

**UNIVERSITATEA NAȚIONALĂ DE ARTĂ TEATRALĂ ȘI
CINEMATOGRAFICĂ „I.L. CARAGIALE” BUCUREȘTI**

**REZUMAT
TEZĂ DE DOCTORAT**

**TEATRUL TELEMATIC
- de la concept la spectacol -**

CONDUCĂTOR ȘTIINȚIFIC:

Prof.univ.dr. LUDMILA PATLANJOGLU

DOCTORAND:

DIANA MARINA HANGANU

Anul 2021

TEZĂ DE DOCTORAT

TEATRUL TELEMATIC - de la concept la spectacol -

CUPRINS

Argument.....	4
Capitolul I: Teatrul telematic – context.....	11
I.1. Definiții și clasificare.....	11
I.2. Evoluția artei telematice.....	36
Capitolul II. Un teatru postuman(ist).....	57
II.1 Teatrul ca asamblaj între uman și non-uman.....	57
II.2 Spre o paradigmă dramaturgică extinsă.....	66
II.3 Procedee de ficționalizare.....	78
Capitolul III. Matricea tehnologică.....	87
III.1 Arhitectura tehnologică.....	87
III.2 Inteligența cyborg.....	100
III.3 Estetica matricei tehnologice.....	111
III.4 Turnura post-digitală.....	125
Capitolul IV. Matricea spațio-temporală.....	133
IV.1 Realitatea extinsă.....	133
IV.2 Structura spațiului.....	140
IV.3 Structura timpului.....	156
IV.4 Figuri nomade.....	168
Capitolul V. Matricea corporală.....	180
V.1 Minte extinsă și întrupată.....	180
V.2 Corpul telematic.....	192

Capitolul VI. Matricea întâlnirii telematice.....	210
VI.1 Structura întâlnirii.....	210
VI. 2 Modurile întâlnirii cu publicul.....	231
Capitolul VII. Sistemul de matrice în practică: <i>Generația 200</i>	249
Concluzii.....	271
BIBLIOGRAFIE.....	277
ANEXĂ.....	296

REZUMAT
TEZĂ DE DOCTORAT

TEATRUL TELEMATIC
- de la concept la spectacol -

Cuvinte cheie

teatrul telematic, teleprezență, Internet, performance digital, performance postdigital, postumanism, noul materialism, teatrul ca asamblaj între uman și non-uman, dramaturgia noilor media, dincolo de postdramatic, teatrul ca sistem de matrice, bucla de feedback, teatralitatea postumană, procedee de ficționalizare, performativitatea postumană, dispozitive, aplicații, circuite, inteligența cyborg, inteligența artificială, intermedialitatea, remedierea, realismul media, realitatea extinsă (XR), caracterul live, teatrul nomad, cartografia, politica localizării, mintea extinsă, mintea întrupată, filosofie cognitivă, tele-percepție, telepistemologie, dublul digital, senzația de prezență, arta tele-întâlnirii, angajarea publicului, afectul, modurile întâlnirii cu publicul, circuitul afectiv, cercetare artistică (modelele *PaR* – *practice as research* și *practice-based research*)

Argument

Teatrul telematic se desfășoară simultan în cel puțin două spații diferite, fizice sau virtuale, conectate prin telecomunicații. Această formă teatrală nu s-a inventat în pandemie.¹ Până de curând, a ocupat un loc marginal, de nișă experimentală. Totuși, intuiția mea este că teatrul telematic tocmai a intrat într-o nouă etapă declanșată de creșterea importanței Internetului și a tehnologiei în această perioadă de criză.

Este cert că puține persoane se vor arăta uimite în 2021 de ideea unui spectacol care conectează prin Internet actori și public aflați la distanță. Această acceptare treptată poate fi un semn al condiției *post-digitale*. Termenul descrie, în linii mari, o lume *deja digitalizată*, care nu mai distinge între analogic și digital, între medii vechi și medii noi.² Într-adevăr, oamenii de teatru și publicul *mainstream* au început să rezoneze cu ideea că teatrul poate exista și altfel decât în spațiul fizic proxim. Pe de altă parte, digitalizarea forțată de pandemie a amplificat tendința de a considera teatrul pe Internet un simplu surogat al prezenței fizice și o experiență de mâna a doua.

S-ar putea crede că teatrul a devenit *post-digital* (*deja digitalizat*) și *post-internet* (*deja dependent de Internet*) în urma generalizării distribuției online a spectacolelor în 2020. Însă aceste noțiuni, utile până la un punct, au mai multe fațete: riscul aplicării lor în artele performative este nivelarea formelor și a proceselor de lucru. Acum mai mult ca oricând, diferențele dintre spectacolele care **depind structural** de Internet și cele care doar au fost **distribuite** online ies în evidență și se cer articulate. Teatrul telematic **nu e o simplă transmisiune live**, ci presupune un proces de creație **diferit** față de un spectacol care se poate juca, în condiții normale, și fără o conexiune telematică. Punctul de pornire (conceptul) și cel de finalizare (spectacolul) se modifică radical în teatrul telematic, astfel încât regizorii, scenograful și întreaga echipă de creație trebuie să își reinventeze metodele. **Scopul lucrării de față este să ofere un set de instrumente practice și teoretice pentru construcția spectacolelor de teatru telematic – o dramaturgie în sens extins.**

¹ Hanganu, Marina, „Teatrul online nu s-a inventat în pandemie” în Revista *Concept* 2(21)/2020, UNATC Press, p. 13-26: https://www.unatc.ro/cercetare/reviste/revista_concept_2_21_2020.pdf (accesat 16.06.2021).

² Vezi p. 19 din Cramer, Florian, „What Is ‘Post-digital’?” în Berry, David M., Dieter, Michael (ed.), *Postdigital Aesthetics: Art, Computation and Design*, London, Palgrave Macmillan, 2015, p. 12-26. Traducere proprie din limba engleză.

Dramaturgia extinsă

Cuvântul „dramaturgie” provine din grecescul „dramaturgia”³, tradus prin „compoziția unei piese”.⁴ Dramaturgia era inițial înțeleasă ca procesul de scriere a textului. Cu toate că celelalte aspecte ale spectacolului făceau parte, de asemenea, din preocuparea scriitorului, ele erau subordonate piesei scrise. Sensul termenului s-a lărgit odată cu apariția formelor de teatru postdramatic, în care textul e considerat doar un element compozițional printre mai multe și este adeseori generat în timpul repetițiilor prin creație colectivă („devising”). „(...) dramaturgia tinde să presupună o observare a piesei în timpul producției, întregul context al evenimentului performativ, structurarea operei de artă în totalitatea elementelor sale (cuvinte, imagini, sunet și așa mai departe). Ea presupune, de asemenea, conștiința faptului că teatrul este live și, de aceea, într-un proces continuu, deschis modificării prin repetiții și prin spectacol deopotrivă.”⁵ Dramaturgia angrenează deci toate palierele spectacolului: narativ, spațio-temporal, tehnologic, actoricesc și relația cu publicul. Mai mult, ea este un *proces de negociere* între aceste paliere, dar și între cei implicați în crearea spectacolului – se poate vorbi, așadar, și de o dramaturgie a colaborării.⁶ În România, dramaturgia este încă echivalată cu scrierea textului, spre deosebire de Marea Britanie și Germania, de pildă, unde oamenii de teatru au îmbrățișat sensul extins. Pe parcursul tezei, folosesc termenul în acest sens extins, de **compoziție a întregului spectacol**.

Extinderea dramaturgiei se realizează însă și pe coordonate **postumaniste**, această lucrare fiind preocupată de **materialitatea tehnologiei, a structurilor spațio-temporale și a corpurilor** și de **relațiile** care se stabilesc între ele. Nu abordez direct procesul de scriere a unei piese de teatru telematic, în schimb ofer **blocurile de construcție** pe care un om de teatru (regizor, dramaturg, scenograf, actor, tehnician, designer de interacțiune sau oricine altcineva) le poate folosi pentru a crea un spectacol sau pentru a scrie o piesă adecvată (re)prezentării telematice. Am numit aceste blocuri compoziționale **„matrice”** întrucât ele structurează spectacolul. Cercetarea mea ar putea contribui, astfel, la dezvoltarea unei **„inteligente dramaturgice”**⁷ a teleprezenței în teatru, atât de necesară în peisajul artistic contemporan din

³ Examinând etimologia minuțios, „dramaturgie” provine din „drama” (dramă, piesă, acțiune) și „ergein” (muncă). Cuvântul „drama” derivă, la rândul său, din „drāo”, adică „a face”, „a acționa”, așa că Eugenio Barba traduce „dramaturgie” prin „munca acțiunilor” - Barba, Eugenio, *Casa în flăcări. Despre regie și dramaturgie* (trad. D. Cozma), București, Editura Nemira, 2012, p. 34.

⁴ Turner, Cathy & Behrndt, Synne, *Dramaturgy and Performance*, London, Palgrave Macmillan, 2008, p. 19.

⁵ Traducere proprie din limba engleză: *Ibidem*, p. 4.

⁶ Van Kerkhoven, Marianne, „Looking Without Pencil in the Hand”, *Theatreschrift* 5(6): 142 *apud*. Eckersall, Peter, Grehan, Helena, Scheer, Edward, *New Media Dramaturgy - Performance, Media and New-Materialism*, London, Palgrave Macmillan, 2017, p. 7.

⁷ Conceptul de „inteligentă dramaturgică” este descris de Eckersall, Monaghan și Beddie în contextul elaborării unei pedagogii a dramaturgiei. Aceștia consideră că inteligența dramaturgică este capacitatea de a înțelege teatrul

ce în ce mai digitalizat, în care prezențe tehnologice sub formă de avataruri sau roboți încep să înlocuiască omul de-conectat.

Am constatat asemănări între observațiile și căutările artiștilor din domeniul telematic de-a lungul timpului. În lipsa unui dialog între generații diferite de artiști internaționali și a unor publicații care să ofere o privire de ansamblu asupra mecanismelor de construcție specifice artei telematice, mulți dintre noi am luat-o de la zero. Pionieratul în izolare este periculos, nu în ultimul rând pentru că artiștii pot avea impresia că au fost primii care au făcut o descoperire sau au inventat o formă. Într-un fel, e adevărat, majoritatea am descoperit/inventat cum se lucrează telematic pe cont propriu. Avantajul conceptual al termenului *post-digital* aplicat teatrului telematic rezidă în recunoașterea existenței unui bagaj impresionant de cunoștințe și experiențe *deja* acumulate în acest domeniu. Ar trebui să tindem spre *post-digital* și *post-internet* în măsura în care nu mai putem rămâne inocenți în legătură cu influența tehnologiei telematice în teatru. Abia când vom deveni conștienți de ceea ce s-a făcut deja vom putea continua explorările, contribuind la re-digitalizarea teatrului telematic în pas cu schimbările tehnologice și sociale.

Cercetarea artistică

Având în vedere dubla mea calitate, de artistă și cercetătoare, am utilizat o metodologie hibridă pentru a pune în acord creativitatea artistică, rigoarea științifică și necesitatea unor descoperiri teoretice cu aplicabilitate practică mai largă. Condiția practicianului-cercetător în mediul academic a fost și este îndelung dezbătută, conducând la definirea unor metodologii specifice cercetării artistice, cum ar fi „practice-based research”, „practice-led research”, „practice as research”, „research-based practice” sau „artistic research in performance”, reunite sub termenul-umbrelă „artistic research”.⁸ Nu voi descrie diversele metodologii existente, dar toate au la bază dorința de a legitima un mod de a ajunge la cunoaștere care îmbină teoria și practica în domeniile artistice.⁹

și performance-ul în varietatea lor multidisciplinară și interdisciplinară, de a corela estetica și impactul acestora cu procesul de creație, de a contextualiza teatrul și performance-ul din punct de vedere social, cultural și istoric și de a gândi relația dintre spectacol, societate și public (la rândul său creator de sens) ca parte a dramaturgiei. Vezi p. 30 din Eckersall, Peter, Monaghan, Paul, Beddie, Melanie, „Dramaturgy as Ecology: A Report from The Dramaturgies Project” în Trencsényi, Katalin, Cochrane, Bernadette (ed.), *New Dramaturgy: International Perspectives on Theory and Practice*, London and New York, Bloomsbury, 2014, p. 18-35.

⁸ Vezi p. 28 în Barton, Bruce, „Wherefore PAR? Discussions on “a line of flight”” în Arlander, Annette et al (ed.), *Performance as Research: Knowledge, Methods, Impact* (ebook), London & New York, Routledge, 2018: 25-42.

⁹ Smith, Hazel, Dean, Roger T. (ed.), *Practice-led Research, Research-led Practice, in the Creative Arts*, Edinburgh, Edinburgh University Press, 2009, p. 2. Traducere proprie din limba engleză.

În *Practice as Research in the Arts* (2013), Robin Nelson propune o metodologie a cercetării practice („practice as research” – PaR) pe care o consider utilă pentru demersul meu. PaR este o „investigație multi-modală” („multi-mode inquiry”¹⁰), în care cunoașterea contextului artistic relevant (de exemplu, prin lectură și participarea la spectacole – ceea ce Nelson numește „know that”, a ști ce se întâmplă în domeniul tău) se îmbină cu practica proprie („know how”, a ști *cum* se face). Gândirea critică („know what”) traversează toate etapele cercetării și, astfel, descoperirile practice și cele teoretice devin permeabile, conducând împreună la cunoaștere.¹¹ Procesul repetitiv de „a face - a reflecta - a citi - a articula - a face” se cheamă „praxis”.¹² Un doctorat de tip PaR presupune și examinarea oficială a creației artistice alături de teza scrisă, prin urmare cercetarea mea nu se înscrie, de fapt, în modelul PaR, deși se inspiră din rigurozitatea sa conceptuală.¹³ Această lucrare este mai degrabă un caz de „practice-based research”, întrucât „are practica drept element central al metodologiei sale de obținere a cunoașterii, dar nu oferă un livrabil de sine stătător generat prin practică”.¹⁴ În spiritul PaR, voi contura parametrii dramaturgiei teatrului telematic pornind de la analiza spectacolelor telematice deja realizate de mine. Dar, spre deosebire de PaR, acestea nu au fost dezvoltate strict în timpul studiilor doctorale.

