

UNIVERSITATEA NAȚIONALĂ DE ARTE DIN BUCUREȘTI

Domeniul fundamental: ARTE

Domeniul de doctorat: ARTE VIZUALE

REZUMAT

TEZĂ DE DOCTORAT

***Designul vizual al jocului.
Către o pedagogie a jocului performativ.***

Coordonator științific:

Prof. univ. dr. Dragoș Gheorghiu

Studentă doctorandă:

Maria Manda

În contextul expansiunii atitudinilor și elementelor ludice în arta și societatea contemporană, teza consideră designul jocului, folosindu-se atât de analize teoretice ale conceptelor de actualitate din domeniu, cât și de o cercetare artistică strâns legată de practica proprie.

Jocul este analizat în contextul noilor dezvoltări media, dar și considerând perspectivele estetice actuale ce integrează modele relaționale, pedagogice și performative. Ca și alte în forme de artă există exemple care inovează, exemple de artă contemporană, de kitsch, de comercial, de artă brută și de artă a amatorilor. Am pornit de la premisa că jocul poate deveni strategie de creație. Pentru profesioniști este o strategie de regăsire a inocenței în raport cu propria practică, iar pentru non-profesioniști o cale de găsire a potențialului creativ și de auto-exprimare. Astfel jocul devine și strategie de pedagogie artistică, de (auto)înțelegere a procesului artistic. Zona cea mai vie și în care se poate inova și experimenta cel mai mult este zona în care jocul face parte din arta contemporană, dar și dacă luăm în considerare jocul ca formă de artă brută.

Structura tezei urmărește să definească contextul actual de înțelegere a domeniului printr-un capitol extins de introducere. Aici ludicul este situat ca una din direcțiile existente în arta contemporană, posibil considerată cea mai nouă artă a secolului XXI, dar și ca experiență umană de bază și ca parte esențială a culturii cu rădăcini foarte îndepărtate în timp. Aici se definește contextul cercetării artistice și a cercetării în design din care face parte și o cercetare a jocului. Sunt analizate metode caracteristice jocului ce fac parte și din practica artistică: spontaneitatea, improvizația și experimentul pentru a putea dezvolta o metodologie proprie.

Introducerea este urmată de cele două mari părți ale tezei: *Provocarea ludicului* și *Play design – practici și tactici*. Cele două se raportează diferit la subiect, dar se completează pentru a putea formula un demers coerent în practica și teoria artistică contemporană. Ideile se completează, pe o structură de bulgăre, cu concepte analizate teoretic și concepte experimentate practic pentru a forma la sfârșitul capitolului III o propunere ce reunește elemente de limbaj formal cu elemente de estetici participative și relaționale.

În capitolului *Provocarea ludicului* sunt analizate conceptele teoretice extrase atât din bibliografia fundamentală cât și din cea de actualitate. Ele sunt raportate și la exemple din arta contemporană, exemple de lucrări, de jocuri sau de concepte curatoriale ce integrează un discurs al jocului. Prima parte a capitolului distinge trei direcții conexe în arta contemporană:

