MINISTERUL EDUCAȚIEI ȘI CERCETĂRII
UNIVERSITATEA DE ARTE DIN TÂRGU MUREȘ
ȘCOALA DOCTORALĂ TEATRU ȘI ARTELE SPECTACOLULUI

REZUMAT

DILEME ARTISTICE,
PARADIGME MULTIMEDIA
ȘI PRACTICI DIGITALE
– EXCURS –

Conducător de doctorat:
Prof. univ. dr. habil. Sorin-Ion CRIȘAN

Student-doctorand:
Gabriel PRICOP

2025

Rezumat

Teza „Dileme artistice, paradigme multimedia și practici digitale – Excurs“ explorează, folosind metoda cercetării prin practică, modul prin care tehnologia și noile media dau sens redefinirii identității teatrale, pornind de la experiențe creative personale pentru a ilustra potențialul noilor tehnologii în domeniul artelor performative. Scopul acestei cercetări a fost de a chestiona, prin documentare directă a experiențelor artistice, dar și pe baza unor modele relevante de bună practică din teatrul internațional, rolul practicilor digitale și multimedia în crearea unei emoții împărtășite *aici și acum*, identificarea de perspective și direcții posibile, dar și descrierea unor contexte practice pentru relația dintre teatralizare și digitalizare.

Am adoptat o metodologie care să reflecte o abordare mixtă, pentru care am combinat literatura de specialitate din domeniul performativității digitale și a integrării multimedia în artele spectacolului, folosind în susținerea tezei studii de caz personale, bazate pe analizarea și evaluarea rezultatelor pe care le-am obținut, în propria mea experiență de lucru în teatru, prin implementarea practicilor specifice noilor media. Este vorba despre practici observate în lucrul la performance-uri online și offline, precum *Ziua Z*, *#acedesiguranță*, *Exeunt* sau *O întâmplare ciudată cu un câine la miezul nopții*.

Metoda de „cercetare prin practică“, definită în lucrări seminale din acest domeniu, precum *Practice as Research: Approaches to Creative Arts* (Estelle Barrett și Barbara Bol – redactori), *Blood, Sweat and Theory: Research through Practice in Performance* (John Freeman) sau *Visualizing Research – A Guide to the Research Process in Art and Design* (Carol Gray și Julian Malins), este una a procesului, nu a concluziilor definitive – deschide perspective, conversații, dezbateri. Este ceea ce mi-am propus prin această teză – nu să lansez o teorie despre practicile digitale, ci să facilitez un schimb de idei, de interpretări, de-a lungul istoriei și tradițiilor culturale, creând un cadru pentru dialog artistic.

Și asta pentru că în artele performative nu putem vorbi despre „probe de laborator“, analizate și etichetate, despre categorii rigide și absolutizări, ci avem de-a face cu un mediu dinamic, fluid, de transformări, chestionări și căutări. Consider că această dinamică tehnologie-societate-cultură este extrem de importantă în orice demers de cercetare și că fiecare concept abordat necesită o raportare la momentul și tabloul istoric, iar această lucrare reprezintă poate un prim pas în această direcție, unul de testare și de chestionare.

Este un tip de cercetare alternativă care mi-a permis să explorez nu doar aspectele tehnice și teoretice ale practicilor digitale și multimedia, ci și să investighez experiențele și provocările întâlnite în practica mea artistică. În special în contextul pandemic, adaptarea la noile platforme digitale a fost esențială pentru ideea de teatru ca artă vie, iar această teză își propune să ofere o perspectivă (subiectivă) asupra modului în care tehnologia a influențat și a transformat modul în care eu, ca regizor de teatru, gândesc și creez un spectacol.

Totodată, am încercat să evidențiez importanța creației colaborative și a schimbului de idei între artiști și tehnologii, în crearea unor noi forme de expresie și în explorarea potențialului mediului online. Consider că o astfel de cercetare, deși nu este una exhaustivă, poate servi drept punct de plecare pentru studii și conversații viitoare, în cadrul comunității artistice și academice – contribuind, dacă nu la înțelegerea deplină impactului tehnologiei asupra artelor spectacolului, măcar la punerea în discuție a unor aspecte ale sale.

Capitolul I al tezei - *Context și tehnologii* - este cel în care am explorat relația dintre tradiție teatrală și noua tehnologie, punând accent pe modul în care progresul tehnologic s-a reflectat, de-a lungul timpului, în artele spectacolului, de la *deus ex machina* până la sistemele IA, care generează transformări ale scenografiei, în timp real. Mi-am dorit să subliniez impactul pe care noile tehnologii l-au avut, de-a lungul vremii asupra formelor tradiționale de spectacol, aducând astfel în discuție modalitățile care mediile digitale și interactive pot fi valorificate teatral. Am abordat, în cadrul acestui capitol, evoluția noțiunii de „liveness“, de emoție împărtășită, *aici și acum*, de ambele părți ale ecranului și scenei, dar am adus în discuție și schimbarea paradigmelor de receptare. Intenția a fost de a identifica anumite momente importante în evoluția teatrului digital și a practicilor multimedia, atât în contextul anumitor prefaceri istorice sau societale, cât și având în vedere progresul tehnologiei și al mediului virtual, ca spațiu performativ.

În acest sens, primul capitol a urmărit să adreseze câteva întrebări esențiale pentru evoluția teatrului în vremea digitalului: în ce fel tehnologia influențează relația dintre artiști și (tele)spectatori, dintre artă și societate? ce posibilități creative deschide mediul digital, atunci când vorbim despre interdisciplinaritate, și cât de fluide sunt granițele sale? care sunt avantajele și riscurile folosirii tehnologiilor digitale în teatru?

Sunt întrebări care m-au ghidat în cercetarea anumitor curente și direcții artistice (futurism, Bauhaus etc), a unor pionieri ai artei digitale (Nam June Paik, Laurie Anderson, Merce

Cunningham, John Cage etc), artiști vizionari care integrat creativ tehnologia în opera lor, transformând fundamental modul în care receptăm și creăm arta în zilele noastre.

În privința performance-urilor și instalațiilor multimedia discutate în acest capitol, tehnologia nu doar că a înlesnit crearea unor noi formule de expresie artistică, ci a contribuit și la democratizarea accesului la teatru, precum și alte forme de spectacol. În acest sens am investigat modul în care noile media pot contribui la crearea unor experiențe interactive și imersive, atunci când tehnologia nu este folosită doar ca instrument auxiliar, ca artificiu estetic, ci ca partener/protagonist în procesul de creație, influențând atât mediul artistic, cât și mesajul. De aceea, pornind de la conceptul de *teatru ca primă mașinărie virtuală*[1], dezvoltat de profesorul Mark Reany, capitolul abordează și necesitatea existenței unui dialog constant între artiști și specialiști în tehnologie și noile media pentru a valorifica potențialul creativ oferit de mediul digital, însă fără a afecta în vreun fel esența teatrului.

Am descoperit așadar o bogată și extrem de interesantă tradiție a integrării tehnologiei în teatru (multimedia și digitală), atât la nivel experimental, cât și ca direcție artistică asumată.

Capitolul II – *Spațiul performativ. Oriunde. Aici* - este cel în care mi-am propus să înțeleg, mai ales din propria mea experiență și studiind câteva exemple de bune practici ale artiștilor internaționali, ce înseamnă „aici“ în teatru, tipuri de spații teatrale, tipuri de raportare a performerilor la aceste spații: fie că vorbim despre scenografii virtuale, holograme cu care interacționează, animații video sau spațiul lor personal, care se transformă în „decor“.

În acest capitol, am discutat, prin urmare, despre diverse tipuri de spații performative, explorând, prin intermediul unor studii de caz, (re)configurarea spațiului de joc și a modurilor de receptare, atât online, cât și offline. Prin studierea câtorva exemple de bune practici ale artiștilor internaționali, dar și prin analizarea propriilor mele proiecte, mi-am propus să înțeleg rolul spațiului teatral în crearea unei experiențe teatrale complete și complexe. De la scenografii virtuale și holograme interactive, până la animații video și utilizarea spațiului personal ca decor performativ, am folosit spectacolele pe care le-am regizat ca studii de caz pentru felul în care mediul ales contribuie la crearea unei experiențe imersive și (potențial) interactive.

---

[1] Mark Reaney, *apud.* David-Michael Allen – „The Nature of Spectatorial Distance in VR Theatre”, în *Theatre in Cyberspace: Issues of Teaching, Acting, and Directing*, Stephen A. Schrum (red.), American University Studies, seria XXVI, Theatre Arts, vol. 28, Peter Lang Publishing, New York, 1999, p. 242.

