

UNIVERSITATEA NAȚIONALĂ DE ARTE BUCUREȘTI

DEPARTAMENTUL DE STUDII DOCTORALE

Rezumatul tezei de doctorat

DINAMICA ARTELOR VIZUALE  
CU CARACTER TEMPORAR  
ÎN SPAȚIUL URBAN CONTEMPORAN

Doctorand: DANIELA VASILIU-MIHAI

Coordonator științific:

Prof.univ.dr. MARILENA PREDĂ SANC

Prof. univ.dr. arhitect SORIN VASILESCU

## **CUPRINS**

ARGUMENT.....	5
METODOLOGIA CERCETĂRII .....	6
REZUMAT.....	7

### **CAPITOLUL 1 – IMAGINEA ȘI SPAȚIUL URBAN CONTEMPORAN**

1.1 Considerații asupra imaginii artistice după apariția fotografiei .....	10
1.2 Spațiul urban contemporan .....	16

### **CAPITOLUL 2 – FORME DE ARTĂ MEDIA ÎN SPAȚIUL PUBLIC**

2.1 Note cu privire la arta electronică.....	21
2.2 Video Art.....	23
2.3 Computer Art .....	29
2.4 Artă comunicațională .....	35
2.5 Light Art .....	43
2.5.1 Laser art .....	49
2.5.2 Artă holografică .....	53
2.6 Billboard Art .....	61
2.7 Sky Art .....	65

### **CAPITOLUL 3 – FAȚADA DE LA TEHNOLOGII MECANICE LA MURALA ELECTRONICĂ**

3.1 Tehnologii digitale utilizate în modelarea fațadelor .....	69
3.2 Fațade mecanice .....	72
3.3 Video Wall .....	74
3.3.1 Fațade luminoase .....	78
3.3.2 Ecrane urbane .....	83
3.4 Ecrane urbane în Zuidas Amsterdam .....	86

### **CAPITOLUL 4 – PROIECȚII URBANE**

4.1 Echipamente și tehnologii specifice proiectorului .....	91
4.2 Tehnologii și expresii vizuale .....	95

4.3 Festivalul Imapp Bucharest .....	100
--------------------------------------	-----

## **CAPITOLUL 5 – RECONVERSIA SPAȚIULUI URBAN PRIN INTERVENȚII**

### **ARTISTICE**

5.1 Ambiente luminoase .....	105
5.2 Obiecte dinamice în spațiul public .....	111
5.3 Festivalul Spotlight București .....	115

## **CAPITOLUL 6**

### **CONTRIBUȚII PERSONALE - De la pictură la Video Art**

6.1 Jurnalul de artist, un proces creativ complex. Influențe Robert Rauschenberg .....	121
6.1.1 Dimensiunea autobiografică în opera jurnalieră a unor artiști emblematici din epoca modernă .....	124
6.1.2 - Procesul de introspecție și analiza Eului și a Sinelui .....	131
6.2 Proiectul expozițional Identity.....	135
6.2.1 - Imaginea video ca pictură și ambient dynamic .....	142
6.2.2 - Intervenții de artă urbană cu caracter temporar - performance și instalații site- specific .....	147

CONCLUZII .....	155
-----------------	-----

BIBLIOGRAFIE .....	157
--------------------	-----

DICȚIONAR .....	166
-----------------	-----

ANEXA 1 Festivalul Imapp Bucharest .....	170
--	-----

ANEXA 2 Festivalul Spotlight .....	173
------------------------------------	-----

ANEXA 3 Lucrări personale - De la pictură la Video Art .....	176
--	-----

## REZUMAT

Evoluția tehnologiilor digitale, a influențat dinamica artei moderne și contemporane, contribuind la diversificarea practicilor artistice, generând noi direcții de interpretare și abordare a vizualului.

În arta contemporană au loc multiple decanonizări și despecificări ale obiectului artistic realizat în tehnici tradiționale datorită atât noilor materiale cât și practicilor artistice ce-și adjudecă tehnologii electronice.

