea cercetării, m-am raportat la teorii ale intermedialității în artele vizuale și ale spectacolului, din perspectiva mișcării artistice care a generat conceptul în anii '60, dar și teorii ale *performance*-ului în artele spectacolului, limitând câmpul cercetării la manifestările de tip *performance* care includ, într-o formă sau alta, tehnologii digitale.

Rezultatele studiului, care sunt prezentate pe scurt în prima parte a lucrării, au permis validarea ipotezei conform căreia în arta secolului XXI, tehnologiile digitale reprezintă un punct central de interes, atât ca preocupare ideatică, de conținut, cât și ca instrument de expresie artistică. În cadrul studiului au fost realizate o serie de scurte interviuri cu diverși artiști europeni, interviuri care permit o înțelegere a modului de abordare a artei din prisma formării profesionale, a deschiderii spre tehnologie și a modului de finanțare a creației artistice în context european. Interviurile sunt incluse în anexele lucrării pentru relevanța lor în contextul cercetării, dar nu au făcut obiectul unei analize calitative, în mod special din rațiuni care țin de metodologia cercetării.

A doua ipoteză pe care am încercat să o clarific în această primă parte a cercetării se referă la contextul instituțional care – conform teoriei contextului<sup>2</sup> – are posibilitatea de a valida o lucrare de artă sau o creație artistică performativă. În studiul realizat în biblioteca Bienalei de la Veneția, am încercat să identific dacă această instituție, recunoscută pentru deschiderea față de inovație și creativitate artistică, demonstrează un interes constant față de creațiile artistice emergente, care includ tehnologii digitale, în mod special în contextul *performance*. Stagiul petrecut în Biblioteca Bienalei avea să infirme această ipoteză dar, accesul la o bogată literatură de specialitate din domeniul studiilor și artelor performative, a permis structurarea metodologiei pentru etapa a doua a cercetării.

---

<sup>2</sup> „Arta este ceea ce reprezentanții instituțiilor de artă, oficiale sau semioficiale, acceptă să numească «artă»”. (Malița, 2010, p.36).

În continuarea primei părți a lucrării, am făcut o definiție a termenilor și o delimitare a conceptelor care fac obiectul studiului de față. Am abordat înțelesurile termenului *performance* și ale conceptelor derivate pornind de la definițiile și sensurile date de teoreticienii – mulți dintre ei practicieni la rândul lor, ca Goldberg, Schechner sau Birringer – care au pus bazele studiului formal al acestui domeniu. În același timp, am căutat corespondențele termenilor în limba română, în contextul în care literatura de specialitate este săracă și continuă să persiste o lipsă de acord asupra proprietății unor termeni sau asupra oportunității împrumuturilor din limba engleză.

Dincolo de clarificarea terminologiei utilizate în contextul manifestărilor de tip *performance*, agreată informal, dar nu neapărat acceptată oficial de puriștii lingviști români, am considerat necesară clarificarea delimitărilor dintre studiile performative – abordată ca disciplină de studiu care privește relația dintre identitate și performativitate în sensurile dezvoltate de Foucault, Derrida și, mai apoi, Judith Butler – și arta performativă, privită ca fiind rezultatul a ceea ce face practica performativă.

Deși pare oarecum forțat, demersul acesta delimitator a fost necesar, în primul rând, pentru mine însămi. Am considerat că aveam nevoie de clarificarea unor concepte și aspecte nefamiliare pentru cineva care nu a avut parte de o formare inițială în domeniul artelor performative. Pe de altă parte, finalitatea pe care mi-am propus-o – anume de a oferi un material introductiv în *performance*-ul digital interactiv – face ca aceste clarificări să fie utile și celor care vor folosi rezultatul acestei cercetări. Nu în ultimul rând, *performance*-ul este un concept atât de fluid și de dificil de încadrat în categorii fixe – după cum, de altfel, afirmă cei mai mari teoreticieni ai domeniului – încât pare că nu este niciodată suficient explicat.

Trecerea în revistă a unor etape din istoricul *performance*-ului și contextul construirii practicii performative mi-a permis delimitarea și deschiderea discuției despre *performance*-ul digital care face obiectul specific al acestei cercetări.

