

DE LA TEATRU LA JOCURI VIDEO

Structuri narative digitale

DIANA VASILE

DE LA TEATRU LA JOCURI VIDEO

Structuri narative digitale



EDITURA UNIVERSITARĂ
București, 2018

CUPRINS

Introducere	7
I. Teatrul și evoluția <i>high-tech</i>	13
I. 1. Curentul tehnologic - Technocultura de la Revoluția Industrială la Revoluția Digitală.....	15
I. 2. a. Precursorii teatrului <i>high-tech</i> și avangarda	17
I. 2. b. Spațiu și timp în artă - Secvențialitate și tridimensionalitate	21
I. 2. c. Real și virtual - Teatru hibrid	24
I. 2. d. Semiotica și tipologia imaginilor în artele spectacolului	28
I. 3. De la teatrul <i>mixed-media</i> la <i>mixed-realities</i>	34
I. 3. a. Iluzia prezenței în artele digitale	37
I. 3. b. Virtualitate și cyberspațiu.....	41
I. 3. c. Jocul video ca spectacol cu accent pe participare și interacțiune	51
I. 4. De la teatrul analog la teatrul digital sau de la dramă la cyberdramă.....	60
II. Primele forme de dramaturgie interactivă și multilineară	62
II. 1. Povestea tridimensională și metapovestirea	67
II. 2. Povestea fragmentată.....	70
III. <i>Digital Storytelling</i>	73
III. 1. Ce este o poveste? - Narațiune și structură lineară.....	80
III. 2. Iluzia multilinearității - Narațiuni complexe și structuri nonlineare	86
III. 3. Ludologie vs. naratologie sau trecerea de la nonlinear la multilinear	92
IV. Ludologia jocurilor.....	97
IV. 1. Elemente dramatic - interactive în derularea jocului.....	100
IV. 2. Convenția jocului și principiile sale	104
V. Tipurile de narațiuni ale jocului	113
V. 1. Linearitate și multilinearitate în desfășurarea jocului	117
VI. Paradigma jocurilor video	125
VII. Etapele dezvoltării jocurilor video	138
VII. 1. a. Etapa de cercetare - Platformele digitale	138

VII. 1. b. Etapa de cercetare - Taxonomia jocurilor	140
VII. 2. Categori de referință în taxonomia jocurilor video	143
VII. 3. Etapa de producție.....	156
VII. 4. Etapa practică : exerciții.....	157
VIII. Jocul cu valoare inițiată	162
VIII. 1. Etapele dezvoltării jocului și jocului scenic	163
VIII. 2. Funcțiile jocului	165
VIII. 3. Jocul și creativitatea.....	170
VIII. 4. Evoluția jocurilor	174
IX. Perspective asupra mediului digital în pedagogia artistică.....	185
Studiu de caz: <i>Skyrim</i> – Structuri narative aplicate.....	191
Concluzie	200
Glosar.....	204
Bibliografie	213

Introducere

“Opera de artă este valoroasă numai în măsura în care este vibrată de reflexiile viitorului.”¹

Sfârșitul secolului XX și începutul secolului XXI, adică era informațională sau digitală este caracterizat prin trecerea de la industria tradițională la cea bazată pe informația computerizată. Revoluția digitală, cunoscută și sub numele de a treia Revoluție Industrială a însemnat trecerea de la mecanic / analog la tehnologie electronică / digitală.²

Astfel, majoritatea domeniilor de activitate au suferit transformări ce au condus la mutații între realitate și virtualitate: necesitatea utilizării calculatorului și a telefonului mobil, amploarea fenomenului Internet (*Internet of things*³), a conexiunii *wireless*, a platformelor virtuale (Oculus Rift, E.ON Icube⁴) și a jocurilor video. Calculatorul și *smartphone*-ul sunt doar câteva din interfețele realității virtuale. Realitatea virtuală simulată prin procese computerizate a devenit un proces utilizat în scopuri din ce în ce mai multe (artistice, profesionale, terapeutice și medicale). În anumite medii profesionale (inginerie, arhitectură, antropologie, arheologie) se folosesc platforme de realitate virtuală pentru simularea proiectului viitor sau reconstituirea elementelor care au existat, devenind navigabile. În terapia medicală se folosesc tot platforme de realitate virtuală pentru tratarea fobiilor și anxietăților sau pentru recuperare în urma accidentelor (kinetoterapie⁵). În mediul artistic vorbim de tablete grafice, sculpturi și

¹ André Breton citat în Steve Dixon - *Digital Performance (A History of New Media in Theatre, Dance, Performance Art and Installation)*, Ed. MIT Press, London, England, 2007, p. 47 (trad. liberă)

² Manuel Castells - *The Information Age, Volumes 1-3: Economy, Society and Culture*, Cambridge (Mass.); Oxford: Wiley-Blackwell, 1999

³ rețeaua obiectelor fizice, a dispozitivelor, a mijloacelor și a altor elemente care au încorporate electronice, software, senzori și conectivitate la rețea și care permit acestor obiecte să colecteze și să schimbe date între ele (<http://www.itu.int/en/ITU-T/gsi/iot/Pages/default.aspx>)

⁴ E.ON Reality este liderul mondial în realitate virtuală și augmentată bazată pe cunoașterea industriei, a educației și a educației distractive (*edutainment* = *education & entertainment*). Compania este recunoscută pentru Icube, un sistem de realitate virtuală bazată pe proiecția pe patru sau șase pereți care devine imersivă datorită ochelarilor performanți cu senzori de mișcare atașați. (<https://www.eonreality.com/>) - trad. liberă

⁵ VR pentru anxietăți, fobii, recuperare medicală:

<https://www.medlife.ro/realitate-virtuala-tratament-depresie-anxietate-fobii>,
<https://vimeo.com/100452388>, <https://www.youtube.com/watch?v=fLsKEBikgE8>,
<https://www.youtube.com/watch?v=59t8EzUliRQ>,
<https://www.youtube.com/watch?v=59t8EzUliRQ>

machete virtuale, mapări video (*projection mapping*⁶) și multe alte tehnologii pe care le voi analiza în continuare.