Imaginea trece din sfera materială, concretă, în cea efemeră, virtuală și se dematerializează. Granițele *medium*-urilor artistice tradiționale se volatilizează, genurile artistice se hibridizează și se produc despecificări.

Imaginea poate fi manipulată, multiplicată, modelată utilizând echipamente *High Tech* și *soft*-uri performante conform viziunii artistului. Se conturează noi dimensiuni și o nouă percepție asupra spațiului și a timpului în imaginea reală-virtuală care influențează și determină o nouă vizualitate.

Artiștii secolului XX experimentează noi materiale, utilizează noi tehnici, sunt influențați de descoperirile din știință și se exprimă în mai multe *medium*-uri artistice – de la pictură, colaj la obiect, asamblaj, fotografie, instalație și medii performative ca de exemplu: *happening*, *performance* alături de video, *environment* media, holografie și *light art*.

În secolul XXI conceptele de multimedialism și transdisciplinaritate domină scena artelor vizuale. Formele de artă pe suport tradițional și electronic se interferează și își împrumută din modalitățile de expresie artistică generând noi dimensiuni estetice.

În acest context intervențiile de artă electronică în spațiul public devin actanți principali contribuind esențial la transformarea, reinventarea vizualului citadin și la apariția a noi forme de percepție și interactivitate.

Intervențiile de artă media în spațiul public și evenimentele artistice media fac parte din practicile de ocupare și remodelare a spațiilor urbane având capacitatea de a crea o ambianță vizuală care modifică temporar și parțial dimensiunea perceptivă asupra unui spațiu și realitatea acestuia.

Practicile artistice contemporane specifice prezenței artelor vizuale în oraș influențează percepția publicului. Cetățeanul orașului, beneficiar al noului vizual urban contemplă, participă și în unele cazuri interacționează cu intervențiile de artă media.

Interacțiunea socială și dezvoltarea spațiilor de utilitate colectivă au contribuit la evoluția imaginii tridimensionale, prin integrarea acestuia în spațiul urban contemporan sub

diferite forme și cu variate utilități. Imaginea reprezentată 3D prin aplicații video, ecrane urbane / *urban screens*, semnalizare digitalizată / *digital signage* și fațade media / *media facades*, redefinesc spațiul și arhitectura.

În lucrarea **Dinamica artelor vizuale cu caracter temporar în spațiul urban contemporan** îmi propun să cercetez forme de artă care utilizează tehnologia, relația complexă între modalitățile de expresie artistică media și *environment*-ul citadin și să analizez proiecte personale în care evidențiez influența noilor media din perspectivă conceptuală și a practicilor artistice.

Cercetarea teoretică investighează direcțiile de dezvoltare a formelor de artă ce implică utilizarea tehnologiei și integrarea acestora în urbanul contemporan.

Capitolul 1. **Imaginea și spațiul urban contemporan** conține două subcapitole Considerații asupra imaginii artistice după apariția fotografiei și Spațiul urban contemporan în care se dezvoltă problematica evoluției imaginii în contextul apariției diferitelor forme de tehnologie și modul în care arta pătrunde în mediul digital și în sfera urbană.

Subcapitolul **Considerații asupra imaginii artistice după apariția fotografiei** analizează procesul creativ și tehnologic, ce implică limbajul digital, în realizarea imaginii digitale. Imaginea capătă un caracter modular, modificându-se, alterându-se, pentru a putea fi manipulată prin intermediul fiecărui instrument utilizat în recrearea sa.

Problema mobilității imaginii contribuie la introducerea conceptului celei de-a treia dimensiuni în opera de artă contemporană.

Imaginea cinetică, integrată unor evenimente multimedia, imaginea real-virtuală capturată în TV, video, computer, modelată 3D într-o corporalitate artificială, redefinesc sintaxa limbajului electronic și a noului vizual contemporan.

Evoluția funcțiilor spațiului, caracterul multifuncțional și diferitele ipostaze dobândite sub influența formelor de artă integrate, sunt analizate în dinamica multirelațională specifică orașului contemporan. Astfel în al doilea subcapitol Spațiul urban contemporan sunt prezentate aspecte ale vizualității spațiului urban contemporan, în contextul dezvoltării artei și mobilitatea identitară a acestuia, datorată variatelor intervenții artistice.

