

UNIVERSITATEA NAȚIONALĂ DE ARTE DIN BUCUREȘTI

DEPARTAMENTUL DE STUDII DOCTORALE

TEZĂ DE DOCTORAT

ARTĂ ȘI TEHNOLOGIE ÎN JOCURILE VIDEO

**RĂZBOIUL STELELOR – CREATIVITATE, DESIGN ȘI SCENOGRAFIE
CULTURALĂ**

Coordonator științific:

prof. univ. dr. **Marilena Preda Sânc**

Doctorand:

Dumitriu Vlad

București 2023

CUPRINS

Cuvinte cheie

Introducere: Argument. Metodologia cercetării. Rezumat.

CAPITOLUL I

JOCUL – DE LA GEST INSTINCTUAL LA GEST CULTURAL

- 1.1. Definiții și considerații teoretice
- 1.2. Jocul – activitate umană producătoare de cultură. Jocul ca formă de cultură. Cultura ca joc
- 1.3. Jocurile video și cultura asociată acestora

CAPITOLUL II

JOCURILE VIDEO – O FORMĂ DE ARTĂ

- 2.1. Sunt jocurile video o formă de artă în contextul contemporan?
- 2.2. Jocuri video de artă și arta din jocurile video
- 2.3. Jocuri video – succint istoric și exemple din perioada de început
- 2.4. Etape din evoluția artei din jocurile video
- 2.5. Studiu de caz: Bioshock Infinite – dezvoltare, surse de inspirație pentru creația artistică, efecte în afara spațiului virtual

CAPITOLUL III

SF: ORIGINI ȘI ETAPE DEFINITORII

- 3.1. Science Fiction – definiții
- 3.2. Primele lucrări literare de ficțiune
- 3.3. Iluminismul – știință și imaginație
- 3.4. Anii 1900 – Boom-ul SciFi și apariția primelor ecranizări
- 3.5. Epoca modernă - de la povești romantice la horror
- 3.6. Evoluții după 1960

CAPITOLUL IV

RĂZBOIUL STELELOR – FRANCIZA CARE A SCHIMBAT LUMEA

4.1. Războiul Stelelor – Nașterea francizei care a schimbat lumea

- 4.1.1. George Lucas - o experiență de viață timpurie mobil pentru inițiativa de a crea Star Wars
- 4.1.2. Primii pași în cinematografie
- 4.1.3. American Graffiti, primul mare succes comercial al lui George Lucas
- 4.1.4. Star Wars – Episodul IV – O nouă Speranță, devine realitate și începe un drum de 30 de ani pentru George Lucas
- 4.1.5. Biografie pe scurt a regizorului George Lucas ulterior momentului lansării francizei Star Wars

4.2. Ralph McQuarrie – designer-ul conceptual care a dat personajele și atmosfera francizei Star Wars

- 4.2.1. Începutul colaborării cu George Lucas
- 4.2.2. Lucrări semnificative pentru producția Star Wars – O nouă Speranță
- 4.2.3. Picturi mate pentru efectele speciale

4.3. Apariția jocurilor video în franciza Star Wars. Scurt istoric – cele mai importante titluri. Analiză a conținutului artistic

4.4. Consecințe în piața de consum

CAPITOLUL V

REALITATEA VIRTUALĂ ȘI REALITATEA AUGMENTATĂ ÎN ARTA CONTEMPORANĂ

5.1. Realitatea virtuală – definiții și succint istoric

5.2. Realitatea augmentată

CAPITOLUL VI

PARTICULARITĂȚI ALE INSTALAȚIEI ȘI STUDII DE CAZ

6.1. Instalația ca formă de artă complexă

6.2. Etape importante și opere revelatoare

6.3. Instalațiile artistice generează o nouă vizualitate

CAPITOLUL VII

THE TIME MACHINE – PROIECT PERSONAL

7.1. Repere și reflecții adiacente

7.2. The Time Machine – proces artistic

CONCLUZII

BIBLIOGRAFIE / SITEOGRAFIE

LISTĂ ILUSTRAȚII

ANEXA I: IMAGINI PROIECT PERSONAL

ANEXA II: IMAGINI CU ALTE PROIECTE / EXPOZIȚII PERSONALE

Cuvinte cheie: instalație media teoria, jocuri video, teoria jocului, artă digitală realitate augmentată, *science fiction*, Star Wars, artă hibridă.