“Am putea constata că există o străveche “temă a virtualului” care probabil a condus și la apariția cinematografului, dar și a utilizării filmului în spectacol. După cum, imaginea proiectată va avea mereu același efect asupra oamenilor, fie ea că este realizată cu mijloace mai vechi, fie mai noi. În teatrul de umbre tradițional, “imaginea virtuală” este duhul invocat sau divinitatea care își fac apariția prin intermediul proiecției care este văzută ca o operațiune magică, misterioasă. [...] Pentru Athanasius Kirchner, inventatorul lanternei magice, proiecțiile sunt mijloace de a provoca emoția spectatorilor - direcție continuată de *thriller*-ul cinematografic.”⁷

În ultimele decenii, teatrul este și el puternic influențat de cinematografie (filmul privit aici ca o artă ce implică tehnologie). Mijloacele tehnologice și multimedia sunt din ce în ce mai prezente în spectacolele de teatru, conducând spre un teatru pe care l-aș denumi hibrid⁸ (un teatru care suportă o mutație în urma întâlnirii dintre realitatea teatrală și realitatea virtuală), în care posibilitățile reprezentării scenice sunt mai cuprinzătoare.

“Judecând la rece, se poate constata că întotdeauna teatrul a fost și tehnică și tehnologie. El a fost un “mediu” în sensul unei tehnologii specifice reprezentării, în care cea mai nouă tehnologie mediatică ar putea să nu reprezinte nimic altceva decât un nou capitol. În niciun caz teatrul nu a adus în “prim-plan” omul în mod naiv, făcând abstracție de artele tehnice. De la antica *mechané* până la actualul *high-tech theatre*, deliciul teatrului a însemnat întotdeauna și deliciul unei mecanici, satisfacția “funcționării”, a intervenției mașinal-precise. Dintotdeauna a fost vorba de o aparatură care simula realitate cu ajutorul nu doar al jocului actoricesc, ci și al mașinăriei teatrale. Prin urmare, teatrul a absorbit imediat toate tehnicile și tehnologiile noi, de la perspectivă până la Internet. Utilizarea mediilor tehnice moderne: fotografie, proiecții, suporturi pentru sunet, film în teatru, și în legătură cu rafinate spații de lumină și tehnică de scenă, a început imediat după descoperirea acestora.”⁹

⁶ *Video mapping* (cartografiere video) / *spatial augmented reality* (realitate augmentată spațial) = tehnologie de proiecție pe o suprafață (clădire, scenă, obiecte) care transformă tridimensional obiectele cu ajutorul unui software. Se poate folosi la concerte, publicitate, jocuri, teatru, etc. (<http://projection-mapping.org/whatis/>)

⁷ Prof. Univ. Dr. Cristian Pepino - *De la video la virtual (Imaginea în spectacolul contemporan)*, UNATC Press, București, 2007, p. 23

⁸ organism provenit din încrucișarea a două specii diferite (www.dexonline.ro)

⁹ H. T. Lehmann - *Teatrul postdramatic*, Ed. Unitext, București, 2009, p. 318-319

“Fascinația pentru tehnologie nu este o temă nouă în artă. Futuriștii erau atât de încântați de progresul tehnologic încât foloseau aeroplanе pentru a realiza “desene” pe cer cu fumuri colorate.”¹⁰

Subiectele de ”tehnocultură” (artă digitalizată sau care este supusă procesului tehnologic) au fost pentru mine mai întâi pasiune datorită descoperirii poveștilor distopice din literatură. Apoi au devenit subiect de cercetare în domeniul filmului, continuând și în domeniul teatrului unde distopiile sunt rare din cauza naturii poveștilor de acest gen. “Un spectacol de genul distopic poate fi mai greu de conceput deoarece ar putea contrazice legile teatrului sau ale dramei. După definiția aristotelică a dramei înțelegem: dialog, acțiune, conflict, regula celor trei unități, climax, deznodământ, expozițiune a subiectului în conflictualitatea sa.

Prin natura sa, lumea distopică presupune un anumit nivel narativ și descriptiv bine încheiat al universului ei, posibil în literatură și film datorită caracterului epic al acestora, dar destul de greu de aplicat în teatru unde accentul cade în special pe acțiune și conflict și nu pe descriere și narațiune. Majoritatea poveștilor distopice care sunt proiectate în viitorul tragic, ating tema evoluției tehnologice în defavoarea civilizației umane. Astfel, se poate găsi o formă spectaculară a textului care să tindă spre un teatru *high-tech*, un spectacol multimedia, interactiv sau chiar virtual.”¹¹

În ciuda acestor aspecte, lumile distopice există în teatru atât la nivel de text dramatic structurat (autori de teatru distopic: Karel Čapek, Caryl Churchill, Vladimir Sorokin, Mark Ravenhill, Alan Ayckbourn), cât și în forme spectaculare prezente în teatrul românesc actual (Catinca Drăgănescu cu *Distopie. Shakespeare Remix*, Alexandru Mihăilescu cu *Tăietura și Concreții*).

Așadar, această carte reprezintă pe de-o parte o continuare a acestor studii, pe de altă parte reprezintă și rezultatul unei cercetări doctorale; puntea comună a celor două este înglobarea tehnologiei digitale în creația teatrală și cinematografică, vizând în special scrierea dramatică și scenaristica.

