

UNIVERSITATEA NAȚIONALĂ DE ARTE DIN BUCUREȘTI

Domeniul de cercetare: ARTE VIZUALE

DOCTORAT PROFESIONAL

REZUMAT

MURALA ELECTRONICĂ

Murala Electronică - *Projection Mapping*

Doctorand: Alexandru Ghițescu

Coordonator: Prof. Univ. Dr. Marilena Preda Sânc

Iulie - București – 2019

REZUMAT

MURALA ELECTRONICĂ

Cercetarea doctorală s-a concentrat pe studierea intervențiilor de artă electronică - **Proiecția Reliefată - *Projection Mapping*** - în peisajul citadin. Având ca suport fizic suprafața arhitecturală a clădirilor sau spațiul scenic, imaginile digitale create de noua generație de artiști remodelează epiderma vizuală a orașului, re-crează și diversifică multimedial ambientul *indoor / outdoor*. Spațiul citadin capătă o nouă vizualitate transformându-se, temporar și nedistructiv dintr-un peisaj urban imobil, ce aparent nu poate fi dislocat, într-o metaimage/tablou luminos, *un environment* multidimensional, actant direct în estetica și viața orașului.

Așa cum reiese și din titlul tezei **Murala Electronică - *Projection Mapping***, proiecția imaginilor presupune un proces creativ bazat pe echipament electronic atât în crearea acestora (imagini statice ori în mișcare, fotografii și filme) cât și în transferul temporar pe suprafața murală / arhitecturală. Mapping-ul reprezintă o nouă modalitate de expresie artistică, cunoscută ca făcând parte din practicile artistice specifice muralei electronice contemporane, formă de artă frecvent utilizată în spațiul public.

Ambianța acestei manifestări vizuale devine prezentă odată cu venirea nopții, unde, lumina soarelui ce apune este substituită de ultimele invenții tehnologice ce produc și transmit acest complex de radiații electromagnetice, convertite în limbajul fizicienilor în lușci, fotoni și lumeni. În limbajul artiștilor vizuali lumina înseamnă culoare, imagine (fotografie, film, laser) posibilitatea de a transforma realul în virtual, magie.

Ca urmare a identificării acestei noi modalități de expresie ce se dezvoltă din ce în ce mai mult în jurul nostru, se nasc mai multe întrebări direct corelate cu obiectivul cercetării acestui subiect:

Când și cum a apărut această nouă formă de expresie artistică?

Ce transformări de ordin vizual survin în timpul și ca urmare a proiecției electronice?

Există un progres în această nouă direcție de manipulare a imaginii în beneficiul spațiului urban?

Cât de complexă este la scară internațională această nouă modalitate de transformare vizuală temporară a unui teritoriu ce a depășit nu cu mult timp în urmă granițele unei galerii de

artă sau limitele spațiului expozițional muzeistic?

Metodele de cercetare aplicate pentru lămurirea acestor întrebări m-au condus la realizarea acestei lucrări, la descoperirea multor aspecte interesante din domenii diverse aflate în legătură interdisciplinară și multimedială cu acest subiect.

Studiul are la bază parcurgerea unor lucrări teoretice de specialitate, vizionarea lucrărilor unor artiști și a practicilor, performanțelor în domeniul de studio a unor studio-uri / Lab-uri de artă electronică, cercetarea directă și participarea cu imagini electronice, creație personală, la proiecte, evenimente cu proiecții de artă electronică.

Experiența acumulată ca absolvent al Academiei de Artă - București, secția Artă Murală - Pictură Monumentală, m-a ajutat mult să explorez și să înțeleg acest teritoriu inovator al artelor vizuale, aflat în continuă mișcare.

Pentru a testa răspunsurile la întrebările ivite în cercetarea acestui subiect, am identificat originile acestui fenomen, am comparat proiectele și manifestările realizate anterior în acest domeniu, am participat ca observator la diverse evenimente ce au folosit această nouă tehnică de expresie artistică și am aplicat practic aceste rezultate în proiectul personal, spectacolul “**REVERIA**” desfășurat la Arena Circului Globus, București, stagiunea 2017 – 2018. Acest amplu proces creativ este prezentat și analizat în finalul tezei.

Lucrarea este structurată în 7 capitole ce analizează originile, dezvoltarea și implicațiile contemporane ale acestui fenomen vizual artistic prezent din ce în ce mai des în tridimensionalul tablou urban al societății actuale.