o direcție socială, una digitală și una educațională. Sunt analizate fundamentele celor trei pentru a le putea raporta la mediul jocului. Sunt studiate elemente de estetică relațională și participativă, posibilitățile și limitările acestora în special în raport cu arta ultimelor decenii. Este urmărită mereu ideea de joc în exemple și în formulările teoretice ale acestor mișcări, de la dada, la situaționiști, la exemple de estetică relațională de la sfârșitul secolului XX și începutul secolului XXI. Mediul digital și influența pe care o are este discutată în special în legătură cu dezvoltarea recentă a designului. Sunt analizate modul în care integrarea tehnologiei a modificat modul de gândire a formei și a interacțiunii, dar și proiectarea, spre exemplu discutând despre prototiparea rapidă. Cea de-a treia direcție analizată este cea educațională, în care artistul nu este doar cercetător, ci și artist-pedagog ce contribuie la înțelegerea propriilor concepte și a relației pe care acestea o au cu publicul sau cu participanții la demersul artistic. Din cele trei deja devine evidentă raportarea la experiența artistică rolul esențial al jucătorului pentru designul de joc. Capitolul continuă prin analizarea contextelor teoretice de înțelegere a jocului. Pornind de la autori fundamentali în domeniu, precum Huizinga, Caillois sau Gadamer, capitolul urmărește și bibliografia actuală a domeniului, în special din perspectivă culturală și din perspectiva designului de jocuri. Aici se propune o definiție a jocului, analizând definiții anterioare. Sunt analizate concepte cheie în relație unele cu celelalte. Relația dintre mecanică a jocului și dinamică a jocului este considerată ca interdependentă, la fel ca și distincția dintre un joc strategic și un joc empatic sau dintre a juca strategic versus a juca empatic. Comunitatea de joc este un concept care se definește în interiorul domeniului jocului, dar se bazează și se identifică cu direcția socială în arta contemporană analizată anterior. Jocul este definit din trei perspective, cea de obiect, de set de reguli și de eveniment. Cele trei sunt interdependente, jocul ca obiect influențând jocul ca experiență și eveniment. Se definește necesitatea considerării jucătorilor încă din primele etape de design și caracterul iterativ al procesului. Apoi este analizată o calitate specifică a jocurilor și anume ludicitatea (*playfulness*), similară cu muzicalitatea sau teatralitatea în domeniile respective. Definiția ei permite analiza și a exemplelor aflate la limită, poate caracteriza lucrări artistice, gesturi sau modele sociale fără ca ele să fie recunoscute ca jocuri. Această calitate poate fi apoi aplicată în proiecte care nu sunt neapărat definite doar ca jocuri, de la forme de artă augmentată la gamificare. Strâns legat de perspectiva jocului ca set de reguli, conceptul devine esențial pentru designul de joc, dar poate fi întâlnit chiar și în jocul spontan. Ultima parte a capitolului reia trei termeni folosiți pe tot parcursul textului: ludic, performativ

și participativ. Cei trei se vor regăsi în analiza proiectelor desfășurate pe parcursul tezei cu influență variabilă și au fost definatorii pe tot parcursul elaborării tezei.

Capitolul trei dezvoltă pornind de la practica artistică realizată în cei patru ani de studiu. Fiecare lucrare, obiect sau eveniment este discutat din perspectiva conceptelor din capitolul anterior și a celor specifice fiecărei lucrări în parte. Sunt extrase conceptele esențiale ale fiecăruia, ipotezele de pornire și rezultatele sau direcțiile viitoare pentru o înțelegere a lor în contextul unui demers mai larg. După o prezentare sumară sub formă de tabel a celor 13 proiecte urmează două scheme de mapare a lor în funcție de mediile, formele și experiențele cu care am lucrat și pe care le-am realizat. Prima diviziune se face între scenografie, instalație, obiect și demersuri educaționale, iar cea de-a doua pornește de la modul în care participanții interacționează cu obiectul realizat: digital, vizual și multi-modal. Locul proiectelor în acest tip de mapare nu este unul fix, ele se întrepătrund, multe conținând de fapt mai multe dintre direcțiile menționate mai sus. Capitolul continuă cu o parte în care se intră în detaliu pentru fiecare dintre proiecte: *Victoria Narrative Puzzle*, *Matera Narrative Puzzle*, *Aproape Departe*, *Divided*, *The System in the Room*, *Alfabet Anina*, seria de jocuri *I Me Ours*, spectacolele *Kunterbunt* și *București Livrator*, expoziția și dezbaterea *Urban Insights*, cursurile *Vitamina P3* și *Soft Toy Creation for Beginners*. *Victoria Narrative Puzzle* și *Alfabet Anina* sunt două jocuri-instalații tactile ce pornesc de la două orașe post industriale din România, Victoria și Anina. Amândouă au în spate o cercetare a zonei în special din punct de vedere arhitectural și urbanistic realizată de echipe interdisciplinare. *Matera Narrative Puzzle* este un joc care se extinde în orașul Matera și le permite jucătorilor posibilitatea de a participa la o lucrare digitală colaborativă. *Aproape Departe* pornește de la micro situații urbane pentru a modela un oraș imaginar al jocului printr-o instalație participativă la scară mare, iar *The System in the Room* preia un model conceptual urbanistic dezvoltat în anii '80 și îl modelează pentru a putea permite o înțelegere cinetică și pentru a putea dezbate subiectul și relațiile sistemului urban de locuire, de la concepte precum locuințe sociale la dezvoltări imobiliare și oameni fără adăpost. *Divided*, care poate fi jucat la Centrul Ars Electronica din Linz, reunește o direcție formală minimală cu un accent pe acțiune și pe relațiile dintre jucători, totul într-un mediu imersiv. Pornind de la o linie care se dezvoltă, o graniță între două culori, jocul îi pune pe jucători să colaboreze și să intre în conflict prin relația lor cu forma și cu spațiul. Jucătorii sunt între participanți și performeri ai instalației-joc. Seria de jocuri *I Me Ours* propune un proces de lucru participativ în jurul unei teme incitante, cea a proprietății private și comune. Fiecare joc din serie tratează