Acumularea cunoștințelor personale din domeniul teatrului și al filmului, a condus cercetarea către studierea teatralității¹² în platformele digitale și virtuale (jocuri video, aplicații interactive și platforme destinate

¹⁰ Prof. Univ. Dr. Cristian Pepino - *De la video la virtual (Imaginea în spectacolul contemporan)*, UNATC Press, București, 2007, p. 18

¹¹ Fragment din articolul personal publicat, *Teatrul distopic*, în revista *Concept* vol. 15-16 – nr. 2 / 2017 și nr. 1 / 2018

¹² Teatralitate = specific teatrului, concept format pe aceeași opoziție cu literatură / literaritate (Patrice Pavis - *Dictionnaire du théâtre*, Ed. Éditions Sociales, Paris, 1980, p. 409 - trad. liberă)

realității virtuale), dar și a limbajului cinematografic regăsit în acest mediu. De asemenea, relația fiind reciprocă, inevitabil, am analizat și influența mijloacelor multimedia / *mixed media*¹³ și *new media*¹⁴ în teatru și film și felul în care cele două arte au dezvoltat noi mijloace de exprimare. În această abordare interdisciplinară teatru - film în contextul platformelor digitale și virtuale, se îmbină două elemente esențiale ale acestor două arte: teatrul ca formă de reprezentare a jocului (improvizație, interactivitate, acțiune, conflict) și filmul ca limbaj audiovizual (narațiune, imagine și sunet). Apropierea față de un domeniu prin analogie reprezintă o metodă mai facilă de a înțelege concepte și principii noi de lucru. Pe de-o parte, mijloacele tehnologice sunt din ce în ce mai prezente în teatru, luând forme noi și diferite de spectacole *high-tech* ce trebuie analizate și teoretizate. Se dezvoltă noi tehnologii și pentru filmare care pretind narațiuni, filmări, editări diferite de cele clasice (filmarea 360°). Pe de altă parte, industria jocurilor video cunoaște o amploare importantă și impune noi abilități și profesii (de la designeri la ingineri sau la dezvoltatori) pentru a realiza jocuri din ce în ce mai complexe. Astfel, studiul este și de interes public (spectatori, jucători), profesional și educațional, îndreptând oferta actuală pe noi direcții de cercetare și inovare, dar și de colaborare între domenii (inginerie, psihologie, arhitectură, etc.). Tema este actuală și se situează într-un câmp de cercetare care se află în dezvoltare, atât la nivel mondial, dar mai ales la nivel național. “Industria jocurilor video din România se află în creștere, iar studiourile din țară se bucură de venituri mai mari în 2017 comparativ cu anul precedent. Cifra de afaceri a industriei dezvoltatoare de jocuri video a înregistrat o creștere de 11,6%, în 2017, ajungând la 156 milioane de dolari. 89% din această sumă este realizată de primele 10 companii. Ubisoft, Electronic Arts Romania și Gameloft sunt primele trei companii de jocuri de pe plan local. Locul patru este ocupat de Amber Studio, dezvoltator român de jocuri video. În prezent, în România, există peste 80 de studiouri de game development, dintre care peste 50 se află în București, iar restul în orașe precum Cluj, Timișoara, Brașov, Craiova și Iași. Așadar, peste 6000 de români lucrează în studiourile din țară ale companiilor internaționale sau în studiouri independente cu capital românesc, numărul lor crescând cu un procent de 2% față de 2016. Nu în ultimul rând, numărul dezvoltatorilor independenți de jocuri din România continuă să crească, la fel și succesul jocurilor pe care le lansează. Brawlout (Angry Mob Games), Door Kickers: Action Squad (KillHouse

¹³ Spectacole care combină mai multe medii, de exemplu, filmul; multimedia

¹⁴ *New media* = *new medium* = calculatorul, digitalul, orice formă procesată în date numerice pentru calculator (Lev Manovich - *The Language of New Media*, MIT Press, 2002, format electronic, p. 43)

Games), Gray Dawn (Interactive Stone), LigaUltras si ScoreRivals (Green Horse Games), Tap Busters (Metagame), The Adventures of Elena Temple (GrimTalin) sau Euro Truck Driver (Ovilex) sunt câteva dintre jocurile ce au fost lansate de studiourile românești de jocuri video.”¹⁵

Însă, jocul a început să devină subiect pentru cercetări teoretice abia în secolul XX (Johan Huizinga - *Homo Ludens*, 1938). Treptat, a ajuns să fie studiat în mai multe domenii, nu doar antropologie: psihologie, educație, teatru, etc. Evoluția lui explozivă odată cu apariția jocurilor video (1970-1980) a condus la o disciplină nouă: studiul jocurilor (*Game Studies*) sau, denumită neoficial, ludologie¹⁶.

Ludologia studiază mecanismele jocului și modul în care acestea există sub forma unor nuclee interconectate repetabile care se regăsesc în mai multe subdomenii ale jocului. De exemplu, mecanismele jocurilor de societate (*boardgames*, jocuri de cărți, de zaruri, etc.) se aplică în mare măsură și în jocurile digitale, cu diferența faptului că sunt încodate în limbajul de programare. Astfel, interactivitatea, dar mai ales participarea, caracteristicile primordiale ale jocului, au fost redescoperite odată cu noile tehnologii. De la calculator la bancomat, de la *smartphone* la alte dispozitive inteligente, toate folosesc aceleași principii de interacțiune, găsite în mecanismele jocului: acțiune și răspunsuri multiple la acțiune, furnizarea unui scop și îndeplinirea lui prin reguli prestabilite. Înțelegerea acestor norme de bază de funcționare a interactivității provenite din joc conduce la extinderea lor în sfera artei interactive (instalații, *performance* digital, aplicații interactive, realitate virtuală, etc.) și a multor categorii de jocuri (analogice¹⁷ și digitale).

