



UNIUNEA EUROPEANĂ



Fondul Social European
POSDRU 2007-2013



Instrumente Structurale
2007-2013



MINISTERUL
EDUCAȚIEI ȘI
CERCETĂRII
ȘTIINȚIFICE

OIPOSDRU



ACADEMIA ROMÂNĂ

investește în oameni !

FONDUL SOCIAL EUROPEAN

Programul Operațional Sectorial pentru Dezvoltarea Resurselor Umane 2007 – 2013

Axa prioritară nr.1 „Educația și formarea profesională în sprijinul creșterii economice și dezvoltării societății bazate pe cunoaștere”

Domeniul major de intervenție 1.5 “Programe doctorale și post-doctorale în sprijinul cercetării”

Titlul proiectului: **“Cultura română și modele culturale europene: cercetare, sincronizare, durabilitate”**

Beneficiar: **Academia Română**

Numărul de identificare al contractului: POSDRU/159/1.5/S/136077

Raport științific de cercetare doctorală

Tutore îndrumător:

Academician Sabina ISPAS

Doctorand:

Rodica MOCAN

București, 2015



UNIUNEA EUROPEANĂ



Fondul Social European
POSDRU 2007-2013



Instrumente Structurale
2007-2013



MINISTERUL
EDUCAȚIEI ȘI
CERCETĂRII
ȘTIINȚIFICE

OIPOSDRU



ACADEMIA ROMÂNĂ

Manipularea imaginii și sunetului în timp real în contextul „performance” sau Multimedia interactivă în artele spectacolului

Tutore îndrumător:

Acad. Sabina ISPAS

Doctorand:

Rodica MOCAN

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.

București 2015

CUPRINS

Introducere

- 1. Aspecte critice ale integrării tehnologiilor digitale în artă, în spațiu european și național**
 - 1.1. Bienala de la Veneția
- 2. Performativitate. Arte Performative. Performance**
 - 2.1. Definirea termenilor și compromisuri lingvistice.
 - 2.2. Studii performative și Artă performativă. Delimitarea conceptelor în context național și global
- 3. Paradigma Științelor sociale**
 - 3.1. Teorii ale filosofiei tehnologiei
 - 3.2. Tehnologia ca extensie a corpului uman
 - 3.3. Postumanismul și utopia nemuririi virtuale
 - 3.4. Stelarc și corpul imperfect
- 4. Paradigma Culturii digitale media**
 - 4.1. Intermedia. Multimedia.
 - 4.2. Taxonomii ale performance-urilor digitale interactive
 - 4.3. Klaus Obermeier: dincolo de vizualizare

Concluzii

Bibliografie

REZUMAT

Considerat ‚avant-avangarda’ artei europene, performance-ul s-a dezvoltat ca un gen artistic interdisciplinar intrigant, șocant, capabil să trezească emoție, să transmită angajare, prezență, să atragă publicul în implicare activă în actul artistic. Odată cu introducerea tehnologiilor comunicaționale, cvasi-prezente în întreaga lume, performance-urile digitale au devenit tot mai sofisticate și complexe. Alături de mijloacele noi de exprimare audio-vizuală, conectarea la distanță a dus la introducerea unor noi dimensiuni ale performativității.

Dezvoltarea continuă a tehnologiilor digitale determină tranziția dinspre web 2.0 înspre tehnologii dominate de inteligența artificială și realitatea virtuală, cu efecte majore asupra umanității. Din această perspectivă, astăzi artele sunt tot mai mult dominate fie de un discurs pozitivist determinist, fie mai ales, de unul substantivist apocaliptic.

Performance-ul, în general, și performance-ul digital interactiv¹, în mod special, sunt forme de artă interdisciplinară și intermedială greu de definit. **Cercetarea noastră și-a propus identificarea paradigmatelor critice necesare dezvoltării unor definiții și taxonomii a performance-urilor digitale interactive, cu scopul de a propune o abordare educațională a acestui gen de artă pentru studenți de la specializări din domeniul Arte.**

Prin studierea manifestărilor artistice care se subscriu definițiilor identificate ale conceptelor de intermedia și multimedia, ne-am propus să identificăm, în funcție de complexitatea lor, o taxonomie a acelor manifestări artistice care înglobează tehnologii digitale și discipline aflate la granița mai multor arte: arte vizuale (audiovizual, arta video, fotografie, design de sunet și lumină, scenografie), artele spectacolului (dans, actorie, performance, regie tehnică), muzică (interpretare, compoziție, muzică electronică, etc).

În abordarea cercetării, ne-am raportat la teorii ale intermedialității și ale performativității în artele vizuale și ale spectacolului, din perspectiva mișcării artistice care a generat conceptul în anii ‘60, pentru a îngusta câmpul cercetării la manifestările performative care includ tehnologii digitale interactive.

Rezultatul propus al cercetării a fost identificarea teoriilor majore care subscriu domeniul performance-urilor digitale interactive în spațiul artelor vizuale și ale spectacolului, având ca scop elaborarea unor cursuri interdisciplinare care să se adreseze unor artiști și/sau tehnicieni specializați în una sau mai multe ramuri multimedia (imagine, sunet, lumină, tehnici digitale,

¹ sintagma identificată a desemna manipularea imaginii și sunetului în timp real prin intermediul tehnologiilor digitale în contextul performance

interactivitate), în vederea pregătirii unor echipe pluridisciplinare capabile să realizeze producții intermedia.

