

Arhitectură

TEZĂ DE DOCTORAT - REZUMAT

**Între permanență materială și evanescență digitală: spații
augmentate în cazul festivalurilor din Cluj-Napoca**

**In-between Material Permanence and Digital Evanescence: Augmented
Spaces in the Case of Festivals of Cluj-Napoca**

**Student PhD:
Arh. Katalin Tanczos**

**Îndrumător PhD:
Prof. Arh. Dana Vais PhD**

**- Cluj-Napoca -
2022**

1. INTRODUCERE

1.1. Introducere - motivație pentru cercetare

Peisajul urban contemporan al Clujului cuprinde o mare varietate de medii spațializate care prezintă o intersecție particulară între influențele locale și globale și constituie un domeniu fertil de cercetare interdisciplinară care conectează arhitectura locală și studiile media. Prezenta cercetare investighează utilizarea diferitelor tipuri de media (de exemplu, proiecții de filme de cinema, proiecții video și imagini, proiecții cartate, instalații new media, aplicații pentru telefoane inteligente etc.) în legătură cu arhitectura contemporană în acest context specific. Obiectivul său este de a examina practicile culturale care utilizează medii (noi) care schimbă modul în care trăim spațiul, arhitectura și orașul în ansamblu. Toate aceste tehnologii permit o experiență augmentată între spațiul real și spațiul cibernetic: locurile sociale fizice ale orașului sunt, de asemenea, conectate la spații sociale virtuale prin telefoane inteligente sau alte dispozitive și ne permit să experimentăm spațiul din dimensiuni necunoscute anterior (de exemplu, vederea aeriană a oraș, din punctul de vedere al unei drone zburătoare).

Aceste instalații media augmentează și extind peisajul arhitectural cotidian al orașului și devin deosebit de relevante în cazul diferitelor festivaluri anuale desfășurate la Cluj (și în zonele apropiate incluse în sfera culturală a orașului), cum ar fi: Festivalul Internațional de Film Transilvania, Electric Castle, Untold, Zilele Clujului și altele. Aceste festivaluri sunt studiile de caz din această cercetare pentru a observa relația de influență reciprocă dintre arhitectură și media. Pe lângă faptul că sunt evenimente sociale din viața orașului, aceste festivaluri își construiesc propriile spații efemere și construcții arhitecturale și le pun în valoare prin (noile) media. Mediile restructurează temporar spațiul public și transformă astfel percepția asupra orașului. La nivel arhitectural, teza investighează locuri existente în oraș, clădiri istorice, patrimoniu arhitectural, noi obiecte de micro-arhitectură, corturi temporare, pavilioane, amenajarea scenică a festivalului, amenajările de organizare a festivalului și proiecte de scenă.

1.2. Ipoteza cercetării

Diversele festivaluri din Cluj creează amenajări complexe (care pot fi interpretate și ca aparatururi în sensul descris de Agamben (2009) care încorporează diferite tipuri de media pentru a transforma temporar spațiul public al orașului. Deși, privite la nivel superficial, aceste transformări par a fi implementate doar pentru efect, după o examinare mai profundă a modurilor în care se transformă și interacționează cu spațiul arhitectural, putem observa că ele dezvăluie și reflectă aspecte socio-culturale ale societății. Din punct de vedere cultural, diversitatea (noilor) instalații media create pentru festivaluri pot atrage

atenția și asupra unor aspecte ale identității naționale, ele reprezintă instrumente pentru crearea unui nou tip de monumentalitate temporară în spațiul urban și pot fi concepute ca instrumente de marcare a spațiului.

1.3. Definirea temei și a sferei cercetării

1.3.1. Subiect

Cercetarea se concentrează pe caracteristicile spațiului mediat creat la intersecția dintre spațiul urban, arhitectural și diversele tipuri de media în contextul festivalurilor anuale contemporane ale Clujului. Teza investighează caracteristicile fizice, estetice și perceptuale ale spațiilor augmentate. Acesta studiază elementele definiției și descrie relația dintre observator/subiect și obiect în cazul experiențelor augmentate.

1.3.2. Domeniul de aplicare

Cercetarea se limitează la festivalurile de la Cluj, însă le contextualizează într-un peisaj global pe baza metodelor de augmentare și caracteristici organizaționale. Ca studii de caz au fost alese festivalurile TIFF, Untold, Electric Castle, deoarece acestea sunt festivalurile care oferă cea mai amplă arie de investigație în privința varietăților de experiențe augmentate din oraș. Festivaluri precum Jazz in the Park, Mera Music World Festival, Double Rise Festival nu au fost alese deoarece, deși sunt festivaluri internaționale, nivelul de augmentare pe care îl produc nu dă material suficient pentru cercetare.

În ceea ce privește limitele cercetării: studiul relației dintre media și mediul construit, nu include întrebări legate de spațiul privat și supraveghere. Instalațiile studiate în această teză sunt expuse în spații publice sau în spații ale instituțiilor publice, de aceea cercetarea investighează augmentări ale spațiilor publice. Subiectul supravegherii, disciplinei și ordinii, relațiile de putere în relație cu media nu fac parte din cercetare.

1.4. Probleme cheie și întrebări de cercetare

Rolul arhitecturii în contextul digital augmentat contemporan:

1. Care este rolul arhitecturii în spațiile augmentate ale acestor festivaluri?
2. Este arhitectura un simplu fundal pentru instalațiile (noi) media sau aceste instalații atrag atenția asupra spațiilor arhitecturale?
3. Care este relația dintre spațiul cibernetic și spațiul fizic folosit/creat de aceste festivaluri? Sunt complementare? Există o ierarhie între ei?

Micro-percepția spațiului în contextul augmentat al festivalurilor din Cluj:

4. Ce efect are media digitală asupra percepției multisenzoriale a spațiului arhitectural în timpul acestor festivaluri?
5. În ce mod sunt alterate perceptiv elementele vizuale, auditive, contextuale ale spațiului fizic de noile media?

Macropercepția spațiului - aspecte culturale ale spațiilor mediate în contextul festivalurilor de la Cluj:

6. Cum este afectată/reconfigurată imaginea orașului în contextul acestor festivaluri?

7. Din punct de vedere cultural: cum se reflectă caracterul multicultural, glocal al Clujului în aceste (noi) instalații media? Cum sunt integrate elementele culturii locale în experiența augmentată creată de fiecare festival?

8. Este cultura locală reprezentată în mod autentic în cadrul acestor festivaluri?

9. Ce aspecte ale contextului arhitectural, socio-cultural al orașului sunt mascate, ascunse de media?

10. Ce aspecte ale contextului arhitectural, socio-cultural al orașului sunt dezvăluite de aceste evenimente, instalații (noi) media?

11. Care este rolul participantului în acest context mediat?

1.5. Argumentare

Cercetarea propune o *perspectivă distinctivă* nu numai asupra spațiului arhitectural și urban, ci și asupra festivalurilor (ca evenimente media încorporate într-un anumit mediu urban). Propune o perspectivă interdisciplinară pentru examinarea spațiului arhitectural augmentate de noile media. Acesta investighează locurile și obiectele festivalurilor urbane din punctul de vedere al teoriei arhitecturii, al studiilor media și al filozofiei postfenomenologice contemporane. Privind spațiul arhitectural în relația sa cu media generată de computer, cercetarea își propune să aducă noi moduri de a gândi despre oraș într-un context post-postmodern contemporan.

Cercetarea abordează un subiect de actualitate atât în contextul artistic, cât și în industria divertismentului. Are multe *aplicații tangibile și actuale* în domeniile arhitecturii, studiilor media și marketingului festivalurilor. În era post-postmodernismului, o temă în curs de desfășurare în artă este explorarea modurilor în care tehnologiile digitale actuale și diferitele tipuri de noi media contemporane pot fi utilizate ca instrumente sau subiecte de expresie artistică. În cadrul comercial al industriei de divertisment, aceste tehnologii (noi) media sunt utilizate pentru a crea puncte de atracție pentru publicul festivalului. Ei creează decorurile scenografice iconice pentru imaginea specifică a festivalului și augmentează festivalul pe mai multe platforme media.