Joanna Bucknall propune o extindere a metodologiilor PaR și practice-based research pe modelul „lanțului de margarete” („daisy-chain model”).¹⁵ O margaretă reprezintă metaforic un nod de relații și momente-cheie organizate în jurul întrebărilor la care cercetarea încearcă să răspundă. Cercetătorul se angajează în procesul de lucru ca „practician reflexiv” și totodată ca „participant reflexiv”.¹⁶ Atunci când se produce o schimbare în formularea întrebărilor centrale, înflorește o nouă margaretă.¹⁷ Lanțul lui Bucknall descrie convingător mutațiile care se produc continuu în traseul unui artist-cercetător, în care descoperirile dintr-o etapă inspiră dezvoltarea unor proiecte noi.¹⁸ Chiar dacă observațiile mele despre teatrul telematic nu sunt grupate

¹⁰ Nelson, Robin (ed.), *Practice as Research in the Arts: Principles, Protocols, Pedagogies, Resistances*, London, Palgrave Macmillan, 2013, p. 27.

¹¹ *Ibidem*, p. 41-47.

¹² *Ibidem*, p. 32-33. Traducere proprie din limba engleză.

¹³ *Ibidem*, p. 8-9.

¹⁴ Traducere proprie din limba engleză – vezi p. 94 în Bucknall, Joanna, „The Daisy Chain Model: An approach to epistemic mapping and dissemination in performance-based research” în Arlander, Annette et al (ed.), *Performance as Research: Knowledge, Methods, Impact* (ebook), London & New York, Routledge, 2018: 89-124. Vezi și Nelson, Robin (ed.), *Op. cit.*, p. 10.

¹⁵ Bucknall, Joanna, *Op. cit.*, p. 101.

¹⁶ *Ibidem*, p. 119. Bucknall folosește termenul „practician reflexiv” în contextul teatrului participativ, interactiv sau imersiv. Totuși, consider că termenul poate fi aplicat în orice situație în care cercetătoarea participă la activități care o ajută să reflecteze asupra temei sale de cercetare – aceste activități pot fi spectacole, conferințe, repetiții și nu numai.

¹⁷ *Ibidem*, p. 104-105. Traducere proprie din limba engleză.

¹⁸ *Ibidem*, p. 104-107.

cronologic, ci tematic, parcursul meu personal *în timp* este foarte relevant pentru lucrarea de față, precum și dialogul permanent cu practica altor artiști. Arta telematică analizată în această teză se împarte în patru categorii: 1) spectacole proprii („practician reflexiv”); 2) spectacole telematice la care am participat live, ca public online („participant reflexiv”); 3) spectacole pe care le-am vizionat integral ca înregistrare audio-video („participant reflexiv”); 4) artă telematică (teatru și nu numai) despre care mi-am creat o imagine indirect, parcurgând materiale documentare.¹⁹ Majoritatea spectacolelor studiate au fost realizate prin video-conferință și doar câteva în realitatea virtuală. În afara artiștilor celebri în domeniu, am ales să discut și spectacolele sau instalațiile unor artiști începători sau mai puțin cunoscuți. Am încercat să formulez o teorie care să fie aplicabilă în cât mai multe configurații telematice. De asemenea, am speranța că teatrul „clasic” (non-telematic) ar putea beneficia din această gândire dramaturgică prin aprofundarea puterii de agent a tehnologiei și a spațiului. Cercetarea este interdisciplinară și se sprijină pe studiul noilor media, postumanism/noul materialism și filosofia cognitivă.

Practica personală

Experiența mea în teatrul telematic îmbină ipostazele de regizoare, dramaturg și manager de proiect. În cea mai mare parte a timpului, îmi asum rolul de manager de proiect pentru a obține și gestiona finanțarea necesară realizării unui spectacol telematic. În plus, un eveniment teatral care se desfășoară simultan în mai multe spații, cu public dispersat internațional, implică adeseori mai mulți regizori (dacă nu cumva și mai mulți scenografi și designeri). Rolul de manager de proiect se extinde în procesul de creație însuși, deoarece coordonez activitatea echipei artistice din toate țările. Realizarea conceptului unui spectacol telematic se aseamănă foarte mult cu pregătirea managerială (și totodată creativă) a unui proiect cultural. În cazul meu, chiar i se subsumează scrierii și implementării proiectului. Într-o aplicație de finanțare, trebuie descrisă viziunea spectacolului – însoțită de buget, calendarul activităților, argumentarea adecvării la public și strategia de comunicare și diseminare a rezultatelor.

Am început să lucrez telematic în 2015, când am realizat spectacolul de teatru imersiv *Strada Popa Rusu Nr. 30*. Maxim doi participanți odată explorau o instalație site-specific dintr-o casă boierească (Teatrul 7 din București), ghidați prin telefon de actrița

¹⁹ Filmarea integrală a evenimentului fie nu există (este mai ales cazul spectacolelor realizate acum mult timp sau al evenimentelor participative), fie nu am avut acces la ea.

Armine Vosgianian.²⁰ A urmat seria de performance-uri telematice în aer liber *Before Sunset/After Sunrise*, concepute pentru Bloomsbury Festival din Londra în 2015 și reluate în 2016 cu ocazia festivalului *We Are Now*, organizat de centrul cultural The Roundhouse (Camden, Londra).²¹ În 2016, am coordonat proiectul *Tele-City*²² (organizator: Teatrul *George Ciprian*, co-finanțat de AFCN), în cadrul căruia au fost implicați peste 100 de elevi de liceu din Buzău, Iași, Brașov și Brăila. Sub îndrumarea unei echipe de artiști, elevii au realizat performance-uri telematice pornind de la spații publice din orașele lor. Performance-urile luau forma unui tur ghidat prin Internet realizat de echipe de elevi aflate pe teren pentru elevii din orașul partener. Cei de pe teren își prezentau orașul în direct, prin smartphone, iar ceilalți elevi, care participau prin video-conferință dintr-o sală de clasă, le puteau adresa întrebări prezentatorilor. În perioada 2017-2019, am coordonat proiectul *Tele-Encounters*,²³ co-finanțat prin programul Europa Creativă al Uniunii Europene (lider: Teatrul *George Ciprian* din Buzău; parteneri: UCAM Universidad Católica San Antonio de Murcia, Spania, și Município de Lousada, Portugalia). În cadrul *Tele-Encounters*, am fost co-regizoare și co-dramaturg²⁴ al spectacolului de teatru telematic *Planeta Viselor Pierdute* (2018),²⁵ care a conectat în timp real,

²⁰ *Strada Popa Rusu nr. 30*, Teatrul 7, București (2015). Concept, regie: Marina Hanganu. Scenariu și instalație vizuală: Marina Hanganu și Armine Vosgianian. Actriță: Armine Vosgianian. Spectacol de disertație al Marinei Hanganu în cadrul MA Advanced Theatre Practice (Royal Central School of Speech and Drama, University of London). Vezi o recenzie aici: Epîngeac, Alina, „Un performance doar al tău – *Strada Popa Rusu Nr. 30*” în *Yorick*, 01/09/2015: <https://yorick.ro/un-performance-doar-al-tau-strada-popa-rusu-nr-30/> (accesat 03.01.2021).

²¹ *Before Sunset/After Sunrise* – performance telematic participativ. Concept, scenariu, regie: Marina Hanganu. Performeri - versiunea Bloomsbury: Jess Kaufman (New York și Waukesha, SUA), Jakub Snochowski (Bialystok, PL), Martin Lindsay (Perth, AUS), Rania Kim (Los Angeles, SUA), Simona Maican (București, RO). Performeri - versiunea Camden: Jess Kaufman (New York, SUA), Jakub Snochowski (Varșovia, PL), Jack Davenport (Perth, AUS), Nefeli Tsipouridi (Atena, GR), Cristina Ispas (București, RO), Cătălina Bălălău (București, RO), Lucian Rus (București, RO). Seria de performance-uri unu-la-unu a fost prezentată în două versiuni pentru participanți din Londra, prima în cadrul Bloomsbury Festival (2015), a doua în cadrul *We Are Now* Festival (The Roundhouse, 2016). Ambele versiuni au fost sprijinite de Institutul Cultural Român din Londra. <https://beforesunsetaftersunrise.wordpress.com/> (accesat 02.07.2021). Trailerul: <https://youtu.be/9ts6NqIAyg4> (accesat 02.07.2021).

²² Un scurt documentar realizat de Armine Vosgianian: <https://youtu.be/MD3FpOWKvFA> (accesat 01.08.2020). Vezi și cartea proiectului: Hanganu, Marina, Mihai, Paula, Mircioagă, Ion (ed.), *Tele-City: Telematica și Pedagogia*, Buzău, Ed. Alpha, 2016. *Tele-City* a fost produs de Teatrul *George Ciprian* Buzău și co-finanțat de AFCN. Toate performance-urile realizate de elevi pot fi vizionate pe canalul de YouTube al proiectului – catalogul e disponibil pe site-ul Teatrului *George Ciprian*: <https://www.teatrulgeorgeciprian.ro/performance-uri-tele-city-vizionati-le/> (accesat 02.07.2021).

²³ *Tele-Encounters* (2017-2019): <https://www.tele-encounters.com/> și <https://ec.europa.eu/programmes/creative-europe/projects/ce-project-details/#project/583840-CREA-1-2017-1-RO-CULT-COOPI> (accesat 02.07.2021).

²⁴ Aici, cuvântul „dramaturg” are sensul de scriitor al piesei.

²⁵ *Planeta Viselor Pierdute* (2018, *Tele-Encounters*). Concept telematic: Marina Hanganu. Text de Ion Mircioagă și Marina Hanganu. Actori: Andreea Darie, Radu Solcanu, Ruxandra Oancea, Tony Blaya, Ana Polo. Regia: Marina Hanganu, Ion Mircioagă (RO), Javier Galindo (ES). Scenografia: Alexandra Constantin. Design multimedia: Mindscape Studio/Ygreq Interactive. Producători: Teatrul *George Ciprian* Buzău (România) și UCAM Universidad Católica San Antonio de Murcia (Spania).

Trailer *Planeta Viselor Pierdute*: <https://www.youtube.com/watch?v=xTHrqpF6Z9o> (accesat 03.01.2021).

Filmare integrală *Planeta Viselor Pierdute*: <https://www.youtube.com/watch?v=w8dS-AHjTTE&t=1007s> (accesat 03.01.2021).

prin video-conferință, Teatrul *George Ciprian* din Buzău și Centro Párraga²⁶ din Murcia, Spania. Cercetarea începută în *Tele-Encounters* continuă în cadrul proiectului *Tele-Encounters: Beyond the Human* (2020-2023) datorită unei noi finanțări Europa Creativă. În 2020-2021, am regizat spectacolul pe Zoom *Generation 200 / Generația 200* (producător: Teatrul *George Ciprian* din Buzău), un *one-woman show* cu Armine Vosgianian care s-a jucat în mai multe versiuni, în engleză și în română.²⁷ Mă voi raporta frecvent la practica personală în studiul de față, cu excepția proiectului *Tele-City*, care este relativ îndepărtat de teatru. Analiza mea se va axa pe spectacolul *Planeta Viselor Pierdute*. La final, includ un studiu de caz amănunțit despre *Generația 200*.

Această lucrare este scrisă intenționat **la persoana întâi singular** atunci când mă raportez la spectacolele realizate de mine, din moment ce am încercat să articulez „cunoașterea tacită”²⁸ căpătată în urma experienței de lucru personale.²⁹

Structura tezei

Teza este formată din șapte capitole. În primul capitol, este delimitată aria de cercetare din punct de vedere terminologic și istoric. În al doilea capitol, teatrul telematic este definit ca *postuman* și, în unele cazuri, *postumanist*. Tot aici, este detaliată teoria dramaturgică a sistemului de matrice. Următoarele patru capitole analizează pe rând matricea tehnologică, matricea spațio-temporală, matricea corporală și matricea întâlnirii. Ultimul capitol îi este dedicat studiului de caz al spectacolului telematic *Generația 200*.

²⁶ Repetițiile și primele reprezentații au avut loc la Fundación Caja Mediterráneo din Murcia.

²⁷ *Generation 200/Generația 200*. Concept, regie, text: Marina Hanganu. Structură de joc: Diana Dragomir (Vasile). Actriță: Armine Vosgianian. Light design, realizare instalație decor, operator video și lumini: Adrian Dragoman. Maestru sunet: Gabriel Ilie. Muzica: Mihaela Vosgianian. Video: Marina Hanganu, Armine Vosgianian și Adrian Dragoman.

²⁸ „Cunoașterea tacită” face parte din modelul PaR elaborat de Nelson, Robin (ed.), *Practice as Research in the Arts: Principles, Protocols, Pedagogies, Resistances*, London, Palgrave Macmillan, 2013, p. 37.

²⁹ „Ar părea absurd să se depersonalizeze și să scrie „coregraful a intrat în studio și...”, când persoana ar putea să scrie direct „Eu am urmat cutare sau cutare proces”. (...) S-ar putea chiar ca moduri de expresie mai degrabă poetice să fie utile (...) într-o încercare de a articula în cuvinte ceea ce în final e mai bine dansat.” - Nelson, Robin (ed.), *Practice as Research in the Arts: Principles, Protocols, Pedagogies, Resistances*, London, Palgrave Macmillan, 2013, p. 35. Traducere proprie din limba engleză.

Capitolul I. Teatrul telematic – context

I.1 Definiții și clasificare

Pe baza continuumului de la non-actorie la actorie al lui Michael Kirby,³⁰ susțin că apropierea unei acțiuni artistice de *teatru* sau de *performance-ul non-teatral* se produce în funcție de cantitatea de simulare. Cu cât realitatea este ficționalizată, cu atât un spectacol se situează în sfera teatrului. Astfel, nu orice performance este teatru, dar orice spectacol de teatru este performance. Teatrul telematic este o subcategorie a performance-ului telematic, la rândul său o formă de artă telematică (aceasta cuprinde și arta vizuală, precum instalațiile și unele variante de *net.art*).

Telematica este domeniul telecomunicațiilor prin dispozitive digitale (*telecomunicații și informatică*), iar teleprezența este relația de schimb în timp real dintre minim două spații aflate în conexiune telematică. Schimbul dintre spații poate fi vizual, sonor sau sub formă de tele-control (de exemplu, prin tele-roboti). Nu e obligatoriu ca spațiile să transmită și să primească același tip sau cantitate de informație.