Însă după cum am spus, cel mai important mi s-a părut să cercetez rolul pe care îl au noile tehnologii în redefinirea conceptului de „aici și acum“, atunci când vorbim despre teatru. De aceea, în lucrul direct cu actorii, pe scena fizică, dar și virtuală, am observat felul în care funcționează interacțiunea și comunicarea cu publicul, atunci când schimbăm platformele tradiționale de receptare și reprezentare.

Este, prin urmare, un capitol care analizează o anumită direcție din evoluția spațiului performativ în teatrul mai mult sau mai puțin contemporan, punând accent pe practicile digitale și multimedia în creația scenică, pornind de la modele tradiționale și până la forme inovatoare, și viziuni interdisciplinare, care redefinesc atât experiențele publicului, cât și pe cele ale artiștilor.

În mediul digital, spațiul performativ devine unul fluid, în continuă schimbare și transformare, influențat de interacțiunea cu mediul virtual și procesele specifice acestuia, fluxul constant între real și virtual. Am adus, în acest sens, în discuție un spectacol-instalație al companiei 3 Legged Dog, care a explorat în *Fire Island* un spațiu performativ fluid, reorganizând spațiul și integrând tehnologiile digitalizate.

Una dintre ideile principale ale capitolului este că abordările interdisciplinare sunt necesare, poate chiar esențiale, în dezvoltarea unui spațiu performativ adaptat și adecvat realităților artistice contemporane. Pentru a aplica metodele specifice cercetării prin practică, am folosit drept exemplu studii de caz din teatrografia personală, referindu-mă la spectacole care integrează elemente de dans, teatru și new și multimedia într-un spațiu fluid, de tip imersiv, precum *Dragoni*, o instalație interactivă și performativă, sau *Tigrul din orașul nostru*, care combină elemente de teatru clasic cu practici multimedia și holograme pentru a crea o experiență artistică puternică, în care multidimensionalitatea spațiului joacă un rol esențial. Este vorba despre o explorare a esteticii spațiului, real și virtual, în care imaginea, modul în care este transformată și reformulată, influențează în mod direct percepția spectatorului. Un alt exemplu este spectacolul *Pisica verde* care utilizează imersiunea sonoră pentru a construi o experiență a „interiorității“ colective, așa cum în *O întâmplare ciudată cu un câine la miezul nopții* aceeași experiență, dar de imersiune vizuală, este creată prin intermediul proiecțiilor multimedia și al mecanismelor sceno-tehnice. Abordări similare am folosit și în alte spectacole analizate pe larg, precum *UFO* și *IN BETWEEN*, în care noile medii și tehnologii sunt folosite pentru crearea unor realități și percepții alternative.

Mi se pare important să discutăm despre cum practicile digitale și multimedia influențează spațiul performativ, având un potențial important pentru dimensiunea de storytelling a

spectacolului. Este o perspectivă din care am vorbit, în cadrul acestui capitol, și despre spectacolele regizorului Erwin Piscator sau ale companiei Builders Association, ca mod în care tehnologia susține, definește și conturează povestea, devenind o structură de forță a narațiunii, nu ca element exterior. M-a interesat să descopăr modul în care noile tehnologii și interdisciplinaritatea transformă și pot transforma spațiul performativ, într-un mediu fluid, deschizând drumul către noi forme teatrale, senzoriale, digitale, virtuale, un ecosistem artistic imersiv și interactiv.

În următorul capitol am avut în vedere restricțiile care m-au făcut, la nivel personal, să mă axez pe cercetarea mediilor digitale, un rol important în acest sens jucându-l pandemia de Covid-19. Consider că, în ciuda condiționărilor și limitărilor impuse de contextul pandemic, faptul că artiștii au fost nevoiți să găsească soluții creative, uneori radicale, pentru a crea un context artistic, dar și o comunitate, în care oamenii să se poată aduna laolaltă, a fost unul esențial. Aceasta este tema pe care am abordat-o în Capitolul III – *Regia și dramaturgia. Excurs personal*, în care am explorat mai aplicat modul în care am învățat eu, ca regizor, să lucrez cu instrumentele noului mediu, despre cum s-au desfășurat repetițiile online și despre câte resurse tehnice sunt necesare pentru a genera o emoție. Cel mai mult m-a interesat să descopăr aspectul de „aici și acum“ al unui spectacol de teatru (tele)prezent în spațiul digital, al unor platforme transformate în scenă.

Și consider că este un privilegiu pe care unii dintre noi l-am avut, de a ne putea adapta la noul mediu, de a descoperi noi resurse, noi soluții artistice și tehnice, un privilegiu care nu a însemnat doar conectarea cu spectatorii de dincolo și dincoace de ecrane, ci și posibilitatea de a continua proiecte dezvoltate anterior. Pentru această incursiune în spațiul performativității digitale, am folosit ca punct de pornire pentru ipostazierea demersurilor dramaturgice, în spațiul digital, cele cinci caracteristici-cheie pe care le propun Randall Parker și Kim Jordan pentru acest mediu: integrare, interactivitate, hipermedia, imersiune și narativitate.[2]

În capitolul *Regia și dramaturgia* mi-am dorit să discut mai aplicat despre modul în care implementarea noilor tehnologii și „migrarea“ teatrului către mediul digital au transformat lucrul la un spectacol. În centrul acestui capitol se află conceptul de *mediaturgie*, ca expresie a interacțiunilor complexe dintre platformele digitale și structura narativă și vizuală a unui spectacol. Bonnie Marranca folosește termenul „mediaturgie“ pentru a descrie producțiile care înglobează

[2] Ken Jordan și Randall Packer (red.) – *Multimedia: From Wagner to Virtual Reality* 2002, WW Norton & Company, New York, p. XXXV.

mai multe tipuri de (new) media într-un performance. Aceasta redefinește modul în care se scrie, se joacă și se receptează teatrul contemporan, integrând tehnologia în structura narativă și estetică a spectacolului. Prin urmare, tehnologiile digitale nu au doar un simplu rol decorativ, ci sunt parte integrantă din procesul creației teatrale.

Este un capitol-mărturie pentru felul în care eu, ca regizor de teatru, am simțit nevoia de a-mi redefini rolul artistic și de coordonare a producției în noul context, al interacțiunilor virtuale, „distanțate social“ și fragmentate. Primul aspect important l-a reprezentat legătura dintre spațiul performativ și dramaturgie și asta deoarece mediul de reprezentare influențează profund modul în care se scrie și se receptează un spectacol. Propria mea experiență artistică a arătat că mediul online este mai deschis spre experiment astfel încât am învățat să gestionez un nou tip de vocabular și de limbaj teatral, care a inclus noțiuni despre echipamente de hardware și software, despre protocoale și limbaje de programare, ca instrumente esențiale pentru producțiile teatrale digitale.

Contextul pandemic și post-pandemic a impus găsirea unor soluții alternative pentru a face teatru, pe care le voi dezvolta din perspectiva experienței personale – repetiții desfășurate pe Zoom, workshopuri online, descoperirea și „îmblânzirea“ platformelor de streaming – aspecte care au modificat într-o măsură semnificativă relațiile de lucru cu actorii, dramaturgii, scenografii și publicul. În noile condiții, de creație și de viață, rolul meu de regizor a devenit și unul de arhitect al tehnologiei, coordonator al platformelor și de coordonator un arhitect al unei „scene virtuale“, în care prezența fizică, atât a performerilor, cât și a spectatorilor, a fost substituită prin „prezența“ digitală, iar spațiul performativ a devenit definit de interfețe, ecrane și conexiuni mai mult sau mai puțin stabile.

Prin studiile de caz asupra spectacolelor *Ziua Z*, *#acedesiguranță*, *Exeunt* și *Live*, m-am referit la metodele și procesele pe care le-am folosit în adaptarea la mediul necunoscut al scenei digitale și la relația dintre (tehno)dramaturgie și estetica noului spațiu de spectacol. Mi-am dorit să evidențiez trecerea de la regia de teatru ancorată în spațiul concret al scenei, către o regie hibrid, la o negociere cu mediul digital, integrând, în timp real, proiecții video, animații, interactivitate, montaj live etc.