Studiul relației dintre geografiile orașului și integrarea tehnologiilor media contemporane în conștientizarea artistică și culturală preexistentă oferă un câmp bogat de explorare atât pentru arhitecți, cât și pentru artiști. Prezintă oportunități noi de dezvoltare și reinterpretare a domeniilor arhitecturii care operează cu elementele apparatusului media contemporan și invers.

1.6. Metodologie

Cercetarea interpretează „orașul media” (McQuire 2008; Mitchell 1996) ca un *dispositif* arhitectural, focalizarea sa principală fiind spațiul public (ca mediu pentru colectivul cetățenilor) privit în relație cu mijloacele contemporane ale media (Agamben 2009). Este

preponderent o cercetare calitativă care propune investigarea, interpretarea prin anchetă fenomenologică a studiilor de caz ale fenomenelor mediale generate de intersecțiile particulare dintre urbanitatea orașului și mediile noi. Oferă o speculație asupra unor astfel de spații coroborate de teorii explicative preexistente ale arhitecturii, filosofiei și media.

1.7. Structura

În primul rând, cercetarea stabilește o bază istorică și teoretică pentru augmentări spațiale prin diferite tipuri de medii, conectându-le permanent la festivalurile de studii de caz actuale ale Clujului. Acesta urmărește de-a lungul istoriei artei metodele de creare a spațiilor augmentate, realizând medii imersive. Începe cu Renașterea și camera obscura și se încheie cu metode de augmentare ale epocii contemporane. Capitolul de bază teoretică distinge elementele spectrului dintre real și virtual și identifică unde sunt situate diferitele augmentări ale festivalurilor clujene pe acest spectru.

Studiile de caz ale tezei sunt structurate în funcție de tipurile de media pe care le folosesc aceste festivaluri pentru a obține o creștere imersivă. Festivalul TIFF utilizează în primul rând mediile cinematografice. Untold construiește un mediu transmedial coeziv folosind mai multe medii. Electric Castle are o nouă secțiune media care contribuie la imaginea, brandul festivalului. Noile instalații media de proiecții cartate utilizate de festivalurile orașului Cluj au fost analizate împreună, deoarece proiecțiile cartate sunt instalații singulare care reprezintă punctele de atracție ale unui anumit festival și de obicei festivalul în sine nu încorporează alte elemente media considerate relevante pentru cercetare. Prezentarea studiilor de caz urmează ordinea cronologică a metodelor istorice de augmentare.

2. BAZĂ ISTORICĂ – O ARHEOLOGIE A AUGMENTĂRII

În această teză este urmărită istoria augmentării și a creării unor medii imersive de-a lungul istoriei din punctul de vedere al relației spațiale dintre subiect și obiect. Din acest punct de vedere, există două abordări care creează imersiunea perceptivă: angajament cu spațiul imaginii ca obiect și angajamentul cu spațiul imaginii ca mediu. Teza urmărește următoarele tipuri de angajamente de-a lungul istoriei augmentării, conectându-le permanent cu exemplele contemporane din contextul festivalurilor:

- camera obscura
- trompe l'oeil renașcentist și baroc
- iluzii anamorifice
- stereoscop
- dioramă
- panoramă
- mareoramă
- cinéoramă
- modulatorul de lumină-spațiu al lui Moholy Nagy
- extinderea cinematografiei

- teleprezență.

Acest capitol își propune să ofere contextul istoric al relației dintre media și arhitectură în timpul festivalurilor studiate din Cluj. Acesta identifică instrumente, tehnici și tipuri de angajament care sunt prezente în contextul contemporan al orașului.

2. BAZĂ TEORETICĂ – SPECTRUUL DE LA REAL LA VIRTUAL, PROBLEME DE PERCEPȚIE ÎN REALITATEA MIXTĂ

Acest capitol al tezei explorează baza teoretică a îmbinării dintre real și virtual numit realitate mixtă și teoretizează diferitele tipuri de angajament în relația între media și spațiu. Realitatea mixtă este formată din elemente fizice și virtuale poziționate la capetele opuse ale spectrului: realitate augmentată, virtualitate augmentată, realitate virtuală care denotă nivelul de manipulare tehnologică și nivelul de imersivitate interactivă. John Suler susține că spațiul cibernetic transcende fizica, unde utilizatorii sunt ca niște zei, creând ceva din nimic, așa cum imaginile și simbolurile apar în vise. Spațiul virtual este un loc de generare și creație spontană, transcende timpul, timpul cronologic este suspendat, identitățile sunt maleabile, limitele umane sunt nedeterminate. Se poate alege un avatar cu care să se identifice. Din punct de vedere psihologic acest lucru poate fi considerat o formă de disociere. În termeni psihologici, disocierea le permite oamenilor să scape de condițiile banale ale realității și le permite să-și exprime diferite aspecte ale personalității lor, de asemenea „satisface nevoia inconștientă pentru omnipotență” (SULER, John, 1996).

Există o diferențiere în ceea ce privește tipul de angajament cu media în sine. Există „jucării optice de mână și manipulate” (HUHTAMO, Erkki și Parikka, Jussi, 2011, p.150). Primele dispozitive precum stereoscopul erau de mână. Jucăriile optice manipulate sunt aparatele cinematografice, stereorama și alte dispozitive de realitate virtuală. La celălalt capăt al istoriei, în cazul căștilor VR și al dispozitivelor AR, corpul participant este parte a apparatusului media. Modalități de implicare de mână și manipulate sunt prezente la festivalurile din Cluj, în special în cazul instalațiilor și aranjamentelor de scenă prezentate la Untold, la Electric Castle în cadrul New Media Castle și New Media Special în 2019 și 2021. De asemenea, conceptele de angajamente active și pasive cu obiectul trebuie diferențiate. De-a lungul istoriei augmentării există o schimbare semnificativă a poziției observatorului. Vederea în panoramă, cinema, trompe l’oeil sunt viziuni fără corp, pasive, în timp ce priveliștea în teatrul futurist, realitatea augmentată contemporană pot fi considerate viziuni încorporate, active, care necesită o implicare dinamică cu mediul. Realitățile augmentate contemporane presupun o implicare activă din partea observatorului: precum instalațiile interactive în cadrul festivalului Electric Castle (Unicode, Kindred 2.0, Bodypaint, Fluid Structure).

Fascinația pentru posibilitățile nelimitate și omnipotența infinită din sfera virtuală este adânc înrădăcinată în psihologia umană și este legată și susținută de interesele financiare ale producătorilor de tehnologie și ale industriei de telecomunicații. Dezvoltarea continuă a tehnologiilor permite imersiunea și facilitează dezvoltarea noilor posibilități de escapism virtual care transcend formele obișnuite ale imaginarului și a fanteziei. Datorită conexiunii cu

imagarul, spațiul virtual are o caracteristică magică indiferent de tehnologia generatoare (pictură, video, cinema, new media etc). Prin medii imersive, augmentate, „media imaginară mediază dorințe imposibile. Ca atare pot fi considerate mașini imposibile. Cu toate acestea, din cauza imperfecțiunilor tehnologice atât în cazul VR, cât și AV, mimeza vizuală și haptică a lumii pe care o creează sunt cu mult sub experiența multisenzorială (...) a realității reale (SULER, John).

3. MEDIERE CINEMATOGRAFICĂ – STUDIU DE CAZ TIFF

Acest capitol analizează studiul de caz al festivalului TIFF și discută relația dintre arhitectură și media audiovizuală în contextul acestui eveniment. TIFF, alături de Untold, este unul dintre festivalurile care folosesc în principal media analogă: proiecții de filme și muzică. În contextul festivalurilor din Cluj, TIFF exemplifică cel mai bine mișcarea cinemaului expansiv, în care spațiul cinematografic explodează în spațiul privitorului.