Alegerea metodologiei de cercetare a fost determinată în primul rând de obiectivul declarat încă de la început și de interesul personal, cu precădere didactic. Acest aspect a fost important în alegerea metodologiei specifice pentru că tematicile *performance*-ului, în general, și ale *performance*-ului digital interactiv, în particular, sunt extrem de generoase și se pretează la abordări multiple, variind de la cele istorice și monografice, studii critice centrate pe opera unor autori, până la studii concepute ca *practice as research*, așa cum de altfel sunt multe dintre volumele de specialitate consultate.

Astfel, în partea a doua a cercetării am ales să realizez o cercetare de sinteză, în sensul definit de Cooper și Hedges în *Research Synthesis as a Scientific Process* (2009), care să-mi permită o identificare a teoriilor relevante, o clasificare și analizare a temelor pe care le acoperă literatura de specialitate din acest domeniu, într-o „încercare de a integra cercetările empirice cu scopul de a crea generalizări<sup>3</sup>” (2009, p. 6). În cazul de față, luând în considerare contextul foarte larg al manifestărilor *performance*, lărgimea câmpului și varietatea disciplinelor implicate în analiza conținutului acestora, am urmărit să identific câteva paradigme critice care subscriu domeniului comune de interes și care se regăsesc în tematicile abordate de autori de referință în domeniu. Acest lucru mi-a permis elaborarea unei taxonomii a *performance*-urilor digitale interactive și o mai bună înțelegere a mecanismelor care permit construirea contextului interdisciplinar în care poate fi cultivată o mentalitate inovatoare și creativă în acest domeniu. Temele relevante pe care le-am ales au fost ilustrate cu unele *performance*-uri identificate, iar pentru fiecare paradigmă am ales să prezint un artist performer sau o companie care sunt reprezentative în cadrul descris de paradigmele respective. Baza de cercetare o constituie literatura de specialitate foarte consistentă pe care am consultat-o în Biblioteca Bienalei de la Veneția și la Universitatea din Utrecht și materialele documentare audiovizuale găsite în arhivele și paginile web ale artiștilor sau companiilor analizate.

---

<sup>3</sup> Original în en. [...] *research syntheses attempt to integrate empirical research for the purpose of creating generalizations.*

Prima paradigmă subscrive domeniul general al științelor sociale care formează grupajul multi-disciplinar care se constituie ca fiind domeniul studiilor performative. În descrierea literaturii de specialitate m-am concentrat asupra acelor autori care au contribuții de referință la predarea artelor performative, teoreticieni sau practicieni, ale căror scrieri sunt rezultatul propriei investigații în practica performativă. Printre aceștia au fost menționate lucrări de referință ale lui Rosalee Goldberg, Steve Dixon, Marvin Carlson, Richard Schechner sau Andre Helbo, autori care au pus bazele studiilor performative ca disciplină deschisă spre abordări specifice filosofiei, antropologiei, lingvisticii sau studiilor culturale. Dintre multitudinea de teme care pot fi desprinse și abordate în cadrul acestei paradigme – care de altfel cuprinde în totalitatea sa, studiile performative – am ales să dezvolt câteva aspecte care țin de filosofia tehnologiei și mecanismele care determină raportarea individului la dezvoltările tehnologice. Post-umanismul este un curent de gândire și o filosofie care are un impact deosebit asupra artei în societatea informațională și formează fundamentul unor intervenții performative extrem de coagulate și articulate. Capitolul descrie contextul filosofic, marcat cu precădere de teoria extensiei tehnologiei a lui McLuhan și dezvoltările tehnologice din domeniul inteligenței artificiale care au determinat aceste deschideri. Considerăm că, în acest moment, Stelarc este artistul cel mai reprezentativ pentru arta post-umanistă performativă, și am ales câteva dintre lucrările sale care sunt cea mai bună ilustrare a conceptelor discutate.