Este un capitol care subliniază necesitatea ca un regizor să se transforme, într-un astfel de context, într-un coordonator de conținut digital, de fluxuri de imagine și sunet, de medierea relațiilor dintre uman și tehnologic, în demersul performativ. În același timp, m-a interesat modul în care un spectacol de teatru digital se deconstruiește și se reconstruiește în funcție de posibilitățile

și potențialitățile platformei utilizate, dar și cum conceptul de *scenă digitală* poate fi (re)definit în contextul teatrului postdramatic. Prin urmare, regia de teatru, în mediul digital, devine o formă de *intermedialitate*, descriind noi formule de expresie teatrală în spațiul virtual.

În Capitolul IV – *Perspective ale vizionării și receptării. Scena-ecran*, accentul cade asupra a ceea ce „vedem", a ceea ce „privim" la teatru, asupra percepției spectatorilor despre ceea ce se petrece pe scenă, off sau online. Este o etapă a lucrării care analizează mutațiile recente privind modul în care receptăm spectacolele de teatru, în contextul extinderii spațiului performativ către dimensiuni digitale, hibride sau intermediale. Am pornit în acest demers de cercetare de la premisa că experiența spectatorului este profund influențată de formatul și platforma de mediere a actului artistic – de la vizionarea în sala de teatru până la accesarea unui link online, în acest sens, să înțeleg care pot fi implicațiile acestor noi formule performative asupra relației emoționale, cognitive și senzoriale dintre artiști și spectatori, precum și asupra statutului „spectatorului-privitor" ca participant implicat sau distanțat.

Prin investigarea spațiului și a perspectivelor spectatorului, capitolul urmărește felul în care receptarea unui spectacol de teatru este modelată și influențată nu doar de conținutul estetic, ci și de tehnologiile implementate și de contextul de vizionare. În ceea ce privește spectacolele de teatru digital, am constatat că ecranul nu este doar un canal de difuzare, ci o scenă în sine, cu propriile reguli, o „fereastră" care reformulează noțiunea de „aici", de proximitate și prezență. Am adus în discuție, în cadrul capitolului, și ecranul adus pe scenă – ca obiect de decor performativ sau instrument scenografic – care devine partener de joc, unealtă dramaturgică sau de crearea a unei perspective multidimensionale.

M-au interesat, în desfășurarea acestei cercetări, și reacțiile spectatorilor, atât *offline,* cât și *online*, în funcție de gradul de imersiune al montării, de interactivitatea sa, dar și de tipul de vizionare propusă (individuală, colectivă, în spațiul personal sau într-o sală de spectacol).

Analiza s-a bazat pe studii de caz relevante, din propria mea activitate, precum instalația performativă *INT.EXT.* sau spectacolul *Blasted* (performance-uri mediate de ecranul-fereastră), precum și pe analize ale arhivelor digitale de spectacole, într-o discuție mai amplă despre memorie culturală. În acest context, capitolul propune o reformulare a granițelor dintre scenă, ecran și spectator, dintre prezența „aici și acum" și reprezentare.

Prin abordarea acestor teme, am încercat să ofer o perspectivă interdisciplinară asupra procesului de receptare teatrală, considerând negocierea permanentă în care se află spectatorii de teatru cu formele de reprezentare și cu medierea tehnologică a actului artistic.

În acest capitol vorbesc, de asemenea, și despre spectacole pe care le-am regizat în perioada post-pandemică, în care am încercat să testez aplicat ideea de „ecran“ în spațiul realității scenice concrete. Pentru că mi-am dat seama că limbajele noi pe care le-am învățat, provocările tehnice cu care ne-am confruntat, și o (supra)realitate care a influențat modul în care (inter)relaționăm au transformat atât modul în care văd astăzi teatrul, cât și cum se desfășoară repetițiile și procesul general de lucru. Scopul principal a fost de a înțelege modul în care digitalul, procesele și metodologiile sale influențează percepția și experiența vizionării atât online, cât și offline. Mi s-a părut valoroasă explorarea modului în care se modifică raportul dintre observator și observat prin intermediul ecranului, precum și impactul pe care îl are un ecran-fereastră asupra experienței de receptare. Prin urmare, capitul subliniază importanța implicării active a spectatorilor, precum și modul în care tehnologia și interacțiunea (in)directă pot redefini conexiunea interumană și prezența într-un context performativ.

Avatarurile, măștile și interfețele sociale/culturale/tehnologice sunt temele din Capitolul V – *Performeri digitali și avatar*, în care am discutat despre supramarionetele lui Gordon Craig, dar și despre Jeremiah – avatarul, dintr-un spectacol experimental, capabil să răspundă la emoții și să „exprime“ singurătatea, precum și despre *dublul* lui Artaud, concept regăsit în propriile mele spectacole. Prin urmare, este vorba despre o abordare care aduce în prim-plan interacțiunea dintre performer și avatarul (non)digital, precum și modul în care această interacțiune influențează experiența spectatorului. Prin intermediul avatarurilor, am evaluat posibilitatea de explorare a unor noi dimensiuni ale identității și expresivității teatrale, dincolo de limitele corporalității și prin crearea unei relații de conexiune profundă și imersivă între artiști și public.

Conceptul de supramarionete, introdus de Craig, și dublul lui Artaud se regăsesc în spectacolele care folosesc practici multimedia și tehnologii digitale, și în care avatarurile devin instrumente esențiale pentru exprimarea artistică. Dublul digital, precum Jeremiah, despre care discut în acest capitol, amplifică registrul expresiv al performativității, dar contribuie și la o redefinire a tradiției teatrală, combinând realul și digitalul într-un spectacol unitar și coerent. În studii de caz, precum spectacolele *Trădare* și *Exeunt*, pe care le-am regizat, am explorat din dublă perspectivă conceptele de mască și autenticitate, în spațiul scenic și în mediul digital. În acest nou

cadru, ecranul devine un spațiu al dedublării, dar și poate deveni și un mediu al dezvăluirii, al mărturisirii, pentru că jocul actorului se desfășoară simultan pe mai multe planuri – corporal și virtual –, iar relația cu publicul este filtrată și reconfigurată de noile semne și coduri vizuale și teatrale. Prin urmare, conceptul de autenticitate nu mai este asociat exclusiv cu prezența fizică a performerilor, ci poate crea emoție împărtășită chiar într-o realitate simulată digital. Prin urmare, este vorba despre un demers ontologic: performerul este, simultan, prezență și reprezentare, iar spectacolul devine o negociere constantă între real și virtual, între uman și artificial, între gest și cod.

În capitolul V am documentat o parte dintre teoriile și studiile privind semnificația avatarurilor și interfețelor digitale în teatrul contemporan, din perspectiva modului în care acestea transformă relația dintre performer și spectator. Prin intermediul noilor tehnologii, mediul teatral devine un spațiu fluid și dinamic, în cadrul căruia performerii ar putea interacționa direct, atât cu elementele de scenografie virtuală, cât și cu publicul. Această dualitate, între spațiul fizic și cel digital, între om și avatar, între real și artificial, permite redefinirea conceptul de prezență și autenticitate în teatru.

În teatrul digital *viu*, una dintre provocări o reprezintă chestionarea dualității performerului și a spațiului performativ, iar spectacolul *Exeunt* este unul în care am abordat în mod special această dimensiune a cercetării. Aici accentul cade pe prezența fizică a performerilor în spațiul concret al camerelor lor, dar și pe cea digitală, pentru că actorii interacționau, în timp real, cu elemente virtuale. M-a interesat să investighez modul în care ideea de dublu poate fi reconfigurată în contextul interacțiunii dintre corporalitate și tehnologie, atât în spațiul scenic tradițional, cât și în cel digital. Iar capitolul urmărește câteva coordonate importante din evoluția acestei paradigme a „măștii“ către formule teatrale contemporane, în care prezența umană este dublată, augmentată sau chiar înlocuită de avataruri digitale.

Mi-am dorit să observ și să cercetez modul în care aceste entități hibride pot coexista sau se substituie în contextul scenei mediate de ecran, redefinind ideea de prezență, expresivitate și autenticitate artistică. Avatarul nu mai este doar o extensie a corpului, ci capătă un rol performativ important. În special în spectacolele *Trădare* și *Exeunt*, regizate în contexte post-pandemice sau digitale, am explorat relația dintre identitate și reprezentare, între expunere, intimitate și distanțare, prin intermediul unor măști digitale sau reale.