Capitolul 1 identifică spațial, temporal și filozofic sursele de inspirație ce au condus la apariția Proiecției Reliefate (*Projection Mapping*), o modalitate artistică ce îmbină spectaculos echipamentul tehnologic al aparatelor de proiecție de ultimă generație cu imaginația plină de fantezie a artiștilor contemporani ce transformă vizual-temporar ambianța mediului înconjurător.

Pornind de la „Mitul Peșterii” al filosofului grec Platon, unde, printr-o metaforă ne este prezentată **lumea reală** (pe care nu o percepem prin mijlocirea simțurilor) ca fiind adevărata realitate (*noeton*) și **lumea umbrelor** (sau a proiecțiilor de pe peretele peșterii, în care ființele sunt prizoniere în ecranul mental), ca fiind o lume accesibilă prin simțuri (vizibilă), mai puțin aptă să conducă la o cunoaștere adevărată, reală, fiind cauza pentru care se menține prizonieratul în lumea ignoranței.

Ieșirea ființei umane din acest prizonierat al necunoașterii s-a făcut prin accesul la cunoaștere, una din componentele esențiale ce a condus la această transformare fiind imaginea. Astfel, de la specificul ei static și până la manifestarea ei dinamică prezentă recent în istoria contemporană, imaginea este controlată, transformată și manipulată constant ca un instrument primordial în dezvoltarea cunoașterii.

Capitolul 2 cercetează primele descoperiri și invenții ce s-au cumulat pas cu pas către controlul imaginii spre a fi direcționată și folosită în slujba transformării spațiale a realității înconjurătoare, fenomen vizual ce astăzi îl observăm din ce în ce mai des sub numele de Proiecție Reliefată – *Projection Mapping*.

Pornind de la preocuparea constantă de a modifica vizual - temporar suportul static al ecranelor ce primesc imaginea filmată, artiștii vizuali au început să pună sub semnul întrebării vechile mijloace de exprimare media și au început să exploreze cu ardoare noile modalități tehnice de a controla imaginea filmată. Formele cinematice erau atracția principală, pentru noi provocări și expansiuni vizuale, de aici decurgând firesc primele noțiuni ce astăzi sunt concentrate sub denumirea de Realitate Augmentată (*Augmented Reality - AR*).

Capitolul 3 continuă incursiunea către recunoașterea precursorilor Realității Virtuale parcurgând traseul istoric ce trece prin picturile panoramice, dioramele și fotografiile stereoscopice, până la primele dispozitive de afișaj electronic. Începuturile Realității Virtuale au precedat momentul în care conceptul a fost inventat și a căpătat forma actuală. Cercetând istoria detaliată a Realității Virtuale, observăm modul în care tehnologia a evoluat și modul în care pionierii cheie au pavat calea pentru Realitatea Virtuală așa cum o știm astăzi.

Capitolul 4 concretizează pasul de la Realitatea Augmentată (*AR*) către Realitatea Virtuală (*Virtual Reality – VR*), domeniu vizual ce utilizează ultimile descoperiri tehnologice și își diversifică necontenit sfera aplicațiilor, de la cercetarea științifică și îmbunătățirea serviciilor tehnico medicale până la industria de divertisment și noi teritorii de expresie digitală a artiștilor media.

Capitolul 5 reunește toate aceste descoperiri științifice, tehnice și vizuale menționate în capitolele anterioare, descriind domeniile de aplicație ale Proiecției Reliefate (*Projection Mapping*) în contextul actual, în cadrul industriei de Advertising, a Divertismentului prin spectacolele de Teatru, Operă și Dans, în domeniul Arhitecturii dar al evenimentelor publice ce fac posibilă experiența interactivă.

Astfel, Proiecția Reliefată se integrează ca o operă electronică de artă monumentală în ambientul urban, fie că prezintă reclame, fie că au un rol informațional, de divertisment, sau pur estetic, transformând decorul citadin.

Capitolul 6 prezintă Proiecția Reliefată în cadrul evenimentelor și festivalurilor urbane, alegând ca studiu de caz Festivalul *Spotlight* ce se organizează de 5 ediții consecutive în București, având invitați artiști internaționali și abordând tematici diverse în proiectele amplasate în spațiul public pe traseul bulevardului Victoria.