Locațiile festivalului pot fi împărțite în patru grupuri mari, în funcție de caracterul lor public și de anvergura lor spațială: 1. Spații publice (de exemplu Piața Unirii, stadionul de fotbal din Mănăstur), 2. Spații publice ale instituțiilor (de exemplu, Centrul Cultural Francez, Centrul Cultural German, Biserica Luterană, Biserica Piaristă etc.) 3. Spații publice ale unităților de consum (ex. Casa TIFF), 4. Spații proiectate special pentru proiecții de filme (Cinema Art, Florin Piersic, Cinema Victoria și cinema Piața Mărăști, Cercul Militar etc.). Acest capitol al tezei este structurat pe baza acestor patru tipuri de spații și acoperă fiecare tip în raport cu mediile utilizate în cadrul acestui festival.

Spații publice

Spațiile publice (diversele piețe ale orașului respectiv rețeaua stradală) atrag cea mai mare audiență a TIFF-ului, sunt cele mai extinse ca dimensiuni și cele mai reprezentative la scara orașului. Sunt inclusive din punct de vedere social, ușor accesibile publicului larg. Ele dau iluzia inclusiunii sociale și iluzia manifestării puterii democratice. Cu toate acestea, inclusiunea socială nu este cu adevărat realizată, de exemplu grupurile sociale care nu sunt de încredere și marginalizate nu sunt mai incluse în aceste evenimente. Ambiguitatea rezultă din faptul că, în concepția publicului, spațiile publice sunt în proprietatea publică și sunt utilizate de public. La TIFF și la evenimente similare nu este acces complet, sau accesul este condiționat de achiziționarea unui bilet. O altă caracteristică generală a TIFF este că selectează locații pentru proiecții care evidențiază problemele sociale și urbanistice actuale ale orașului, pentru a crea conștientizarea acestor probleme.

Instituti publice

Proiecțiile de filme în instituții publice, de exemplu în spații bisericesti, reprezintă latura experimentală a festivalului TIFF. Această secțiune a tezei analizează două proiecții de filme: Faust în Biserica Luterană și Metropolis de la Castelul Bonțida. Aceste proiecții de film depășesc limitele spațiale ale apparatusului media și recontextualizează atât filmul, cât și spațiul arhitectural în care sunt plasate aceste proiecții. Caracterul lor experimental constă în

redefinirea aparatului arhitectural și medial. În timpul acestor două proiecții, dimensiunea fizică a spațiului arhitectural, conotația culturală, funcția și simbolismul spațiului devin parte din experiența filmului. Filmul devine un element definitoriu al spațiului fizic, iar dincolo de acesta redefineste virtual dimensiunile spațiului fizic, utilizarea și percepția simbolică a spațiului arhitectural.

Juxtapunerea între media și arhitectură în cazul celor două proiecții redefineste situația socială: experiența cinematografului, vizionarea filmului se îmbină cu experiența slujbei religioase și experiența concertului bisericesc. Ambiguitatea și dualitatea situației sociale constă în profanizarea experienței bisericești și sacralizarea vizionării și experienței cinematografice.

Spații publice ale unităților de consum

Evenimentele desfășurate în spațiile publice ale unităților de consum au scopul de a promova festivalul. Ray Oldenburg numește spațiile cafenelelor locul al treilea. Primul loc este locul de acasă și al doilea este locul de lucru. Acestea sunt spații informale, spontane, cu conversație liberă, fără ierarhie și au un caracter inclusiv social (Oldenburg, 1989, p. 16). Spațiile consumatorilor sunt spații publice în care se întâlnesc diferite segmente ale societății, permițând promovarea festivalului și oferă un loc de întâlnire între organizatori, invitați și diferitele straturi sociale ale orașului.

Spații concepute special pentru proiecții de filme

În contextul locațiilor TIFF cele mai izolate unități din rețeaua de spațiu public al orașului sunt cinematografele. Aceste spații sunt special concepute pentru proiecția filmelor, sunt cutii negre în țesutul urbană a orașului, nu au contact direct cu spații publice precum cafenelele, ale căror spații se extind în spațiile publice urbane iar terasele lor leagă cafenelele de spațiul public al piețelor sau străzilor. În cinema, spațiul arhitectural este facilitatorul heterotopiei de media și este supus aparatului filmului.

Concluzii

Festivalul face vizibilă și perceptibilă ierarhia simbolică a orașului, urmărind în același timp să compenseze diferențele culturale ale orașului: organizează proiecții în aer liber atât în centrul orașului (asociate cu cultură și politică), cât și în ansambluri socialiste care sunt asociate cu o familie, atmosferă comunală din punct de vedere arhitectural și urbanistic. Festivalul evidențiază și potențialul urbanistic al orașului cu proiecții în aer liber pe malul Someșului, întrucât această zonă este o zonă publică neexploată a orașului, care a fost abordată pentru prima dată de mișcarea activistă Someș Delivery. Legătura dintre grupurile diferite din punct de vedere sociologic din oraș este creată prin intermediul proiecțiilor de filme, deoarece genul filmului, ca și muzica, este un mediu cu care publicul se poate identifica cu ușurință.

Cele două elemente principale ale naturii cosmopolite a festivalului TIFF sunt conștientizarea identității colective și combinarea culturilor locale și globale. Cosmopolitismul festivalului TIFF este în primul rând un fenomen intern. Vizitatorii TIFF devin cetățeni globali prin internalizarea alterității culturale (vezi Beck 2006). Datorită aceleiași empatii cosmopolite și umanismului optimist (Beck, Grande 2007), TIFF integrează cu succes diferite comunități din oraș. Acest lucru este dovedit de voluntariatul și inițiativa care înconjoară festivalul (de exemplu, elementele arhitecturale temporare ale TIFF, care se integrează organic în spațiile publice ale orașului). Instrumentul de exprimare al festivalului este rețeaua și geografia diferitelor medii (filme proiectate, afișe) și spații publice urbane din cadrul festivalului (TIFF organizează proiecții în locuri din ce în ce mai mari și din ce în ce mai diverse).

În ceea ce privește augmentările spațiale în interiorul orașului, festivalul are un caracter experimental prin plasarea proiecțiilor de filme în locații care nu sunt asociate cu proiecții de filme, precum Biserica Luterană și Biserica Piaristă unde au fost proiectate filme cu tematică religioasă: Faust de Friedrich Wilhelm Murnau (1926) și Pasiunea lui Jean d'Arc de Carl Dreyer (1928). Realitatea augmentată produsă la aceste proiecții este creată de natura nedefinită a situației. Spațiul arhitectural întruchipează postfenomenologic elementele aparaturii media și invers, media reconfigurează arhitectura (IHDE, Don, 2009, p.43), astfel ambele pot fi privite ca dispozitive de interpretare reciprocă.

Experiența creată se bazează pe relațiile hermeneutice postfenomenologice, contextuale dintre subiectul filmelor și arhitectura bisericilor. Aceste proiecții creează o experiență sacralizată a filmelor și o percepție secularizată a bisericilor. Experiența intermediară schimbă fenomenologic granițele dintre spațiul virtual al filmului și spațiul bisericii. În acest context situațiile sociale devin nedeterminante în care conceptele de spectator și participant la slujbă religioasă se împletesc.

5. MEDIEREA TRANSMEDIALEA – STUDIUL DE CAZ UNTOLD

Acest capitol al a tezei studiază relația dintre spațiul arhitectural și urban și (noile) media într-unul dintre cele mai iconice și mai controversate festivaluri din oraș: Untold. Acest festival este reprezentarea industriei divertismentului care contribuie la dezvoltarea economică a orașului. Festivalul folosește media și tehnologia pentru a transforma orașul cu scopul de a crea o narativă fantezică fabricată. Deși beneficiile economice ale festivalului sunt de necontestat, la fel ca multe festivaluri similare de dimensiunea sa, este cel mai controversat eveniment din cauza legalității contestate, caracterului său comercial, muzicii tari și comercializarea parcului central istoric al orașului.