După definirea termenilor tehnici, analizez numele folosite de practicieni și teoreticieni diferiți de-a lungul timpului pentru a descrie arta telematică sau formele învecinate, printre care *net.art*, *cyberformance* și *cybertheatre*. Denumirile care vizează în mod specific teatrul și performance-ul se înscriu (uneori doar parțial) în categoriile *digital performance*,³¹ *virtual theatre* (teatru virtual)³², *cyborg theatre* (teatru cyborg),³³ *intermedial performance*³⁴, *mixed-reality performance* (performance în realitate mixtă)³⁵ și mai vechiul (și mai generalul) *multimedia performance*.

Caracterizez, apoi, teatrul telematic prin separarea spațială a actorilor și/sau a publicului și bucla de feedback în timp real dintre minim două spații interconectate. Prin urmare, teatrul telematic diferă de un spectacol transmis prin livestreaming. Există o mare varietate de forme de teatru telematic. Spectacolele se pot desfășura în spații fizice și/sau virtuale simulate, iar

³⁰ Vezi p. 45 din Kirby, Michael, „On Acting and Not-Acting” în Zarrilli, P. (ed.) *Acting (Re)considered - A Theoretical and Practical Guide 2nd edition*, London and New York, Routledge, 2005, p. 40-52.

³¹ Dixon, Steve, *Digital Performance – a History of New Media in Theatre, Dance, Performance Art and Installation*, London, The MIT Press, 2007.

³² Giannachi, Gabriella, *Virtual Theatres: An Introduction*, London, Routledge, 2004.

³³ Parker-Starbuck, Jennifer, *Cyborg Theatre: Corporeal/Technological Intersections in Multimedia Performance*, London, Palgrave Macmillan, 2011.

³⁴ Vezi, de pildă, Bay-Cheng, Sarah, Kattenbelt, Chiel, Lavender, Andy, Nelson, Robin (ed.), *Mapping Intermediality in Performance*, Amsterdam, Amsterdam University Press, 2014.

³⁵ Benford, Steve, Giannachi, Gabriella, *Performing Mixed Reality*, Cambridge, Massachusetts and London, England, The MIT Press, 2011.

„ruptura” telematică se poate situa între actori, între actori și public sau între spectatori aflați la distanță.

I.2 Evoluția artei telematicice

Primele exemple documentate de folosire bidirecțională a telecomunicațiilor în artele performative datează de la finalul anilor '60 și începutul anilor '70 (prin telefon, satelit, televiziune cu circuit închis, telex, telecopiator). Acestea cad sub incidența manifestărilor artistice experimentale din SUA, precum *happening*-urile, *evenimentele* Fluxus și *expanded cinema* și a colaborărilor dintre ingineri și artiști în cadrul organizației E.A.T (*Experiments in Art and Technology*). În Europa, menționez viziunea cibernetică a artistului britanic Roy Ascott (formulată tot în anii '60). Odată cu inventarea World Wide Web și accesul larg la rețeaua Internet în anii '90, practicile telematicice s-au răspândit și au pătruns cu mai multă forță în teatru, la început în programele de chat și mediile virtuale textuale și, în scurt timp, în lumile virtuale grafice și spațiile fizice conectate prin video-conferință. Identific două direcții largi de dezvoltare pentru arta telematică: 1) colaborarea și comunicarea la distanță ca subiect și/sau scop principal; 2) arta telematică interesată să exploreze estetica mediului tehnologic dincolo de ideea colaborării și a comunicării la distanță, pe care o recunoaște doar ca prim nivel.

În continuare, trec în revistă unele dintre organizațiile contemporane care produc artă telematică sau funcționează ca platforme de formare profesională (inclusiv în domeniul tehnologiei telematicice). Enumăr o serie de artiști și companii care activează constant sau ocazional în zona de performance telematic (teatru, dans, performance art) și evidențiez proiectele de teatru telematic semnificative în contextul educației teatrale universitare. În final, arăt că au existat spectacole telematicice în România înainte de pandemia de COVID-19. În afară de proiectele mele, am descoperit spectacolul *Alice (Pe urmele lui Lewis Carroll)*, regizat de Kedves Emőke (2013),³⁶ și *Long Distance Affair*, un proiect de teatru-Skype unu-la-unu al companiei PopUp Theatrics (premiera 2011).³⁷ În acest subcapitol, ofer și exemple de teatru telematic realizat în România în timpul pandemiei.

³⁶ *Alice* (după Lewis Carroll), co-producție Teatrul Maghiar de Stat Csiky Gergely din Timișoara și Inno-Motive Nonprofit Kft. din Szeged (2013) sub egida Programului de Cooperare Transfrontalieră Ungaria-România 2007-2013. Regia Kedves Emőke:

http://tm-t.ro/?page=listpaged&pid=545&fbclid=iwar12mqc2i0858y4ww5olqr-hfuf47prqbuu7psloqfbxf67c5mbokvc9l_y&introInlg=ro (accesat 01.07.2021).

³⁷ Nucleul companiei este format din Ana Mărgineanu, Tamilla Woodard și Peca Ștefan: <https://www.popuptheatrics.com/> (accesat 06.07.2021).

Capitolul II. Un teatru postuman(ist)

II.1 Teatrul ca asamblaj între uman și non-uman

Teatrul a fost dintotdeauna un asamblaj între uman și non-uman. Actorii și publicul, corpurile vii, colaborează cu obiectele de recuzită, decorul și diversele „mașinării” scenice. Prin filtrul materialismului vibrant al lui Jane Bennett³⁸ și al postumanismului critic al lui Rosi Braidotti,³⁹ argumentez că teatrul telematic este postuman în măsura în care omul împarte „scena” (orice formă ar lua ea) cu tehnologia-subiect⁴⁰ în absența căreia spectacolul nu poate avea loc. Un pas suplimentar este descentrarea sau chiar eliminarea omului din asamblaj prin interconectarea unor performeri non-umani, precum roboții, plantele sau animalele. Chiar dacă teatrul devine post-antropocentric, el continuă să fie relevant pentru om. Puterea poate fi redistribuită nu doar între uman și non-uman, ci și între oameni. Invocând antagonismul relațional teoretizat de Claire Bishop,⁴¹ subliniez importanța conexiunilor dintre spații antagonice sau complementare. Astfel, teatrul telematic are potențialul de a face vizibili oamenii marginali(zați), cum ar fi imigranții.

II.2 Spre o paradigmă dramaturgică extinsă

În contextul unui teatru postuman(ist), dramaturgia se redefinește ca proces de construcție a întregului spectacol, nu doar de scriere a unei piese. Dramaturgia teatrului telematic este nou-materialistă și se inspiră din „dramaturgia noilor media”.⁴² Cu toate acestea, dihotomia dramatic-postdramatic este respinsă în favoarea recunoașterii rolului central al tehnologiei indiferent de prezența sau absența „dramei”. Blocurile de construcție ale teatrului telematic sunt *matricea tehnologică*, *matricea spațio-temporală*, *matricea corporală*, *matricea întâlnirii* și *matricea narativă*. Matricea narativă, adică structura și convențiile care organizează evenimentul teatral, poate preceda (parțial) spectacolul, cum este cazul unei piese de teatru deja scrise, ori poate să se contureze în repetiții (prin *devising*). În orice caz, ea există la confluența

³⁸ Bennett, Jane, *Vibrant Matter: a political ecology of things*, Durham, Duke University Press, 2010.

³⁹ Braidotti, Rosi, *The Posthuman*, Cambridge, Polity Press, 2013.

⁴⁰ Noțiunea de „tehnologie-subiect” îi aparține lui Jennifer Parker-Starbuck și este discutată în amănunt în Capitolul I al acestei teze. Vezi Parker-Starbuck, Jennifer, *Cyborg Theatre: Corporeal/Technological Intersections in Multimedia Performance*, London, Palgrave Macmillan, 2011.

⁴¹ Bishop, Claire, „Antagonism And Relational Aesthetics” în *October Magazine Ltd. & Massachusetts Institute of Technology*, Vol: 110, 2004, p. 51-79.

⁴² Eckersall, Peter, Grehan, Helena, Scheer, Edward, *New Media Dramaturgy - Performance, Media and New-Materialism*, London, Palgrave Macmillan, 2017.

tuturor celorlalte paliere dramaturgice, în directă relație cu acestea. Sistemul de matrice propus se sprijină pe gândirea dramaturgică a lui Eugenio Barba.⁴³

II.3 Procedee de ficționalizare

Procedeele de ficționalizare, inspirate de teoria actoriei și a non-actoriei formulată de Michael Kirby,⁴⁴ țin de matricea narativă și descriu felul în care elementele umane sau non-umane pot fi percepute teatral, ca *altceva* decât ceea ce sunt. Fac diferența între „teatralitate” și „teatru” și între „teatralitate” și „performativitate” și elaborez o serie de metode prin care elementele non-umane pot fi ficționalizate (teatralizate) sau își pot afirma puterea de agent (performativitate) în spectacol. Ficționalizarea se poate produce prin context, prin jocul actorilor, prin animare sau prin metamorfozarea proprietăților fizice ale obiectelor și ale spațiilor.

Capitolul III. Matricea tehnologică

Funcția matricei tehnologice este de a susține conexiunea dintre spațiile spectacolului și de a asigura prezența tehnologică a performerilor și/sau a publicului (actori și spectatori teleprezenți sau performeri tehnologici).

III.1 Arhitectura tehnologică

Arhitectura tehnologică a unui spectacol telematic este alcătuită din aplicații, dispozitive și „circuite” ale informației între spații. Comunicarea interumană dintr-un spectacol telematic se sprijină pe interfețe și protocoale de comunicare (regulile de interacțiune în interiorul matricei tehnologice). Canalele de comunicare între spații diferite pot fi plasate 1) între actori îndepărtați, 2) între actori și public, 3) între membrii publicului, 4) între echipele tehnice/de producție. Este esențial ca interfețele și protocoalele corespunzătoare fiecărui palier de comunicare să fie stabilite devreme în procesul de lucru. Există posibilitatea ca toată comunicarea să se realizeze printr-un singur canal, totuși se recomandă un canal separat pentru echipa tehnică.

⁴³ Barba, Eugenio, *Casa în flăcări. Despre regie și dramaturgie* (trad. D. Cozma), București, Editura Nemira, 2012, p. 37.

⁴⁴ Kirby, Michael, „On Acting and Non-Acting” în Zarrilli, P. (ed.) *Acting (Re)considered - A Theoretical and Practical Guide* (2nd edition), London and New York, Routledge, 2005, p. 40-52.

III.2 Inteligența cyborg

Controlul matricei tehnologice poate fi centralizat sau distribuit între spații, dispozitive și persoane. Flexibilitatea funcțiilor de control este de dorit, astfel încât acestea să gliseze între centralizare și descentralizare. Principiul automatizării formulat de Lev Manovich⁴⁵ și dezvoltarea actuală a programelor de inteligență artificială (IA) m-au condus spre viziunea ipotetică a unei matrice tehnologice controlate de IA. Aceasta ar putea filma acțiunea din spațiile spectacolului prin camere robotice, ar realiza un montaj video live și ar controla luminile și sunetul. „Matricea inteligentă” ar putea chiar să citească gândurile actorilor prin interfețe creier-calculator (e de sperat că mai puțin invazive decât cea testată în prezent de Neuralink⁴⁶). Omul nu ar trebui însă scos din bucla de feedback, cel puțin nu încă.

III.3 Estetica matricei tehnologice

Teatrul telematic este o formă artistică *intermedială*, prin urmare dramaturgia sa trebuie să ia în calcul interferența mediilor. Împrumutând noțiunea de „remediere” de la Bolter și Grusin,⁴⁷ susțin că teatrul telematic remediază comunicarea prin Internet, în același timp în care Internetul remediază teatrul. Aplicate intuitiv, cele patru „legi media” elaborate de Marshall McLuhan și fiul său, Eric McLuhan,⁴⁸ subliniază raportul dintre teatrul telematic și cel care are loc în spații proximale. Intermedialitatea scoate la iveală felul în care un mediu tehnologic poate funcționa ca atare în teatrul telematic sau poate „juca” rolul unui alt mediu. În ambele cazuri, atunci când își recunoaște realitatea mediată, teatrul telematic se înscrie în ceea ce am numit „realism media”.

III.4 Turnura post-digitală

Post-internet art, *New Aesthetic*, *postdigital performance* și *postmedial performance* sunt categorii artistice derivate din condiția post-digitală, însoțită de erodarea aparentă a specificității mediale. Dependența teatrului telematic de conexiunea tehnologică, în contrast cu alte forme de teatru, problematizează însă noțiunile de *performance postdigital* și *postmedial*. Din perspectiva practicianului, nu există o singură logică digitală, ci mai multe, din moment ce fiecare dispozitiv și aplicație își impune propriile constrângeri și influențează procesul de lucru.

⁴⁵ Manovich, Lev, *The Language of the New Media*, Cambridge, MA, MIT Press, 2001, p. 53.

⁴⁶ <https://neuralink.com/> (accesat 28.06.2021).

⁴⁷ Bolter, Jay David, Grusin, Richard, *Remediation: Understanding New Media*, Cambridge, Massachusetts, London, England, The MIT Press, 2000.

⁴⁸ McLuhan, Marshall, McLuhan, Eric, *Laws of Media: The New Science*, Toronto, Buffalo, London, University of Toronto Press, 1988.

Argumentez, de asemenea, că „turnura postdigitală” nu s-a produs încă, deoarece există decalaje în utilizarea tehnologiei⁴⁹ și specializarea a devenit atât de profundă, încât nimeni nu poate cuprinde în totalitate implicațiile digitalului. Cu toate acestea, post-digitalul și corolarul său, post-medialul, ar putea fi paradigma estetică a viitorului odată ce toate mediile vor fi restructurate de inteligența artificială.

Capitolul IV. Matricea spațio-temporală

Matricea spațio-temporală se referă la spațiul și timpul în care se desfășoară spectacolul de teatru în dimensiunea lui concretă și imaginară: spațiul de joc și posibilul decor, spațiul publicului (care se poate suprapune cu spațiul de joc), timpul „real”, măsurat după ceas, al acțiunii artistice și timpul fictiv al poveștii (dacă este cazul).