În Capitolul VI – *Viitorul începe acum. Teatru în vremea digitalului* mi-am propus, în primul rând, să deschid o conversație onestă despre comunicarea dintre artiști și public mediată de ecran, despre valoarea experienței teatrale, noul tip de vocabular pe care-l avem la dispoziție, de la teleprezență la teatrul cibernetic și artiștii lui cyborgi, inter-, trans- și multimedia, la ce mai înseamnă întâlnirea cu celălalt și la cum se face schimbul de energie și de emoție, atunci când spațiul de întâlnire este unul virtual. Capitolul propune o chestionare critică a transformărilor profunde apărute în teatru, în contextul digitalizării accelerate și al unor tehnologii emergente, precum Realitatea Virtuală, sistemele de inteligență artificială, bio-arta sau performerii cyborgi. În centrul acestei cercetării se află ideea de potențialități ale unui teatru al viitorului – nu ca viziune utopică, ci ca realitate deja activă în prezentul performativ.

Pornind de la exemplele și studiile de caz anterioare, dar pornind și alte direcții de cercetare, Capitolul VI explorează noile posibilități de expresie scenică, în care faptul că relația dintre artiști și public este mediată de ecrane, platforme de streaming și diferite interfețe, generează un nou tip de limbaj teatral. Am abordat, pe scurt, concepte precum teleprezență, teatru cibernetic și interactivitate digitală, reconfigurând spațiul de întâlnire, definit de Brook sau Grotowski, ca pe un teritoriu virtual. Vorbim despre un vocabular care include cuvinte-cheie precum „rețea“, „codare“, „algoritm“, „interfață“ etc – termeni care definesc noua estetică teatrală, nu doar niște instrumente sau tehnologii noi. În acest sens, capitolul urmărește și câteva dintre și practicile artistice care presupun inter-, trans- și multimedia, care accesează o zonă de polifonie teatrală, multisenzorială.

Cercetarea mea din acest capitol s-a axat pe investigarea sensului pe care îl are întâlnirea cu Celălalt, într-un teatru al viitorului, în care noțiune de „comunitate“ teatrală este într-o permanentă reconfigurare, pornind de la ideea că schimbul de energie și de emoție, dintre actori și spectatori, poate fi posibil și prin accesarea unor noi tipuri de prezență. Mi-am dorit să urmăresc abordări interdisciplinare privind modul în care teatrul se adaptează în permanență și evoluează în raport cu noile tehnologii și realități culturale. Mi-aș dori să fie o conversație deschisă spre a înțelege că practicile digitale și multimedia nu amenință identitatea teatrului, ci reprezintă extindere a granițelor sale, limbajului său, a formelor de expresie și a posibilităților de întâlnire umană, artistică și senzorială.

Utilizarea în artele spectacolului a tehnologiilor emergente, precum realitatea virtuală (VR), realitatea augmentată (AR) și inteligența artificială (IA), poate deschide noi direcții spectaculare,

fiind esențial ca teatrul să rămână un spațiu al experimentului, al laboratorului, al riscului și încercării. Nu mă refer doar integrarea noilor tehnologii în producțiile teatrale, ci mai ales la redefinirea rolului și funcției teatrului în lumea de azi.

În acest context, m-am referit mai ales la faptul că rolul regizorului capătă noi valențe, iar provocarea majoră constă în găsirea unui echilibru între inovația tehnologică și esența umană, emoțională, profundă a oricărui spectacol de teatru. Indiferent de mediul de (re)prezentare, teatrul trebuie să rămână un spațiu al întâlnirii și al schimbului autentic de emoții și idei, un spațiu al prezenței, sub toate formele sale.

Întregul capitol stă, de altfel, sub semnul potențialității, al actualizării și al devenirii, reflectând modul de veșnici ucenici pe care îl avem în raport cu noile tehnologii, așa cum este definit de Kevin Kelly în volumul *Inevitabil*: „[...] dat fiind că ciclul obsolescenței accelerează (durata medie de viață a unei aplicații este de doar 30 de zile!), nu vom avea timp să stăpânim nimic înainte de a fi înlocuit și vom rămâne în modul novice pentru totdeauna. Începător Perpetuu este noua stare implicită pentru toată lumea, indiferent de vârstă sau experiență.“[3]

În *Concluzii*, adresez mai ales semnificația pe care această cercetare a avut-o la nivel personal, ce a însemnat documentarea mai atentă și mai aplicată a acestor teme, precum și potențialul extraordinar al experienței de a îmbina dimensiunea teoretică cu cea practică, ele potențându-se și influențându-se reciproc. Dar și posibilitatea ca acesta să fie primul pas al documentării unei lumi în permanentă schimbare, o lume a proceselor, a devenirii.

Un aspect foarte important este că nu m-au interesat verdictele, ci direcțiile de cercetare speculativă a rolului pe care teatrul poate continua să îl aibă într-un viitor al dispozitivelor, ecranelor și fermelor de servere, pe care deja îl locuim. Tocmai de aceea, abordarea din această teză se axează pe investigarea modului în care tehnologia poate redefini fundamental experiența teatrală, prin transcenderea granițelor scenei convenționale și transformarea într-o platformă fluidă de explorare a intermedialității. În esență, mi-am dorit ca accentul să cadă pe capacitatea teatrului de a se transforma continuu, de a integra noile media fără a-și pierde esența – *un om traversează spațiul (real sau virtual), în timp ce un alt om îl privește*. Astfel, prin această lucrare sper să deschid o discuție despre viitorul teatrului în era digitală și nu numai și despre modalitățile prin care acesta poate rămâne relevant, într-o lume în permanentă schimbare.

---

[3] Kevin Kelly – *Inevitabil,* traducere de Mihaela Sofonea, Editura Art, București, 2023, p.17;

Pentru că nu ne putem imagina viitorul decât pe baza lucrurilor pe care le știm deja, iar viteza de transformare digitală ne demonstrează cât de implauzibilă ar putea fi orice încercare de a intui schimbările, în acest „Prezent Orb“, despre care vorbește tot Kelly[4], în care cele mai importante tehnologii nici nu au fost inventate deocamdată. Tocmai de aceea m-am axat pe studii de caz ale propriilor mele spectacole, pentru că dimensiunea practică a reprezentat întotdeauna o componentă esențială a procesului meu de lucru, care este permanent unul de învățare, de „minte a începătorului“[5], așa cum îl vede și Kevin Kelly. Așa consider că a fost și această cercetare, un fel de șantier de idei, teorii, concepte, testate, experimentate, verificate prin lucrul concret cu tehnicile, tehnologiile și mecanismele propuse. Dar mai ales de investigare și chestionare, la nivel de practică personală, a ideii de *teatru* – ce înseamnă teatru?, ce înseamnă „aici și acum“?, există anumite granițe trasabile și nenegociabile, pentru ca o experiență teatrală să fie „valabilă“?, ce povești se pot spune pe scena reală sau virtuală?

Nu este o teză care își propune să răspundă la aceste întrebări, ci să deschidă o conversație onestă despre una dintre cele mai adaptabile, transformabile, permeabile și mereu surprinzătoare arte: teatrul.

---

[4] *Idem*, p. 21.

[5] Termen provenit din filosofia Zen și dezvoltat și explicat în volumul *Mintea Zen. Mintea începatorului* de Shunryu Suzuki, traducere de Marilena Constantinescu, editura Herald, București, 2015.

BIBLIOGRAFIE

Cărți:

ALLEN, DAVID-MICHAEL – „The Nature of Spectatorial Distance in VR Theatre", în *Theatre in Cyberspace: Issues of Teaching, Acting, and Directing*, Stephen A. Schrum (red.), American University Studies, seria XXVI, Theatre Arts, vol. 28, Peter Lang Publishing, New York, 1999;

ANDERSEN, CHRISTIAN ULRIK și **SOREN BRO POLD** - *Interface Criticism – Aesthetics Beyond Buttons*, Aarhus University Press, Danemarca, 2011;

APPOLONIO, UMBRO (red.) – *Futurist Manifestos*, Village Press, New York,2009;

ARONSON, ARNOLD – *The History and Theory of Environmental Scenography*, METHUEN DRAMA, Bloomsbury Publishing, Londra, 2019;

ARTAUD, ANTONIN – *Teatrul și dublul său*, traducere de Voichița Sasu și Diana Tihu-Suciu, Editura Echinox, Cluj-Napoca, 1997;

AUSLANDER, PHILIP – *Liveness*: *Performance in a Mediatized Culture*, Routledge, Londra și New York, 2008;

BARBA, EUGENIO – *Teatru. Singurătate, meșteșug, revoltă*, traducere de Doina Condrea Derer, Nemira, București; 2010;

BARBA, EUGENIO și **NICOLA SAVARESE** – *Cele cinci continente ale teatrului*, traducere din limba italiană de Vlad Russo, Editura Nemira, București, 2018;

BAUDRILLARD, JEAN – *Simulacre și simulare*, traducere Sebastian Big, Idea Design & Print, Cluj, 2008;