Untold este un *dispositif* transmedial pentru orașul Cluj. Pe lângă locul fizic în care se desfășoară evenimentul, crearea unui spațiu narativ vag încheiat se realizează și prin conectarea locului fizic la diferite platforme de social media respectiv prin cosplay-ul participanților săi. Tipurile de media, îmbrăcămintea, comportamentul, locațiile fac parte din aparaturul festivalului respectiv. Acestea sunt elementele care contribuie la povestirea transmedială a Untold-ului (JENKINS, Henry, 2007). Narațiunea transmedia a Untold-ului este alcătuită din simboluri arhetipale: scenografia alcătuită de forme arhetipale de cerc, motivele

animale ale lupilor, dragonilor, tema fanteziei a vrăjitorului. Această temă magică a narațiunii este legată de rădăcinile șamaniste primitive. Caracteristica determinantă a festivalului de a fi atât local, cât și internațional se reflectă în conceptul oficial de imagine promoțională care constă dintr-un amalgam de simboluri și referințe tradiționale românești adaptate și recontextualizate într-un limbaj consumerist, internațional, care poate fi citit și înțeles și la nivel universal. Imaginile festivalului oscilează între cei doi poli ai tradiției locale și ai culturii globale, în timp ce îi reflectă pe ambii. Untold subliniază clar caracterul românesc al evenimentului în materialele sale promoționale din media (socială). Festivalul creează o cultură transnațională care atrage „participanți într-un mediu transnațional al cărui punct comun este contextul familiar al scenelor de dans care pot fi ocupate de aceiași indivizi în mai multe țări” (ST. JOHN, Graham, 2012, pp.5-6) .

Analiza comparativă între Woodstock și Untold

Această secțiune a tezei este o analiză comparativă a festivalurilor Untold și Woodstock, și are ipoteza că Untold este construit pe moștenirea ideologică a lui Woodstock. Una dintre temele centrale și ale festivalurilor Tomorrowland și Untold este ideea filosofică, spirituală de „înapoi la natură”, reprezentată în primul rând de alegerea locului de desfășurare a evenimentului și în al doilea rând de motivele mediului fizic al festivalurilor (motive vegetale și motive animale). Ideea de întoarcere la natură este o idee foarte relaționabilă și, în contextul economic al festivalurilor, este foarte vândută. Atât festivalurile din era hippie, cât și Tomorrowland și Untold își propun să creeze o experiență comună, tribală în care participanții individuali sunt transformați într-o comunitate prin intermediul muzicii.

Ediția din 1969 a Woodstock a avut loc la ferma lui Max Yasgur (BENNETT, ANDY , 2004, p.xiv). Arhitectura de la Woodstock avea un design utilitar: construcția și designul au fost subordonate funcționalismului, scena pe cadre metalice a fost fără decor sau ornamente. În mod similar, au fost construite stații de sonorizare și posturi pentru iluminare. Acest design a permis o organizare spațială liberă, unde nu existau granițe bine definite între corturi și pături și zone de dans. Spațiul a fost creat prin utilizare, nu a fost planificat sau predefinit. Singurele elemente arhitecturale construite ale festivalului au fost scena principală, platformele alimentare și platformele sonore necesare infrastructurii festivalului. Spațiul a fost liber pentru toți: oamenii au tabărat pe câmp zile întregi, au construit corturi, au urcat pe cadrele metalice ale scenei, au construit o platformă pe un copac, au ignorat limitele de proprietate și mulți oameni dezbrăcați s-au scăldat în iazul privat a lui Phillipini. A existat o relație fluidă între participanți și artiști muzicali, au existat și spectacole spontane ale spectatorilor.

În contrast, la Untold, designul spațial și scenic se potrivesc cu narativa fantastică a festivalului care constituie Spectacolul. În contextul new media al Untold-ului, oamenii au rolul de a înregistra și posta Spectacolul pe rețelele sociale. Prin urmare, la Untold fiecare detaliu este proiectat, scenele produse pentru festival sunt colorate, detaliate, fiecare colț al festivalului este supraproiectat pentru a fi prezentabil și fotogenic. Untold este conceput pentru imaginile și videoclipurile de după festival. Woodstock a fost proiectat pentru momentul prezent. Woodstock a promovat experiența trăită a momentului, în timp ce Untold

este conceput pentru un Simulacru, pentru reprezentarea și imaginea comercială a festivalului pe o varietate de platforme media. La Untold fiecare scenă este atent proiectată și realizată de designeri și artiști. Fiecare scenă este proiectată de un colectiv diferit, dar produsele finale reflectă întotdeauna tema narativă oficială a festivalului.

La Untold se pot identifica trei tipuri de scene pe baza procesului de proiectare și a tipurilor de suporturi utilizate. În primul rând, este scena Galaxy, care este animată de noile tehnologii media și creează o atmosferă digitală într-un spațiu interior. În al doilea rând, există scene care sunt proiectate pe baza proiectelor de concept computerizate orientate spre consumator, cum ar fi scena principală și Alchemy Stage. Aceste scene sunt proiectate folosind programe de calculator și sunt similare cu designul unui joc pe calculator. Și în al treilea rând, există scene care sunt construite pe baza unor desene elaborate de mână cu creion pe hârtie (Daydreaming Stage, Forest stage). Acestea au un caracter artizanal detaliat.

Diferențele ideologice dintre Woodstock și Untold

Spațiul creat la Woodstock poate fi numit zonă temporar autonomă (ZTA), un termen inventat de filosoful și poetul anarhist Hakim Bey pentru a defini spațiile care sunt locuri neierarhice asemănătoare enclavelor în țesutul spațial predeterminat, obișnuit al societății. Sunt spații haotice, revoluționare. Woodstock a avut un mesaj politic bine definit, de anti-război, respingerea de status quo, caracterul revoluționar, consumator de droguri al festivalului fiind subliniat de libertatea pentru orice utilizare spațială și fluiditatea generală a relațiilor dintre participanți. A fost un haos dionisiac anti-establishment care s-a desfășurat pe un câmp deschis. Aceasta a fost substanța ideologică a festivalului de la Woodstock din 1969.

Dar Untold poate fi clasificat ca ZTA? Spațiul îngrădit de festival este o bucată de haos carnavalesc în structura cotidiană a orașului. În contextul festivalului este un loc rezervat experienței evadării, a eliberării. Spațiul Untold nu este un spațiu politic, este promovat ca o întoarcere la natură, un spațiu mitic inspirat din cultura hippie din Woodstock. Dar cuprinde doar moștenirea idealismului sentimental al lui Woodstock pe care o vinde la rândul său participanților. Untold este un spațiu al aparențelor, al spectacolului și folosește participanții pentru autopromovare (fiecare material încărcat pe rețelele sociale servește ca material promoțional pentru festival).

Cultura fabricată de Untold este o ideologie comercializată, este mai degrabă o simulare decât o manifestare a ideilor în sine. Principala diferență dintre cele două epoci în ceea ce privește aceste festivaluri este că, în timp ce Woodstock a reprezentat o contracultură, o afirmație politică critică și o declarație culturală împotriva zeitgeist-ului contemporan, Untold și Tomorrowland sunt în primul rând locuri de comercializare care vând participanților manifestări goale de idei, fără să facă o declarație. Este un produs lipsit de proprietatea periculoasă, așa cum îl numește Slavoj Žižek: „cafea fără cofeină, frișcă fără grăsime, bere fără alcool...(…) Realitatea virtuală generalizează pur și simplu această procedură de a oferi un produs lipsit de substanță: oferă realitatea însăși lipsită de substanța sa”. (ŽIŽEK, Slavoj). Untold oferă un spațiu de libertate atent conceput, fără libertatea reală.

Timotheus Vermeulen și Robin van den Akker descriu perioada contemporană drept metamodernă, caracterizată de „naivitatea informată, un idealism pragmatic”

(VERMEULEN, Timotheus and van den Akker, Robin, 2010, p.5). Cultura metamodernă manifestă nostalgie neoromantică față de idealurile față de care postmodernul era sceptic și ironic. Idealurile manifestate la Untold au un caracter similar neoromantic naiv. Alături de marea narativă fantastică a festivalului, atitudinea reală a participanților la Untold este un joc de a preface, o piesă de teatru, un cosplay. Actoria este o parte esențială a evenimentelor de carnaval în care, pe parcursul timpului festivalului, participanții pun în joc idealuri și dorințe interzise. Untold oferă cadrul spațial, temporal pentru punerea în aplicare a unei societăți între culturi, a unei fraternități globale. Dar, în același timp, în ciuda designului scenic elaborat și a narațiunii fantastice transmediate, nimeni nu poate lua universul Untold în serios.