De altfel, jocurile (cu precădere cele video) au ajuns referințe de cultură generală, cum sunt cărțile și filmele. De ce? Pentru că ele spun și povești. Ele sunt noua formă de povestire a secolului XXI. Însă, poveștile jocurilor video au o natură specială față de poveștile obișnuite, lineare, precum cele din cărți sau din filme. Ele sunt povești cu care interacționezi, sunt immersive și în care, aparent, jucătorul deține controlul prin acțiunile sale.

Unul dintre elementele centrale ale cercetării pe care îl propun (cu sprijin istoric și teoretic) este studiul unei narațiuni cu aplicabilitate la formele contemporane de artă care implică digitalul și virtualul. Dezvoltarea

¹⁵ <https://playtech.ro/2018/industrie-jocuri-video-romania/>

¹⁶ Termen inventat de Espen Aarseth și propus de Gonzalo Frasca care vine de la latinescul *ludus* (joc) și se referă la o disciplină încă neimplementată care studiază jocul (dintr-o viziune umanistă). A nu se confunda cu teoria jocului (domeniu al matematicii).

¹⁷ Folosesc termenul “analog” prin antiteză cu termenul “digital” pentru a diferenția tehnologiile mecanice de tehnologiile digitale.

mediului digital realizează o nouă sinteză de povestire: povestirea de tip interactiv și multilinear¹⁸. Acest studiu al narațiunii multilinare este util atât din punct de vedere al inovațiilor contemporane în domeniul scrierii dramatice (pentru spectacole interactive, digitale sau virtuale), al povestirii cinematografice (film interactiv, *expanded cinema* și film 360°), cât și pentru dezvoltarea modalităților de funcționare ale noilor limbaje digitale care interacționează cu formele scrise (jocuri, aplicații digitale, de realitate augmentată / AR¹⁹ sau virtuală / VR²⁰, etc.). De asemenea, analiza structurilor de povești multilinare se află încă într-un stadiu incipient, prin urmare, și poveștile jocurilor sunt încă slab dezvoltate narativ. Studiarea cu seriozitate a tuturor acestor componente (structuri, reguli, mecanici) și funcții ale jocului poate livra un conținut profesional și calitativ în jocuri și poate dezvolta calitățile cognitive ale jucătorilor.

Cercetarea este pusă în pagină urmărind două linii majore: linia cronologică și istorică a manifestărilor tehnologice și interactive în teatru și structuri narative și evoluția mecanismelor de construcție și exprimare de la formele analogice la cele digitale în teatru și jocurile video.

¹⁸ poveste care urmărește mai multe planuri narrative / narațiune care prezintă o singură situație dramatică în mai multe versiuni care s-ar exclude reciproc în experiența noastră zilnică (Janet H. Murray - *Hamlet on the Holodeck*, The Free Press, New York, 1997, p. 30)

¹⁹ AR = Realitate augmentată = vizualizare în timp real, directă sau indirectă, a unui spațiu fizic și real, ale cărui elemente sunt potențate de o intrare senzorială generată de calculator (sunet, video, grafică, GPS, etc.). Este legată de un concept mai general numit realitate mediată, în care imaginea realității este modificată de calculator cu scopul de a spori percepția actuală a unei persoane. (*Augmented Reality in Urban Places* - Mark Graham, Matthew Zook, Andrew Boulton - <http://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1111/j.1475-5661.2012.00539.x/full>)

²⁰ VR = *Virtual Reality* = realitate virtuală = experiență interactivă, imersivă, generată de calculator (apud. Marie-Laure Ryan - *Narrative as Virtual Reality*, Ed. The Johns Hopkins University Press, Baltimore, 2001, p. 2)

I. TEATRUL ȘI EVOLUȚIA *HIGH-TECH*

“Ce este teatrul? Un fel de mașinărie cibernetică.”²¹

Pentru a înțelege limbajul spectacolelor multimedia / *mixed media* sau al *performance*-urilor digitale²² / *new media*, trebuie să știm că teatrul pe care îl vedem astăzi, nu a fost la fel dintotdeauna. Pentru a putea experimenta limbajele multimedia, *new media* sau ale realității virtuale, trebuie să parcurgem un drum inițiat în urmăii în timp, perioadă care s-a interesat de teatralitatea teatrului și în care teoriile teatrale au revoluționat spectacolul pe care îl cunoaștem azi. Aceste perioade au influențat teatrul să devină multimedial, apoi, odată cu apariția calculatorului, să devină digital și, mai mult, virtual.

“Digitalul este mai mult un concept pur tehnic, limitat în origini, dar extins în aplicările sale. Este un mod particular de a descrie lumea reală, o tehnică specială de codare a datelor senzoriale (sunet, muzică, mișcare, decor, costume, etc.) care permite acelei informații să fie comutată, alterată, manipulată și interpretată într-o manieră inteligentă și complexă. Aceasta include multimedia și interactivitatea în maniera în care ai o trusă care se dezvoltă constant cu efecte teatrale care au fiecare inteligența proprie, sensibilitate și subiectivitate, devenind personaje pe scenă. Și am argumenta că digitalul este o nouă paradigmă²³ în teatru și *performance*.”²⁴

Conform lui Lev Manovich, limbajul *new media* se subordonează unor principii: **digital** (are o reprezentare numerică printr-un cod digital),

²¹ Roland Barthes - *Littérature et signification* în *Essais critiques*, Seuil, 1991, (trad. liberă)

²² Spectacole în care calculatorul a jucat un rol esențial în conținutul, estetica și distribuția lor: teatru *live*, dans, artă performativă care încorporează proiecții create sau manipulate digital, spectacole robotice sau de VR, instalații sau lucrări teatrale care folosesc echipament computerizat sau tehnici telematice, activități sau performance-uri care sunt accesate prin ecranul calculatorului (Steve Dixon - *Digital Performance (A History of New Media in Theatre, Dance, Performance Art and Installation)*, Ed. MIT Press, London, England, 2007, p. 3 (trad. liberă)