BAUGH, CHRISTOPHER – *Theatre, Performance and Technology*, Palgrave Macmillan, Londra, 2013;

BERGHAUS, GÜNTER – *Avant-garde Performance: Live Events and Electronic Technologies*, Palgrave Macmillan, New York, 2005;

BIRKE, DOROTHEE și **STELLA BUTTER** (red) - *Realisms in Contemporary Culture Theories, Politics, and Medial Configurations*, De Gruyter, 2013, Berlin;

BIRRINGER, JOHANNES – *Kinetic Atmospheres*. Routledge, Londra 2021, (carte citită în format digital, disponibilă la https://www.perlego.com/book/2975313);

BLOOM, HAROLD – *Octavio Paz,* Chelsea House Pub, 2002;

BRAUN, EDWARD – *The Theatre of Meyerhold: Revolution and the Modern Stage*, Londra, 1988;

BRECHT, BERTOLT – „The Radio as an Apparatus of Communication“, în Writings on Literature and Art I 1920–1932, Suhrkamp, Frankfurt am Main, 1967;

- – *Scrieri despre teatru*, traducere Corina Jiva, Editura Univers, București, 1977;

BRENDA LAUREL – *Computers as Theatre*, Addison-Wesley Publishing Company, Reading, Massachusetts, 1993;

BROADHURST, SUSAN – *Digital Practices: Aesthetic and Neuroesthetic Approaches to Performance and Technology*, Palgrave Macmillan, Londra, 2007;

BROOK, PETER – *The Empty Space,* Simon and Schuster, New York, 1996;

BURNETT, ROBERT, **ANNA BRUNSTROM** și **ANDERS G. NILSSON** (red.) – *Perspectives on Multimedia*, John Wiley & Sons, Sussex, 2003;

CARLSON, MARVIN – *Performance*: *A Critical Introduction*, Routledge, Londra și New York, 2003;

CARPENTIER, NICO – *Media and Participation: A site of ideological-democratic struggle*, Intellect, Bristol, 2011;

CAUSEY, MATTHEW – *Theatre and Performance in Digital Culture: From Simulation to Embeddedness*, Londra și New York, Routledge, 2006;

CHAPPLE, FREDA și **CHIEL KATTENBELT** (red.) – *Intermediality in Theatre and Performance*, Rodopi, Amsterdam și New York, 2006;

DIODATO, ROBERTO – *Aesthetics of the Virtual*, State University of New York Press, 2005;

DIXON, STEVE – *Digital Performance: A History of New Media in Theater, Dance, Performance Art, and Installation*, MIT Press, 2007;

DODSWORTH JR., CLARK (red.) - *Digital Illusion: Entertaining the Future With High Technology*, Addison-Wesley Professional, 1997;

DOWLING, JOHN – *Radical Media: Rebellious Communication and Social Movements*, Sage, New York, 2001;

DREYSSE, MIRIAM și FLORIAN MALZACHER - *Experts of the Everyday: The Theatre of Rimini Protokoll*, Alexander Verlag, Berlin, 2008;

ECKERSALL, PETER, HELENA GREHAN și **EDWARD SCHEER** – *New Media Dramaturgy - Performance, Media and New-Materialism*, London, Palgrave Macmillan, 2017;

FISCHER, MICHAEL M. J. – *Anthropological Futures,* Duke University Press, Londra, 2009;

FOUCAULT, MICHEL – *Ordinea discursului – un discurs despre discurs*, traducere de Ciprian Tudor, Eurosong & Book, 1998;

FRIEZE, JAMES (red.) – *Reframing Immersive Theatre: The Politics and Pragmatics of Participatory Performance*, Palgrave Macmillan, 2016;

GEBHARDT, NICHOLAS, **NICHOLE RUSTIN-PASCHAL** și **TONY WHYTON** (red.) – *The Routledge Companion to Jazz Studies*, Routledge, New York și Londra, 2019;

GERGEN, MARY M. și **KENNETH J. GERGEN** – „Qualitative inquiry, tensions and transformations", în Norman K. Denzin și Yvonna S. Lincoln (red.), *The Landscape of Qualitative Research: Theories and Issues*, Thousand Oakes, Sage Publications, 2003;

GIANNACHI, GABRIELLA – *Virtual Theatres*, Routledge, Londra și New York, 2004 (carte citită în format electronic);

GÓMEZ-PEÑA, GUILLERMO și **SAÚL GARCÍA-LÓPEZ** – *La Pocha Nostra: A Handbook for the Rebel Artist in a Post-Democratic Society*, Routledge, Londra și New York, 2021;

GÖTZ, IGNACIO L. – *Technology and the Spirit*, Greenwood Publishing Group, Westport, 2001;

GROPIUS, WALTER ȘI ARTHUR S. WENSINGER (red.) – *The Theater of the Bauhaus*, The Johns Hopkins University Press, Baltimore, 1961;

GROTOWSKI, JERZY – *Spre un teatru sărac*, traducere George Banu și Mirella Nedelcu-Patureau, Editura Unitext, București, 1998;

HADLEY, BREE – *Theatre, Social Media, and Meaning Making*, Palgrave Macmillan, 2017;

Holmes, Thom – *Electronic and Experimental Music: Technology, Music, and Culture*, Routledge, Londra, 2008;

HARWOOD, RONALD – *All the World's a Stage*, Methuen, Londra, 1984;

HAUBEN, MICHAEL și **RONDA HAUBEN** – *Netizens: On the History and Impact of Usenet and the Internet*, IEEE Computer Society Press, California, SUA, 1997;

HOPE, CAT și **JOHN CHARLES RYAN** – *Digital Arts*, Bloomsbury, Londra și New York, 2014;

HURLEY, ERIN (red.) - Theatre and Feeling, Palgrave Macmillan,, New York, 2000;

JORDAN, KEN și **RANDALL PACKER** (red.) – *Multimedia: From Wagner to Virtual Reality* 2002, WW Norton & Company, New York;

JONES, ROBERT EDMUND – *The Dramatic Imagination: Reflections and Speculations on the Art of the Theatre*, Routledge, Londra și New York, 2004;

KAC, EDUARDO – *Telepresence and Bio Art: Networking Humans, Rabbits and Robots*, University of Michigan Press, 2005;

KELLY, KEVIN – *Inevitabil,* traducere de Mihaela Sofonea, Editura Art, București, 2023;

KHOLEIF, OMAR (red.) – *You Are Here - Art After the Internet*, HOME and SPACE, Londra, 2017;

KING, KIMBALL (red.) – *Western Drama Through the Ages*, Greenwood Press, Westport, 2007;

KOSTELANETZ, RICHARD (red.) – *Moholy=Nagy – An Anthology*, A Da Capo, New York, 1970;

LEE, KAI-FU – *Superputerile inteligentei artificiale*, traducere George Chiriță, Editura Corint, București, 2021;

LEEKER, MARTINA, IMANUEL SCHIPPER și **TIMON BEYES** (red.) – *Performing the Digital: Performativity and Performance Studies in Digital Cultures (Digital Society)*, Transcript Digital Society, 2017;

LEESON, LYNN HERSHMANN (red.) - *Clicking In: Hot Links To a Digital Culture*, Seattle, Bay Press, 1996 (*carte citită în format electronic*);

LEHMANN, HANS-THIES – *Teatrul Postdramatic* (trad. V. Scoradeț), București, Editura UNITEXT, 2009;

LEONARDI, PAUL M., BONNIE A. NARDI, JANNIS KALLINIKOS (red) – *Materiality and Organizing: Social Interaction in a Technological World*, Oxford, 2012;

LESSING, GOTTHOLD EPHRAIM – *Hamburg Dramaturgy*, vol. 59, Dover Publications, New York, 1962;

LOVEJOY, MARGARET – *Digital Currents: Art in the Electronic Age*, Routledge, New York & Londra, 2004;

LOVEJOY, MARGOT, VICTORIA VESNA și **CHRISTIANE PAUL** – *Context Providers: Conditions of Meaning in Media Arts*, Intellect Ltd., Bristol, 2011;

LUNENFELD, PETER – *Snap to Grid: A User's Guide to Digital Arts, Media, and Cultures*, MIT Press, Massachusetts, 2000 (*carte citită în format electronic)*;

MALINA, JUDITH – *The Piscator Notebook*, Routledge, New York, 2012;

MASURA, NAJDA – *Digital Theatre*: *The Making and Meaning of Live Mediated Performance, US & UK 1990-2020*, Palgrave Macmilan, Londra, 2020. (*carte citită în format electronic*);