Cea de-a doua paradigmă abordează *performance*-ul din perspectiva culturii digitale, înțeleasă ca setul de valori, convingeri, artefacte, ritualuri și alte caracteristici generale ale unei culturi, care se dezvoltă ca o consecință a dezvoltărilor tehnologice digitale din ultimele decenii și care formează contextul societății informaționale actuale. În acest context, *performance*-ul digital interactiv este privit din perspectiva intermedială și permite o primă clasificare a tipurilor de *performance* în funcție de relațiile organice care se creează între performer, tehnologie și spațiul performat. Totodată, perspectiva culturii digitale oferă posibilitatea

discutării unor aspecte care țin de modul în care convergența tehnologiilor digitale și dezvoltarea mediilor de comunicare socială oferă noi platforme de expresie artistică aflate în zone liminale ale domeniilor cunoscute, în ceea ce este considerat a fi *performance*-ul intermedial în sensul acestei lucrări. Lucrări ale unor artiști ca Merce Cunningham, Adrien M and Claire B, sau cei aparținând companiei Troika Ranch ilustrează unele dintre genurile identificate, iar artistul intemedia Klaus Obermaier face obiectul unei prezentări mai ample, ilustrând prin lucrările prezentate grade variate de complexitate în *performance*-ul intermedia.

Capitolul care abordează paradigma artelor performative descrie o serie de teorii și teme specifice domeniului teatralității care sunt relevante în analiza artefactelor subscrise *performance*-ului digital. Fără a încerca să le abordez în totalitatea sau complexitatea lor, voi discuta problematici legate de modul în care corpul, timpul și spațiul sunt augmentate, extinse sau amputate în contextul și prezența noilor medii digitale, și răspunsul creativ al unor artiști care realizează noi tipuri de *performance* pentru noi publicuri. Compania *Chunkey Move* și parte din creația lui Gideon Obarzanek vor încerca să ilustreze unele dintre aceste concepte.

Cea de-a patra paradigmă identificată în studiului *performance*-ului intermedial descrie preocuparea pentru teoriile performativității și ceea ce este numit „estetica interactivității”, identificată în domeniul *human computer interaction (HCI)*<sup>4</sup>. Părăsind abordarea preponderent funcționalistă care a caracterizat perioada de început a dezvoltării designului interacțiunii dintre om și tehnologia digitală, teoreticienii specializați în designul interfețelor discută tot mai mult nevoia întoarcerii spre teorii ale performativității și, în contextul acesta, definesc câteva genuri specifice de *performance*. Prezentarea companiei Blast Theory și a *performance*-ului de realitate mixtă Riders Spoke încheie captiolul care acoperă aspectele legate de interactivitatea dintre individ și tehnologia digitală în contextul *performance*-ului intermedial.

---

<sup>4</sup> Domeniul *human computer interaction* este cunoscut în limba română ca interacțiunea om-mașină (IOM).

Fără a propune subscrierea la o paradigmă distinctă, ultimul captiol descrie unele aspecte legate de modul în care poate fi abordată predarea genului *performance intermedial* sau *performance* digital interactiv, în contextul academic al școlilor de artă europene și în context național. Sunt prezentate trei modele academice diferite și sunt trecute în revistă unele aspecte legate de relevața abordărilor pedagogice clasice în societatea bazată pe cunoaștere, prezentând modelul heutagogic dezvoltat în contextul culturii digitale. În final, se face o prezentare a câtorva proiecte intermedia de dizertație dezvoltate de studenți în cadrul programului de master interdisciplinar în Teatru, Film și Multimedia și se prezintă o propunere de silabus de curs.

\* \* \*

La nivelul universităților din spațiul european și internațional, predarea disciplinelor artistice se face, de multă vreme, în afara delimitărilor tradiționale între arte. În plan național, există contexte în care manifestările artistice de tip intermedia sau multimedia sunt prezentate, dar nu există un context pentru studiul formal, programatic, al producțiilor artistice care se încadrează în genul *performance*-ului digital interactiv. Cercetarea de față deschide o direcție inovatoare, propunând o abordare modernă, integratoare și interdisciplinară a predării artelor în România, dar mai ales facilitează o înțelegere și o deschidere formală față de fenomenul adoptării și integrării noilor tehnologii media în producțiile artistice.

Mai specific, prin consultarea literaturii de specialitate dedicate acestui domeniu, dar și prin studierea unor producții media, cercetarea își propune să definească contextul interdisciplinar delimitat de tipul manifestărilor artistice intermedia/multimedia, să facă o definiție a termenilor în contextul practicii artistice din România și să identifice paradigmele critice utilizate în analiză. De asemenea, printr-o analiză descriptivă a mai multor tipuri de *performance*-uri digitale interactive, identificăm unele taxonomii care să faciliteze înțelegerea mecanismelor ce contribuie la dezvoltarea acestor manifestări artistice.