²³ Totalitatea formelor flexionare ale unui cuvânt. ♦ Ansamblu de termeni, aparținând aceleiași categorii gramaticale, care se pot substitui unul cu altul (www.dexonline.ro)

²⁴ Steve Dixon - *Digital Performance (A History of New Media in Theatre, Dance, Performance Art and Installation)*, Ed. MIT Press, London, England, 2007, Prefață xi (trad. liberă)

modular (piese de lego cu aceeași structură asamblate la o scară largă fără să-și piardă identitatea; exemplu: pixelii care construiesc o imagine digitală), **automatizat** (cele două principii de mai sus permit diferite operații automatizate - Inteligența Artificială - A.I. - și diferite dispozitive inteligente / *smart*), **variabil** (mutabil, nu este pentru totdeauna, poate suferi schimbări în permanență), **transcodabil** (poate fi transformat în diverse formate).²⁵

Janet Murray vorbește și ea despre o metodologie a sistemelor narative din mediul digital care are patru principii ²⁶: sunt procedurale (programabile), participative (interactive), spațiale (reprezentări tridimensionale) și enciclopedice (stocate într-o bază de date).

Astfel, toate aceste principii trebuie privite ca unelte de lucru care deschid noi zone de exploatare în domeniile artistice și noi modalități de a transmite informații (așa cum a fost invenția tiparului pentru distribuirea cărților - Johannes Gutenberg, 1450). Ele formează un nou limbaj cu noi caracteristici cum ar fi imersiunea²⁷, interacțiunea și structura multiliniară (hipertextualitatea²⁸) care se regăsesc și în trecut sub alte forme, non-digitale. Acestea trebuie inventariate la început de drum cu scopul de a depăși limitele actual existente, pentru a stabili instrumentele de bază în procesul de creație interdisciplinară menite să devină componente active în spectacol.

Howard Rheingold, găsește în ontologia realității virtuale trei aspecte independente și le descrie ca fiind mediumul teatrului de ultimă generație: “Una este **imersiunea**, fiind înconjurat de o lume tridimensională, alta este **abilitatea de a te plimba** prin această lume și alegerea punctului propriu de vedere, și a treia **este manipularea**, posibilitatea de a pătrunde în această lume și de a o manipula.” ²⁹ De asemenea, Michael R. Heim afirmă și el că “definiția realității virtuale include mai mulți factori: realitate artificială, atunci când mișcările corpului utilizatorului se îmbină cu

²⁵ Lev Manovich - *The Language of New Media*, MIT Press, 2002, format electronic, p. 49 (trad. liberă); Profesor de știința calculatoarelor la City University of N.Y. și autor de cărți de teorie *new media*

²⁶ Janet Murray - *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*, The Free Press, New York, 1997, p. 71

²⁷ dispută fenomenologică care analizează simțul ”prezenței” prin care utilizatorul se simte conectat corporal în realitatea virtuală (Marie-Laure Ryan - *Narrative as Virtual Reality*, Ed. The Johns Hopkins University Press, Baltimore, 2001, p. 15)

²⁸ organizare informațională în baza de date a calculatorului care îi permite utilizatorului să obțină informații din mai multe documente prin accesarea cuvintelor sau a pozelor subliniate (<http://www.merriam-webster.com/dictionary/hypertext> - trad. liberă)

²⁹ Howard Rheingold - *Rheingold's Reality*, în *Cyberstage 1*, 1994, p. 34 (trad. liberă); Critic, scriitor și profesor, specializat în comunicări media moderne

imaginile generate de calculator pentru a reda o imagine unică; **interactivitate**, atunci când utilizatorul intră într-o clădire cu ajutorul interacțiunii cu *mouse*-ul, **imersiune**, atunci când utilizatorul își pune ochelarii care îi permit să vadă o lume animată tridimensională.”³⁰ Aceste caracteristici (interactivitate, imersiune) sunt primordiale în construcția proiectelor de realitate virtuală, dar mai ales în jocurile video. Ele sunt analizate în relație cu jocurile video în capitolele II, IV, V și VI unde vom vedea că există mai multe tipuri de imersiune și interactivitate.

Folosirea acestor tehnologii în teatru, contribuie la o nouă formă spectaculară, un spațiu hibrid, un teatru *high-tech*³¹ care se manifestă sub diferite forme, după cum vom vedea în paginile de mai jos.

I. 1. Curentul tehnologic - Technocultura de la Revoluția Industrială la Revoluția Digitală

Revoluția Industrială (secolul XVIII - XIX) a avut un impact major asupra multor domenii de activitate, dar mai ales în mentalitatea populației. Omenirea a conștientizat condiția sa în raport cu puterea tehnologiei dând naștere teoriei evoluționiste (Darwin- *Originea speciilor*, 1859), genului *science-fiction* (Jules Verne, 1800) și distopiilor.

Stéphane Manfredo definește *science-fiction* ca fiind un gen în care știința se întâlnește cu imaginația privind evoluția umanității.³² Pentru mine, acest moment reprezintă una dintre primele manifestări artistice care au deschis drumul către explorarea limbajului și formelor tehnologice. Începând de la *Frankenstein*, *Prometeul Modern* a lui Mary Shelley, până la *R.U.R* a lui Karel Čapek, *Minunata lume nouă* a lui Aldous Huxley și până la filmul *The Matrix* (Lana și Lilly Wachowski, 1999) și jocul video *Bioshock* (joc de împușcat la persoana I / *first person shooter*, inspirat de autori precum George Orwell, creat de 2K Games și Irrational Games, 2007), ele sunt deja repere clasice care au revoluționat prin perspectiva nouă asupra tehnologiei și posibilității acesteia, atât la nivel ideologic (temele și subiectele pe care le abordează), cât și la nivelul procesului de creație (efecte speciale, imagine procesată / de sinteză, etc). Eu definesc această preocupare pentru tehnologie manifestată în mai multe domenii artistice și nu numai, **curent tehnologic** sau ceea ce René Berger denumesc **technocultură**, techno-artă. “Noi fenomene, noi tipuri de interpretare, noi