Capitolul 2. **Forme de artă media în spațiul public** pătrunde în arealul artei electronice și dezvoltă conceptele formelor de artă media. În arta bazată pe tehnologie mediul se schimbă în ritmul cu care tehnologia evoluează. Capitolul 2 este împărțit în șase subcapitole : Video Art, Computer Art, Arta comunicațională, *Light Art*, *Billboard Art* și *Sky Art*. Primul subcapitol prezintă evoluția artei video, de la apariția camerei video portabilă, utilizată în experimentele artistice până în prezent, în cadrul unor instalații cu componentă

video. Următorul subcapitol studiază arta generată de utilizarea computerului, de la grafica computerizată, în care spațiul bidimensional este remodelat și deformat, până la modalitățile în care efectele tridimensionale compun noul spațiu virtual mobil și versatil, în operele artiștilor media.

Tehnologiile comunicaționale sunt dezbătute în al patrulea subcapitol și sunt exemplificate prin evenimentele artistice care utilizau instrumente precum copiatorul, xeroxul, telefaxul, telefonul și radioul. Artă comunicațională a reprezentat o formă de distribuire a artei și a informației, care la momentul respectiv a conturat o nouă percepție asupra timpului și spațiului.

Estetica *device*-urilor tehnologice utilizate în scopul creării unor efecte de lumină în instalații și evenimente artistice se evidențiază în al cincilea subcapitol, împărțit în două subsubcapitole care prezintă proiecte artistice care au utilizat laserul și holografia. Evoluția artei, a designului și a tehnologiei, se reflectă și în imaginea panourilor tip *billboard*, dezvoltate în subcapitolul șase. Acest studiu analizează istoria panoului publicitar până în prezent când proiectele *Billboard Art* capătă o nouă dimensiune și amploare.

Artă *billboard* multiplică tabloul urban și oferă noi perspective estetice. Evenimentele polisenzoriale domină spațiul celest. Interacțiunea dintre percepție și iluzie, imagine și realitate, probleme ce provoacă arta și în prezent, au primit un nou impuls prin creații ce recrează spațiul tridimensional utilizând laserul și a holografia.

Imaginea efemeră, virtuală, transpusă pe fațade sub forma unor spații tridimensionale este analizată și dezvoltată în capitolul trei.

Capitolul 3. **Fațada - de la tehnologii mecanice la murala electronică** prezintă în subcapitolele Tehnologii digitale utilizate în modelarea fațadelor, Fațade mecanice, Video Wall și Ecrane urbane în Zuidas Amsterdam, instrumentele utilizate în modelarea fațadelor, ce devin extensii ale unor spații virtuale tridimensionale, create fie mecanic, fie digital. Sunt analizate fațadele mecanice cu componente mobile, calitate care oferă posibilitatea modificării cinetice a unor fragmente din întreaga suprafață.

Capitolul prezintă și analizează teorii, tehnologii și exemple de fațade media electronice ce variază în funcție de tehnologia utilizată și pot fi animate prin utilizarea luminii, a *led*-urilor, a voxelilor și animației de tip *raster*.

Primul subcapitol studiază tehnologiile digitale utilizate în modelarea fațadelor, iar în următoarele subcapitole sunt prezentate exemple de fațade mecanice și ecrane urbane video generate prin anvelopări ale formelor de arhitectură de tip videomapping. Fațadele electronice, adesea video *wall*-uri uriașe sau anvelopări de suprafețe arhitecturale, spectaculoase ca

volumetrie, dinamizează orașul pe timpul nopții într-o scenografie urbană real-virtuală. Peisajul urban se transformă în ritmul evoluției tehnologiei, spațiul fiind remodelat prin intervenții și evenimente media care contribuie la configurarea unei vizualități versatile și creative. Ultimul subcapitol prezintă un studiu de caz asupra unui eveniment desfășurat în Amsterdam, în cadrul căruia o serie de artiști și-au prezentat creațiile pe ecrane supradimensionate amplasate în spațiul urban.