REZUMAT

Ca sculptor și artist vizual interesat de arta media și posibilitățile oferite de noile forme de artă precum, instalația, *environment*-ul media am considerat necesar să studiez noi tehnici și tehnologii de mixare, hibridizare a obiectului / imaginii artistice, atât pentru diversificarea și aprofundarea cunoștințelor teoretice, a practicilor artistice contemporane cât și pentru înțelegerea procesului artistic și conștientizarea propriului demers personal.

Tema lucrării centrată pe jocul video ca artă și formă de cultură urmărește evoluția conceptului, narativului vizual, tehnologic, relația cu publicul / audiența, diseminarea, având ca studiu de cercetare și analiză multiplele forme și contexte în care *gaming*-ul digital este prezent.

Originalitatea lucrării constă în abordarea unui subiect de interes pentru lumea contemporană și anume influența pe care o are arta prezentă în jocurile video în formarea gustului pentru artă al noile generații, prin modalitățile de abordare teoretică, exemplificate prin studii de caz, practici artistice tehnologice, de actualitate și, în mod firesc, de proiectul artistic personal.

La mai bine de 50 de ani de la apariție, jocurile pe calculator sunt în prim planul studiului noilor teorii media. Deja ideea de teorie a jocurilor pe calculator este acceptată pe scară largă în mediile academice și menționarea doar ca simplu exemplu de nouă tehnologie media s-a metamorfozat într-o abordare mult mai serioasă, aceea de obiect cultural de mare importanță. Publicul țintă al acestor materiale teoretice este în creștere exponențială, direct proporțională cu expansiunea domeniului.

Complexitatea percepției jocurilor pe calculator balansează de la cea de ocupație lucrativă, de job, până la aspectul ludic inerent. Prin jocurile video putem accesa narațiunea, simularea realității într-un mediu sigur, chiar și arta; ele sunt de asemenea un extraordinar instrument de educație și de studiu al psihologiei comportamentale. Jocurile creează spațiul suport pentru interacțiuni sociale (am avut șansa să cunosc doi tineri care s-au căsătorit în urma contactului intermediat pe platforma unui joc MMORPG). Bineînțeles funcția lor primară rămâne aceea de jucărie, de *entertainment*.

Domeniul emergent al teoriei jocurilor video reprezintă el însuși o convergență a unei game largi de domenii, abordări, forme de artă precum teoria filmului și televiziunii, teoria jocului, estetica și studiile vizuale contemporane, artele performative, teoria literară,

semiotica, informatica, interactivitatea, identitatea, postmodernismul, ludologia, teoria media, naratologia, psihologia, teorii ale simulacrelor și altele.

Lucrarea cuprinde o Introducere, 7 capitole, concluzii, bibliografie, siteografie, lista ilustrațiilor, anexă I: imagini proiect personal, anexa II: imagini cu alte proiecte / expoziții personale.

În **CAPITOLUL I. JOCUL – DE LA GEST INSTINCTUAL LA GEST CULTURAL**, pe baza unei documentări specifice domeniului studiat, sunt prezentate noțiuni legate de teoria jocului, pornind de la varianta sa care predatează cultura, jocul prin care copiii și puii animalelor își dezvoltă abilități pentru viața adultă. Capitolul include considerații cu privire la varianta cea mai cultă pentru joc – ritualul religios, bazate în principal pe concluziile lui Johan Huizing în lucrarea sa *Homo Ludens*. În ultima parte a capitolului am studiat cultura asociată jocurilor video, modalitatea prin care apartenența la o comunitate din acest domeniu are un efect complex asupra psihicului, poate cauza nu doar sentimente de fericire, tristețe sau furie ci și sentimente mai complexe cum sunt nevoia de a proteja pe cei apropiați, sentimentul de apartenență la un grup, singurătatea, dorința de a combate in justiția. Universul virtual se află doar la început de drum, un drum imprevizibil, și nu putem decât să speculăm posibile dezvoltări ale sale.