IV.1 Realitatea extinsă

Realitatea extinsă („Extended Reality”, XR) este un termen-umbrelă pentru AR (realitate augmentată), AV (virtualitate augmentată), MR (realitate mixtă) și VR (realitate virtuală).⁵⁰ Teatrul telematic poate funcționa pe toate dimensiunile continuumului realității extinse, inclusiv prin atenuarea senzorială a unor spații în raport cu celelalte. Spațiul teatrului telematic este „pliat”, în sensul că este multistratificat, comprimă distanțe reale și, uneori, încorporează ideea de pliere în scenografie. Teatrul telematic trebuie privit prin lentila teoretică a *scenografiei extinse*.⁵¹ În cele mai multe cazuri, teatrul telematic se extinde către alte spații și timpuri prin intermediul imaginii video live, pe care caută să o integreze scenografic, de unde și asemănarea sa formală cu *expanded cinema*.

⁴⁹ Acest decalaj poartă numele de „digital gap” sau „digital divide”. Numărul de oameni activi pe Internet la nivel global este de 4,66 de miliarde, adică doar 59,5% din populația planetei, conform statisticilor din ianuarie 2021: <https://www.statista.com/statistics/617136/digital-population-worldwide/> (accesat 27.06.2021).

⁵⁰ Kiger, Patrick J, *What is Extended Reality (XR)?*, 6 ianuarie 2020: <https://www.fi.edu/tech/what-is-extended-reality> (accesat 27.12.2020).

⁵¹ McKinney, Joslin, Palmer, Scott, „Introducing ‘Expanded’ Scenography” în McKinney, Joslin, Palmer, Scott (ed.), *Scenography Expanded: An Introduction to Contemporary Performance and Design*, London, Bloomsbury Methuen Drama, 2016 (ediție online 2018), p. 1-20. Vezi p. 4.

IV.2 Structura spațiului

Folosind noțiunea de „tăietură de agent” formulată de Karen Barad,⁵² arăt că matricea tehnologică funcționează ca un aparat care ocultează sau revelează spațiul aflat la distanță prin „tăieturi” intra-spațiale și inter-spațiale. Aceste „tăieturi” au putere de agent pentru că exclud sau fac perceptibile anumite părți din realitate. Clasific straturile spațiului în funcție de criteriul ficționalizării (spații ficționalizate sau ne-ficționalizate), criteriul senzorial (spații vizuale, auditive, olfactive sau tactile), criteriul perceptibilității (spații revelate sau ascunse), criteriul materialității (spații fizice, virtuale mentale, virtuale digitale) și criteriul simulării digitale (spații virtuale mediate sau simulate). Montajul se distinge ca dublu mecanism de construcție spațio-temporală: 1) în interiorul spațiului-imagie (spațiul virtual digital al ecranului); 2) între spațiul-imagie virtual și spațiile fizice ale spectacolului. Gradul de fragmentare a matricei spațio-temporale variază în funcție de numărul de spații interconectate, de ficționalizarea lor, de tehnologia folosită și de alte decizii dramaturgice.

IV.3 Structura timpului

Caracterul live este pilonul central al teatrului telematic în ciuda (sau tocmai datorită) conexiunii tehnologice, întrucât se sprijină pe co-prezența temporală a actorilor și a publicului. Așa cum spațiul este multistratificat, și timpul are mai multe paliere în teatrul telematic. Se poate vorbi de **timpul mediat** specific spațiului virtual comunicațional, **timpul ficțional** al poveștii (dacă există), **timpul narativ** (durata reală a momentelor teatrale), **timpul de interacțiune** (durata acțiunilor de tip stimul-răspuns) și **timpul de conexiune** (durata conexiunii telematice). Orice spectacol de teatru se petrece și într-un **timp social**, alcătuit din ritmurile vieții cotidiene. Între spațiile spectacolului telematic pot exista diferențe culturale și de fus orar, deci timpul social al întâlnirii telematice trebuie negociat. Spectacolul în **contra-ritm** poate căpăta noi valențe prin conexiunea telematică atunci când sunt reunite spații al căror ritm social diferă. Există și un coeficient de fragmentare a timpului, dependent de factori tehnologici (latență a transmisiunii, manipulare digitală a imaginii), întreruperi de conexiune, pauze în interacțiune, diferențe de fus orar sau straturile timpului ficțional.

IV.4 Figuri nomade

Teatrul telematic este o figură nomadă capabilă să destabilizeze structurile de gândire fixe și să contribuie la afirmarea unei subiectivități postumane. Forța sa nomadă rezidă,

⁵² Barad, Karen, *Meeting the Universe Halfway: Quantum Physics and the Entanglement of Matter and Meaning*, Durham and London, Duke University Press, 2007, p. 169-170.

paradoxal, în asumarea unei „politici a localizării” (concept formulat de Adrienne Rich⁵³) care evidențiază multiplicitatea de perspective. Niciun subiect nu e localizat într-un singur punct, ci trebuie cartografiat pe o hartă multidimensională în spațiu și timp, scrie Rosi Braidotti.⁵⁴ În mod similar, teatrul telematic este localizat în mai multe realități pe care le nomadizează în rețea. Ca extensie a teoriei teatrului nomad a lui Liesbeth Groot Nibbelink,⁵⁵ propun conceptele de nomad post-antropocentric, subiectivitate nomadă și teatru detașabil. Pentru a reliefa aceste dimensiuni în teatrul telematic, analizez politica localizării ca resursă creativă în spectacolul transnațional *Phone Home*⁵⁶ și spațiul și timpul ca subiect nomad în performance-ul *Before Sunset/After Sunrise*.

Capitolul V. Matricea corporală

Matricea corporală este corespunzătoare corpurilor fizice ale actorilor și ale publicului.

V.1 Minte extinsă și întrupată

Teoriile minții extinse și întrupate („extended mind” și „embodied cognition”) susțin că procesele cognitive nu se desfășoară numai în minte, ci în relația dintre corpul fizic și mediu, care formează împreună un sistem cognitiv. Implicațiile pentru teatrul telematic sunt recunoașterea naturii întrupate a experienței telematice și sondarea efectelor tehnologiei asupra corpului și a percepției umane.

V.2 Corpul telematic

Corpul telematic extins tehnologic poate percepe realități distante, capacitate pe care am numit-o **tele-percepție** și am asociat-o metaforic cu „percepția indirectă”⁵⁷ și cea a mașinăriiilor (de exemplu, „machine vision”). **Telepistemologia**, definită de Ken Goldberg ca „studiul

⁵³ Rich, Adrienne, „Notes toward a Politics of Location (1984)” în *Blood, Bread, and Poetry: Selected Prose 1979-1985*, SUA, W. W. Norton & Company, 1994, p. 210-231.

⁵⁴ Braidotti, Rosi, „A Theoretical Framework for the Critical Posthumanities” în *Theory, Culture & Society*, Vol. 36(6), 2019, p. 31–61. Vezi p. 34.

⁵⁵ Groot Nibbelink, Liesbeth, *Nomadic Theatre: Mobilizing Theory and Practice on the European Stage* (e-book), London, Bloomsbury Methuen Drama, 2019.

⁵⁶ Mansfield, Tom (ed.), *Phone Home: A User's Guide to Making and Sharing Digital Collaborative Performance*, 2017, p. 50. Descrierea procesului de lucru pe site-ul proiectului: <http://phonehome.upstart-theatre.co.uk/about/> (accesat 19.12.2020).

⁵⁷ Despre teoriile percepției indirecte, vezi Rogers, Brian, *Perception: A Very Short Introduction* (e-book), Oxford, Oxford University Press, 2017, p. 2.

cunoașterii dobândite la distanță”,⁵⁸ devine un mijloc de a explora experiența actorului și a publicului în spațiul telematic. Dublul digital, senzația de prezență și atenția sunt alți parametri ai corpului-minte. La modul ipotetic, comunicarea dintre „corpurile de date” gestionate prin IA ale actorilor și ale spectatorilor ar putea determina ajustarea colectivă, în timp real, a spectacolului în funcție de biofeedback.⁵⁹ Ideea „corpurilor de date” este adaptată de la Ghislaine Boddington.⁶⁰

Capitolul VI. Matricea întâlnirii

Matricea întâlnirii structurează experiența publicului și a actorilor. Includ aici convențiile schimbului telematic, felul în care acesta este orchestrat de artiști și sensul întâlnirii teatrale. Unele reguli ale întâlnirii sunt nescrise, împământenite de secole (un tip de invitație implicită), în timp ce altele sunt renegociate odată cu fiecare spectacol.

VI.1 Structura întâlnirii

Întâlnirea cu publicul poate lua forme variate pe un continuum de la consum la producție,⁶¹ spectatorii fiind implicați în acțiune în grade diferite sau deloc. Dihotomia dintre „spectatorul pasiv” și „participantul activ” nu se mai poate susține în urma criticii aduse de Jacques Rancière în *Spectatorul emancipat*.⁶² Totuși, teatrul telematic cu public online are de câștigat din adoptarea unui format interactiv sau participativ, deoarece își reafirmă caracterul live. Pornind de la teoria „orizontului de participare” a lui Gareth White,⁶³ arăt că structura unui spectacol (nu numai participativ/interactiv) se bazează pe „rame” de acțiune și „invitații” prin

⁵⁸ Goldberg, Ken, *Introduction: The Unique Phenomenon of a Distance* în Goldberg, Ken (ed.) *The Robot in the Garden: Telerobotics and Telepresence in the Age of the Internet*, Cambridge, MA, The MIT Press, 2000, p. 3-20. Vezi p. 3 – traducere proprie din limba engleză.

⁵⁹ Biofeedback = „Tehnică utilizării dispozitivelor de monitorizare pentru a furniza informații referitoare la o funcție corporală autonomă, cum ar fi ritmul cardiac sau tensiunea arterială, în încercarea de a obține un control voluntar asupra acelei funcții. Poate fi utilizat clinic pentru tratarea anumitor afecțiuni, cum ar fi hipertensiunea și migrenele.” Traducere proprie din limba engleză: <https://www.thefreedictionary.com/biofeedback> (accesat 18.07.2021).

⁶⁰ Boddington, Ghislaine, „The Internet of Bodies—alive, connected and collective: the virtual physical future of our bodies and our senses” în *AI & Society* (2021): <https://doi.org/10.1007/s00146-020-01137-1> (accesat 05.07.2021).

⁶¹ Continuumul de la consum la producție a fost propus de Andy Lavender în diagrama experienței publicului: Lavender, Andy, *Performance in the Twenty-First Century: Theatres of Engagement*, London and New York, Routledge, 2016, p. 159-160.

⁶² Rancière, Jacques, *The Emancipated Spectator* (trans. G. Elliott), London and New York, Verso Publishing, 2009.

⁶³ White, Gareth, *Audience Participation in Theatre*, London, Palgrave Macmillan, 2013.

care „autorii procedurali” ai spectacolului ghidează experiența publicului. În mediul online, contractul dintre actori și public este rescris, iar eticheta este renegociată. În spiritul lui Rancièrè, consider că publicul unui spectacol de teatru nu formează neapărat o comunitate, deși acest lucru este posibil. Teatrul telematic (în special în formele sale internaționale) poate sonda critic noțiunea de identitate colectivă care stă la baza delimitării unei comunități.

VI.2 Modurile întâlnirii cu publicul

Pentru început, discut termenul „engagement” (tradus prin angajare/implicare/angrenare) ca paradigmă actuală de înțelegere a relației dintre sectorul cultural și public. Mă concentrez, apoi, pe felul în care spectacolul telematic poate angaja publicul. Prin prisma teoriei afectelor, propun șase moduri predominante în care se produce întâlnirea cu publicul în teatrul telematic: **modul senzorial, empatic, polemic, creativ, ludic și uimirea tehnologică**. Demonstrez că izolarea care amenință actorii și spectatorii în teatrul online fără public proxim poate fi contracarată prin activarea **circuitului afectiv** al spectacolului telematic. Circuitul afectiv extinde noțiunea „buclei de feedback” dintre performeri și public teoretizată de Erika Fischer-Lichte,⁶⁴ arătând că ea nu este restrânsă la situațiile de co-prezență fizică. Un argument este existența contagiunii emoționale și în mediul online.

VII. Sistemul de matrice în practică: *Generația 200*

În acest capitol, analizez spectacolul pe Zoom *Generația 200*, pe care l-am realizat în 2020-2021 în versiuni diferite, în română și în engleză. Spectacolul a fost produs de Teatrul *George Ciprian* din Buzău cu ocazia întâlnirii plene a rețelei internaționale de arte performative IETM.⁶⁵ Descriu felul în care subiectul, matricea tehnologică și matricea spațio-temporală au fost integrate. Pe baza chestionarelor de feedback completate de publicul online și de actrița Armine Vosgianian, formulez observații legate de relația dintre actriță și public și deduc impactul tehnologiei asupra corpului actriței. De asemenea, relievez ce a funcționat în structura interactivă și ce nu, studiez felul în care vizibilitatea sau invizibilitatea publicului pe

⁶⁴ Fischer-Lichte, Erika, *The Transformative Power of Performance* (trans. S.I.Jain), London and New York, Routledge, 2008, p. 38.

⁶⁵ Întâlnirea a reunit evenimente care s-au desfășurat online și local în peste 20 de spații din lumea întreagă, printre care și Teatrul *George Ciprian* din Buzău (membru al rețelei IETM din 2020): <https://www.ietm.org/en/ietm-multi-location-2020/session/buzau-online-theatre-game-generation-200> (accesat 22.06.2021).

Zoom a influențat experiența actriței și a spectatorilor și discut finalul fără aplauze. Spectacolul *Generația 200* poate fi considerat un dublu experiment sociologic: 1) prin rama fictivă a sesiunii de brainstorming prin joc, al cărei scop aparent este realizarea unui sondaj despre o lume de oameni longevivi; 2) prin explorarea comportamentului publicului în mediul online. Sugerez că „teatrul-brainstorming” sau „brainstorming-ul teatral” ar putea fi adaptat pentru studii sociologice reale.