Capitolul 4. **Proiecții urbane** cuprinde subcapitolele Echipamente și tehnologii specifice proiecteurului, Tehnologii și expresii vizuale și Festivalul Imapp Bucharest, în care sunt prezentate și analizate echipamente și tehnologii specifice proiecteurului și o serie de evenimente în spațiul urban. Arta video pătrunde în spațiul urban sub forma proiecțiilor, ecranului și a multi ecranului. Această direcție în care s-a dezvoltat arta video a generat noi conexiuni, între spațiul digital și spațiul urban, între arhitectură și artă, creându-se astfel o nouă platformă cu o multitudine de perspective de manifestare. Fațadele media transformă suprafața exterioară a unei clădiri într-un ecran digital supradimensionat animând atmosfera urbană, mai ales datorită gradului mare de vizibilitate și a impactului vizual asupra ambientului și a colectivității umane. Proiecțiile pot anvelopa diferite forme de arhitectură, structuri geometrice complexe, sculpturi, forme organice sau suprafețe variate din mediul natural. Ultimul subcapitol este conceput sub forma unui studiu de caz despre festivalul Imapp Bucharest în care sunt analizate proiecțiile de videomapping care au participat în ultimii ani.

Capitolul 5. **Reconversia spațiului urban prin intervenții artistice** alcătuit din subcapitolele Ambiente luminoase, Obiecte dinamice în spațiul public, Festivalul Spotlight București, analizează modalitățile prin care spațiul urban contemporan suportă diferite reconversii prin intervențiile artistice. Este analizat cadrul care recompune un ambient, precum parcuri, râuri, zone de promenadă, și modul în care sunt transformate prin instalații, tip *site-specific*. O parte din acestea sunt extensii ale formelor tridimensionale și sunt reconfigurate sub forma obiectelor și instalațiilor animate prin intermediul efectelor de lumină. În finalul capitolului este prezentat un studiu de caz asupra operelor create în contextul temei acestui capitol, din cadrul festivalului Spotlight, desfășurat pe parcursul mai multor ani, în București.

Capitolul 6. **Contribuții personale - de la pictură la video art** analizează în subcapitolele, Jurnalul de artist, un proces creativ complex. Influențe Robert Rauschenberg, Proiectul expozițional Identity, demersul artistic personal procesul creativ generat de cele două teme majore Jurnalul de artist și Urbanul, teme ce conțin problematici ce se întrepătrund și devin consubstanțiale în multe din lucrările mele. Capitolul este structurat în două părți. Într-o primă parte se conturează, alături de introducerea în tema jurnalului de artist, studiul procesului

de introspecție, analiza eului și sinelui și influențe provenite din procesul creativ al lui Robert Rauschenberg. În a doua parte a capitolului sunt prezentate și analizate proiectele expoziționale și lucrările centrate pe tema jurnalului personal și a spațiului urban. Studiul aprofundat asupra acestui domeniu m-a determinat să experimentez un nou tip de vizual în cadrul creațiilor personale. Dincolo de imaginea fixă realizată în tehnici de lucru tradiționale precum *acrylic* pe pânză, colaj, desen, am utilizat principiile creării *video mapping*-ului în compunerea unor secvențe animate ce ulterior au fost proiectate pe suprafața lucrărilor. Prin recrearea imaginii în programe precum Camtasia și Photoshop, montajul video obținut reprezintă practic o continuare a imaginii în plan digital.

Lucrările realizate în perioada studiilor doctorale se grupează în două cicluri Jurnalul de artist și Urbanul. Întregul demers artistic reprezintă o introspecție, o imersie în universul personal, în peisajul interior și exterior obiectivat în picturi, desene, fotografii, colaje, film video, instalație și intervenții de artă urbană.