³⁰ Michael Heim - *The Metaphysics of Virtual Reality*, Oxford, University Press, 1992, p. 160, (trad. liberă); Autor american, cunoscut drept “filosoful cyberspațiului”

³¹ *High - technology* = tehnologie de ultimă generație

³² Stéphane Manfredo - *La science-fiction. Aux frontières de l'homme*, Ed. Gallimard, 2000

tipuri de explicații văd lumina zilei. În acest fel, culturile istorice, izvorâte din tradiție, suportă o mutație decisivă. [...] Trebuie să constatăm că în lume se elaborează “tehnologii hibride”, cunoștințe, credințe și valori în ceea ce am numit **Tehnocultură...**”³³ (arta video, arta digitală, infografia - grafică computerizată -, holografia³⁴, reprografia³⁵, telematica artistică³⁶, realitatea virtuală, viața artificială, Internetul). Berger numește toate acestea arte tehnologice, sau **Tehno-artă**, ceea ce unește vizând o finalitate artistică și o relație strânsă cu noile tehnologii.³⁷

Cinematograful, de altfel, rezultat al Revoluției Industriale și “copilul” tehnologiei în artă, a însemnat calea de acces către noi forme de artă (arta video, instalații, etc.), cât și hibridizarea lor. Îmbinarea dintre teatru și film a condus la apariția spectacolelor de tip multimedia prin folosirea proiecției, dar și la schimbarea dramaturgiei, scenografiei și regiei acestora. “Teatrul, prin competiție cu filmul, a devenit mai cinematografic în concepțiile sale spectaculare: textele dramatice și-au scurtat scenele, s-au montat scene în paralel, s-au utilizat *flashback*³⁸-uri, iar regia de scenă a folosit lumina pentru a crea iluzia de montaj prin dizolvarea ei treptată. Acestea au condus la intensificarea experienței teatrale și la apropierea aproximativă de controlul absolut al filmului asupra timpului și spațiului și la dirijarea atenției spectatorilor.”³⁹

Nu în ultimul rând, după cum menționez și în introducere, Revoluția Digitală (1950-1970), „cunoscută și sub numele de a treia Revoluție Industrială, care a însemnat trecerea de la mecanic / analog la tehnologie electronică / digitală”⁴⁰ s-a resimțit și în domeniile artistice

³³ Apud. René Berger, teoretician important al artei contemporane, într-o intervenție la aniversarea Asociației Internaționale a Criticilor de Artă

³⁴ Procedeu de înregistrare a imaginii spațiale a unui obiect care folosește lumina laserului atât pentru înregistrare, cât și pentru redare (www.dexonline.ro)

³⁵ Nume generic pentru procedeele tehnice de multiplicare a textelor (www.dexonline.ro), *copy art*

³⁶ Tehnică de transmitere și prelucrare automată a informației la mare distanță prin intermediul sateliților și a altor procedee moderne de comunicație (rețele), www.dexonline.ro

³⁷ apud. Prof. Univ. Dr. Cristian Pepino - *De la video la virtual (Imaginea în spectacolul contemporan)*, UNATC Press, București, 2007, p. 14-15

³⁸ Instrument scenaristic care înlocuiește elipsele neexplicate din narațiune / Scenă introdusă în timpul acțiunii prezente care relatează un eveniment din trecut (David Bordwell - *Grandmaster Flashback*, <http://www.davidbordwell.net/blog/2009/01/27/grandmaster-flashback/>)

³⁹ Steve Dixon - *Digital Performance (A History of New Media in Theatre, Dance, Performance Art and Installation)*, Ed. MIT Press, London, England, 2007, p. 10 (trad. liberă)

⁴⁰ Manuel Castells - *The Information Age, Volumes 1-3: Economy, Society and Culture*, Cambridge, Mass., Oxford: Wiley-Blackwell, 1999

precum teatrul (*digital performance*, *virtual performance*, *telematic performance*⁴¹) sau filmul (filmul digital, animația digitală, filmul 3D). „În ultima decadă a secolului XX, calculatorul a jucat un rol dinamic în teatrul *live*, dans și *performance*; noi forme dramatice și genuri de *performance* au apărut prin instalații interactive și pe Internet. [...] Dar se știe că acesta a fost utilizat mai mult ca un agent în *performance*-ul digital pentru remedierea unor forme și strategii vechi și deja consacrate, nu pentru crearea unor fenomene și procese autentice de spectacol inovator.”⁴²

Cu toate acestea, consider că posibilitățile de dezvoltare artistică ale acestor tehnologii sunt nemărginite. Ele încă se află într-un proces continuu de dezvoltare, iar pentru a se stabili în rând cu celelalte arte, trebuie să așezăm câțiva piloni la baza lor. În următoarele capitole voi analiza acest tip de teatru, *high-tech* (teatru care folosește preponderent mijloace tehnologice în spectacole), ce a fost el, ce este acum și ce va fi, precum și modalitățile de explorare ale acestuia, moștenite de la fiecare curent artistic (futurism, suprealism, etc).

I. 2. a. Precursorii teatrului *high-tech* și avangarda

“O analiză a celor mai noi forme de teatru trebuie să se întoarcă mai întâi la avangarda istorică, fiindcă în cadrul acesteia s-a produs pentru prima oară aruncarea în aer a dramaturgiei clasice a celor trei unități, așa cum fusese ea moștenită.”⁴³ Da, sunt de-acord, însă până la avangardă au fost și alți gânditori care au contribuit la forma actuală a teatrului pe care noi o cunoaștem.