Concluzii

Speranța mea este că teoria dramaturgică elaborată aici ar putea fi aplicată și în alte forme de teatru, fie că folosesc tehnologia, fie că nu. În ceea ce privește teatrul telematic, sunt necesare și alte direcții de cercetare care se pot sprijini pe sistemul de matrice. Consider că din ce în ce mai multe spectacole vor recurge la repetiții telematice și/sau la o (re)prezentare hibridă, online și în spațiul fizic. Repetițiile pot fi online, în timp ce reprezentațiile se pot derula „clasic”, într-un singur spațiu, cum este cazul spectacolului *King Lear Online* (2017) din proiectul *Immersive Telepresence in Theatre*.⁶⁶ Într-o lume amenințată de schimbări climatice, poluarea ar putea fi redusă recurgând la instrumente online în loc de deplasări fizice multiple.⁶⁷ Ideea de colaborare online pentru a proteja mediul este promovată și de Katie Mitchell și Jérôme Bell în proiectul *No Travel* (titlu provizoriu).⁶⁸ **Procesul de repetiții** în teatrul telematic doar s-a întrezărit în această lucrare, cu precădere în capitolul dedicat matricei tehnologice. Un demers necesar, mai ales în contextul actual, este interviuarea cât mai multor artiști experimentați cu privire la metodele lor de repetiții telematice. Astfel, se poate alcătui o publicație care să conțină un set de instrumente de lucru și se pot realiza noi experimente practice. **Experiența actorului și cea a spectatorului** în teatrul telematic ar trebui, de asemenea, investigate în amănunt prin interviuri, chestionare și biofeedback – interpretate cu ajutorul neuroștiinței. Inteligența artificială poate fi de ajutor nu doar în analiza datelor, ci și în monitorizarea reacțiilor publicului în timpul unui spectacol, de exemplu. O altă zonă de studiu ar putea viza strict **matricea narativă**, mai precis, subiectele abordate în teatrul telematic și caracteristicile structurilor

⁶⁶ <https://telepresenceintheatre.coventry.domains/iterations/king-lear-online/> (accesat 15.07.2021).

⁶⁷ Cu toate acestea, și folosirea tehnologiei și a Internetului lasă o amprentă de carbon: <https://www.myclimate.org/information/faq/faq-detail/what-is-a-digital-carbon-footprint/> (accesat 15.07.2021).

⁶⁸ ETC, *Our Experiments: A Radical International Collaboration: Is it possible to make an international theatre project with zero carbon emissions? An interview with Théâtre de Vidy-Lausanne about their cross-border creative project involving absolutely no travel.*, 27 ianuarie 2021: <https://www.europeantheatre.eu/publication/our-experiments-a-radical-international-collaboration> (accesat 14.07.2021)

narative ale spectacolelor deja realizate (fie piese deja existente, fie structuri generate în repetiții). Acestea ar fi examinate prin intermediul sistemului de matrice. **Automatizarea matricei tehnologice** (prin IA și dispozitive robotice) și explorarea unor noi forme de tele-control și teleprezență reprezintă încă o direcție de cercetare empirică în care aș dori să mă implic în viitor. Cu o istorie atât de bogată a genului și imposibilitatea de a cuprinde toate informațiile într-o singură teză, ar fi binevenită și **realizarea unui catalog al artei telematice**, a cărei subdiviziune este teatrul telematic.

Am beneficiat din această cercetare ca „practician reflexiv” și „participant reflexiv”. Îmi pot imagina mult mai clar etapele realizării unui spectacol telematic, ceea ce este esențial pentru a ghida echipa artistică/tehnică din ipostaza de regizor-manager. În 2020, am obținut o nouă finanțare Europa Creativă pentru proiectul *Tele-Encounters: Beyond the Human* (2020-2023),⁶⁹ pe care îl coordonez. Liderul este din nou Teatrul *George Ciprian* din Buzău, iar parteneri sunt UCAM (Murcia, Spania) și teatrul *Industria Scenica* (Vimodrone, Milano, Italia). „Proiectul explorează impactul Internetului, al roboților și al Inteligenței Artificiale asupra relațiilor umane, precum și integrarea artistică a acestor tehnologii. Miezul investigației noastre artistice și sociologice îl constituie dezvoltarea roboților sociali ca însoțitori pentru persoanele vârstnice în contextul migrației și al singurătății. Prin teatru telematic și artă digitală interactivă, urmărim consolidarea abilităților artiștilor, ale experților în tehnologie, ale eticienilor și ale sociologilor de a colabora interdisciplinar și de a se raporta la noile media cu spirit critic. În plus, proiectul e menit să deschidă discuția despre viitorul și etica interacțiunilor dintre om și robot către publicul larg.”⁷⁰ În cadrul proiectului, pregătesc un nou spectacol telematic, care va conecta prin video-conferință scena Teatrului *George Ciprian* din Buzău și spațiul de la *Industria Scenica* din Milano (premiera programată în 2022). În ambele țări, vor exista actori și spectatori prezenți fizic. Piesa de teatru va fi plasată în viitorul apropiat și va urmări relația dintre o mamă vârstnică rămasă în România, robotul său de companie, fiica sa care a emigrat în Italia și familia acesteia.⁷¹ În timp ce scriu aceste rânduri, designerul de interacțiune⁷² și echipa sa construiesc robotul. Designul se inspiră în linii mari din ideile participanților la atelierele de brainstorming pe care le-am organizat în România, Spania și Italia. Mișcarea robotului pe scena din Buzău și

⁶⁹ *Tele-Encounters: Beyond the Human* (2020-2023, co-finanțat prin programul Europa Creativă al Uniunii Europene): <https://tele-encounters-beyond.eu/> și <https://ec.europa.eu/programmes/creative-europe/projects/ce-project-details/#project/616748-CREA-1-2020-1-RO-CULT-COOP1> (accesate 02.07.2021).

⁷⁰ Hanganu, Marina, *Roboți Imaginari/Imaginary Robots*, p. 4: <https://tele-encounters-beyond.eu/wp-content/uploads/2021/06/Imaginary-Robots-vol-1-RO-font-2.pdf> (accesat 11.06.2021).

⁷¹ În prezent, scriu piesa împreună cu Bianca Trifan, dramaturg. Voi regiza spectacolul în 2022 împreună cu Ermanno Nardi (director artistic *Industria Scenica*). Vezi site-ul proiectului *Tele-Encounters: Beyond the Human* aici: <https://tele-encounters-beyond.eu/> (accesat 23.06.2021).

⁷² Designer de interacțiune: Cristian Iordache (Ygreq Interactive). Schițe robot: Andreea Diana Nistor, scenografă.

chipul său sub formă de animație vor fi controlate wireless, în timp real, de o actriță-păpușar aflată tot în incinta teatrului. În ambele țări, se va realiza un montaj video live între fața animată, camera web a robotului și camera video principală situată pe fiecare scenă.

Interesul meu pentru performerul non-uman a crescut foarte mult în timpul acestor trei ani de studii doctorale. Tot în cadrul *Tele-Encounters: Beyond the Human*, încercăm integrarea algoritmului de inteligență artificială GPT-3⁷³ în construcția unor roboți virtuali capabili să genereze răspunsuri spontane în chat și să învețe din interacțiunea cu utilizatorii online. Intenționez să realizez în continuare cercetare empirică în direcția speculativă sugerată de Annette Arlander: „Aspectul experimentării și al jocului cu alternative, cercetarea artistică drept practică speculativă, imaginarea și încercarea viitorului posibil, sunt din ce în ce mai necesare în societate în general.”⁷⁴

Teatrul telematic stă sub semnul *realității (deja) extinse*, în care granițele dintre fizic și virtual, simulare și mediere, uman și non-uman au început să se estompeze. Chiar dacă nu suntem încă post-digitali, aceasta e condiția spre care tindem. Probabil va veni momentul când, într-adevăr, distincțiile dintre teatrul telematic și cel proximal, dintre cel digital și cel analogic nu vor mai avea sens. Pentru că oamenii, inteligența artificială, roboții și lumea non-umană în ansamblul ei vor coexista într-o buclă de feedback creativă.

⁷³ GPT-3 este unul dintre cei mai avansați algoritmi de inteligență artificială pentru procesare și generare lingvistică. Dacă i se dă un fragment de text, GPT-3 îl poate completa credibil în același stil: <https://openai.com/blog/gpt-3-apps/> (accesat 05.07.2021).

⁷⁴ Vezi p. 510-511 din Arlander, Annette, „Introduction to future concerns. Multiple futures of performance as research?” în Arlander, Annette et al (eds.), *Performance as Research: Knowledge, Methods, Impact* (ebook), London & New York, Routledge, 2018, p. 493-511. Traducere proprie din limba engleză.

BIBLIOGRAFIE

Cărți:

Abrahams, Annie, Jamieson, Helen Varley (ed.), *CyPosium – The Book*, Brescia, Link Editions, 2014.

Allain, Paul, Harvie, Jen, *The Routledge Companion to Theatre and Performance (Second Edition)*, London and New York, Routledge, 2014.

Alrutz, Megan, *Digital Storytelling, Applied Theatre, & Youth: Performing Possibility*, New York, Routledge, 2015.

Aristotel, *Poetica* (traducere, studiu introductiv și comentarii de D.M. Pippidi), București, Ed. Univers Enciclopedic, 2011.

Artaud, Antonin, *Teatrul și dublul său urmat de Teatrul lui Séraphin și de alte texte despre teatru* (trad. Voichița Sasu și Diana Tihu-Suciu), ediția a II-a, București, Editura Tracus Arte, 2018.

Ascott, Roy, *Telematic Embrace: Visionary Theories of Art, Technology, and Consciousness*, Berkeley, Los Angeles & London, University of California Press, 2003.

Asimov, Isaac, *Soarele gol* (traducere Florin Ionescu), Ed. Teora, Colecția SF nr. 2, 1993.

Auslander, Philip, *Liveness: Performance in a Mediatized Culture (Sec. Ed.)*, London and New York, Routledge, 2008.

Barad, Karen, *Meeting the universe halfway: quantum physics and the entanglement of matter and meaning*, Durham and London, Duke University Press, 2007.

Barba, Eugenio, *Casa în flăcări. Despre regie și dramaturgie* (trad. D. Cozma), București, Editura Nemira, 2012.

Bay-Cheng, Sarah, Kattenbelt, Chiel, Lavender Andy, Nelson, Robin (ed.), *Mapping Intermediality in Performance*, Amsterdam, Amsterdam University Press, 2010.

Benford, Steve, Giannachi, Gabriella, *Performing Mixed Reality*, Cambridge, Massachusetts and London, England, The MIT Press, 2011.

Bennett, Jane, *Vibrant Matter: a political ecology of things*, Durham, Duke University Press, 2010.

Berghaus, Günter, *Avant-garde Performance: Live Events and Electronic Tehnologies*, New York, Palgrave Macmillan, 2005.

Betancourt, Michael, *Beyond Spatial Montage: Windowing, or the Cinematic Displacement of Time, Motion, and Space*, New York and London, Routledge, 2016.

Birringer, Johannes, *Performance, Technology and Science*, New York, PAJ, 2008.

Blackmore, Susan, *Consciousness: A Very Short Introduction (Second Edition)* (e-book), Oxford, Oxford University Press, 2017.

Boal, Augusto, *Teatrul oprimaților și alte poetici politice* (trad. Georgiana Bărbulescu), București, Ed. Nemira, 2017.

Bolter, Jay David, Grusin, Richard, *Remediation: Understanding New Media*, Cambridge, Massachusetts, London, England, The MIT Press, 2000.

Bourriaud, Nicholas, *Relational Aesthetics* (trans. S. Pleasance & F. Woods), Dijon, Les Presses du réel, 2002.

Braidotti, Rosi, Hlavajova, Maria (ed.), *Posthuman Glossary*, London and New York, Bloomsbury Academic, 2018.

Braidotti, Rosi, *Nomadic Theory: The Portable Rosi Braidotti*, New York, Columbia University Press, 2011.

Braidotti, Rosi, *The Posthuman*, Cambridge, Polity Press, 2013.

Causey, Matthew, *Theatre and Performance in Digital Culture: From Simulation to Embeddedness*, London and New York, Routledge, 2006.

Călinescu, Matei, *Cinci fețe ale modernității: modernism, avangardă, kitsch, decadență, postmodernism*, Iași, Editura Polirom, 2005.

Chatzichristodoulou, Maria, Zerihan, Rachel (ed) *Intimacy Across Digital and Visceral Performance*, London, Palgrave Macmillan, 2012.

Chemers, Michael Mark, *Ghost Light: An Introductory Handbook for Dramaturgy*, Carbondale and Edwardsville, Southern Illinois University Press, 2010.

Coeckelbergh, Mark, *Moved by Machines: Performance Metaphors and Philosophy of Technology* (e-book), New York and London, Routledge, 2019.

Deleuze, Gilles, *The Fold: Leibniz and the Baroque* (trad. Tom Conley), London, The Athlone Press, 1993.

Dixon, Steve, *Digital Performance – a History of New Media in Theatre, Dance, Performance Art and Installation*, London, The MIT Press, 2007.

Eckersall, Peter, Grehan, Helena, Scheer, Edward, *New Media Dramaturgy - Performance, Media and New-Materialism*, London, Palgrave Macmillan, 2017.

Elleström, Lars, *Media Transformation: The Transfer of Media Characteristics Among Media*, Hampshire & New York, Palgrave Pivot, 2014.

Fischer-Lichte, Erika, *The Transformative Power of Performance* (trans. S.I.Jain), London and New York, Routledge, 2008.

Fişek, Emine, *Theatre & Community* (e-book), London, Macmillan International Higher Education, 2019.

Friedberg, Anne, *The Virtual Window: from Alberti to Microsoft*, Cambridge, Massachusetts, London, England, The MIT Press, 2009.

Giannachi, Gabriella, Kaye, Nick, *Performing presence - Between the live and the simulated*, paperback edition, Manchester, Manchester University Press, 2017.

Giannachi, Gabriella, *Virtual Theatres: An Introduction*, London, Routledge, 2004.

Gieseckam, Greg, *Staging the Screen: The Use of Film and Video in Theatre*, London, Palgrave Macmillan, 2007.

Groot Nibbelink, Liesbeth, *Nomadic Theatre: Mobilizing Theory and Practice on the European Stage* (e-book), London, Bloomsbury Methuen Drama, 2019.

Hanganu, Marina, Mihai, Paula, Mircioagă, Ion, *Tele-City: Telematica și Pedagogia*, Buzău, Ed. Alpha, 2016.

Harari, Yuval Noah, *Homo Deus: Scurtă istorie a viitorului* (trad. Lucia Popovici), Iași, Ed. Polirom, 2018.

Hayles, N. Katherine, *How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature and Informatics*, Chicago, Chicago University Press, 1999.

Higgins, Hannah, *The Fluxus Experience*, Los Angeles, University of California Press, 2002.

Hurley, Erin, *Theatre & Feeling* (e-book), London, Macmillan International și Red Globe Press, 2019 [2010].

Huurdemann, Anton A., *The Worldwide History of Telecommunications*, New Jersey, Wiley-Interscience, New, 2003.