Similar cu acest eveniment există și Festivalul *IMapp* (ajuns la a VI-a ediție) ce prezintă proiecțiile reliefate a mai multor artiști internaționali, proiectate pe fațada principală a Palatului Parlamentului României.

Festivalul *AMURAL*, ajuns la ediția a IV-a, se organizează la Brașov, desfășurându-se în zona numită „După Ziduri”, propunând în fiecare an proiecții reliefate cu tematici foarte diverse.

Capitolul 7 descrie proiectul personal “**Reveria**”, conceput și realizat în cadrul spectacolului Circului Globus din București, stagiunea 2017-2019. Căutările artistice pentru ideea acestui nou tip de spectacol programat să aibă premiera în luna noiembrie a anului 2017, au dus către explorarea și aplicarea noilor posibilități tehnologice ce se întrepătrund armonios cu tendințele actuale ale universului performativ.

Dematerializarea imaginii și multiprezența sa în noua vizualitate ca de altfel și edificarea sa ca motor al cunoașterii umane definește lumea actuală. Această nouă viața a imaginii a schimbat scena artelor vizuale și a generat noi forme de artă cu caracter transdisciplinar, multimedial, o artă mixată, hibridă, deschisă către experiment și tehnologii novatoare, o artă spectaculară. În acest context orașul devine o uriașă scenă, capabilă să primească și să se remodeleze în scenografiile virtuale cu valențe artistice oferite de evenimentele de mapping, și alte forme de artă electronică. De la ecrane la instalații luminoase, imagini fixe sau în mișcare transformă estetic peisajul citadin. Cetățenii orașului participă activ la spectacolul total. Agora citadină se transformă prin intermediul artelor electronice cu caracter evenimential într-un loc al comunicării, al interacțiunii, al unor percepții artistice bazate pe informații senzoriale multiple provocate de lumină, sunet, mișcare. Spectatorul face parte din imaginea virtuală în care se simte imersat.

Performanțele artistice și noua vizualitate creată de artele electronice au fost preluate și în lumea spectacolului. Teatrul, opera, ciroul, defileele de modă apelează la o gamă largă de modalități de expresie artistică, practici artistice specifice artelor electronice.

Scenariul virtual, crearea unor lumi posibile conferă magie și atrag un public larg. Aceste feerii se realizează cu efortul unor echipe compuse din mulți artiști vizuali, echipamente *High Tech* și *soft-uri* performante în studiouri specializate.

Spațiul virtual a reprezentat dintotdeauna un domeniu unde artiștii au creat imagini. Procesul de virtualizare conținut în obiectul artistic ce reprezintă imaginația artistului înseamnă extragerea fragmentului de realitate din lumea vie, multidimensională și transcodarea lui în bidimensionalitatea și tridimensionalitatea produsului artistic.

Obiectualitatea materială a operei artistice transcende de la concretețea suportului rigid, fix, tradițional (pânza, hârtia, lemnul, piatra, metalul) spre universul virtual, existând în spațiul efemer cu ajutorul noilor tehnologii electronice ce multiplică concomitent mediurile artistice.

Imaginea poate fi transformată, modelată, recolorată în multiple variante, transpusă reliefului suprafețelor proiectate, texturată în întreg și în parte conform viziunii artistului ce o controlează și manipulează cu ajutorul calculatorului, devenind imaginea digitală.

Domeniul vast de aplicații în care imaginea digitală este utilizată este în permanență deschis explorării și experimentelor vizuale ce duc la apariția unor noi forme de artă, unor noi forme de percepție, diversificând simultan raportul dintre obiectul artistic, autor și publicul său. Dimensiunea vizuală a imaginii digitale poartă prin proiecția sa dinamică asupra ambientului înconjurător mesaje și înțelesuri ce sunt receptate de o audiență din ce în ce mai numeroasă, regăsită nu numai în cadrul evenimentelor publice dar și în mediul *on-line*, în spațiul virtual.

Componenta educațională unde imaginea digitală este parte a artei electronice, capătă așadar valoare și se extinde către teritoriul didactic, lărgind sfera unei audiențe ce nu cu mult în urmă era reprezentată doar de societatea elitistă a publicul de artă.

Așa cum am precizat în această lucrare, în urma cercetării efectuate în perioada studiilor doctorale 2015 -2019.