Concluzii

Spectacolul orașului a fost realizat pe mai multe platforme media în cadrul festivalului Untold. Similar universurilor cinematografice Marvel, DC Comics sau Disney, Untold creează o lume transmedială, utilizând diverse medii digitale, virtuale, precum și aparatul arhitectural al orașului.

Limbajul și elementele vizuale ale festivalului apar atât în media (socială), cât și în decorul încorporat, sunt similare cu lumea jocurilor video și a fanteziei cinematografice. Pe de altă parte, în comparație cu exemplele internaționale, experiența augmentată creată de Untold este doar vag conturată, regăsită doar în câteva elemente centrale. În timp ce, de exemplu, universul cinematografic Marvel are o narațiune detaliată despre fiecare personaj și relația dintre ele. Untold are o poveste magică vag conturată cu personajele unui vrăjitor și a unui lup, un dragon. Prin elementele sale și narativa sa arhetipală, acest spectacol transmedial poate fi numit extracultural, nu multicultural, ci universal, întrucât aceste simboluri și imagini arhetipale exprimă un nivel de conștiință care precede cultura și limbajul (DURAND, Gilbert, 1977, p.33), conectând astfel publicul nu numai la nivel local ci și internațional.

Dispositif-ul transmedial al lui Untold este instrumentul disneyficării. Miniaturizarea elementelor narațiunii fantastice, cosplay-ul și transformările spațiului public înlocuiesc caracteristicile autentice ale spațiului public local și la rândul lor sunt schimbate cu versiunile lor mai ușor de recunoscute/înțelese. Untold împachetează idealuri comercializabile în kitsch. Untold expropriează temporar spațiul orașului, pentru a-l vinde înapoi cetățenilor și reconcepe parcul ca un spațiu tematic fantezist. Astfel, ideologia și identitatea locală devin o marfă superficială, iar atmosfera, Spectacolul, devine subiectul de facto al festivalului. În acest proces, Untold devine un produs fabricat care este ușor digerabil pentru un public global.

Untold și Tomorrowland sunt manifestarea arhitecturală a ideilor de la Woodstock. Tomorrowland poartă elementul utopic al lui Woodstock, în timp ce atât Untold, cât și Tomorrowland sunt centrate pe o comunitate globală comună. Ei au adoptat idealurile hippie și le-au transpus în spațiu fizic: scenele, atmosfera generală a mediului construit sunt manifestările disneyfiate, comercializate în spațiu ale unui idealism nostalgic. Ambii au o atitudine romantică naivă față de natură, iar această ideologie este, la rândul ei, subordonată obținerii unui profit. Industria festivalurilor comercializează experiențe și zeitgeist-ul metamodern contemporan. Untold este un festival internațional de muzică care își adună

popularitatea combinând elemente de fantezie globale și locale într-o lume imaginară care se extinde dincolo de limitele locației festivalului până la nivelul întregului oraș. Simbolic Untold nu se află în interiorul orașului, orașul este subordonat festivalului. *Dispositif*-ul transmedial al festivalului este creat prin utilizarea mijloacelor media (materiale promoționale), a decorului și a cosplay-ului participanților.

La Woodstock libertatea este exprimată în spațiu și arhitectură: spontaneitate, fluiditate, apropiere reală de natură manifestată într-un spațiu neconstruit. La Woodstock, lipsa arhitecturii și lipsa de planificare a oferit posibilitatea de a fi completate de către participanți, pentru a fi create de participanți. Spre deosebire de Untold, unde există o spontaneitate „simulată”, spațiul este strict proiectat, există decoruri arhitecturale și elemente peisagistice atent lucrate, fiecare zonă a spațiului urban al parcului este organizată. Astfel, mărirea spațiului urban este produsă prin aceste obiecte tematice, supraproiectate, plasate în spațiu, zone reamenajate doar pentru uzul publicului festivalului. Festivalul creează un oraș fantezist în tot orașul care permite transmedierea spațiului și a evenimentului într-un mediu digital (fotografii, videoclipuri, design site). În cazul Untold, media este folosită pentru a crea un Spectacol narativ care încorporează orașul. Atât în cazul Untold, cât și al inspirației sale Tomorrowland, diversele tipuri de media contemporane constituie un *dispositif* de Disneyficare, unde imaginea intruzivă a orașului virtual alternativ nu are semnificație locală autentică și doar adoptă elemente pentru marketingul festivalului. Atât din punct de vedere fizic, cât și postfenomenologic, media „depășește” întregul oraș: apparatusul media vizual domină temporar contextul existent, muzica tare cuprinde orașul întreg. Astfel, în cazul acestor festivaluri, media devine un instrument atât al înstrăinării spațiului, cât și al creării spațiului. Media are capacitatea de a augmenta festivalul în spațiu și timp, ceea ce a fost demonstrat în cazul ediției speciale din 2020 a Tomorrowland. Acest eveniment a expus posibilitățile de virtualitate augmentată adaptată unei situații speciale din viața reală (pandemia covid).

6. MEDIERE CU NOILE MEDII – STUDIUL DE CAZ AL CASTELULUI ELECTRIC

Aceast capitol al tezei propune să cerceteze studiul de caz al diferitelor instalații new media care au fost punctele culminante ale edițiilor din 2019 și 2021 ale festivalului, relația dintre tehnologiile noilor media și contextul istoric, arhitectural al castelului. Capitolul studiază modul în care noile tehnologii media contribuie la percepția și experiența spațiului arhitectural și la percepția și experiența orașului, modul în care aceste tehnologii generează, influențează sau contribuie la percepția spațiului.

New media Castle – Ediția 2019 a Electric Castle

Festivalul este creat în jurul unei narative a unei subculturi contemporane alternative „în rădăcină într-o cultură de călătorie boemă auto-exilată, endogenă modernității radicale” (ST. JOHN, Graham, 2012, p.4) care promovează autenticitatea, originalitatea și individualitatea prin muzica alternativă, arhitectură, modă, mâncare, artă și, mai recent, arta new media contemporană. Această atitudine se reflectă în proiectele

concepute pentru festival: posterul desenat manual de artistul Botond Ferenczy, instalațiile realizate de Atelier Mass.

Promovarea artei abstracte și a expresiei se reflectă și în decorul festivalului. Micro-arhitectura caracteristică a festivalului de-a lungul anilor a fost proiectat de Atelier Mass folosind forme geometrice simple și materiale ușor accesibile. Instalațiile tip desen au evidențiat caracterul temporar al instalațiilor și s-au integrat în contextul istoric al castelului. Aceste instalații prezintă caracteristici similare cu instalațiile media în contextul festivalului Electric Castle. Ambele sunt efemere și ambele sunt/par imateriale. Pânzele subțiri care nu par să aibă o grosime sunt asemănătoare planurilor și fasciculelor de lumină proiectate pe castel. Atât texturile, cât și lumina sunt modelate de structura pe care sunt aplicate.

Din punct de vedere perceptiv, prezența noilor instalații media a fost manifestarea culturii digitale de astăzi care are „nevoie de un mediu urban interactiv și de infrastructură pe care să poată „posta pe Instagram”, „a da click”, „captura” și „comunicare cu”. (POMEROY, Jason, 2020, p.54). Erau o manifestare a unui alt stil de angajare cu spațiul, cu experiență cu cultura: folosirea calculatorului. Media digitală redefinește percepția și concepția despre spațiu, este o modalitate de a crea spațiu, de a crea semnificații, de a crea loc. „Locația digitală implică o redefinire a noțiunii de spațiu, de la fizic la una augmentată.” (GEORGESCU, Alexandra Paquin, 2019, p.35)

Crearea digitală a spațiilor în cazul Electric Castle este triplă: pentru comunitate, spectacol și infrastructură (TOMITSCH, Martin, 2016). Festivalul a transformat spațiile în spații expoziționale contemporane, încăperile castelului au devenit spații transformative, meditative, cu o dimensiune virtuală. Festivalul a adăugat un nou strat cultural și contextual asupra istoricității existente a castelului. Evenimentul în sine a creat un nou tip de loc în interiorul zidurilor castelului.