Kac, Eduardo, *Telepresence and Bio Art: Networking Humans, Rabbits, and Robots*, Ann Arbor, University of Michigan Press, 2005.

Kaprow, Allan, *Essays on the Blurring of Art and Life* (ed. Jeff Kelley), Londra, University of California Press, 1993.

Kellerman, Aharon, *Geographic Interpretations of the Internet* (e-book), Switzerland, Springer, 2016.

Kholeif, Omar (ed.), *You Are Here - Art After the Internet*, London, HOME and SPACE, 2017.

Kozel, Susan, *Closer: Performance, Technologies, Phenomenology*, Cambridge, Massachusetts, London, England, The MIT Press, 2007.

Lavender, Andy, *Performance in the Twenty-First Century: Theatres of Engagement*, London and New York, Routledge, 2016.

- Lefebvre, Henri, *The Production of Space* (trad. Donald Nicholson-Smith, Oxford UK and Cambridge USA, Blackwell, 1991).
- Lehmann, Hans-Thies, *Teatrul Postdramatic* (trad. V. Scoradeț), București, Editura UNITEXT, 2009.
- Lupu Hausvater, Maria Adriana, *Manifestul broaștei țestoase: sistemul de regie al lui Vsevolod Meyerhold și teatrul românesc contemporan: de la teorie la exemplificări scenice*, Craiova, Ed. Universitaria, 2017.
- Mandea, Nicolae, *Teatralitatea, un concept contemporan*, București, UNATC Press, 2006.
- Manovich, Lev, *The Language of the New Media*, Cambridge, MA, MIT Press, 2001.
- McConachie, Bruce, *Engaging Audiences: A Cognitive Approach to Spectating in the Theatre*, New York, Palgrave Macmillan, 2008.
- McLuhan, Marshall, *Galaxia Gutenberg: Scrieri esențiale* (ediția a III-a, trad. Mihai Moroiu), București, Ed. Nemira, 2015.
- McLuhan, Marshall, McLuhan, Eric, *Laws of Media: The New Science*, Toronto, Buffalo, London, University of Toronto Press, 1988.
- McLuhan, Marshall, *Understanding Media: The Extensions of Man*, Cambridge, Massachusetts and London, England, The MIT Press, 1994 [1964].
- Mitchell, Katie, *Profesia de regizor: un manual de teatru* (trad. Edith Negulici), București, UNATC Press, 2019.
- Morales Morante, Luís Fernando, *Editing and Montage in International Film and Video: Theory and Technique*, New York and London, Routledge, 2017.
- Morar, Vasile, *Estetica – interpretări și texte*, București, Ed. Universității din București, 2008.
- Nelson, Robin (ed.), *Practice as Research in the Arts: Principles, Protocols, Pedagogies, Resistances*, London, Palgrave Macmillan, 2013.
- Paavolainen, Teemu, *Theatricality and Performativity: Writings on Texture from Plato's Cave to Urban Activism*, Cham, Palgrave Macmillan, 2018.
- Papagiannouli, Christina, *Political Cyberformance: The Etheatre Project*, London, Palgrave Macmillan, 2016.
- Parker-Starbuck, Jennifer, *Cyborg Theatre: Corporeal/Technological Intersections in Multimedia Performance*, London, Palgrave Macmillan, 2011.
- Paulsen, Kris, *Here/There - Telepresence, Touch and Art at the Interface*, Cambridge, Massachusetts and London, England, The MIT Press, 2017.
- Pavis, Patrice, *Dictionary of the Theatre: Terms, Concepts and Analysis* (trans. Christine Shantz), Toronto and Buffalo, University of Toronto Press, 1998.

- Pepino, Cristian, *De la video la virtual - imaginea în spectacolul contemporan*, București, UNATC Press, 2007.
- Phelan, Peggy, *Unmarked: The Politics of Performance*, London and New York, Routledge, 1993.
- Rabellato, Dan, *Theatre & Globalization* (e-book), London, Macmillan International și Red Globe Press, 2009 [2019].
- Rancièrè, Jacques, „Împărtășirea sensibilului: estetică și politică” (trad. Ciprian Mihali), Cluj, Idea Design & Print, 2012.
- Rancièrè, Jacques, *The Emancipated Spectator* (trans. G. Elliott), London and New York, Verso Publishing, 2009.
- Rogers, Brian, *Perception: A Very Short Introduction* (e-book), Oxford, Oxford University Press, 2017.
- Schechner, Richard, *Performance Studies: An Introduction (3rd Edition)*, London and New York, Routledge, 2013.
- Schechner, Richard, *Performance Theory* (Revised and expanded edition, with a new preface by the author), London and New York, Routledge, 2004.
- Schrum, Stephen A. (ed.), *Theatre in Cyberspace: Issues of Teaching, Acting and Directing*, New York, Peter Lang Inc., 1999.
- Scott, Joanne, *Intermedial Praxis and Practice as Research: 'Doing-Thinking' in Practice*, London, Palgrave Macmillan, 2016.
- Sedgman, Kirsty, *The Reasonable Audience: Theatre Etiquette, Behaviour Policing, and the Live Performance Experience* (e-book), London, Palgrave Macmillan, 2018.
- Sinclair, David A., *Lifespan: De ce îmbătrânim și cum să nu o mai facem*, București, Editura Lifestyle, 2020.
- Smith, Hazel, Dean, Roger T. (ed.), *Practice-led Research, Research-led Practice, in the Creative Arts*, Edinburgh, Edinburgh University Press, 2009.
- Stanislavski, Konstantin, *Munca actorului cu sine însuși*, Vol. 1 (ediția a III-a, trad. Rădulescu Raluca), București, Ed. Nemira, 2021.
- Swale, Jessica, *Drama Games for Devising*, London, Nick Hern Books, 2012.
- Turner, Cathy & Behrndt, Synne, *Dramaturgy and Performance*, London, Palgrave Macmillan, 2008.
- Vasile, Diana, *De la teatru la jocuri video: structuri narative digitale*, București, Editura Universitară, 2018.

Warden, Claire, *Modernist and Avant-Garde Performance: An introduction*, Edinburgh, Edinburgh University Press, 2015.

Wardrip-Fruin, Noah, Montfort, Nick, *The New Media Reader*, Cambridge, Massachusetts, London, England, The MIT Press, 2003.

White, Gareth, *Audience Participation in Theatre*, London, Palgrave Macmillan, 2013.

Wiles, David, *Theatre & Time* (ebook), London, Macmillan International și Red Globe Press, 2019 [2014].

Wilson, Stephen, *Information Arts: Intersections of Art, Science, and Technology*, Cambridge, Massachusetts, London, England, The MIT Press, 2002.

Woycicki, Piotr, *Post-Cinematic Theatre and Performance*, London, Palgrave Macmillan, 2014.

Zapp, Andrea (ed.), *Networked Narrative Environments as Imaginary Spaces of Being*, Manchester, Manchester Metropolitan University, MIRIAD, 2004.

Capitole din cărți:

Abrahams, Annie, Pinheiro, Daniel, „Distant Feeling(s)” în Lovink, Geert, Treske, Andreas (ed.), *Video Vortex Reader III: Inside the YouTube Decade*, Institute of Network Cultures, Amsterdam, 2020, p. 185-193.

Arlander, Annette, „Introduction to future concerns. Multiple futures of performance as research?” în Arlander, Annette, Barton, Bruce, Dreyer-Lude, Melanie, Spatz, Ben (ed.), *Performance as Research: Knowledge, Methods, Impact* (ebook), London & New York, Routledge, 2018, p. 493-511.

Bartlett, Mark, „Socialimagestics and the Visual Acupuncture of Stan Vanderbeek’s Expanded Cinema” în Rees, A.L., White, Duncan, Ball, Steven, Curtis David (ed.), *Expanded Cinema: Art, Performance, Film*, London, Tate Publishing, 2011, p. 50-61.

Barton, Bruce, „Wherefore PAR? Discussions on “a line of flight” ” în Arlander, Annette, Barton, Bruce, Dreyer-Lude, Melanie, Spatz, Ben (ed.), *Performance as Research: Knowledge, Methods, Impact* (ebook), London & New York, Routledge, 2018, p. 25-42.

Bay-Cheng, Sarah, „Taxonomy of Distortion” în Bay-Cheng, Sarah, Parker-Starbuck, Jennifer, Saltz, David Z., *Performance and Media: Taxonomies for a Changing Field*, Michigan, University of Michigan Press, 2015, p. 39-64.

Blair, Rhonda, Cook, Amy, „Introduction” în Blair, Rhonda, Cook, Amy (ed.), *Theatre, Performance and Cognition: Languages, Bodies and Ecologies*, Londra, Bloomsbury Methuen Drama, 2016, p. 1-15.

Bookchin, Natalie, „Grave digging and net art: a proposal for the future” în Corby, Tom (ed.), *Network Art: Practices and Positions*, London and New York, Routledge, 2006, p. 68-73.

Borgmann, Albert, „Information, Nearness, And Farness” în Goldberg, Ken (ed.) *The Robot in the Garden: Telerobotics and Telepistemology in the Age of the Internet*, Cambridge, MA, The MIT Press, 2000, p. 90-107.

Bucknall, Joanna, „The Daisy Chain Model: An approach to epistemic mapping and dissemination in performance-based research” în Arlander, Annette, Barton, Bruce, Dreyer-Lude, Melanie, Spatz, Ben (ed.), *Performance as Research: Knowledge, Methods, Impact* (ebook), London & New York, Routledge, 2018, p. 89-124.

Chatzichristodoulou, Maria, „Cyberformance? Digital or Networked Performance? Cybertheaters? Virtual Theatres?... Or All of the Above?” în Abrahams, Annie, Jamieson, Helen Varley (ed.), *CyPosium – The Book*, Brescia, Link Editions, 2014, p. 19-30.

Clark, Andy, Chalmers, David J., „The Extended Mind” în Menary, Richard (ed.), *The Extended Mind*, Cambridge, Massachusetts, London, England, The MIT Press, 2010, p. 27-42.

Corby, Tom, Baily, Gavin, „System poetics and software refuseniks” în Corby, Tom (ed.), *Network Art: Practices and Positions*, London and New York, Routledge, 2006, p. 109-127.

Cramer, Florian, „What Is ‘Post-digital’?” în Berry, David M., Dieter, Michael (ed.), *Postdigital Aesthetics: Art, Computation and Design*, London, Palgrave Macmillan, 2015, p. 12-26.

Danan, Joseph, „Dramaturgy in ‘Postdramatic’ Times” în Trencsényi, Katalin, Cochrane, Bernadette (ed.), *New Dramaturgy: International Perspectives on Theory and Practice*, London and New York, Bloomsbury, 2014, p. 3-17.

Dinkla, Söke, „From Participation to Interaction: Toward the Origins of Interactive Art” în Hershman Leeson, Lynn (ed.), *Clicking In: Hot Links to a Digital Culture*, Seattle, Bay Press, 1996, p. 279-290.

Eckersall, Peter, Monaghan, Paul, Beddie, Melanie, „Dramaturgy as Ecology: A Report from The Dramaturgies Project” în Trencsényi, Katalin, Cochrane, Bernadette (ed.), *New Dramaturgy: International Perspectives on Theory and Practice*, London and New York, Bloomsbury, 2014, p. 18-35.

Elleström, Lars, „The Modalities of Media: A Model for Understanding Intermedial Relations” în Elleström, Lars (ed.), *Media Borders, Multimodality and Intermediality*, Hampshire and New York, Palgrave Macmillan, 2010, p. 11-48.

EXPORT, Valie, „Expanded Cinema: Expanded Reality” în Rees, A.L., White, Duncan, Ball, Steven, Curtis David (ed.), *Expanded Cinema: Art, Performance, Film*, London, Tate Publishing, 2011, p. 288-298.

Friedman, Ken, Díaz, Lily, „Intermedia, Multimedia and Media” în Díaz, Lily, Dragu, Magda, Eilittä, Leena (ed.), *Adaptation and Convergence of Media - 'high' Culture Intermediality Versus Popular Culture Intermediality*, Aalto University, Estonia, 2018, p. 26-60.

Gallagher, Shaun, *A Response: Mapping the Prenoetic Dynamics of Performance* în Blair, Rhonda, Cook, Amy (ed.), *Theatre, Performance and Cognition: Languages, Bodies and Ecologies*, Londra, Bloomsbury Methuen Drama, 2016, p. 174-179.

Goldberg, Ken, *Introduction: The Unique Phenomenon of a Distance* în Goldberg, Ken (ed.) *The Robot in the Garden: Telerobotics and Telepistemology in the Age of the Internet*, Cambridge, MA, The MIT Press, 2000, p. 3-20.

Hanganu, Marina, „Dramaturgy and Telepresence” în Hanganu, Marina (ed.), *Tele-Encounters: Telepresence and Migration*, București, UNATC Press, 2019, p. 56-126.

Hanganu, Marina, „Interviews with the actors” în Hanganu, Marina (ed.), *Tele-Encounters: Telepresence and Migration*, București, UNATC Press, 2019, p. 165-185.

Hanganu, Marina, „The Sense of Presence in Cinematic Virtual Reality” în Hanganu, Marina (ed.), *Tele-Encounters: Telepresence and Migration*, București, UNATC Press, 2019, p. 190-222.

Hayler, Matt, „Another Way of Looking: Reflexive Technologies and How They Change the World” în Blair, Rhonda, Cook, Amy (ed.), *Theatre, Performance and Cognition: Languages, Bodies and Ecologies*, Londra, Bloomsbury Methuen Drama, 2016, p. 159-179.

Hui, Yuk, Broeckmann, Andreas, „Introduction” în Hui, Yuk, Broeckmann, Andreas (ed.), *30 Years after Les Immatériaux: Art, Science, and Theory* (ebook), Meson Press, Centre for Digital Cultures, Leuphana University of Lüneburg, 2015, p. 9-24.

Jenik, Adriene, „So Far and Yet, So Close: Lessons Drawn from Telematic Improvisation” în Abrahams, Annie, Jamieson, Helen Varley (ed.), *CyPosium – The Book*, Brescia, Link Editions, 2014, p. 81-88.

Kaprow, Allan, „“Happenings” in the New York Scene” în Wardrip-Fruin, Noah, Montfort, Nick, *The New Media Reader*, Cambridge, Massachusetts, London, England, The MIT Press, 2003, p. 83-88.