În **CAPITOLUL II. JOCURILE VIDEO – O FORMĂ DE ARTĂ** am urmărit evoluția acceptării și integrării jocurilor video în arta contemporană, inclusiv în colecțiile unor muzee celebre, proces de muzeificare inițiat de Rochelle Slovin, director fondator al muzeului MOMI din New York, în spațiul căruia a organizat prima expoziție de artă dedicată jocurilor video. În continuare am studiat paralela dintre jocurile video de artă și arta prezentă în jocurile video (cea care reprezintă de fapt subiectul cercetării mele). Artiștii din toate timpurile au fost interesați de noile tehnologii și de felul cum acestea pot deveni instrumente pentru manifestarea măiestriei lor, jocurile video reprezentând un teren fertil și încă neexplorat exhaustiv, aflat și în plină evoluție și transformare datorită evoluției tehnologiei folosite în vederea exprimării componente artistice în jocurile video. În finalul acestui capitol am realizat un studiu de caz pe jocul *Bioshock Infinite*, joc video iconic foarte reprezentativ pentru argumentarea tezei mele.

CAPITOLUL III. SF: ORIGINI ȘI ETAPE DEFINITORII urmărește istoricul genului *science-fiction* punând accent pe elementele inovatoare introduse de diverși autori, evidențiind, cu câteva trimiteri la franciza Războiul Stelelor, subiectul principal de studiu. Omenirea și-a ridicat dintotdeauna privirea către stele pentru a se întreba asupra originii și

scopului nostru, asupra unicității noastre în Univers, domeniul *science-fiction* fiind tărâmul fertil pe care s-au putut cultiva speculații și teorii creative, care să încerce să ofere răspuns la aceste întrebări.

În **CAPITOLUL IV. RĂZBOIUL STELELOR – FRANCIZA CARE A SCHIMBAT LUMEA** am studiat franciza Războiul Stelelor pornind de la întemeietorul ei, George Lucas, a cărui evoluție în viață am urmărit-o pentru a înțelege mai bine contextul în care a incubat ideea pentru acest univers *science-fiction*: întâmplări remarcabile din viața acestuia, cărți și filme care i-au influențat viziunea. O parte semnificativă a acestui capitol am dedicat-o imaginii post-apocaliptice pe care Ralph McQuarrie a imprimat-o în acest univers *science-fiction*, exemplificând cu schițe și picturi mate utilizate în perioada de proiect, dar și în producția finală. Primele filme sunt cele care au dat direcția pe partea vizuală, preluată ulterior atât în filmele noi cât și în jocurile video. Următoarea parte a acestui capitol este dedicată dezvoltării jocurilor video în cadrul francizei prin analiza a patru exemple semnificative, cu accent pe partea artistică prezentă în acestea. Ultima parte exemplifică impactul pe care îl are în piața de consum franciza, în special prin produsele derivate din partea de artă vizuală.

În **CAPITOLUL V (REALITATEA VIRTUALĂ ȘI REALITATEA AUGMENTATĂ, RELAȚIA LOR CU ARTA CONTEMPORANĂ)** am urmărit un succint parcurs al dezvoltării tehnologiei suport pentru realitatea virtuală și cea augmentată, tehnologie care în ultimii ani este integrată deseori în instalațiile de artă. O parte importantă a conceptului meu artistic concretizat în proiectul personal – media instalație - necesită cunoștințe și modalități de abordare și mixare a imaginii digitale cu alte forme de artă.

În **CAPITOLUL.VI (PARTICULARITĂȚI ALE INSTALAȚIEI ȘI STUDII DE CAZ)** sunt prezentate forme specifice instalaționismului artistic, exemplificate prin lucrări de referință realizate de artiști consacrați, pionieri în acest domeniu, urmate de considerații personale legate de aspecte relevante pentru subiectul meu de studiu. În finalul capitolului am problematizat înrudirea dintre instalațiile de artă și jocurile video în cadrul artei contemporane.

În **CAPITOLUL VII. THE TIME MACHINE – PROIECT PERSONAL** am prezentat întregul proces artistic care a stat la baza realizării proiectului artistic personal intitulat *The Time Machine*, o instalație media, trecând prin toate stadiile: motivație în alegerea acestei reprezentări fizice pentru a ilustra cât mai bine ideea studiată în teza mea -

documentare a potențialelor surse de inspirație din Războiul Stelelor, schițe, studii tehnice cu etapele tehnologice necesare realizării fizice, expunere, prezentarea în public ca sculptură / intervenție de artă în spațiul urban, ce adăpostește o incintă în care pot fi proiecții media.

CONCLUZIILE lucrării reprezintă ideile principale rezultate din cercetarea doctorală, ce apar de-a lungul studiului ca urmare a informației *online* și *offline* a lecturilor de specialitate și a demersului artistic personal.