Teatrul contemporan și manifestările sale auxiliare (*performance art*, instalații, etc.) este suma mai multor modificări în concepția teatrală a spectacolului de-a lungul timpului. Odată cu mișcarea corpului actorului în spațiu și conștientizarea volumului pe scenă, s-au legat și alte idei privind utilizarea decorului, a costumelor și a luminii. *Opera de artă vie* a lui Adolphe Appia și *Actorul și Supramarioneta* a lui Gordon Craig s-au numărat printre primele reforme în gândirea spectaculară.

Încă de pe atunci se vorbea despre arta teatrală ca “operă de artă totală” : “Oameni demni de toată încrederea ne-au tot spus că arta dramatică ar fi reunirea armonioasă a tuturor artelor; și că, dacă această reuniune n-a

⁴¹ sau *cyberperformance* - o formă a teatrului *live* care are loc în mediul *on-line* (telematic)

⁴² Steve Dixon - *Digital Performance (A History of New Media in Theatre, Dance, Performance Art and Installation)*, Ed. MIT Press, London, England, 2007, p. 1 (trad. liberă)

⁴³ H. T. Lehmann - *Teatrul postdramatic*, Ed. Unitext, București, 2009, p. 69

avut loc încă loc, ar trebui să se depună eforturi pentru a crea, în viitor, opera de artă integrală. Ei au numit chiar, provizoriu, această artă: opera artei viitorului.”⁴⁴ Chiar dacă Appia a demontat această idee prin demonstrarea faptului că arta dramatică este o artă de sine stătătoare (“Mereu suntem înșelați de ideea că această artă reprezintă sinteza armonioasă a tuturor artelor.”⁴⁵), Richard Wagner a mers mai departe cu noțiunea de **Gesamtkunstwerk**⁴⁶. Astfel, el a fost cel care a creat o formă incipientă de **imersiune** în spectacol prin stingerea luminii în sală, ascunderea orchestrei și schimbarea arhitecturală a scenei în scopul centrării atenției spectatorului asupra ei.

Pe de altă parte, “opera de artă totală” este ceea ce Steve Dixon consideră ca fiind “moștenirea *performance*-ului digital și convergența acestuia cu meta-mediul calculatorului modern (îmbinarea tuturor mijloacelor media într-o singură interfață: text, imagine, sunet, video)”⁴⁷. Alfel spus, *performance*-ul digital, adică spectacolul de tip multimedia / *mixed-media*, reprezintă, de fapt, adevăratul **Gesamtkunstwerk** al lui Wagner. Chiar dacă acest concept poate părea la prima vedere o utopie, și eu cred că posibilitățile actuale ale tehnologiilor digitale și VR pot conduce către îmbinarea tuturor artelor către o operă de artă totală. “Dispozitivul virtual de mâine îndeplinește visele de “artă totală” ale utopicilor teatrului de ieri, iar “supramarioneta” lui Craig pare să se încarneze în “actorul de sinteză””⁴⁸. Caracteristicile mediului digital și VR îmbină elemente regăsite mai ales în teatru și film: imersiunea, interactivitatea, multilinearitatea, etc. Toate acestea provin din teoriile teatrale și cinematografice care își pot găsi perfect locul în creațiile digitale (aici se include și teatrul *high-tech*), dacă în teatrul clasic nu au putut fi aplicate cu succes.

Noile forme de reprezentare solicită și noi **paradigme**, noi tipuri de dramaturgie. Spectacolul bazat pe text dramatic, este înlocuit de spectacolul vizual în care accentul cade pe corpul actorului, pe mișcarea acestuia în spațiu, pe ritmurile create de acesta în raport cu geometria decorului. Dansul

⁴⁴ Adolphe Appia - *Opera de artă vie*, Ed. Unitext, București, 2000, p. 11

⁴⁵ Ibidem, p. 18

⁴⁶ Termen folosit de Richard Wagner, tradus prin teatru total. Estetica operei wagniere urmărește o operă sub forma unei sinteze între muzică, literatură, pictură, sculptură, arhitectură, plastică scenică, etc. (Patrice Pavis - *Dictionnaire du théâtre*, Ed. Éditions Sociales, Paris, 1980, p. 189, trad. liberă)

⁴⁷ Steve Dixon - *Digital Performance (A History of New Media in Theatre, Dance, Performance Art and Installation)*, Ed. MIT Press, London, England, 2007, p. 41, (trad. liberă); Profesor, academic și actor englez, co- director la Arhiva Performance-ului Digital

⁴⁸ Béatrice Picon-Vallin - *Hybridation spatiale, registres de présence* în *Les écrans sur la scène, La tentations et résistances de la scène face aux images*, sous la direction de Béatrice Picon- Vallin, L'Age d'Homme, Suisse, 1998, p. 12, trad. liberă

este cea mai întâlnită formă de expresie dramatică. *The Triadic Ballet* este experimentul coreografului Oskar Schlemmer, artist asociat mișcării **Bauhaus**, inspirat din teoriile asupra luminii ale lui Appia. Analizând reconstrucția acestui spectacol⁴⁹, se observă lipsa textului dramatic care este înlocuită de dramaturgia rezultată din coregrafia raportată la spațiul geometrizat, volumele exagerate ale costumelor, ritmul muzicii, precum și gama de culori / cromatica aleasă. Culorile și volumele costumelor dansatorilor contrastează cu spațiul creat. O balerină îmbrăcată într-o rochie albastră al cărei *tutu* seamănă cu un titirez dansează cu mișcări mecanice într-un decor galben în unghiuri drepte. Două personaje îmbrăcate în costume de roboți se mișcă precum aceștia pe o podea care imită tabla de șah. Alte trei personaje îmbrăcate în costume de arlechini, de măsuri exagerate, cu dungi și buline portocalii, indigo, albastre, galbene într-un decor cu trepte roz cântă și dansează în ritm de spectacol asiatic. Doi cavaleri cu o armură care este extinsă până profilul acestora efectuează mișcări coregrafice atât frontal, cât și lateral, creând suspans dramatic. Este un spectacol non-verbal care creează efecte vizuale impresionante doar prin concepția geometrică și dinamica spațiului. Este una dintre primele forme de mișcare futuristă, primele idei abstracte în organizarea spațiului și un pas important în evoluția concepției scenice.