Kattenbelt, Chiel, „Intermediality in Performance and as a Mode of Performativity” în Bay-Cheng, Sarah, Kattenbelt, Chiel, Lavender Andy, Nelson, Robin (ed.), *Mapping Intermediality in Performance*, Amsterdam, Amsterdam University Press, 2010, p. 29-37.

Kirby, Michael, „On Acting and Not-Acting” în Zarrilli, P. (ed.) *Acting (Re)considered - A Theoretical and Practical Guide 2nd edition*, London and New York, Routledge, 2005, p. 40-52.

Manovich, Lev, „Postmedia Aesthetics” în Kinder, Marsha, McPherson, Tara, *Transmedia Frictions: The Digital, the Arts, and the Humanities*, Oakland, CA, University of California Press, 2014, p. 34-44.

McConachie, Bruce, „Introduction: Spectating as Sandbox Play” în Shaughnessy, Nicola (ed.), *Affective Performance and Cognitive Science: Body, Brain and Being*, London, Bloomsbury Methuen Drama, 2013 (ediție online 2017), p. 183-198.

McKinney, Joslin, Palmer, Scott, „Introducing ‘Expanded’ Scenography” în McKinney, Joslin, Palmer, Scott (ed.), *Scenography Expanded: An Introduction to Contemporary Performance and Design*, London, Bloomsbury Methuen Drama, 2016 (ediție online 2018), p. 1-20.

McKinnie, Michael, „Rethinking Site-Specificity: Monopoly, Urban Space, and the Cultural Economics of Site-Specific Performance” în Birch, Anna, Tompkins, Joanne (ed.), *Performing Site-Specific Theatre: Politics, Place, Practice*, London, Palgrave Macmillan, 2012, p. 21-33.

Menary, Richard, „Introduction: The Extended Mind in Focus” în Menary, Richard (ed.), *The Extended Mind*, Cambridge, Massachusetts, London, England, The MIT Press, 2010, p. 1-26.

Parker-Starbuck, Jennifer, „Cyborg Returns: Always-Already Subject Technologies” în Bay-Cheng, Sarah, Parker-Starbuck, Jennifer, Saltz, David Z., *Performance and Media: Taxonomies for a Changing Field*, Michigan, University of Michigan Press, 2015, p. 65-92.

Paul, Christiane, Levy, Malcolm, „Genealogies of the New Aesthetic” în Berry, David M., Dieter, Michael (ed.), *Postdigital Aesthetics: Art, Computation and Design*, London, Palgrave Macmillan, 2015, p. 27-43.

Rajewsky, Irina O., „Border Talks: The Problematic Status of Media Borders in the Current Debate about Intermediality” în Elleström, Lars (ed.), *Media Borders, Multimodality and Intermediality*, Hampshire and New York, Palgrave Macmillan, 2010, p. 51-68.

Rees, A.L., „Expanded Cinema and Narrative: A Troubled History” în Rees, A.L., White, Duncan, Ball, Steven, Curtis David (ed.), *Expanded Cinema: Art, Performance, Film*, London, Tate Publishing, 2011, p. 12-20.

Rich, Adrienne, „Notes toward a Politics of Location (1984)” în *Blood, Bread, and Poetry: Selected Prose 1979-1985*, SUA, W. W. Norton & Company, 1994, p. 210-231.

Sermon, Paul, „(Dis)Embodiment” în Chatzichristodoulou, Maria, Zerihan, Rachel (ed) *Intimacy Across Digital and Visceral Performance*, London, Palgrave Macmillan, 2012, p. 173-187.

Shanken, Edward A., „Cybernetics and Art: Cultural Convergence in the 1960s” în Clarke, Bruce, Dalrymple Henderson Linda (ed.), *From Energy to Information*, Palo Alto, Stanford University Press, 2002, p. 155-77.

Shanken, Edward A., „From Cybernetics to Telematics: The Art, Pedagogy, and Theory of Roy Ascott” în Ascott, Roy, *Telematic Embrace: Visionary Theories of Art, Technology, and Consciousness*, Berkeley, Los Angeles & London, University of California Press, 2003, p. 1-95.

Trencsényi, Katalin, Cochrane, Bernadette, „Foreword – New dramaturgy: A post-mimetic, intercultural, process-conscious paradigm” în Trencsényi, Katalin, Cochrane, Bernadette (ed.), *New Dramaturgy: International Perspectives on Theory and Practice*, London and New York, Bloomsbury, 2014, p. xi-xx.

Warf, Barney, Arias, Santa, „Introduction: the reinsertion of space into the social sciences and humanities” în *The Spatial Turn: Interdisciplinary Perspectives*, London and New York, Routledge, 2009, p. 1-10.

Wihstutz, Benjamin, „Introduction” în Fischer-Lichte, Erika, Wihstutz, Benjamin (ed.), *Performance and the Politics of Space: Theatre and Topology* (ebook), New York and London, Routledge, 2013, p. 15-28.

Wunderer, Monika, „Presence in Front of the Fourth Wall of Cyberspace” în Schrum, Stephen A. (ed.), *Theatre in Cyberspace: Issues of Teaching, Acting and Directing*, New York, Peter Lang Inc., 1999, p. 203-220.

Articole de specialitate:

Allen, Richard, „The Theatricality of Objects: Object Theatre Beyond the Puppet” în *And i hanske*, 1/2016, p. 6-12.

Barad, Karen, „Performativitatea postumană. Către o înțelegere a modului în care materia ajunge să conteze” (trad. Daniel Clinci) în *Post(h)um. Jurnal de studii (post)umaniste*, Vol. 1: *Postumanismul*, 2014, p. 135-161.

Barker, Martin, „The concept of ‘engagement’: A cautious manifesto” în *Participations: Journal of Audience & Reception Studies*, Volume 18, Issue 1, May 2021, p. 177-205.

Bay-Cheng, Sarah, „Postmedia Performance” în *Contemporary Theatre Review: Interventions* (online), 2016: <https://www.contemporarytheatrereview.org/2016/postmedia-performance/>

Beck, Sarah, „Digitalising the Shared Experience: Interconnected Dramaturgy and the Role of Media in the Tri-National Performance *Phone Home*”, în *Critical Arts*, 2018, 32:3, p. 60-76.

Birringer, Johannes, „Dance and Media Technologies” în *PAJ: A Journal of Performance and Art*, vol. 24, no. 1, 2002, p. 84–93.

Birringer, Johannes, „Low-End Resilience Theory” în *PAJ: A Journal of Performance and Art*, Volume 41 | Issue 3, MIT Press, New York, September 2019, p.28-43.

Birringer, Johannes, „Becoming-atmosphere” in *Performance Research* 23(4-5), July 2018, p. 162-168.

Bishop, Claire, „Antagonism And Relational Aesthetics” in *October Magazine* Ltd.& Massachusetts Institute of Technology, Vol: 110, 2004, p. 51-79.

Boddington, Ghislaine, „The Internet of Bodies—alive, connected and collective: the virtual physical future of our bodies and our senses” in *AI & Society* (2021): <https://doi.org/10.1007/s00146-020-01137-1>

Braidotti, Rosi, „A Theoretical Framework for the Critical Posthumanities” in *Theory, Culture & Society*, Vol. 36(6), 2019, p. 31–61.

Brooks, Pauline, Kahlich, Luke C., „Dancing Across the Pond: Telematic Pedagogy and Performance” in *Journal of Dance Education*, 13:1, 2013, p.12-22.

Brown, George H., Hauck, Gerhard, „Convergence and Creativity in Telematic Performance: *The Adding Machine*” in *Culture, Language and Representation – Cultural Studies Journal of Universitat Jaume I*, Vol. VI, 2008, p.101-119.

Carpentier, Nico, „Differentiating between Access, Interaction and Participation” in *Conjunctions Transdisciplinary Journal of Cultural Participation*, vol. 2, no. 2, 2015, p. 9-28.

Causey, Matthew, „Postdigital Performance” in *Theatre Journal*, Vol. 68, No. 3, September 2016, p. 427-441.

Clark, Andy, Chalmers, David, „The Extended Mind” in *Analysis*, Vol. 58, No. 1 (Jan., 1998), Oxford University Press, 1998, p. 7-19.

Clare, Ysabel, „Stanislavsky’s system as an enactive guide to embodied cognition?” in *Connection Science*, 29:1, 2017, p. 43-63.

Féral, Josette, „Theatricality: The Specificity of Theatrical Language” in *SubStance*, Issue 98/99 (Volume 31, Number 2&3), Johns Hopkins University Press, 2002, p. 94-108.

Gallagher, Shaun, „Theory, practice and performance” in *Connection Science*, Volume 29, Issue 1: Embodied Cognition, Acting and Performance, Taylor and Francis, 2017.

Goldenberg, Amit, Gross, James J., „Digital Emotion Contagion” in *Trends in Cognitive Sciences*, Volume 24, Issue 4, April 2020, p. 316-328.

Gorman, Tom, Syrjä, Tiina, Kaaninen, Mikko, „There is a world elsewhere: rehearsing and training through immersive telepresence” in *Theatre, Dance and Performance Training*, 10:2, 2019, p. 208-226.

Grau, Carles et al, „Conscious Brain-to-Brain Communication in Humans Using Non-Invasive Technologies” in *Plos One*, 19 august 2014: <https://journals.plos.org/plosone/article?id=10.1371/journal.pone.0105225>

Hanganu, Marina, „Teatrul online nu s-a inventat în pandemie” în *Revista Concept* 2(21)/2020, UNATC Press, p. 13-26.

Ishii, Hiroshi, Ullmer, Brygg, „Tangible Bits: Towards Seamless Interfaces between People, Bits and Atoms” în *ACM CHI*, 22-27 March 1997, Atlanta: ACM, p. 234-241.

Jones, Amelia, „Material Traces: Performativity, Artistic “Work,” and New Concepts of Agency” în *TDR: The Drama Review* 59 (4), 2015, p.18-35.

Lavender, Andy, „The Internet, Theatre, and Time: Transmediating the Theatron” în *Contemporary Theatre Review*, 27:3, 2017, p. 340-352.

Lavender, Andy, „Modal Transpositions toward Theatres of Encounter, or, in Praise of “Media Intermultimodality” ” în *Theatre Journal*, Volume 66, Number 4, December 2014, p. 499-518.

Leake, Mackenzie et al, „Computational Video Editing for Dialogue-Driven Scenes” în *ACM Transactions on Graphics*, Vol. 36, No. 4, Article 130, July 2017.

Lombard, Matthew, Ditton, Theresa, „At the Heart of It All: The Concept of Presence”, *Journal of Computer Mediated Communication*, Volume 3, Issue 3, September 1997.

Mann, Steve, Havens, John C., Iorio, Jay, Yuan, Yu, Furness, Tom, *All Reality: Values, taxonomy, and continuum, for Virtual, Augmented, eXtended/MiXed (X), Mediated (X,Y), and Multimediated Reality/Intelligence*, AWE, Santa Clara, May 31, 2018.

McLaughlin, Deirdre, „Embodiment: a cross-disciplinary provocation” în *Connection Science*, 29:1, 2017, p. 36-42.

Milgram, Paul, Takemura, Haruo, Utsumi, Akira, Kishino, Fumio, „Augmented Reality: A class of displays on the reality-virtuality continuum” în *SPIE Vol. 2351, Telem manipulator and Telepresence Technologies*, 1994, p. 282-292.

Naugle, Lisa, „Digital Dancing” în *Multimedia IEEE*, 5(4):8 - 12 November 1998.

Pérez, Elena, „Meaningful connections: Exploring the uses of telematic technology in performance” în *Liminalities: A Journal of Performance Studies* 10 (2), 2013.

Prior, Yoni, „Impossible Triangles: Flat Actors in Telematic Theatre” în *Australasian Drama Studies* 65, 2014, p. 168–190.

Quek, Francis, Jain, Ramesh, „Tele-perception” în *SPIE Vol. 1006 Space Station Automation IV*, 1988, p. 152-162.

Salz, David Z., „The Collaborative Subject: Telerobotic Performance and Identity” în *Performance Research: A Journal of the Performing Arts*, 6:3, 2001, p. 70-83.

Sandstrom, Gregory, „Laws of media – The four effects: A McLuhan contribution to social epistemology” în *Social Epistemology Review and Reply Collective* 1 (12), 2012, p. 1-6.

Sant, Toni, „Theatrical performance on the Internet: How far have we come since Hamnet?“, *International Journal of Performance Arts and Digital Media*, 9:2, 2013, p. 247-259.

Soto-Morettini, Donna, „Reverse engineering the human: artificial intelligence and acting theory” în *Connection Science*, 29:1, 2017.

Walmsley, Ben, „Engagement: The new paradigm for audience research” în *Participations: Journal of Audience & Reception Studies*, Volume 18, Issue 1, May 2021, p. 299-316.

Williams, Douglas L., Kegel, Ian C., Ursu, Marian, Cesar, Pablo, Jansen, Jack, Geelhoed, Erik, Horti, Andras, Frantzis, Michael, Scott, Bill, *A Distributed Theatre Experiment with Shakespeare* în MM '15: Proceedings of the 23rd ACM international conference on Multimedia, Oct. 2015, p. 281–290.

Teze de masterat și doctorat:

Chatzichristodoulou, Maria, *CYBERTHEATRES: Emergent Networked Performance Practices*, teză de doctorat, Goldsmiths, University of London, 2010.

Jamieson, Helen Varley, *Adventures in Cyberformance - experiments at the interface of theatre and the internet*, teză de masterat - Master of Arts (Research) in Drama (Performance Studies), Creative Industries Faculty, Queensland University of Technology, 2008.

Publicații online:

Adrian, Robert, *Art and Telecommunication, 1979-1986: The Pioneer Years*: http://telematic.walkerart.org/overview/overview_adrian.html.