MCMENEMY, KAREN și **STUART FERGUSON** – *A Hitchhiker's Guide to Virtual Reality,* Taylor & Francis Group, SUA, 2007;

MERSCH, DIETER, ANTON REY, THOMAS GRUNWALD, JÖRG STERNAGEL, LORENA KEGEL, MIRIAM LAURA LOERTSCHER (redactori) – *Actor & Avatar: A Scientific & Artistic Catalog*, Transcript Publishing, Bielefeld, Germania, 2023;

NASH, KATE – *Interactive Documentary – Theory and Debate*, Routledge, Londra și New York, 2022;

NEUMANN, JOHN VON - *Computerul și creierul* de, traducere de Alina Luca, Curtea Veche Publishing, București, 2022 (*carte citită în format electronic*);

O'DWYER, NÉILL – *Digital Scenography*, Methuen Drama, Bloomsbury Publishing, Londra, 2021;

O'GIEBLYN, MEGHAN – *Dumnezeu, om, animal, mașină*, traducere Iulian Comănescu, editura Humanitas, București, 2023 (*carte citită în format electronic*);

PIMENTEL, KEN și **KEVIN TEIXEIRA** – *Virtual Reality: Through the New Looking Glass*, Windcrest, 1994;

PINHANEZ, CLAUDIO S. – *Computer Theatre*, Perceptual Computing Group – MIT Media Laboratory, Cambridge, 1996;

RANCIÈRE, JACQUES – *The Emancipated Spectator*, Verso, Londra și New York, 2009;

ROSE, GILLIAN – *Visual Methodologies*, Sage Publications, Londra, 2001;

ROTHMAN, LILY – „Here's the History of TIME's Person of the Year Franchise", 05.12.2017, https://time.com/5047813/person-of-the-year-history/;

RUSH, MICHAEL – *New Media in Late 20th Century Art*, Thames & Hudson, 1999;

SAIU, OCTAVIAN – *În căutarea spațiului pierdut*, editura Nemira, București, 2008;

SALTER, CHRIS – *Technology and the Transformation of Performance*, The MIT Press, Massachusetts, 2010;

SCHATZBERG, ERIC – *Technology: Critical History of a Concept*, The University of Chicago Press, Londra și Chicago, 2001;

SCHRUM, STEPHEN A. (redactor) – *Theatre in Cyberspace*, Peter Lang Publishing, New York 1999;

SHARP, BRIONY, REBECCA FINKEL și **KATHERINE DASHPER** (red.) – *Transforming Leisure In The Pandemic / Re-imagining Interaction and Activity during Crisis*, Routledge, Londra și New York, 2023;

SHAW, DEBRA BENITA – *Technoculture: The Key Concepts,* Berg, New York, 2008;

SMITH, MARQUARD (red) – *Stelarc: The Monograph (Electronic Culture: History, Theory, and Practice)*, The MIT Press, 2007;

SOBCHACK, VIVIAN – „Introduction", în *Metamorphing: Visual Transformation and the Culture of Quick Change*, University of Minnesota Press, 2000;

SPOLIN, VIOLA – *Improvizație pentru teatru*, trad. Mihaela-Bălan Bețiu, UNATC Press, București, 2008;

STEPHENSON, HEIDI și **NATASHA LANGRIDGE** – *Rage and Reason: Women Playwrights on Playwriting*, Methuen, Londra, 1997;

STERMIN, ALEXANDRU N. – *Căzuți din junglă. Poveștile unui explorator*, Humanitas, București, 2022;

SULEYMAN, MUSTAFA și **MICHAEL BHASKAR** – *The Coming Wave: AI, Power and Our Future*, Penguing Random House, Dublin, 2024;

SUZUKI, SHUNRYU – *Mintea Zen. Mintea începatorului*, traducere de Marilena Constantinescu, editura Herald, București, 2015;

TANNER, SIMON – *Delivering Impact with Digital Resources: Planning your strategy in the attention economy*, Facet Publishing, Londra, 2020;

TOFTS, DARREN - *Prefiguring Cyberculture: An Intellectual History*, MIT Press, 2004;

TRENCSÉNYI, KATALIN – *Dramaturgy in the making : a User's Guide for Theatre Practitioners*, Bloomsbury Methuen Drama, Londra, 2015;

TYNAN, KENNETH - *A View of the English Stage*, Paladin, St Albans, Marea Britanie, 1976;

VAISLA, KUNWAR SINGH – *Computer Science and Multimedia Technologies*, Arcler Press, Canada, 2021;

VAUGHAN, TAY – *Multimedia: Making It Work*, Osborne/McGraw-Hill, Berkeley, California, 1993;

WHITE, GARETH – *Audience Participation in Theatre*, London, Palgrave Macmillan, 2013;

WILLET, JOHN – *The Theatre of Erwin Piscator: Half a Century of Politics in the Theatre*, Holmes & Meier Pub, 1979;

WIENER, NORBERT – *Dumnezeu și Golemul*, traducere de Tudor Călin Zarojanu, editura Humanitas, București, 2019;

Articole de specialitate și resurse online:

*** – Dicționarul explicativ al limbii române, www.dexonline.ro (dicționar);

*** – Digital Performance Archive, University of Bristol, https://www.bristol.ac.uk/theatre-collection/explore/live-art/digital-performance-archive/; (bază de date);

*** – Digital Theatre, www.digitaltheatre.com (platformă de teatru online);

*** - „From Live to Digital“, studiu realizat de AEA Consulting, pentru Arts Council England, UK Theatre, Society of London Theatre, 2016, https://www.artscouncil.org.uk/publication/live-digital;

*** – MoMA, www.moma.org (muzeu);

*** – Guggenheim New York, https://www.guggenheim.org (muzeu);

*** – National Galleries of Scotland, https://www.nationalgalleries.org (muzeu);

*** - Royal Academy of Arts, www.royalacademy.org.uk;

*** – Britannica, www.britannica.com (enciclopedie);

*** - The Kennedy Center, www.kennedy-center.org (centru cultural);

*** - Laurie Anderson, pagină web oficială, www.laurieanderson.com;

*** - Roy Ascott Technoetic Arts Studio, https://www.royascottstudio.com/;

*** - Mabou Mines and the Gertrude Stein Repertory Theater, https://www.maboumines.org;

*** - Rimini Protokoll, pagină web oficială, https://www.rimini-protokoll.de;

*** - www.performance-homework.work/artists.htm;

*** – „Tim Crouch - Truth's a Dog Must to Kennel", La Biennale di Venezia, Biennale Teatro 2024 | Tim Crouch - Truth's a Dog Must to Kennel;

*** - „Lucrător esențial, un an mai târziu", Decât o Revistă, 25 martie 2021, https://www.dor.ro/lucratori-esentiali-dupa-un-an/;

*** - „Royal Shakespeare Company Brings 'Dream' To Life Online", No Proscenium, 07 februarie 2021, https://noproscenium.com/royal-shakespeare-company-brings-dream-to-life-online-87ddf0340ace;

*** - „Fire Island at the 3LD Art & Technology Center", New York Theatre Guide, 19.10.2017, https://www.newyorktheatreguide.com/theatre-news/news/fire-island-at-the-3ld-art-technology-center;

*** - „What's happening", 3LD, https://www.3ld.org/what-s-happening;

*** - „*Seid untertan der Obrigkeit*. The Akademie der Künste acquires 13 Švejk drawings by George Grosz for its Art Collection", Akademie der Künste, 23.05.2024, https://www.adk.de/de/news/index.htm?we_objectID=66770;

*** - „A New Magical Tempest", Royal Shakespeare Company, https://www.rsc.org.uk/news/archive/a-new-magical-tempest;

*** - „What is a Thread?", Social Pilot, https://www.socialpilot.co/social-media-terms/what-is-a-thread;

*** - „Vicon helps the Royal Shakespeare Company bring The Tempest to life", Vicon, 29.06.2019,

https://www.vicon.com/resources/case-studies/vicon-helps-the-royal-shakespeare-company-bring-the-tempest-to-life/;

*** - „Satellite Arts Project, 1977", Electronic Cafe International, https://www.ecafe.com/getty/SA/index.html;

*** - „To Be With Hamlet", Hamlet VR, https://hamletvr.org/about;

ADAMS, MATT – „How we made experiential life-coaching app, Karen“, The Guardian, 14 august 2015, https://www.theguardian.com/culture-professionals-network/2015/aug/14/how-we-made-life-coaching-app-karen-blast-theory;