tema dintr-un alt punct de vedere (transport, locuire, hrană, muncă, respectiv oraș) și îl reprezintă în relațiile dintre jucători susținute de elemente formale mai ales abstracte definite pe spațiul podelei. După procesul de lucru participativ, ce implică testarea și prototiparea alături de participanți în atelier, jocurile au fost expuse în spații de artă contemporană și în mediul urban. La fel ca și în cazul jocului *Aproape Departe* (instalat în spații foarte diverse, de la spațiul dedicat artelor performative în care a fost creat la curțile a două licee din țară la un spațiu de artă contemporană aflat în Franța), jocurile sunt analizate și în relație cu mediul în care sunt expuse, instalate și jucate și implicațiile care se dezvoltă din relația cu contextul.

Capitolul continuă cu o sinteză a proiectelor și experimentelor realizate, în corelație cu conceptele evidențiate în capitolul II. Rezultatele sunt o evidențiere a elementelor de limbaj ce definesc mediul jocului: forma-acțiune, timpul și spațiul. Forma-acțiune consideră legătura strânsă dintre forma jocului și modul în care jucătorii acționează în timpul desfășurării lui. Spațiul este un alt element definatoriu pentru designul de jocuri și este împărțit în spațiul real în care se desfășoară jocul, spațiul imaginar al jocului și spațiul estetic al jocului. Jocul este și un mediu care se desfășoară în timp, acesta fiind și ultimul element analizat, de la timpul ca determinant al jocului, la timpul din joc și la ritmul jocului. Lista rămâne deschisă pentru completări ulterioare. Ea funcționează ca o schiță, o propunere ce poate să susțină modificări multiple.

În ultima parte a capitolului II este discutat *Jocul Rousseau*. Este prezentată metodologia de lucru a experimentului, conceptul jocului și elemente care îl definesc și care urmăresc ideile discutate anterior. *Jocul Rousseau* a fost dezvoltat ca un experiment concluzie al tezei și este însoțit de o expoziție la Muzeul Național de Artă Contemporană în care a fost expus și procesul de creare și de dezvoltare participativă a jocului. Elementul principal din expoziție era însă jocul în sine care putea fi jucat de către vizitatori și asupra căruia ei putea interveni cu propuneri de reguli. Prin *Jocul Rousseau* am fixat elementele de temporalitate, spațialitate și materialitate pentru a putea evidenția caracterul performativ și participativ al jocului. Procesul de design devine atât un experiment (cu ipoteze și concluzii proprii) cât și un joc în sine. Jocul constituie structură a procesului de creație cu aplicare în designul colaborativ și participativ. „Situat între praxis și research, jocul nu este doar o metodă de design (*design method*), ci o strategie către libertatea formală.”

Structura tezei este una iterativă, așa cum este și procesul de design al unui joc. Elemente analizate sunt reluate pe măsură ce textul progresa, mereu adăugând pe un schelet deja format.