Ediția din 2019 a Electric Castle a avut următoarele instalații noi media:

- *Leap V1* de Nonotak, o instalație specifică unui pseudo-site alcătuită din lumini LED asemănătoare pixelilor.

- *Diapozitiv* de Children of the Light, care consta dintr-un cerc iluminat rotit care se juca cu spațiul interior și exterior definit de cerc. Aceasta a definit și relația dintre subiect și obiect, observator și opera de artă.

- *Body Paint* de Memo Akten, care a fost o instalație interactivă care a permis vizitatorilor să picteze cu corpul lor.

- *Spectrum* de Olivier Ratsi, care a constat în mai multe fascicule de lumină colorate care puteau fi interpretate ca imagini ale grinzilor structurale din lemn aflate în ruine.

- *Unicode* by Rndr Studio care a fost o instalație interactivă formată dintr-o cupolă concavă semi-geodezică – o interfață om-computer – pe care a fost proiectată o proiecție în direct a uneia dintre principalele scene ale festivalului. Instalația servește ca un *dispositif* care

aduce exteriorul festivalului în interiorul castelului, le permite utilizatorilor să experimenteze spațiul festivalului ca un obiect.

- *Deep Jet Lag* creat de 404.zero. A fost o proiecție în continuă evoluție pe tavanul uneia dintre camere însoțită de efecte sonore care au fost produse chiar de artiști. Din punct de vedere vizual, proiecția a avut multe interpretări, de la aluzii la irisul unui ochi, la ondulații într-un iaz sau un interval de timp al unei ciuperci biologice. Imaginile ambigue combinate cu efecte sonore misterioase au creat o atmosferă extraterestră, o configurație dintr-un film științifico-fantastic.

- *Last Light* de Matthew Schreiber, care consta din două ecrane de proiecție la capetele opuse ale camerei, cu două cercuri creând un tunel de lumină între ele. Înregistrarea video în buclă a fost o scenă subacvatică, filmată în timpul unui eveniment astrologic, înfățișând un bărbat înotând întinzând și atingând o fereastră subacvatică.

- *Segmente de linie cristalizate* de Shohei Fujimoto. Instalația a constat dintr-o structură de cristal care era iluminată de un fascicul de lumină care își refracta lumina pe pereții din jur.

Special New Media – ediția 2021 a festivalului Electric Castle

Ediția din 2021 a festivalului Electric Castle a fost una specială în ceea ce privește locațiile. Din cauza pandemiei de Covid, festivalul a fost organizat atât la castelul Bonțida, cât și în orașul Cluj. În orașul Cluj festivalul a avut mai multe locații în 2021, multiple săli de concert precum Piața Unirii, Palatul Banffy, clădirea Rectoratului Universității Babeș-Bolyai, scena în aer liber pe strada Kogălniceanu, scena din curtea Liceului Reformat și scenele de la Cetățuie. Instalațiile media au fost expuse exclusiv în oraș, fie în locații în aer liber precum pe strada Kogălniceanu, Cetățuie, strada Unirii, fie în locuri expoziționale, publice precum Casa Tranzit, Casa Municipală de Cultură, Hotel Belvedere.

Din perspectiva instalațiilor new media, au existat două tipuri de lucrări de artă: piese care au fost concepute pentru spații urbane, în afara unui spațiu de artă al unui muzeu, și piese de sine stătătoare care sunt opere de artă de muzeu.

Instalațiile în mediul urban au fost următoarele:

- Biblioteca Academiei Strada Kogălniceanu, Hybrid Lab/Clarobscura/Pal, *Light Performance*. Această instalație a constat din mai multe lumini de culoare roz, violet, albastru montate în spatele fațadei prefabricate din beton a clădirii, care au creat un spectacol de lumini cu o partitură muzicală însoțitoare.

- Strada Universității, Playmodes: *Beyond*. Această instalație a constat dintr-un tunel cu structură de oțel în cul-de-sac cu lumini LED care iluminează partea interioară a structurii. A fost un spectacol de lumini în buclă care a creat un efect vizual asemănător unui tunel în interiorul structurii.

- *Skydiver's Tower On The Citadel*, Alex Czetwertynski, Ec Team: *Skytower*. Sculptura cinetică a transformat vechiul turn într-o structură dinamică, atractivă din punct de vedere vizual.

Piese de artă ale spațiilor muzeale au fost următoarele:

- Casa De Cultură Municipală, Robert Henke: *Fosfor*. Această instalație a fost expusă într-o cameră întunecată și a constat dintr-o masă cu praf de fosfor care a fost iluminată de un proiector care emitea mai multe puncte de lumină care a explorau suprafața mesei.

- Casa De Cultura Municipala, Radar/Mihai Cojocaru: *Game Of Life*. Instalația a fost alcătuită de o pânză mare, un kinect și un proiector. Kinect-ul a capturat mișcarea vizitatorului și un program de calculator a tradus-o într-un model fractal care a fost proiectat pe ecranul mare. Diferite mișcări ale participanților au generat modele diferite pe ecranul de proiecție.

- Casa de Cultura Municipala, Digital Interactive Arts: *Kindred 2.0*. Această instalație a prezentat un mediu augmentat care a combinat obiecte sculpturale din viața reală și omologiile lor în spațiul digital. Juxtapunerea celor doi a creat un mediu imersiv în care lumea virtuală a dezvăluit un aspect ascuns al spațiului.

- Tranzit House, Playmodes: *Espills*. Această instalație sculpturală a generat forme holografice tridimensionale geometrice cu fascicule de lumină. Era format dintr-o platformă dreptunghiulară și un proiector suspendat în mijloc. Fasciculele de lumină cinetice au creat o sculptură luminoasă în mișcare și în permanentă transformatoare.

- Hotel Belvedere, Vincent Houzé: *Structură fluidă*. Această instalație a surprins mișcarea vizitatorului și un program de calculator a transformat-o într-o imagine cinetică, asemănătoare unei cascade.

- Magazia De Pulbere, Tundra: *Rând*. Această instalație a constat din 12 ventilatoare rotative afișate pe un rând pe care au fost proiectate diferite forme. Instalația a fost realizată pentru aniversarea a 60 de ani de la primul zbor spațial al lui Yuri Gagarin. Opera de artă este reprezentarea metaforică a informațiilor matematice trimise în spațiu. În cele din urmă este vorba despre procesarea și înțelegerea informațiilor reprezentate într-un limbaj vizual abstract.

Concluzii

Lucrările de artă prezentate la ediția din 2019 și 2021 a festivalului Electric Castle pe lângă valoarea lor estetică și artistică au reflectat sinteza valorilor întregului festival în sine. Spațiile augmentate create de instalațiile new media ale New Media Castle au fost produse nu numai la nivelul instalațiilor individuale, ci și la nivelul întregului festival în sine.

Spațiul heterotopic al arhitecturii degradate a castelului a dat inspirație pentru multe dintre instalații. Din punct de vedere funcțional, castelul a avut mai multe funcțiuni:

A. Situl de atracție turistică a patrimoniului istoric cu toate straturile sale contextuale și culturale,

b. Cutia albă a unui spațiu muzeal, spațiu de artă în care piesele artistice sunt în centrul atenției

c. Un parc de distracții – prin procesul de disneyificare spațială

d. Un spațiu de dans psytrance

Sinteza dintre spațiul fizic și spațiul virtual a facilitat noi tipuri de angajare cu spațiul, pentru a explora și augmeta nu doar limitele fizice, contextuale, culturale, ci și dezvoltarea și evoluția spațiului în timp.