ALBARINO, RICHARD – „Goldstein's LightWorks at Southhampton“, *Variety*, august, 1966. vol. 213, nr. 12;

ATES, ALEX – „Lessons in Online Theatermaking from New Paradise Laboratories' Whit MacLaughlin“, Howl Round, 30 martie 2020, https://howlround.com/lessons-online-theatremaking-new-paradise-laboratories-whit-maclaughlin;

ARONSON, ARNOLD – „Technology and Dramaturgical Development: Five observations“, Theatre Research International, vol. 24, nr. 2, ianuarie 1999;

AUSLANDER, PHILIP – „Digital Liveness: A Historico-Philosophical Perspective“, PAJ: A Journal of Performance and Art, vol. 34, nr. 3, septembrie 2012;

BARAD, KAREN – „Posthumanist performativity: toward an understanding of how matter comes to matter“,: Signs: Journal of Women in Culture and Society 28/3, 2003;

BATES, LESLEY – „Augmented“, The Stage, 17 martie 2020, https://www.thestage.co.uk/reviews/augmented-review-at-salisbury-playhouse--humour-honesty-and-invention;

BIRRINGER, JOHANNES – „Bauhaus, Constructivism, Performance“, PAJ: A Journal of Performance and Art, vol. 35, nr. 2 (mai 2013);

BRESLAUER, JAN – „Theater on a Chip : George Coates' «Invisible Site» mingles performers and «live» computer images in a symbiotic work that redefines the state of the art“, Los Angeles Times, 12.01.1992, https://www.latimes.com/archives/la-xpm-1992-01-12-ca-466-story.html;

BROADHURST, SUSAN – „The Jeremiah Project: Interaction, Reaction and Performance“, *The Drama Review,* New York University și Massachusetts Institute of Technology, 2004;

BRODEUR, MICHAEL ANDOR – „Laurie Anderson is why we have multimedia art“, Washington Post, 7 octombrie 2021, https://www.washingtonpost.com/arts-entertainment/2021/10/07/laurie-anderson-hirshhorn/;

BROWN, AMANDA – „Photograph of Kandinsky's "The Yellow Sound (Der Gelbe Klang)", 16.12.2009, Guggenheim New York,

https://www.guggenheim.org/articles/findings/photograph-of-kandinskys-the-yellow-sound-der-gelbe-klang;

CAIRD, JO – „Gaming, WhatsApp and VR – how theatre is forging new digital forms“, The Stage, 18.01.2021,

https://www.thestage.co.uk/features/gaming-whatsapp-and-vr--how-theatre-is-forging-new-digital-forms;

CEFALY, AUDREY - „What's the future of live theater beyond COVID-19?“, 8.04.2020, https://dcmetrotheaterarts.com/2020/04/08/what-is-the-future-of-live-theater-after-covid-19-a-point-counterpoint-between-audrey-cefaly-and-elliott-bales/;

COLEMAN, HEIDI – „Alternate World Design During the Pandemic and Beyond“, 11 februarie 2021, Howl Round, https://howlround.com/alternate-world-design-during-pandemic-and-beyond;

D'EMILIA, DANI – „About my work with La Pocha Nostra“, https://danidemilia.com/la-pocha-nostra/;

DUNDJEROVIĆ, ALEKSANDAR Sasha – *Live Digital Theatre*, Routledge, Londra și New York;

DUPRÉ, SVEN – „Inside the «Camera Obscura»: Kepler's Experiment and Theory of Optical Imagery“, Early Science and Medicine, vol. 13, nr. 3, 2008;

EDWARDS, BARRY– „A Tele-Presence Experiment: Optik in Sao Paulo + London“, în *Body, Space & Technology*, 1(2), 2001, https://www.bstjournal.com/article/id/6592/

EPÎNGEAC, ALINA – „*UFO* – când ecranul acoperă actorii“, revista Yorick, 26 septembrie.2017, https://yorick.ro/ufo-cand-ecranul-acopera-actorii/;

FISHER, PHILIP – „Alladeen“, British Theatre Guide, 2003, https://www.britishtheatreguide.info/reviews/alladeen-rev;

FITZPATRICK, FELICIA – *Presenting:The Official (Fake) Ratatouille Playbill,* Playbill, 21 noiembrie 2020, https://playbill.com/article/presenting-the-official-fake-ratatouille-playbill;

FIVEASH, KELLY – „The Tempest review: Real-time digital avatar brews storm in a teacup“, Ars Technica, 25 noiembrie 2016, https://arstechnica.com/gaming/2016/11/tempest-review-real-time-digital-avatar-performance-capture/;

FORSEE, DAVID – „Practical Artificial Intelligence for Stage Design“, 6 octombrie 2022, https://howlround.com/practical-artificial-intelligence-stage-design;

GALLOWAY, KIT și **SHERRIE RABINOWITZ** – „Overview Of A Quarter Century Of Pioneering Artistic Achievements 1975-2000“, Electronic Cafe, https://ecafe.com/museum/history/ksoverview2.html;

GANZ, JACOB – .„How That Tupac Hologram At Coachella Worked“, NPR, 17.04. 2012, https://www.npr.org/sections/therecord/2012/04/17/150820261/how-that-tupac-hologram-at-coachella-worked;

GARDNER, LYN – „Pure Genies“, The Guardian, 16.07.2003, https://www.theguardian.com/stage/2003/jul/16/theatre.artsfeatures;

GAUTAM, VIKAS KUMAR – „How Text-to-Image Generation Works: A Detailed Explanation“, 13 august 2024, https://medium.com/@vikaskumar8449/how-text-to-image-generation-works-a-detailed-explanation-b2a6e291c391;

GOLDSTEIN, HILLARY – „Grand Theft Auto IV: Special Edition Review“, IGN, 29 aprilie 2008, http://www.ign.com/articles/2008/04/29/grand-theft-auto-iv-special-edition-review?page=1;

GOODMAN, LAWRENCE P. – „More Light on the Limelight“, Theatre Survey, vol. 10, nr. 2, noiembrie 1969, disponibil online la https://doi.org/10.1017/S0040557400007456;

GÓMEZ-PEÑA, GUILLERMO – „LA POCHA NOSTRA, Live Art Laboratory & Border Research Institute,

https://www.guillermogomezpena.com/la-pocha-nostra/;

HARARI, YUVAL NOAH – „The world after coronavirus“, Financial Times, 20 martie 2020, https://www.ft.com/content/19d90308-6858-11ea-a3c9-1fe6fedcca75;

HSU, HUA – „How Nam June Paik’s past shaped his visions of the future“, The New Yorker, 29 martie 2023, https://www.newyorker.com/culture/culture-desk/how-nam-june-paiks-past-shaped-his-visions-of-the-future;

ILTER, SEDA– *Mediatized Dramaturgy: The Evolution of Plays in the Media Age*, Bloomsbury Publishing, Londra, New York și Dublin, 2021;

JACOBS, TOM - „Hope amid heartbreak: Why Some Theatres See Light at the End of the Coronavirus Tunnel, Los Angeles Times, 6 aprilie 2020

https://www.latimes.com/entertainment-arts/story/2020-04-06/not-all-theater-companies-are-facing-an-existential-crisis-heres-why;

KING, ANCHULI FELICIA – „These are not natural events“, 11 ianuarie 2018, Howl Round, https://howlround.com/these-are-not-natural-events;

– „Dawn of the Digital Apocalypse“, Howl Round, 12.01.2021, https://howlround.com/dawn-digital-apocalypse;

KUNST, BOJANA - „Lockdown Theatre (2): Beyond the time of the right care: A letter to the performance artist“, https://www.schauspielhaus.ch/en/journal/18226/lockdown-theatre-2-beyond-the-time-of-the-right-care-a-letter-to-the-performance-artist, 2020

LAMBERT, CRAIG – „The Future of Theater: In a digital era, is the play still the thing?“, ianuarie–februarie 2012, Harvard Magazine, https://www.harvardmagazine.com/2011/12/the-future-of-theater;

LUCKHURST, GEORGIA – „Industry bodies tell AI tech giants to keep hands off creatives' work“, The Stage, 08 august 2024, https://www.thestage.co.uk/news/industry-bodies-tell-ai-tech-giants-to-keep-hands-off-creatives-work;

LUST, ANNETTE - „George Coates' Performance Works Trilogy“, The Drama Review: TDR, vol. 29, nr. 1, primăvară, 1985;

MANOVICH, LEV – „An Archeology of a Computer Screen“, https://manovich.net/content/04-projects/011-archeology-of-a-computer-screen/09_article_1995.pdf, 1995;