Concluziile finale funcționează ca un manifest propriu al jocului ca formă de artă cu un caracter pedagogic și performativ pregnant: „Jocul permite crearea de sens. Chiar și când acesta rămâne enigmatic, un joc care creează sens în interiorul său are posibilitatea de a uimi pe cel care joacă. Evidența sensului unui joc și modul în care acesta scapă numirii prin cuvinte face jocul să poată fi redescoperit, rejucat, aducând mereu ceva nou. Totodată jocul creează înțelesuri. Poate induce cunoștințe și poate crea premise pentru descoperire. Poate constitui un antrenament cognitiv, vizual sau motric, poate contribui la formarea de abilități. Cele două perspective sunt reunite de sinonimia sens-înțeles. Am folosit termenii ca sinonimi în cadrul cercetării, dar am ajuns la concluzia că de fapt ele sunt diferite. Natura duală a jocului ne duce la ideea că nu putem neglija nici enigma sensului jocului, posibilitățile lui de a uimi jucătorul și de a induce chiar o dispoziție spre contemplare și nici posibilitățile retorice ale jocului prin acțiune și prin relaționare. Caracteristica jocului de a crea sens și cea de a transmite înțelesuri sunt complementare și sunt două unelte de analiză a jocului din perspectivă artistică și estetică.”

Premisa conform căreia jocul este cea mai nouă artă a secolului XXI se dovedește a fi una fertilă pentru procesul artistic propus, dar și o direcție viitoare integratoare a artei și designului contemporane. Jocul poate conduce spre (re)descoperirea unor limbaje artistice ale relaționării și învățării reciproce. Construirea de situații și instalații ludice ce funcționează ca modele estetice relaționale și sisteme sociale rămâne o direcție de dezvoltat în continuare. Jocul poate modela colaborarea, dar și conflictul. În acest sens, jocul este o formă de artă participativă, cu un caracter pedagogic pronunțat. Demersul de cercetare artistică se constituie în dezvoltarea unei strategii de creație și cercetare bazată pe joc.

Cuvinte cheie: *design, joc, play design, cercetare artistică, practică artistică, ludic, participativ, performativ, pedagogia jocului, estetica jocului.*

Cuprinsul tezei:

I.	Introducere	5
A.	Virajul spre ludic	5
B.	Joc și cercetare artistică	10
1.	Cercetarea artistică	11
2.	Cercetarea în design	26
3.	Cercetarea jocului, jocul cercetării	30
II.	Provocarea ludicului	41
A.	Confruntări teoretice contemporane	43
1.	Intersecția cu socialul	43
2.	Influența digitală	58
3.	Întoarcerea la educațional	65
B.	Contexte teoretice de înțelegere a jocului	69
1.	Ce este jocul? - Definiție	71
2.	Concepte proprii jocului	76
	Mecanică de joc / dinamică de joc	77
	Jocul strategic / jocul empatic	80
	Comunitate de joc	83
3.	Obiect – regulă – eveniment	87
	Despre obiecte	88
	Despre reguli	101
	Despre evenimente	112
C.	Playfulness / ludicitate	117
1.	Definiție	117
2.	Conceptul artistic în jocul spontan	130
3.	Ludic / Performativ / Participativ	131
III.	Play Design – practici și tactici	133
A.	Harta proiectelor realizate	133
1.	Lista proiectelor:	134
2.	Proiecte – detalii și concepte	138
	<i>Victoria Narrative Puzzle</i>	138
	<i>Matera Narrative Puzzle</i>	148
	<i>Aproape Departe</i>	153
	<i>Divided</i>	164
	<i>The System in the Room</i>	169
	<i>Alfabet Anina</i>	175
	Seria de jocuri <i>I Me Ours</i>	181
	<i>Kunterbunt</i>	192

<i>București Livrator</i>	194
<i>Urban Insights</i>	198
<i>Curs Soft Toy Creation for Beginners</i>	201
<i>Curs offline Vitamina P3</i>	204
<i>Jocul Rousseau</i>	209
3. Infrastructura unei practici proprii	210
<i>Super:Serios</i>	210
<i>Micul Haos</i>	211
Spațiul <i>Știrbei47</i> și asociația <i>Laborator Artistic</i>	213
B. Elementele de limbaj ale jocului	214
1. Formă – Acțiune	214
Formă-funcțiune	215
Inter-acțiune	215
Situație de joc	216
Poetici ale hazardului	217
Abstract și context	220
2. Spațiul de joc	221
Spațiul în care se desfășoară jocul	221
Spațiul imaginar al jocului	225
Spațiul estetic al jocului	227
3. Timpul jocului	228
Timpul pentru joc	229
Timpul în joc	230
Ritmul jocului	231
C. Experimentul Rousseau: <i>Jocul Rousseau</i> în expoziție	233
IV. Concluzii	252
V. Bibliografie	254