

PARADIGME CRITICE ÎN *PERFORMANCE*-UL DIGITAL INTERACTIV

Drd. Rodica MOCAN (BOCĂNICIU)

REZUMAT

Prin complexitatea sa, *performance*-ul rămâne una dintre formele de artă cele mai expresive. Încă de când se consacra ca 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.

La început se recurgea la *performance* ca la o formă de exprimare atunci când disciplinele artistice clasice atingeau un punct critic și formele cunoscute de artă nu mai puteau exprima ceea ce artistul simțea că era critic și important de transmis. Astăzi, artele performative sunt caracterizate mai ales de capacitatea lor de angajare, de a implica publicul într-un gest comun militant, caracteristic genului *performance*.

Recurgerea la tehnologiile digitale ca mijloace de expresie a adus o îmbogățire semnificativă și o saturare a media de comunicare, încă din anii 1960-1970, când au început experimentele cu arta video. Odată cu introducerea tehnologiilor comunicaționale, cvasi-prezente în întreaga lume, *performance*-urile au devenit tot mai sofisticate, tot mai complexe, aducând nu doar noi mijloace audio-vizuale de exprimare, cât mai ales facilitând conectarea și comunicare la distanță. Prin intermediul tehnologiilor, timpul și spațiul au căpătat noi dimensiuni, iar corpul uman, element indispensabil în arta vie, are la dispoziție noi mijloace care îi permit o multitudine de extensii ale părților și funcțiilor, în noi spații, continuu redefinite și performate.

Experimentele artistice în care tehnologiile digitale interactive inovatoare au ocupat un rol central – cu precădere la sfârșitul anilor 1990 și primul deceniu din anii 2000 – au dus la realizarea unor producții inovatoare, fascinante, care uimesc și astăzi, deși tehnologiile respective au fost adoptate la nivel de masă. Spectacolele interactive au calitatea de a angaja publicul într-o proprie explorare a sinelui și a

relației acestuia cu lumea digitală, cu tehnologia și cu efectele acestora asupra societății.

Dezvoltarea continuă a tehnologiilor digitale și tranziția dinspre web 2.0 înspre o societate dominată de inteligența artificială și realitatea virtuală are efecte majore asupra umanității și ne pune – mai mult ca niciodată – în fața unui viitor necunoscut. Noile arte – vizuale, performative sau audiovizuale – născute din contopirea mediilor tradiționale cu noile tehnologii și noile media, sunt dominate astăzi fie de un discurs pozitivist determinist fie, mai ales, de unul substantivist apocaliptic.

Performance-ul, în general, este o formă de artă interdisciplinară greu de definit, dacă nu chiar imposibil, după cum susțin cei mai mulți autori. Cu atât mai dificilă este discuția despre producțiile artistice performative ce încorporează tehnologiile digitale interactive.

Pornind de la preocuparea pentru acest gen artistic, am ales ca domeniu de cercetare problematica manifestărilor de tip *performance* care încorporează tehnologii digitale interactive și ne-am propus să observăm 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.

Considerăm că gruparea tematicilor în cadrul unor paradigme generale facilitează atât analiza discursului narativ în jurul anumitor forme de *performance*, cât și discutarea perspectivelor estetice, filosofice, tehnologice ale conținutului.

Obiectivul general al cercetării propuse este de a analiza – din perspectivă interdisciplinară, în context european – expresiile artistice care încorporează tehnologii digitale audiovizuale. Ne vom opri asupra identificării paradigmelor critice necesare dezvoltării unor definiții și taxonomii a *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. Ne-am propus să oferim 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, ne-am raportat la teorii ale intermedialității în artele vizuale și ale spectacolului, din perspectiva mișcării artistice care a generat conceptul în anii 1960, 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.

Studiul, care este prezentat pe scurt în prima parte a lucrării, ne-a 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 clarificăm în această primă parte a cercetării se referă la contextul instituțional care – conform teoriei contextului – are posibilitatea de a valida o lucrare de artă sau o creație artistică performativă.