MARGANI, MARIO – „Sensing the Future: László Moholy-Nagy, Media and the Arts“, 12.02.2015, Digicult, https://digicult.it/design/sensing-the-future-laszlo-moholy-nagy-media-and-the-arts/;

MĂRNEANU, LUCIA – „proces_exeunt_lucia“, Reactor Cluj, 5 august 2020, https://reactor-cluj.com/proces_exeunt_lucia/;

MARRANCA, BONNIE – „Performance as Design: The Mediaturgy of John Jesurun’s *Firefall*“, PAJ: A Journal of Performance and Art, vol. 32, nr. 3 (septembrie 2010);

MARSH, WALTER – „Laurie Anderson on making an AI chatbot of Lou Reed: «I’m totally, 100%, sadly addicted»“, The Guardian, 28.02.2024, https://www.theguardian.com/music/2024/feb/28/laurie-anderson-ai-chatbot-lou-reed-ill-be-your-mirror-exhibition-adelaide-festival;

MOLTENBREY, KAREN – „Digital Video... Part I of a Two-Part Series”, Computer Graphics World 26, nr. 11 (decembrie 2003);

NIX, ELIZABETH – „Where did the phrase «in the limelight» come from?“, History, 5 mai 2023, https://www.history.com/news/where-did-the-phrase-in-the-limelight-come-from;

PERRY, ALI – „A Love Letter to Voyeuristic, Imaginative Acts: 600 Highwaymen's A Thousand Ways (Part One: A Phone Call)“, Howl Round, 22 aprilie 2021, https://howlround.com/love-letter;

PRENSKY, MARC – „Digital Natives, Digital Immigrants“, în *On the Horizon*, MCB University Press, vol. 9, nr. 5, octombrie 2001;

REANEY, MARK – „The Theatre of Virtual Reality : Designing Scenery in a an Imaginary World“, în *Theatre Design and Technology*, vol. 29, nr.2, 1993;

-— - „Virtual Reality and the Theatre: Immersion in Virtual Worlds“, *Digital Creativity*, volumul 10, nr. 3, 1999;

RIEGERT, BERND – „OMS declară pandemie de coronavirus“, 11.03.2020, OMS declară pandemie de coronavirus – DW – 11.03.2020;

RUSIECKI, CRISTINA – „Teatru sau film? Și una, și alta“, revista Film, nr. 4, 2022;

– - „Bobi Pricop sau nenumărate sunt căile de a face teatru (Portret)“, B-critic, 2018,

17.11.2018, https://www.b-critic.ro/portrete/bobi-pricop-sau-nenumarate-sunt-caile-de-a-face-teatru-portret/;

SCHLEMMER, C. RAMAN – „The Triadic Ballet“, 2023, https://www.schlemmer.org/triadic-ballet;

SCHRADER, ADAM – „Artists With Early Access to A.I. Tool Release Blistering Open Letter, Decrying «Art Washing»“, Artnet, 26.11.2024, https://news.artnet.com/art-world/artists-with-early-access-to-a-i-tool-release-blistering-open-letter-decrying-art-washing-2576312;

— „Demand for a New Tool That Poisons Generative A.I. Models Has Been «Off the Charts»“, ArtNet, 01.02.2024, https://news.artnet.com/art-world/nightshade-ai-downloaded-250000-times-2426956;

SHAFAIEH, CHARLES – „In Space, Movement, and the Technological Body, Bauhaus performance finds new context in contemporary technology“, Harvard University, Graduate School of Design, 02.05.2019, https://www.gsd.harvard.edu/2019/05/in-space-movement-and-the-technological-body-bauhaus-performance-finds-new-context-in-contemporary-technology/;

SHYBA, LORI – „Theatrical Explorations in Virtual Reality: Mark Reaney's The Adding Machine and Brenda Laurel's Placeholder", Lorene Shyba, 2003, https://loreneshyba.ca/papers/Reaney+Laurel.pdf;

SMITH, CLARE-AUSTEN – „Campus community finds connection in innovative project from UChicago researchers", 18 noiembrie 2020, https://news.uchicago.edu/story/echo-game-brings-students-together-and-keeps-them-safe;

STRANGE, ADARIO – „Intimate stories and live actors show just how beautiful VR can be", Mashable, 26 aprilie 2017, https://mashable.com/article/tribeca-film-fest-virtual-reality-experiences;

SVOBODA, JOSEF, **KELLY MORRIS**, **ERIKA MUNK** – „Lanterna Magika", The Tulane Drama Review, vol. 11, nr. 1, Cambridge University Press, Marea Britanie, toamnă, 1966;

SUSSMAN, MARK J. – *Cronică* (fără titlu), Theatre Journal, vol. 56, nr. 4, Theorizing the Performer (dec., 2004), pp. 695-697;

TAGGART, EMMA – „The History of Camera Obscura and How It Was Used as a Tool To Create Art in Perfect Perspective", My Modern Met, 21.07.2024, https://mymodernmet.com/camera-obscura/;

TOMKINS, CALVIN – „Profiles: Video Visionary Nam June Paik", The New Yorker, 5 mai 1975, https://www.newyorker.com/magazine/1975/05/05/video-visionary;

VALLANCE, CHRIS – „«Art is dead Dude» – the rise of the AI artists stirs debate", BBC, 13 septembrie 2022, https://www.bbc.com/news/technology-62788725;

VERMEULEN, TIMOTHEUS și **ROBIN VAN DEN AKKER** – „Notes on Metamodernism", Journal of Aesthetics & Culture, 2, 2010;

VICĂ, CONSTANTIN - „Politica zilelor noastre rămâne un mod încă primitiv de a camufla violența", Scena9, 28.12.2016, https://www.scena9.ro/article/post-adevar-constantin-vica;

WAUGH, ROSEMARY – „Blindness", The Stage, 12 august2020, https://www.thestage.co.uk/long-reviews/review-blindness-donmar-warehouse;

WU, SIMON – „Where to start with Nam June Paik", PBS, 5 mai 2023, https://www.pbs.org/wnet/americanmasters/special-feature/where-to-start-with-nam-june-paik/.

ZAPANTA, KATY – „The TikTok Revolution", Howl Round, 9 august 2022, https://howlround.com/tiktok-revolution;

ZINMAN, GREGORY, DIETER DANIELS, AMANDA KIM – „Nam June Paik's *Good Morning Mr. Orwell*", MoMA, 29 martie 2023, https://www.moma.org/magazine/articles/875;

Resurse video:

HANHARDT, JOHN – *Nam June Paik: Global Visionary*, conferință susținută la Smithsonian American Art Museum, ianuarie 2013, https://americanart.si.edu/videos/nam-june-paik-global-visionary-curator-john-hanhardt-154167;

ICT VISION AND GRAPHICS LAB - *The Digital Emily Project: Achieving a Photoreal Digital Actor*, YouTube (clip video), 2012, https://www.youtube.com/watch?v=piJ4Zke7EUw&t=10s;

KENNEDY CENTER, THE – „BIPED" Trailer | Merce Cunningham at 100 at The Kennedy Center (video), https://youtu.be/o9BiF_6gt40;

KNEP, BRIAN – „Deep Wounds, Brian Knep, 2006" (video), Youtube, https://www.youtube.com/watch?v=4hdfPqmHAPU;

MEDIAART TUBE – „Stelarc: Walking Head, Robotic Sculpture 2006", YouTube, 18 mai 2010, https://www.youtube.com/watch?v=d6fY_CRJJ8o;

NATIONAL THEATRE – *From Stage to Screen – How we did it* (video), 26 februarie 2020, https://www.youtube.com/watch?v=-3t1rj8g6yg;

REANY, MARK - „Wings Vr/Theatre Production At The University Of Kansas", YouTube, https://www.youtube.com/watch?v=hKkHi7-noJQ;

– „Magic Flute VR Production at the University of Kansas" (video), YouTube, 12.09.2018, https://www.youtube.com/watch?v=R77za8iIoic;

SAN FRANCISCO MUSEUM OF NEW ART – „Nam June Paik: Electronic Superhighway" (video), YouTube, 07 mai .2021, https://www.youtube.com/watch?v=tPNkTBwVaAw;

SUSSEX DIGITAL HUMANITIES LAB – „Experimental Games: From Theory to Design", https://www.youtube.com/watch?v=hc10oqrv9MU&t=2285s;

TAIWANPLUS NEWS – „Theater Troupe Shinehouse Combines Performance With AI", (video), https://www.youtube.com/watch?v=Hn4pv_hTPUY;