Lucrările au ca element comun tema jurnalului de artist, un jurnal personal, o mnemonică întrupată în reprezentări vizuale realizate în mai multe *medium*-uri artistice. Lucrările sunt concepute asemeni unor posibile file de jurnal ce ilustrează, în formă, culoare și materie, trăiri, emoții, evenimente și momente semnificative, asociate unor anumite perioade din viață. Căutând să esențializez și să descopăr structuri compoziționale capabile să transmită empatic conținutul emoțional am experimentat mixarea nonfigurativului cu fragmente de figurativ în imagini, adesea cu caracter poetic, ludic vitaliste.

Seria de lucrări care se integrează în tema Urban cuprinde fragmente din arealul înconjurător, observații directe, transfigurări ale realului, conexiuni cu lumea interioară, un puzzle de elemente în care se contopesc senzații, gânduri, sentimente, reflecții, reacții ce motivează și revelează actul artistic, concretizate într-un demers creativ complex.

Cele două teme coexistă armonios fiind generate de crezul meu artistic fundamentat pe importanța acordată sincerității, adevărului, implicării totale în realizarea obiectului artistic.

Alături de celelalte *medium*-uri artistice tradiționale în care mă exprim, am acordat o importanță deosebită montajului video, *editing*-ul reprezentând o modalitate de gândire vizuală complexă. Piese video, succesiuni de imagini încărcate de semnificații, sunt concepute ca film video, instalații *site-specific* create pentru un anumit loc sau imaginea video devine parte din ambient prin proiectarea imaginii pe diferite suprafețe.

Lucrări aparținând celor două cicluri Jurnal și Urban au fost expuse în cadrul expoziției personale Identity, în luna iunie 2018, la galeriile Metropolis Center București.



Proiectul expozițional l-am gândit într-o relație complementară cu spațiul de expunere. Am renunțat la simeza clasică lineară și am elaborat o structură în care seriile de lucrări erau grupate unitar și cronologic, alternând dimensiuni și amplasarea lor pe perete, fiind totodată evidențiate etapele importante în demersul artistic personal.

Traseul expoziției debutează prin marcarea perioadei de început, prin lucrarea Jurnal, o reprezentare supradimensionată a unei file din jurnal. Ulterior traseul expoziției îndrumă privitorul printre lucrările realizate pe tema copilăriei, urmând perioada de maturitate și prezentul marcat de o serie de lucrări care ating tema maternității. Fiecare etapă este marcată de o serie de lucrări, realizate în tehnici mixte, alături de montaje video tematice.

Preocuparea pentru spațiul urban s-a concretizat și în realizarea unor opere ce îmbină tehnologia cu tehnicile tradiționale, lucrări care au fost expuse în cadrul unei expoziții desfășurată la Metropolis Center în București.

Astfel, în iunie 2019 în cadrul expoziției denumită Unzip the city alături de Roland Vasiliu, am prezentat vizuni diferite asupra spațiului urban care este dezarhivat și recompus vizual din fragmente și detalii de imagini în care se reflectă stilul și viziunea personală asupra temei.

Demersul artistic are ca sursă de inspirație conceptul conforma căruia, orașul este compus din mai multe straturi temporale. Acestea trăiesc simultan și sunt eclectic asimilate de fiecare dintre noi în funcție de propria percepție și necesitatea de utilizare a acestui spațiu. Fiecare consumă într-un mod personal și diferit spațiul care pendulează între toate aceste straturi care îl compun și diferitele ipostaze care creează o matrice. Modul în care percepem spațiul este subiectiv și variază în funcție de cultura și tipologia personalității fiecărui individ. Interacțiunea cu spațiul locuit, trăit și consumat determină activarea sau dezactivarea acestuia, mobilitatea sau statica acestuia.

O serie de casete luminoase, prezentate sub forma unei instalații denumită Ferestre vii, surprind orașul suprapus în timpi diferiți.

Din punct de vedere tehnic, ca practică predomină colajul, atât în lucrările realizate pe pânză, în imaginile fotografiate, dar și în compozițiile abordate în tehnici digitale. Din punct de vedere digital am utilizat metoda expunerii duble, prin care am suprapus diferite *layere*, stilizate, reprezentate *macro*, desaturate sau accentuate, astfel încât întreg ansamblul compoziției să se armonizeze și să pună în evidență tema.