Cu sprijinul Academiei Române, prin programul “*Cultura română și modele culturale europene: cercetare, sincronizare, durabilitate*¹”, am putut realiza a doua parte a studiului introductiv, în cadrul bibliotecii Bienalei de la Veneția. În această etapă am încercat să identificăm dacă această instituție, recunoscută pentru deschiderea față de inovație și creativitate artistică, demonstrează un interes constant față de creațiile artistice 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, ne-a permis structurarea metodologiei pentru etapa a doua a cercetării.

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 a 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 utilizată în contextul manifestărilor de tip *performance*, agreată informal dar nu neapărat acceptată oficial de puriștii lingviști români, am simțit nevoia clarificării 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.

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

¹ cofinanțat de Uniunea Europeană și Guvernul României din Fondul Social European prin Programul Operațional Sectorial Dezvoltarea Resurselor Umane 2007-2013,

Alegerea metodologiei de cercetare a fost determinată în primul rând de obiectivul declarat încă de la început și de interesul cu precădere didactic al cercetătorului. Acest aspect a fost important în alegerea metodologiei specifice pentru că tematicile *performance*-ului – în general – și a *performance*-ului digital interactiv – în particular – sunt extrem de generoase și se pretează la abordări multiple, variind de la abordări 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 realizăm o cercetare de sinteză, în sensul definit de Cooper și Hedges în *Research Synthesis as a Scientific Process (2009)*, care să ne 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 generalizări².” (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 identificăm câteva paradigme critice care subscriu domeniul comun de interes și care se regăsesc în tematicile abordate de autori de referință în domeniu. Acest lucru va permite 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 vor fi ilustrate cu unele *performance*-uri identificate, iar pentru fiecare paradigmă am ales să prezentăm un artist performer sau o companie care sunt reprezentative în cadrul descris de paradigmele abordate. 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 discutate.

Prima paradigmă subscrie domeniul general al științelor sociale care formează grupajul multi-disciplinar care se constituie ca domeniul studiilor performative. În descrierea literaturii de specialitate ne-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

² Original în engleză. [...] *research syntheses attempt to integrate empirical research for the purpose of creating generalizations.*

performativă. Dintre acestea, 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 în filosofie, antropologie, lingvistică sau studii 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 dezvoltăm 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*-ului digital interactiv este privit din perspectivă intermedială și se prezintă o primă clasificare a tipurilor de *performance* în funcție de relațiile organice care se crează 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 discutate iar artistul intermedia Klaus Obermeier face obiectul unei prezentări mai ample, ilustrând prin lucrările prezentate grade variate de complexitate în *performance*-ul intermedia.

Cea de-a treia paradigmă discutată este cea a artelor performative, care reunește teoriile și metodologiile specifice analizei în artele performative, dezvoltată mai ales în studiile de teatru. Printre temele discutate, noțiunea de corp-corporalitate

este centrală, întrucât arta *live* – în direct – are întotdeauna ca interfață [cel puțin] un corp uman, care se relaționează la public, la scenă. Alte teme specifice artelor performative au de-a face cu noțiunile de timp și de spațiu: *aici-acum*, *atunci-acolo*. Odată mediate și remediate prin intermediul tehnologiilor digitale, timpul și spațiul devin noțiuni relative. Un moment înregistrat poate deveni, prin punere în scenă, *acum*. Tehnologia face ca spațiul să se extindă dincolo de spațiul de performare, publicul putând fi prezent la sute de kilometri depărtare – sau în camera alăturată. O altă temă abordată în cadrul acestei paradigme ține de receptare și spectatorialitate. Spectatorul – care, în contextul *performance*-urilor digitale adesea nu mai este pasiv, ci devine un utilizator activ – și procesul său de transformare în *user*-ul de astăzi reprezintă o temă generoasă, care poate face singură obiectul unei cercetări legate de psihologia receptării în epoca informațională.