Alamares, Mark, „AI Will Soon Bring Huge Changes to Live Video Production” în *Streaming Media*, 24 oct. 2017: https://www.streamingmedia.com/Articles/Editorial/Featured-Articles/AI-Will-Soon-Bring-Huge-Changes-to-Live-Video-Production-121294.aspx?utm_source=related_articles&utm_medium=gutenberg&utm_campaign=editors_selection

Arns, Inke, *Interaction, Participation, Networking: Art and telecommunication*: http://www.medienkunstnetz.de/themes/overview_of_media_art/communication/1/

Ars Electronica Festival 2019 Catalog – Out of the Box: <https://ars.electronica.art/outofthebox/files/2019/08/festival2019.pdf>

Asvin Goel, *Telematics and the ongoing “computerization of society”* - <https://www.telematique.eu/telematics-and-the-ongoing-computerization-of-society/>

Biscoe, Ian, *X Reality Networked Performance*: <http://studiobiscoe.com/research/#xrnp>

Braidotti, Rosi, Saleri, Sara, *On nomadism: A conversation with Rosi Braidotti*, 24.07.2018: <http://politicalcritique.org/world/2018/nomadism-braidotti/>

Bridle, James, *New Aesthetic Tumblr*: <https://new-aesthetic.tumblr.com/post/649623273239396352/deepfake-satellite-imagery-poses-a-not-so-distant>

Crompton, Sarah, „Review: Dream (RSC, online): An experiment in digital theatre elicits mixed results” în *WhatsOnStage*, 17.03.2021: https://www.whatsonstage.com/stratford-upon-avon-theatre/reviews/dream-rsc_53590.html

Damian Martin, Diana, „Dissolved - The question of authenticity” în *Exeunt Magazine*, 28 martie 2014: <http://exeuntmagazine.com/reviews/dissolved/>

Dano, Mike, „How AI could cut bandwidth in video conferences by 90%” în *Light Reading*, 15.10.2020: <https://www.lightreading.com/aiautomation/how-ai-could-cut-bandwidth-in-video-conferences-by-90-/d/d-id/764673>

Epîngeac, Alina, „Un performance doar al tău – *Strada Popa Rusu Nr. 30*” în *Yorick*, 01.09.2015: <https://yorick.ro/un-performance-doar-al-tau-strada-popa-rusu-nr-30/>

Faver, Cheryl, *Toward a Digital Stage Architecture: A Long-Term Research Agenda in Digitally Enabled Theater*, 2001: <http://gertstein-org.ideazzz.org/pdfs/u4artflo.pdf>

Field, Andy, „Up all night: the intimacy of Hotel Medea” în *The Guardian*, 6.02.2009: <https://www.theguardian.com/stage/theatreblog/2009/feb/06/zecora-ura-hotel-medea-arcola>

Gardner, Lyn, „Review: Dream” în *Stagedoor*, 17.03.2021: <https://stagedoorapp.com/lyn-gardner/review-dream?ia=825>

Glesner, Julia, *Internet Performances as Site-Specific Art*, 2002: <http://people.brunel.ac.uk/bst/vol0301/juliaglesner.html>

Gochfeld, David, Molina, Javier, „To Be With Hamlet” în Weijdom, Joris, *Mixed Reality and the Theatre of the Future - Fresh Perspectives on Arts and New Technologies*, Brussels, IETM, 2017, p. 47-54: <https://www.ietm.org/en/publications/fresh-perspectives-6-mixed-reality-and-the-theatre-of-the-future>

Hanganu, Marina, *Roboți Imaginari/Imaginary Robots*: <https://tele-encounters-beyond.eu/wp-content/uploads/2021/06/Imaginary-Robots-vol-1-RO-font-2.pdf>

Hunter, Joe, *Review: „Conduit from Chronic Insanity (Online)”* în *Theatre Weekly*, 29.07.2020: <https://theatreweekly.com/review-conduit-from-chronic-insanity-online/>

Jamieson, Helen Varley, „Networked Conversations as Activism” în *Interact: Revista Online de Arte, Cultura e Tecnologia*, vol. 30-31, 27/10/2019: <https://interact.com.pt/30-31/networked-conversations-as-activism/>

Jamieson, Helen Varley, *Make Your Own "Situation"*: https://www.wehaveasituation.net/wp-content/uploads/2013/10/situation_model_final.pdf

Janssens, Joris, Hesters, Delphine, Fraioli, Martina (IDEA Consult), Politseva, Elena (editor, IETM), *Rewiring the Network (for the Twenties): Resetting the agenda for IETM – Summary*, Bruxelles, februarie 2021: https://www.ietm.org/en/system/files/publications/rewiring_the_network_-_final_report_0.pdf

Kennedy, Maev, „Romeo and Juliet get Twitter treatment” în *The Guardian*, 12 Apr 2010: <https://www.theguardian.com/culture/2010/apr/12/shakespeare-twitter-such-tweet-sorrow>

Kiger, Patrick J, *What is Extended Reality (XR)?*, 6 ianuarie 2020: <https://www.fi.edu/tech/what-is-extended-reality>

Kreuzhuber, Katia, „Focus on the Human Being” în *Ars Electronica Blog*, Jun 2, 2021: <https://ars.electronica.art/aeblog/en/2021/06/02/focus-on-the-human-being/>

Mailland, Julien, „Minitel, the Open Network Before the Internet”, *The Atlantic*, 16.06.2017: <https://www.theatlantic.com/technology/archive/2017/06/minitel/530646/>

Mansfield, Tom (ed.), *Phone Home: A User's Guide to Making and Sharing Digital Collaborative Performance*, 2017: <https://ec.europa.eu/programmes/creative-europe/project-result-content/3aca2471-283f-4644-9412-48299d00a035/Phone%20Home%20-%20A%20User's%20Guide%20to%20Making%20and%20Sharing%20Digital%20Performance.pdf>

Max Prior, Dorothy, „Right Here, Right Now: Site Responsive Theatre” în *Total Theatre*, 2.06.2013: <http://totaltheatre.org.uk/right-here-right-now-site-responsive-theatre/>

Minsky, Marvin, „Telepresence” în *Omni Magazine*, 1980: <https://web.media.mit.edu/~minsky/papers/Telepresence.html>

Perks, Daniel, *Alice/A Virtual Theme Park – Report by Charisma.ai (Handbook)*, octombrie 2020: <https://drive.google.com/file/d/1PFUMsZWEe-jGUtt0PKHAn6JN6eivuOhL/view>

Rancièrè, Jacques, „Spectatorul emancipat” (trad. Adrian T. Sîrbu) în *IDEA*, #32, 2009: <http://idea.ro/revista/ro/article/XIbQJRAAACYAu-dD/spectatorul-emancipat>

Schafer, Dave, „Bandwidth vs. Latency: What is the Difference?” în *HighSpeedInternet.com* (ed. Cara Haynes), 23 dec. 2019: <https://www.highspeedinternet.com/resources/bandwidth-vs-latency-what-is-the-difference>

Smith, John R., *IBM Research Takes Watson to Hollywood with the First “Cognitive Movie Trailer”* în IBM Blogs: <https://www.ibm.com/blogs/think/2016/08/cognitive-movie-trailer/>

Sword, Alexander, „What is a matrix?” în *Tech Monitor*, 2 august 2016: <https://www.cbronline.com/what-is/what-is-a-matrix-4964527/>

VanDerBeek, Stan, „CULTURE: Intercom and Expanded Cinema: A Proposal and Manifesto” în *Film Culture* 40 (Spring 1966), p 15-18:

http://stanvanderbeek.com/_PDF/CultureIntercom1,2,3_PDF_LORES.pdf

Vică, Constantin, „Probleme de mediu: o privire difuză asupra tehnologiilor mediatoare” în Mărgărit, Emilian (ed.), *The Message is the Medium*, Image and Sound, București, 2020, p. 56-73: <https://imageandsound.ro/publicatii/>

Weijdom, Joris, *Mixed Reality and the Theatre of the Future - Fresh Perspectives on Arts and New Technologies*, Brussels, IETM, 2017: <https://www.ietm.org/en/publications/fresh-perspectives-6-mixed-reality-and-the-theatre-of-the-future>

Whyte, Raewyn, „Delightful, Charming, Engaging” în *The NZ Performing Arts Review & Directory*, 18.02.2012: <https://www.rimini-protokoll.de/website/en/text/delightful-charming-engaging>

Publicații online ale unor organizații:

DARPA, *ARPANET*: https://www.darpa.mil/attachments/ARPANET_final.pdf

European Cultural Foundation, *GREEN PAPER – We have a situation! Fostering active citizenship through creative networked collaboration*”, 24.09.2013: <https://www.wehaveasituation.net/wp-content/uploads/2013/10/greenpaper-1.pdf>

European Cultural Foundation, *WHAS* publication – booklet:

<https://www.wehaveasituation.net/wp-content/uploads/2013/09/WHAS-V11-web.pdf>

Myclimate, *What is a digital carbon footprint*: <https://www.myclimate.org/information/faq/faq-detail/what-is-a-digital-carbon-footprint/>

NVIDIA, *NVIDIA Announces Cloud-AI Video-Streaming Platform to Better Connect Millions Working and Studying Remotely*, 5.10.2020: <https://nvidianews.nvidia.com/news/nvidia-announces-cloud-ai-video-streaming-platform-to-better-connect-millions-working-and-studying-remotely>

Studio Biscoe, *A Short Journey into Folded Space*: <http://studiobiscoe.com/work/>

Vienna Manifesto on Digital Humanism, mai 2019: <https://dighum.ec.tuwien.ac.at/dighum-manifesto/>

Baze de date/enciclopedii online:

<https://en.wikipedia.org/>

<http://telematic.walkerart.org/index.html>

<http://www.medienkunstnetz.de/>

<https://monoskop.org/Monoskop>

Dicționare:

DEX online: <https://www.dex.ro/>

Oxford Learners' Dictionary: <https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/>

The Free Dictionary: <https://www.thefreedictionary.com/>

Vinereanu, Mihai, *Dicționar etimologic al limbii române pe baza cercetărilor de indo-europeanistică*, București, Ed. Alcor Edimpex, 2008.

Interviuri:

Darie, Andreea, Hanganu, Marina, *Interviu cu actrița Andreea Darie despre spectacolul „Planeta Viselor Pierdute”*, 31.01.2019: <https://www.tele-encounters.com/wp-content/uploads/2021/05/interviu-Andreea-Darie.pdf> (accesat 29.05.2021).

ETC, *Our Experiments: A Radical International Collaboration: Is it possible to make an international theatre project with zero carbon emissions? An interview with Théâtre de Vidy-Lausanne about their cross-border creative project involving absolutely no travel.*, 27 ianuarie 2021: <https://www.europeantheatre.eu/publication/our-experiments-a-radical-international-collaboration> (accesat 14.07.2021)

Hanganu, Marina, *Interview with Tom Gorman (Immersive Telepresence in Theatre)* – interviu prin video-conferencing, 19.08.2019 (nepublicat).

Stocker, Gerfried, *Gerfried Stocker about the new Ars Electronica Home Delivery*, min. 1.52: <https://youtu.be/wdpT2Wmtt-Q?t=111> (accesat 25.05.2021).

Conferințe:

Anilla Cultural Uruguay, *5th International Online Congress on Education and New Media* (organizator: Anilla Cultural Uruguay), 5-6 mai 2020. Vezi programul aici: http://anillaculturaluruguay.net/wp-content/uploads/2020/04/programa_eng.pdf

Ars Electronica 2019: *Telecommunications Art* – conferința poate fi vizionată integral aici: <https://ars.electronica.art/outofthebox/en/history-day-telecommunications/>

Jesurun, John – conferință susținută la Eugene Lang College (23.04.2014): <https://livestream.com/thenewschool/Jesurun-ArtWork/videos/48879990>

Reconnect Online Performance Festival, „Covid-19: Theatre Goes Digital”, *International Journal of Performance Art and Digital Media* (prezentare online), 01.04.2021: <https://www.reconnectfestival.com/event-details/theatre-goes-digital>

Reconnect Online Performance Festival, *Cyberformance*, prezentare susținută online de Helen Varley Jamieson și Christina Papagiannouli, 02.04.2021:

<https://www.reconnectfestival.com/event-details/cyberformance-lecture-discussion>

Reconnect Online Performance Festival, *From Broadway to VRChat: Discussing Immersive VR Theater with the Finding Pandora X Team*, 27.03.2021:

<https://www.reconnectfestival.com/event-details/from-broadway-to-vrchat-discussing-immersive-vr-theater-with-the-finding-pandora-x-team>

Tele-Encounters, simpozionul *Tele-Encounters: Telepresence and Migration* (CINETic, 30 mai 2019): partea I: <https://www.youtube.com/watch?v=WTr7zse3mao&t=3074s>; partea a II-a:

https://www.youtube.com/watch?v=AIfNQEW_8UU&t=12046s

Dispozitive și softuri menționate:

Adobe Sensei: <https://www.adobe.com/ro/sensei.html>

Camere video robotice PTZ (pan-tilt-zoom):

Camere video robotice: <https://soloshot.com/#>

Data glove: <https://whatis.techtarget.com/definition/data-glove>

Drone inteligente:

GPT-3 (Open AI, algoritm IA care generează text): <https://openai.com/blog/gpt-3-apps/>

https://en.wikipedia.org/wiki/Pan%E2%80%93tilt%E2%80%93zoom_camera

<https://www.firstpost.com/tech/news-analysis/mit-develops-ai-technology-for-drones-to-maintain-framing-while-filming-movie-sequences-3702987.html>

Isadora: <https://troikatronix.com/>

Jocuri audio: <https://www.audiogames.net/>

LoLa (soft de reducere a latenței transmisiunii prin Internet): <https://lola.conts.it/>

Max/MSP: <https://cycling74.com/products/max/>

Neuralink: <https://neuralink.com/>

Nimbra: https://netinsight.net/wp-content/uploads/2015/07/Nimbra_VA_220_.pdf

TouchDesigner: <https://derivative.ca/>

Ultragrid: <http://ultragrid.cz/>

Ultraleap: <https://www.ultraleap.com/>

vvvv: <https://vvvv.org/>

Platforme pentru performance telematic:

LiveLab (La MaMa CultureHub New York): <https://www.culturehub.org/livelab>

Third Space Network (Randall Packer): <https://thirdspacenetWORK.com/>

UpStage (cyberformance): <https://upstage.org.nz/>

Centre și rețele de artă și tehnologie:

Anilla Cultural Uruguay (Montevideo, Uruguay): <http://anillaculturaluruguay.net/>

Ars Electronica (Linz, Austria): <https://ars.electronica.art/news/en/>

CultureHub – La MaMa (New York, SUA): <https://www.culturehub.org/la-mama>

Nordic Center for Digital Presence (Suedia): <https://ncdp.se/en/>

NowNet Arts (New York, SUA): <https://nownetarts.org/mission>

NPAPW (Rensselaer Polytechnic Institute, Troy, SUA): <https://npapws.org/>

ZKM (Karlsruhe, Germania): <https://zkm.de/en/>

Toate link-urile din bibliografie au fost verificate în data de 14.07.2021.