7. STUDIU DE CAZ – PROIECȚII CARTATE ÎN CADRUL FESTIVALURILOR DIN ORAȘ

Acest capitol investighează relația dintre materialitatea fizică a patrimoniului arhitectural construit al Clujului și spațiul digital nematerial, efemer. Capitolul se concentrează pe semnificația istorică a patrimoniului construit și relația sa cu tehnologia contemporană. Este interesat de modul în care spațiul arhitectural este îmbogățit atât contextual, cât și perceptiv de o dimensiune virtuală și modul în care arhitectura definește și determină spațiul virtual. Aproape toate proiecțiile cartate fiind pe monumente istorice, capitolul caută locul patrimoniului într-un context spațial contemporan augmentat digital.

Aceste proiecte au funcția de a fi mai spectaculoase decât provocatoare de gânduri, măiestria, folosirea ingenioasă a programării de computer pe care le prezintă este de fapt adevăratul subiect al acestui tip de artă. Ele sunt mai degrabă manifestări ale explorării diferitelor tehnologii decât creatorii de conținut (MANOVICH, Lev, 2001). Proiecțiile cartate din 2013 (realizată de Visual Skin) a Castelului Bánffy din Bonțida lângă Cluj a personificat explorările tehnologiei de proiecție cartată în sine sub forma unui Golem care a interacționat cu clădirea. Povestea evreiască despre Golem care devine viu prin incantații a fost o paralelă cu imaginea clădirii care devine vie în timpul spectacolului. Metafora argilei animate din care a fost alcătuit Golem-ul semnifică clădirea animată ca „un lucru inert (care) prinde viață datorită unui extras de cod, așa cum imaginea programată a computerului digital își animă mediul”. (SCHMITT, Daniel și colab., 2020, p.20) .

În 2018, pentru sărbătorile centenarului din România, Mindscape Studio a proiectat o proiecție cartată pe Opera Națională Română. Prezentările au avut două componente. Prima parte a fost o reprezentare narativă a temei festivalului. A doua parte a prezentat măiestria tehnologiei de proiecție cartată. Clădirea Operei fiind o clădire de sine stătătoare, acest fapt a accentuat prezentarea și i-a conferit un plus de monumentalitate. Acest caz exemplifică tipul de mediere a patrimoniului istoric care „presupune conținut extern locului care i se lipește în scopul diseminării acestuia, profitând de statutul iconic al patrimoniului”. (SCHMITT, Daniel et al., 2020, p.194). Proiecția cartată din 2011 a Casei Matei a adăugat un strat digital contextului istoric existent, ilustrând potențialul proiecțiilor cartate

de a adăuga un timp contemporan istoricității existente a arhitecturii. Acest efect de stratificare s-a materializat în cadrul proiecțiilor cartate din 2011 sub forma metaforică a foilor de hârtie, a paginilor întoarse într-o carte. „Prin aplicarea unui strat media, se întărește monumentalizarea patrimoniului, în sensul că poartă un discurs patrimonial dincolo de mediul construit pentru a-l transcende într-o experiență colectivă interactivă” (SCHMITT, Daniel et al., 2020, p.178).). Astfel, funcția principală a acestor proiecții cartate în contextul unui festival nu a fost de a reflecta asupra arhitecturii clădirii în sine, ci de a crea un eveniment, de a oferi divertisment și de a marca festivalul în timp istoric.

Acest efect al timpului istoric pe mai multe niveluri a fost prezentat într-o manieră didactică în cazul proiecției cartate din 2018 a Casei Matei. Instalația a prezentat o proiecție a fațadei istorice anterioare a clădirii, astfel producând „un dialog între un trecut istoric, legat de caracteristicile clădirilor istorice, și un prezent tehnologic, în care efectele speciale cu un coeficient de simulare ridicat sunt folosite pentru a manipula dramatic imaginea, pentru a-l rescrie și a reproiecta.” (CATANESE, Rosella, 2013, p.168). Această instalație a reprezentat un tip de mediere a patrimoniului care „este autoreflexivă, folosește video mapping-ul ca dispozitiv de mediere culturală, în sensul că permite vizitatorilor unui sit de patrimoniu să-și transmită istoria sau să înțeleagă mecanismele acestuia” (SCHMITT, Daniel et. al., 2020, p.195). Această cartografiere a fost singura din Cluj care a descris și a reflectat asupra istoriei actuale a clădirii. În cele mai multe cazuri arhitectura și topologia acestor clădiri au fost secundare evenimentului organizator în sine și secundare statutului lor monumental. Majoritatea prezentărilor au fost scenografii, combinații de teme de divertisment, motive sociale, culturale, politice prestabilite de organizatori.

Percepția culturală în timpul proiecțiilor cartate

Festivalul Zilele Culturale Maghiare și Zilele Orașului au avut ambele proiecții cartate a bisericii Sfântul Mihail din Piața Unirii care reflectau aspectele culturale specifice ale proiecțiilor cartate din Cluj. Aceste două instalații au dezvăluit aspecte ale relației dintre spațiul urban și identitățile naționale din interiorul orașului și aspecte ale ocupării simbolice spațiale.

Prima instalație a fost creată de Bordos László Zsolt pentru aniversarea de 700 de ani a Clujului ca oraș regal liber și celebra cultura maghiară. Al doilea a fost creat de Mindscape Studio și a sărbătorit anul centenarului României, 100 de ani de la unirea Moldovei, Munteniei și Transilvaniei. Acest eveniment a fost marcat de o serie de proiecte, lucrări de artă, printre care și o proiecție cartată a bisericii Sfântul Mihail. Din punct de vedere cultural, proiecția 3D a simbolurilor centenarului a avut semnificații diferite și ambivalente pentru etniile române și maghiare ale orașului, datorită afectelor, atitudinilor diferite față de celebrarea centenarului. În timp ce pentru români 2018 a marcat un an de sărbătoare, pentru unguri a reprezentat o aniversare în care țara și-a pierdut mai mult de jumătate din teritoriul său în fața țărilor vecine după Primul Război Mondial.

Scopul Zilelor Clujului a fost de a uni diferitele comunități ale orașului, de a conecta cu populația din diferite structuri urbane. La aniversarea centenarului, Zilele Clujului au fost o sărbătoare proclamată a conceptului de multiculturalism cu motto-ul „crearea relațiilor”.

Alegerea bisericii Sfântul Mihail ca obiect arhitectural pentru prezentare a avut scopul de a sublinia unitatea orașului, de a sărbători o comunitate unificată de 100 de ani. Cu toate acestea, actul a fost interpretat ca o ocupare simbolică spațială de către unii unguri. Din perspectiva maghiară, proiecția simbolurilor centenare pe o biserică asociată simbolic de către această etnie cu cultura maghiară, poate fi descrisă ca un semn al dominației și opresiunii simbolice de către cultura română în contextul în care reprezentările etnice româno-maghiare din cadrul orașului se caracterizează prin relația dintre identitatea marcată și nemarcată. Identitate română este regula, iar identitatea maghiară este excepția. Această corelație este valabilă și astăzi și se reflectă în relația dintre Zilele Clujului și Zilele Culturale Maghiare. În discursul de zi cu zi mulți maghiari din Cluj asociază Zilele Clujului cu românii în loc de oraș, în timp ce Zilele Culturale Maghiare sunt în mod specific un eveniment maghiar. Festivalul Zilele Clujului reprezintă agenda politică contemporană, în timp ce Zilele Culturale Maghiare reprezintă reprezentarea unei minorități etnice.

Aceste proiecții cartate au puțin de-a face cu arhitectura clădirii, mai degrabă sunt instrumente ale festivalizării și comercializării spațiului urban. Acestea sunt instrumente ale politicii consumeriste contemporane care reflectă creșterea turismului urban, branding-ul de locuri (BENNET, Andie et al., 2014). Proiecțiile cartate sunt scenografiile care însoțesc aceste evenimente. Aceleași tipuri de efecte vizuale ar putea fi aplicate altor clădiri centrale independente și ar fi la fel de spectaculoase. În același timp, topologia și genius loci-ul locului joacă un rol semnificativ în ordinea spațială simbolică a orașului.