Explorarea limitelor corporalității, în contextul unor noi dimensiuni temporale sau spațiale facilitate de noile tehnologii, au dat naștere unor experiențe performative explorative în spații imersive, non-gravitaționale sau telematice, care la rândul lor, au deschis noi direcții în practica performativă contemporană. Toate aceste direcții se constituie ca subiecte valide de cercetare în profunzime în cadrul unor cercetări ulterioare, mai ales ținând cont de faptul că există o bogată literatură de specialitate care reflectă aceste experimente, unele datând de la începutul anilor 90 când tehnologiile au început să fie disponibile. Cu siguranță că una dintre temele cele mai generoase, abia menționată în acest context, este aceea legată de publicuri și spectatorialitate, întrucât – odată cu introducerea tehnologiilor digitale – la acest nivel s-au produs unele dintre cele mai profunde mutații.

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)*, cunoscut în limba română ca interacțiunea om-mașină (IOM). 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 capitolul care acoperă aspectele legate de interactivitatea dintre individ și tehnologia digitală în contextul *performance*-ului intermedial.

Paradigmele discutate încorporează mult mai multe teme decât cele menționate, dar circumscriu cadrele potrivite pentru deschiderea unor direcții de discuție și oferă soluții metodologice de analiză a *performance*-ului digital interactiv.

Am încheiat cercetarea de sinteză despre *performance*-ul intermedial deschizând discuția legată de cultivarea unui context educațional adecvat formării în această direcție artistică. Am făcut o prezentare a abordărilor pedagogice din acest domeniu prin intermediul a trei programe academice europene: programul postuniversitar de Arte interactive de la Universitatea IUAV din Veneția, programul de mastrat în Media, artă și studii performative din cadrul Universității Utrecht și abordarea studiului artelor performative în contextul intermedial determinat de tehnologiile digitale la Academia de Teatru de la Maastricht. Experiența celor trei programe confirmă faptul că, pentru a putea dezvolta un program care să formeze artiști performeri relevanți în contextul noilor arte digitale, este necesară o abordare inter și trans disciplinară, dificilă – dacă nu imposibilă – în contextul academic național actual.

În acest sens, abordarea propusă – de altfel, testată în cadrul programului de master *Teatru, film și multimedia*, din cadrul Facultății de Teatru și Televiziune – se rezumă la un curs, mai degrabă teoretic, care acoperă o componentă care ține de studii performative. Cursul acoperă dintr-o perspectivă pedagogică paradigmele abordate în această lucrare, ilustrate cu lucrări ale unor artiști contemporani relevanți pentru tematica respectivă și are ca prim obiectiv dezvoltarea înțelegerii aspectelor principale legate de *performance*-ul digital interactiv.

În măsura în care dorim însă să formăm practicieni, capabili să realizeze producții artistice relevante în contextul noilor arte, trebuie dezvoltat un cadru inovativ, inter-disciplinar, în care abordarea pedagogică să fie înlocuită cu una heutigă, în cadrul căreia să poată fi abordate proiecte practice, colaborative. O astfel de abordare nu este posibilă în contextul academic actual, dar poate fi găzduită de universitate în cadrul unor centre de cercetare interdisciplinară și producție artistică intermedială.

Un astfel de cadru ar putea beneficia de colaborarea unor artiști cum este Klaus Obermeier, care de altfel a susținut în ultimii doi ani cursuri practice în cadrul programului de master menționat, și se poate constitui ca un pol de dezvoltare artistică intermedială unic în comunitate.

Încă din anii '80, când s-au dezvoltat primele teorii cu privire la *performance*, în spațiul anglo-saxon s-au dezvoltat discipline în jurul studiilor performative, acoperind nevoia analizei discursului narativ din perspective complexe, astfel încât astăzi există o literatură academică de specialitate foarte consistentă. Construcțiile teoretice au pornit de la practica *performance*-ului, practicienii ajungând să teoretizeze și să discute în amănunt atât demersurile lor artistice, cât și contextele în care acestea au avut loc.