Identificarea parcursului de formare artistică al celor care activează în context artistic interdisciplinar și a contextului ce favorizează formarea de echipe interdisciplinare capabile să dezvolte producții artistice intermedia permite propunerea unor soluții educaționale și elaborarea unei metodici de predare a abordărilor intermedia/multimedia în cadrul unor specializări din domeniul artelor performative.

Artele sunt un domeniu vocațional cu mare aplicabilitate practică. Atât producția artistică clasică, cât și experimentele care explorează noi tehnici de expresie artistică sunt aduse la cunoștința publicului în cadrul unor expoziții, evenimente, spectacole sau festivaluri, fără prea mare interes pentru teoretizarea fenomenului respectiv. Învățământul artistic din România rămâne delimitat în domenii ale artei și specializări disciplinare clasice, nesemnificativ schimbate față de începutul secolului trecut. În aceste condiții, există o discrepanță între, pe de o parte, practica artistică care, punctual, atinge domenii interdisciplinare, propunând producții artistice contemporane remarcabile în plan internațional și, pe de altă parte, practica academică, care oferă o paletă de cursuri strict limitate la specializările cuprinse în nomenclatorul național.

Abordarea interdisciplinară atinge nu doar mai multe arte (arte vizuale, muzică, audiovizual sau artele spectacolului), dar trece chiar în spațiul științelor tehnice (multimedia, tehnici audio și video, programare digitală).

Prin identificarea teoriilor care subscriu domeniul manifestărilor intermedia în spațiul artelor vizuale și ale spectacolului, urmărim ca obiectiv principal elaborarea unei metodici de predare a unor cursuri interdisciplinare care să vizeze artiști și tehnicieni specializați în una sau mai multe ramuri multimedia (imaginerie, sunet, lumină, tehnici digitale, interactivitate), cu scopul pregătirii unor echipe pluridisciplinare capabile să realizeze producții artistice intermedia. Teoretizarea manifestărilor și a expresiilor artistice intermedia/multimedia, pe de o parte, și dezvoltarea unui program de pregătire academică în artă din perspectivă interdisciplinară, pe de altă parte, creează premisele dezvoltării de noi modele de educație artistică în România, aliniate la exigențele europene și internaționale.

Clarificări legate de redactarea lucrării științifice și sistemul de referințe bibliografice folosit.

Alegerea stilului de redactare a acestei lucrări științifice a fost determinat de mai mulți factori. Pe parcursul cercetării, pentru arhivarea și stocarea datelor bibliografice am folosit programul digital de management al referințelor bibliografice Mendeley ([www.mendeley.com](http://www.mendeley.com)). Acesta permite utilizarea unei baze de date pentru colectarea datelor bibliografice, salvarea documentelor electronice în format .doc sau .pdf (acolo unde ele exista) și adnotarea bibliografiei. Întrucât Mendeley oferă și spațiu pentru salvarea datelor în sistem cloud<sup>5</sup>, am avut acces la baza de date bibliografice atât online, cât și pe alte calculatoare personale sau mobile (laptop, ipad sau chiar telefon mobil). Mendely oferă posibilitatea redactării citărilor, notelor și referințelor direct în programul de editare, astfel încât citările vor fi preluate automat atunci când textul va fi publicat online.

Una dintre cele mai importante facilități ale programelor digitale de referențiere bibliografică este posibilitatea instalării unor scripturi (*addon*) în interiorul programelor de editare, astfel încât să permită formatarea într-unul dintre stilurile consacrate. Printr-o simplă comandă, o lucrare editată în stilul MLA, de exemplu, poate să fie transformată în stilul APA, fără alte intervenții.

În ceea ce privește stilurile de redactare, în România nu există un manual de stil consacrat, fiecare universitate sau chiar fiecare școală doctorală având libertatea să elaboreze ghiduri proprii. În cazul Școlii Doctorale de Teatru din cadrul UBB, conform regulamentului, alegerea stilului este la latitudinea doctorandului, cu condiția clarificării acestuia și a păstrării consecvenței pe parcursul lucrării.