Fundamentele, estetica și filosofia **futuriștilor** (acțiunea paralelă, fotodinamism, actori virtuali, cultul mașinării și “**teatrul sintetic**”) stau la baza noilor media în general și a *performance*-ului digital în particular. “Nu au existat prea multe manifeste pentru *performance*-ul digital, dar manifestele futuriștilor le-ar putea ține locul, singura excepție fiind înlocuirea cuvântului electric cu digital.”⁵⁰ “Probabil dacă dadaiștii și ceilalți avangardiști ar fi dispus de tehnica video, ar fi integrat-o în cadrul expozițiilor lor de la începutul secolului XX, care aveau un caracter accentuat de ceea ce s-a numit mai târziu, după 1960, *performance*, instalații și *happening*”⁵¹.⁵² Futuriștii au căutat o îmbinare “multimedia” a tuturor

⁴⁹ *The Triadic Ballet*: https://www.youtube.com/watch?v=H-N_Hzfe8NE&index=4&list=PLdbfQzqtHuW0jYNb1jUEStlPWflcWexA2

⁵⁰ Steve Dixon - *Digital Performance (A History of New Media in Theatre, Dance, Performance Art and Installation)*, Ed. MIT Press, London, England, 2007, p. 53 (trad. liberă)

⁵¹ Gen de spectacol, apărut în anii 1960, care nu are un text prestabilit, este un eveniment născut din improvizația artiștilor și din participarea publicului prin utilizarea elementelor din realitatea ambientală (de exemplu, televizorul), fără intenția de a povesti ceva sau de a produce vreo morală (Patrice Pavis - *Dictionnaire du théâtre*, Ed. Éditions Sociales, Paris, 1980, p. 198, trad. liberă);

⁵² Prof. Univ. Dr. Cristian Pepino - *De la video la virtual (Imaginea în spectacolul contemporan)*, UNATC Press, București, 2007, p.31

artelor și au exaltat legătura dintre artă și tehnologie. Prin urmare, putem afirma că preocupările futuriștilor și avangardiștilor au condus la ceea ce astăzi numim spectacol multimedia sau *high-tech*.

Revoltați pe teatrul de la vremea respectivă (“paseist”) și considerându-l greșos, pedant psihologic, explicativ, diluat, meticulos, static și mucegăit, futuriștii au propus o nouă formulă a teatrului: sintetic, dinamic, simultan, autonom, alogic, ireal. **Sintetic** înseamnă concentrat în puține minute, cuvinte, gesturi, situații, simboluri, idei. **Netehnic** se referă la distrugerea structurilor și regulilor de construcție a spectacolului (“**Tehnica** care de la greci până astăzi, în loc să se simplifice, a devenit din ce în ce mai dogmatică, prostesc de logică, meticuloasă, pedantă, sufocantă”⁵³). **Dinamic / Simultan** presupune improvizația, intuiția, iar simultaneitatea constă în montarea în paralel a scenelor din care rezultă dinamismul. **Autonom, alogic, ireal** propune o viziune sinceră asupra realității montate ca atare pe scenă, care să fie imprevizibilă, fragmentară, rapidă, abolită de orice regulă.

Cu această formulă considerau futuriștii că se va naște un teatru nou, un teatru care să “înfrângă” concurența cu cinematograful. Analizând aceste caracteristici propuse de ei, putem descifra câteva asemănări cu principiile filmului: fragmentarea acțiunii și montarea scenelor în paralel (dinamica imaginii) este ceea ce a reușit să fie o emblemă a cinematografului.

În plus, chiar și fotografia pentru futuriști trebuia să exprime dinamică (**fortodinamism**) în ipoteza unei “drame de obiecte imobile și mobile; și combinarea dramatică de obiecte mobile și imobile”⁵⁴. Steve Dixon susține că această tehnică reflectă paradigmele binare și multifuncționale ale tehnologiei calculatorului. “Tehnicile aplicate de futuriști în fotografie și pictură care exprimă mișcarea în relație cu timpul au aceleași paralele cu efectele de mișcare digitale și imaginile multiplicat care sunt folosite des în spectacolele de dans digital. [...] Astăzi, aceste efecte stroboscopice de mișcare se regăsesc, de exemplu, în producția *Les Entrailles de Narcisse* a teatrului Bud Blumenthal⁵⁵ și *Scanned* al lui Christian Ziegler”⁵⁶.

Din *trailer*-ele care circulă pe Internet, putem observa că cele două spectacole de coregrafie folosesc proiecții cu efecte stroboscopice de mișcare. Ambele urmăresc un dansator care se mișcă frenetic pe fundalul unei producții muzicale electronice cu sunete industriale și zgomotoase, imaginile dansatorului fiind scanate, preluate de un calculator și redată cu aceste efecte (*Scanned*). Captarea mișcării a atins, astăzi, un nou nivel odată

⁵³ Filippo Tommaso Marinetti - *Manifestele futurismului*, Ed. Art, București, 2009, p. 147

⁵⁴ Ibidem, p. 206

⁵⁵ Bud Blumenthal, *Les Entrailles de Narcisse*, 2001, <https://vimeo.com/80555457>

⁵⁶ Christian Ziegler, *Scanned*, 2000, <https://www.youtube.com/watch?v=-UsUO6Ei2To>