Artistul japonez Saburo Hasegawa spune despre imaginile înregistrate ca fotografii, că au o calitate solidă de formare a formei, iar forma în artă exprimă o varietate de emoții umane.<sup>1</sup>

Imaginile realizate pentru cele două teme, concepute în diferite *medium*-uri, sunt construite ca forme ale memoriei exografice, devenind o arhivă de cadre, secvențe și forme care par să suprapună timp și spații diferite.

În creația artistică personală utilizez elemente generate digital și armonizez în instalații și obiecte artistice hibride elemente cu caracter efemer, alături de cele concrete, marcate prin diferite materialități.

Lucrările realizate în tehnici tradiționale și noi media, instalațiile și intervențiile în situ evidențiază problematica granițelor volatile dintre *medium*-urile artistice specifică contextului post-media actual.

Preocuparea pentru studiul formelor de artă cu caracter temporar, evenimential în spațiul urban contemporan a fost determinată de experimentele anterioare, în care am încercat să descopăr dar să și remodelez spațiul prin diferite intervenții artistice. O parte din proiecte au rămas arhivate în format digital, altele s-au concretizat sub forma unor *performance*-uri.

Cercetarea efectuată din perspectivă teoretică și a practicilor artistice specifice domeniului de studiu a contribuit la formarea unei gândiri vizuale relaționate noilor forme de artă media și a influențat demersul meu artistic. Cunoștințele acumulate asupra formelor de artă cu caracter temporar în spațiul urban și analiza asupra vizualului contemporan, precum și asupra caracterului video-digital al imaginii m-au ajutat în conștientizarea procesului creativ personal și dezvoltarea temelor abordate anterior, Jurnalul și Urbanul, în sensul configurării unor abordări conceptuale, cu caracter experimental *multimedial*, în care componenta video să devină unul din *medium*-urile de exprimare artistică tot mai prezentă în creația mea artistică.

Contextul post-media în care ne aflăm astăzi impune o analiză critică a operei artistice din perspectiva decanonizării și despecificării unui gen artistic tradițional, (ca de exemplu pictura) datorită lărgirii granițelor, interferențelor dintre genuri artistice și posibilităților oferite de noile tehnologii.

Din perspectiva mea, ca artist, consider ca fiind esențială într-un proces creativ proiectiv, bazat pe experiment și originalitate, cunoașterea atât a *medium*-urilor artistice tradiționale cât și a noilor forme de artă electronică. De asemenea consider ca fiind necesară

---

<sup>1</sup> Mark JOHNSON, Dakin HART, *The Saburo Hasegawa Reader*, University of California Press, California, 2019, p.122

înțelegerea relației complexe dintre opera de artă și spațiu, arhitectură, *site / loc*. În acest sens cercetarea doctorală a reprezentat o acumulare teoretică a unor noțiuni, teorii legate de spațiul urban și intervenția de artă, centrată pe fațade electronice, dar și o investigare a practicilor artistice și a posibilităților oferite de acestea în procesul mixării, hibridizării unor genuri precum pictură-video în opera personală.

Această analiză asupra formelor de artă care implică utilizarea tehnologiei m-a ajutat la redefinirea unor criterii pe baza cărora îmi construiesc demersul artistic. Cercetarea întreprinsă, dincolo de studiu și documentare aprofundată, reprezintă o experiență teoretică, de practici artistice și noi forme de percepție utilă în procesul creației și în conștientizarea propriului demers artistic. Studiul asupra intervențiilor de artă cu caracter temporar în spațiul urban și analiza asupra vizualului contemporan, precum și asupra caracterului video-digital al imaginii m-au ajutat în continuarea temelor abordate anterior și în diversificarea *medium*-urilor artistice, componenta *media* prin instalații video, film și *videomapping* fiind tot mai prezentă în creația personală.

## CUVINTE CHEIE

- *Arte Vizuale*
- *Arta în Spațiul Urban*
- *Arta Video*
- *Fațadele Media*
- *Medii electronice*
- *Montaj Video*
- *Videomapping*
- *Media Art*
- *Realitate Virtuală*