---

<sup>5</sup> *Cloud storage (engl.)*. Termen folosit pentru a desemna modelul de stocare digitală a datelor pe multiple servere, administrate de o anumită companie 'gazdă'.

Dat fiind domeniul de cercetare al prezentei lucrări, ar fi fost logică alegerea stilului MLA (Modern Language Association), utilizat cu precădere pentru domeniile umanistice.

Conform ultimelor instrucțiuni adoptate în stilul MLA (Russell et al., 2014), citarea surselor electronice nu se mai face prin indicarea adresei exacte web (Universal Resource Locator) ci doar prin menționarea tipului de referință între paranteze drepte (ex.: Print, web etc.). Considerăm că o astfel de practică nu ar fi acceptabilă în România, unde continuă să existe o oarecare suspiciune față de sursele electronice, iar citarea acestora în lucrările științifice nu este suficient reglementată.

În cazul folosirii stilului MLA în prezenta lucrare, deși în baza de date a sistemului de management Mendeley sunt salvate sursele complete, nici una dintre adresele resurselor electronice nu ar mai apărea la bibliografie, ci ar fi doar menționat tipului sursei.

Stilul APA include menționarea sursei, dar nu și a datei la care a fost accesată resursa respectivă, astfel încât, chiar dacă în baza de date există informația aceasta, ea nu va fi menționată în bibliografie. Considerăm că avantajele indiscutabile ale folosirii programului de management al referințelor Mendeley permit alinierea la standardele internaționale de redactare și citare a lucrărilor academice și depășesc dezavantajele cauzate de dificultatea îndeplinirii unora sau altora dintre cerințele de indicare a surselor electronice.

Astfel, pentru redactarea lucrării am folosit stilul de referințe APA (American Psychology Association) (Paiz et al., 2013). Pentru a ne adapta la unele cerințe din contextul academic românesc, vom face însă unele abateri de la stil.

Sursele bibliografice sunt citate în text prin indicarea în paranteză a numelui autorului, anul și, în cazul citărilor directe, pagina la care se găsește citatul. În lista de referințe, conform stilului APA, se va prezenta numele autorului, urmat de inițiala prenumelui, anul publicării, în paranteză, titlul lucrării, localitatea și editura.

În cazul în care se impune citarea unor paragrafe din publicații în alte limbi decât limba română vom introduce în text citatul în tradu-

cerea realizată de autor, indicând numărul paginii unde poate fi identificat citatul, iar în nota de subsol vom include textul original, fără ale comentarii.

Atunci când vor fi folosite cuvinte într-o limbă străină, se vor folosi litere italice, iar la prima apariție se va oferi și traducerea sau explicarea termenului, într-o notă de subsol.

*Paradigme critice în performance-ul digital interactiv* reprezintă un moment marcant în zona cercetărilor de graniță (arte vizuale, artele spectacolului, multi și inter-media) și utilizează un teritoriu impresionant de referințe și exemple clarificatoare.

Autoarea oferă o perspectivă filozofică asupra propriului demers investigativ, propunându-ne o clasificare aproape cartografică, limpede și elegantă, asupra spațiului experimental al *performance-ului* digital, în diacronia sa, dar și în structurile sincronice pe care le oferă cei mai importanți artiști și gânditori ai momentului actual. Sunt astfel minuțios interogate relațiile dintre operă și spațio-temporalitate, dintre aceasta, tehnologie și corporalitate, este investigată „cotitura estetică” a relației om-mașină, ba chiar, într-un capitol final, autoarea propune modele de utilizare a *performance-ului* digital în actul pedagogic.

Volumul reprezintă finalizarea unei cercetări consistente și originale, după știința mea unică în spațiul academic din țara noastră. Pentru prima dată un cercetător și cadru didactic român supune unei analize teoretice de adâncime concepte, proceduri și practici care interconectează noile tehnologii digitale cu expresiile artistice de avangardă din Europa și din lume, nemulțumindu-se doar să inventarieze și să descrie autori și opere, ci oferind o perspectivă critică viabilă și solidă.

Prof. dr. Miruna Runcan



ISBN: 978-606-37-0293-8