În România, până de curând nu a existat o astfel de preocupare, artele performative fiind concentrate exclusiv asupra teatrului. Aceasta nu înseamnă că nu a existat o practică a *performance*-ului, realizată adesea chiar de artiști din zona artelor vizuale. Deși în ultimii ani această problemă a fost abordată la nivel academic în diferite centre universitare, demersurile sunt abia la început și se simte absența tradiției în discursul teoretic formalizat la nivel academic. Considerăm că prezenta lucrare reprezintă o contribuție importantă în sensul creării unui cadru paradigmatic de abordare a studiului *performance*-ului digital interactiv în spațiul academic artistic românesc. De asemenea, lucrarea pregătește contextul pentru demersuri viitoare de cercetare având ca obiectiv construirea unei arhive a *performance*-urilor în România. O astfel de arhivă ar fi o contribuție inestimabilă la dezvoltarea studiilor în artele performative, altele decât teatrul. La intersecția dintre artele vizuale, muzică, teatru și cinema, *performance*-ul digital interactiv reprezintă un capitol – tot mai important, de altfel – al unui astfel de demers.

Cuvinte cheie:

performance intermedial, *performance* digital interactiv, studii performative, arta *performance*, postumanism, artă postumană, estetica interacțiunii om-mașină, cultură digitală, transmedia, intermedia, multimedia, hipermedia, ciberspațiu

CUPRINS

INTRODUCERE

PARTEA I

1. Aspecte critice ale integrării tehnologiilor digitale în artă, în spațiul european și național.

1.1. Studiul 1. Europe 21. The Hague University. “Supporting Multimedia Artists: A Social Policy for 2020 and beyond?”

1.2. Studiul 2. Bienala de la Veneția. “Cultura română și modele culturale europene: cercetare, sincronizare, durabilitate”

2. *Performance. Performativitate. Arte Performative*

2.1. Definirea termenilor și compromisuri lingvistice

2.2. Studii performative și artă performativă. Delimitarea conceptelor în context național și global

[Studii performative. Performativitate. Istoricul performance-ului și artele performative]

PARTEA A II-A.

PARADIGME CRITICE

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**
 - 4.1. Intermedia. Multimedia.
 - 4.2. Taxonomii ale *performance*-urilor digitale interactive
[*Performance*-ul derivat, imersiv și telematic]
 - 4.3. Klaus Obermeier: Dincolo de vizualizare
- 5. **Paradigma artelor performative**
 - 5.1. Corp, încorporare și recorporalizare în epoca digitală
[“Body art” ca *performance*, corp virtual, dublură digitală, și prezență spațială]
 - 5.2. Timpul: prezență și semnificație.
 - 5.3. Spațiul și performativitatea la limitele spațialității
[*Performance*-ul non-gravitațional, explorarea spațiului telematic și imersiv]
 - 5.4. Publicuri. Spectator, participant și *bystander*
 - 5.5. Gideon Obarzanek și Compania *Chunky Move*
- 6. **Paradigma interacțiunii om-mașină**
 - 6.1. „Cotitura estetică” în interacțiunea om-mașină
[Abordarea culturală, funcționalistă, bazată pe experiență și tehnologie futuristă]
 - 6.2. Experiența performativă. *Performative experience design*
[*Performance* de realitate mixtă, artă digitală *live* și *performance*-ul autobiografic augmentat digital]
 - 6.3. *Blast Theory*. Rider Spoke și *performance*-ul experiențial
- 7. **Abordări pedagogice în *performance*-ul digital interactiv**
 - 7.1. Modele pedagogice în artele performative intermediale
[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?
[Pedagogie. Andragogie. Heutagogie]
 - 7.3. Considerente legate de predarea *performance*-ului digital interactiv în contextul actual românesc

CONCLUZII

BIBLIOGRAFIE

ANEXE