Debutul cercetării, care și-a propus clarificarea și delimitarea domeniului de cercetare și a conceptelor de bază, s-a desfășurat în două etape. Pentru prima etapă am ales să monitorizăm evenimentele artistice care au avut loc într-o perioadă limitată, în 14 orașe din 7 țări europene [Olanda, Franța, Germania, România, Belgia, Anglia, Estonia]. Au fost documentate și descrise acele manifestări care ieșeau din tiparele unui gen tradițional de artă (pictură, sculptură, fotografie) și implicau utilizarea tehnologiilor digitale într-o formă sau alta. Au fost identificate numeroase manifestări de artă netradițională găzduite sau curatoriate de diverse instituții de cultură și că au fost intervievați 16 artiști și lucrători din domeniul cultural.

În cea de-a doua etapă am ales continuarea explorării contextului teoretic din jurul practicii multimedia în performance-ul interactiv analizând perspectiva unei instituții de cultură/artă care găzduiește și organizează acest gen de manifestări. Am pornit demersul de la definiția artei care se sprijină pe teoria contextului, conform căreia “ceva este artă doar prin grația botezului ‘artistului’ și a ‘confirmării’ din partea instituțiilor acreditate [...] Arta este ceea ce reprezentanții instituțiilor de artă oficiale sau semif oficiale, acceptă să numească ‘artă’” (Malița, 2010, p. 36)

Pornind de la această abordare, ne-am îndreptat către Bienala de la Veneția – prestigioasă instituție de artă, deschisă spre manifestări mai puțin convenționale, căutând să identificăm producțiile care sunt prezentate publicului ca performance-uri *live* și care încorporează într-un fel sau altul tehnologii digitale interactive. Observația principală pe care am făcut-o este că, deși Bienala este un context fecund experimentului și explorărilor nonconvenționale (unde ne așteptăm să se încadreze și performance-urile digitale interactive), cu excepția ediției din 2011, nu a găzduit alte performance-uri care să îndeplinească criteriile căutate de noi.

În concluzie, putem afirma că cele două studii ne-au ajutat să observăm că extinderea granițelor expresiei artistice dinspre discipline tradiționale artistice spre alte domenii, cum este cel al mediei și tehnologiilor digitale, se face dinspre arte spre tehnologie. În ceea ce privește contextele instituționale în care performance-urile digitale sunt expuse, cel puțin la nivelul experimental, acestea debutează mai degrabă la festivaluri sau târguri de tehnologie digitală sau artă electronică și nu invers.

Consultarea literaturii de specialitate a permis identificarea conceptelor importante care permit cercetarea și analiza performativității artistice în contextul integrării tehnologiilor digitale interactive.

Identificarea paradigmatelor critice pe care se sprijină teoretizarea performance-urilor digitale 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, aliniată la exigențele europene și internaționale.

Prima paradigmă discutată în această etapă a cercetării adresează categoria științelor sociale, ale căror metodologii de cercetare și tematici specifice pot fi aplicate cu succes în analiza modului în care, încă de la primele manifestări experimentale, performance-ul digital interactiv exprimă realitățile culturale și sociale în epoca informațională. Teoriile de bază ale filosofiei tehnologiei oferă o înțelegere a perspectivei artistului asupra viitorului, iar teoriile extensiei aruncă o lumină asupra abordărilor postumaniste în arta performativă a unor performeri ca Stelarc sau Orlan. Stelarc este unul dintre exponenții cei mai de seamă ai trans-umanismului, care prin arta sa ilustrează o serie de filosofii și curente de gândire care domină discursul legat de tehnologiile digitale și influența acestora asupra vieții în societate informațională, cum ar fi teoriile extensiei corpului prin tehnologie, dar și transcederea spre un corp nou, îmbunătățit prin tehnologii digitale, sau bio și nano-tehnologie.

A doua categorie de paradigme are de-a face cu tematicile specifice într-un context cultural dominat atât de mult de tehnologiile digitale, încât este afectat modul în care învățăm, muncim, ne petrecem timpul liber, interacționăm și ne relaționăm cultural. În paradigma specifică culturii digitale sunt abordate câteva teme care au de-a face cu specificitatea mediilor de comunicare, care facilitează comunicarea bidirecțională. Interdisciplinaritatea și intermedialitatea sunt temele majore discutate, iar performance-ul digital interactiv este un gen de artă reprezentativă pentru contextul culturii digitale.

Klaus Obermeier – muzician, coregraf, compozitor, artist plastic – este unul dintre cei mai importanți exponenți ai artei intermediale actuale, nume consacrat pe scenele celor mai mari festivaluri contemporane. Producțiile sale sunt ilustrative pentru paradigma culturii digitale prin modul în care descriu intermedialitatea, de data aceasta într-un registru estetic și narativ subscris performance-ului digital interactiv.

Cele două paradigme incluse în prezentul raport de cercetare reprezintă doar o parte din abordările teoretice identificate în literatura de specialitate care abordează performance-ul digital interactiv. Pentru a avea o imagine completă și coerentă, se impune extinderea studiului pentru a încorpora și alte câteva paradigme, care vor fi dezvoltate în cadrul tezei de doctorat complete. Printre acestea menționăm paradigma artelor performative – care va conține teme legate de corporalitate, spațialitate și spectatorialitate – și paradigma tehnologiilor sau interacțiunii om-mașină, care va aborda aspecte legate de estetica interactivității și interfețele necesare pentru punerea în scenă a unui demers estetic, în spectacolul total.

Vom încheia demersul nostru legat de studiul performance-ului digital interactiv menționând paradigma pedagogică, ținând cont de faptul că, până de curând, în România artele performative au fost concentrate exclusiv asupra teatrului.

La intersecția dintre artele vizuale, muzică, teatru și cinema, performance-ul digital interactiv devine un gen consacrat, relevant în contextul societății informaționale, astfel încât considerăm că cercetarea de față reprezintă o contribuție importantă la dezvoltarea studiilor artelor performative în România.