Consider că jocul video face parte din formarea noului vizual contemporan având multiple aplicații și generând efecte benefice în educația artistică a publicului / audienței.

În ANEXA I sunt imagini care urmăresc procesul artistic în realizarea proiectului personal THE TIME MACHINE de la concept la transpunerea în obiectul artistic și ca intervenție de artă în spațiul public.

În ANEXA II sunt imagini cu lucrări personale din expoziții de la obiect la sculptură și instalație.

Lucrarea se încheie cu o BIBLIOGRAFIE și o SITEOGRAFIE, care conține informații, necesare cercetării doctorale provenite din mai multe domenii ale cunoașterii, de actualitate, cuprinzând volume și articole de specialitate.

Consider că noile tehnologii digitale, realitatea augmentată, perspectiva ludică și de joc, pot coexista în instalații interactive în care estetica obiectului concret să se mixeze cu estetica realității virtuale oferind spectatorului / utilizatorului noi modalități de percepție și interacțiune. Jocurile video fac parte din cultura contemporană ca joc practicat individual, în grup / comunitate *online*, în cadrul unor evenimente / competiții. Seducătoare prin inventivitate și aplicațiile digitale care ajută jucătorul să devină co-autor al narației și imaginii, imersat în virtualitatea unei noi lumi, jocurile video și-au câștigat statutul artistic fiind un factor important în modelarea gustului artistic al noii generații.

Proiectul – o instalație media-digitală - se înscrie în arealul formelor de artă hibride în care obiectul concret artistic adăpostește intervenții media - digitale care provoacă participarea interactivă a vizitatorului putând fi totodată un vehicul / instrument cu caracter educațional, prin calitatea științifică a informației pe care o înglobează ca narativ / joc.

Cercetarea realizată de mine sub titlul ARTĂ ȘI TEHNOLOGIE ÎN JOCURILE VIDEO RĂZBOIUL STELELOR – CREATIVITATE, DESIGN ȘI SCENOGRAFIE CULTURALĂ enunță premisele care, în lumea contemporană, au generat apariția unui fenomen cultural de impact global *gaming*-ul video, cu o mare audiență, și analizează

domeniul SF-ului, realității virtuale și augmentate, prezența acestor noi modalități de expresie artistică în artele vizuale și performative.

Prin paralelismul pe care l-am evidențiat în relația dintre jocurile video și aspecte ale culturii am demonstrat înrudirea acestora cu domeniile artelor, în special cu filmele *science fiction* și instalațiile media. Recunoașterea jocurilor video ca formă de artă și cultură în sine există în mediul academic de mai bine de 30 de ani.

Consider, pe baza cunoștințelor acumulate în cadrul cercetării doctorale, așa cum am subliniat în lucrare, importantă și relevantă influența pe care arta prezentă în aceste jocuri o are în formarea gustului pentru artă, în special la noile generații care petrec foarte mult timp în mediul virtual. Acest fenomen este validat de dezvoltarea unei întregi industrii cu o valoare de câteva sute de miliarde de dolari anual. O bună parte dintre împătimiții de jocuri video investesc sume semnificative pentru a-și satisface apetitul pentru arta din acestea. Obiectele pot fi fizice, spre exemplu mici statuete *memorabilia* reprezentând eroii favoriți sau artefacte din jocul favorit, albume de artă care cuprind schițele originale aflate la baza design-ului de imagine din joc, lucrări de artă plastică inspirate de arta din joc, costume pe care le folosesc cu ocazia festivalurilor *cosplay*, un *performance art* în sine, sau virtuale, spre exemplu acele *cosmetic enhancements*, costume și echipamente cu aspect spectaculos, care sunt oferite contra cost în francizele principale de *MMORPG*.

Totodată subliniez posibilitățile oferite de jocurile video de educație prin divertisment (*edutainment*) un concept care s-a dezvoltat în ultimii ani, prezent atât în muzee (navigările virtuale), în educația copiilor cât și în festivaluri și competiții care se bucură de largă audiență.

Proiectul fizic realizat de mine la capătul acestei cercetări își dorește să funcționeze atât ca punte de mediere pentru înțelegerea relației dintre arta clasică și cea dezvoltată pentru mediul virtual dar și ca posibil instrument de educație, accesibil prin caracteristicile sale ludice, într-o abordare interdisciplinară specifică artei contemporane.