Având în vedere aspectul scenografic al proiecțiilor cartate și limbajul vizual, genul poate fi asociat cu arta graffiti. Arta graffiti operează cu un limbaj vizual similar ca proiecțiile cartate pentru a crea iluzii spațiale și pentru a adăuga o dimensiune virtuală spațiului. Etichetele graffiti reprezintă un anumit grup sau persoană. Etichetarea, semnarea unei clădiri este un gest de însușire. Proiectarea logo-urilor și emblemelor în timpul unei proiecții cartate pe o clădire este un gest similar de etichetare și însușire (cum ar fi în cazul multor proiecții cartate în Cluj). Pe lângă faptul că este reprezentarea mândriei cu realizările orașului, poate fi considerat și un gest de marcarea a identității și marcării culturale similar cu etichetarea sau semnarea graffiti-urilor. Astfel, proiecțiile cartate pot fi considerate o formă de graffiti virtual. Sunt instrumente contemporane în aparatul de comunicare al instituțiilor, al administrației orașului pentru a transmite idei și mesaje politice.

Percepția corporală – hapticitatea proiecțiilor cartate din Cluj

Prezentarea creată de Bordos László Zsolt pentru Zilele Ungariei este continuarea contemporană a artei luminii și sculpturilor de lumină cinetică a lui Moholy Nagy László. În arta lui Moholy Nagy există o simbioză între lumină, umbră și un obiect cinetic, sculptural. În cazul lui Bordos clădirea modelează animația și invers, aspectul clădirii este alterat de lumina proiectată asupra acesteia. Din punct de vedere arhitectural, această prezentare de proiecție cartată a folosit atât de tridimensionalitatea clădirii, cât și de texturile și topologia fațadei. Instalația a prezentat efecte digitale care au creat iluzia dematerializării, iluzia că anumite părți ale clădirii rotesc, dispar, tremură etc. Materialitatea arhitecturală și hapticitatea clădirii

au fost puse sub semnul întrebării atunci când clădirea a fost transformată digital într-un desen, o schiță apoi în sticlă, piatră, o textură virtuală asemănătoare lichidului etc.

Instalația a prezentat iluzia topologică de a proiecta interiorul bisericii pe fațada principală exterioară. Stratul de imagine virtuală a conferit clădirii caracteristicile unei benzi Moebius, asemănătoare cu ideea deleuziană a „pliului” în care interiorul și exteriorul sunt conectate și împletite fără ierarhie spațială. Acest efect de augmentare spațială își are rădăcinile în obiceiul artei trompe-l’oeil. Este o modalitate de a lega materialitatea bisericii cu dimensiunea ascunsă, imaginară, a interiorului. Juxtapunerea elementelor arhitecturale din interior și exterior nu se potrivesc, nu există o corelație spațială, estetică între cele două, legătura este o legătură mentală, referențială.

În timp ce instalarea lui Bordos László Zsolt s-a concentrat pe efectele digitale spectaculoase și pe cultura maghiară, tema principală a conceptul instalației create de Mindscape Studio a fost simbolul timpului și valorile asociate cu Clujul în timp: realizările sportive, succesele tehnice și acumularea de cunoștințe. Din punct de vedere vizual, au existat două tipuri de efecte care au caracterizat prezentarea: proiecția de animație tematică și efecte abstracte care au implicat arhitectura clădirii.

Efectele vizuale abstracte au creat un contrast cu aspectul de monument istoric al clădirii. Aceste efecte au dat bisericii un aspect contemporan, futurist, electric, digital, transformându-i materialitatea într-o suprafață virtuală similară cu proiecția cartată creată de Bordos László Zsolt. La scară urbană aceste efecte sunt spectaculoase pentru că aduc la viață o realitate imposibilă. Ele prezintă un contrast între caracterul fix, binecunoscut al realității cotidiene de materialitate, hapticitate, topologie și caracterul efemer, schimbător, suprarealist al lumii digitale în care o nouă textură, culoare, formă și loc este la o distanță de un click.

Schmitt și colegii săi susțin – făcând referire la Jean-Louis Baudry – că în timpul acestor proiecții cartate privitorul participă la o „simulare a unei lumi care nu are nici o legătură cu realitatea” (SCHMITT, Daniel et al., 2020, p.39) și toată lumea participă la o „halucinație virtuală” colectivă (SCHMITT, Daniel et al., 2020, p.39). În spațiul cibernetic și în cazul augmentărilor spațiale ale proiecțiilor cartate participantul intră în halucinație de bunăvoie, acceptând legile modificate ale lumii virtuale și la nivel comunitar se produce o experiență colectivă. În cazul proiecțiilor cartate, senzațiile vizuale, auditive, haptice sunt alterate, evocate de instalație. Aceste spații augmentate definesc un nou tip de percepție, o hapticitate virtuală.

Hapticitatea virtuală este descrisă de Gilles Deleuze ca un spațiu tactil-optic. În a 8-a prelegere din seria sa de prelegeri intitulate Spinoza: Vitezele gândirii, el face diferența între spațiile pur optice și spațiile tactil-optice. El observă că și în umbră un obiect își păstrează forma. „De fapt, dacă obiectul în umbră își păstrează forma, este evident că printr-o conexiune tactilă (...) Prin urmare, puterea conturului, în special, este un referent tactil într-o lume optică.” (DELEUZE, Gilles, 1985). Proiecțiile cartate sunt spații tactil-optice în acest sens, ele sunt situate la intersecția dintre material și imaterial, între efemer și permanent. Este un mijloc între materialitate și temporalitate (SCHMITT, Daniel et al., 2020, p.60).

„Proiecția face posibilă crearea unui contact direct între datele intangibile și cele tangibile. Paradoxal, nu mâna atinge obiectele, ci imaginea, reprezentarea în sine, care capătă

această dublă sensibilitate haptică prin modul în care se întâlnește cu suprafața” (SCHMITT, Daniel et al., 2020, p.60). Este „mediul ca un strat de lumină care atinge suprafața, dând o dimensiune tactilă imaginii” (SCHMITT, Daniel et al., 2020, p.60). În cazul Clujului această hapticitate s-a manifestat într-un mod foarte concret în cazul proiecțiilor cartate ale grupului Visual Skin: la proiecția cartată de la Bonțida în 2011 și la proiecția cartată a Casei Matei din 2012.

În primul caz a existat o animație care întindea aluatul de patiserie pe fațada castelului. La Casa Matei a fost o mână feminină care a trasat de-a lungul fațadei și a plasat formele decupate din hârtie ale ferestrelor pe fațadă. Clădirea a fost tratată ca un obiect asemănător unei jucării. În spațiul cibernetic, juxtapunerea aluatului de patiserie și fațada unei clădiri istorice nu este neobișnuită. În această lume utilizatorul dă click, navighează dintr-o pagină la altul, totul este conectat și juxtapus. Proiecția cartată digitalizează clădirea. Arhitectura, spațiul devine virtual nu doar din punct de vedere vizual, ci și la nivel conceptual. Navigarea în spațiu nu mai este o explorare corporală, ci mai degrabă o navigare virtuală ghidată. Această navigare virtuală este personificată cu modelarea aluatului de patiserie pe fațada clădirii. Acesta reprezintă un joc metaforic pentru remodelarea virtuală, remodelarea clădirii. Din punct de vedere haptic, proiecțiile cartate cele mai reușite și legate de loc sunt cele care lucrează cu topologia clădirii, iluminând contururile și formele. Această mișcare a contururilor iluminate este cea care dă iluzia haptică a prezentării. Acest joc dintre umbră și lumină este cel care aduce clădirea la viață. În aceste cazuri, prezentarea explorează arhitectura clădirii așa cum ar face-o un pictor sau un desenator. Aceste proiecții cartate sunt reprezentările unei interfețe a unui program de calculator precum Adobe After Effects sau Adobe Photoshop. Lev Manovich susține că aceste programe de calculator fac, de asemenea, parte din conținutul cultural digital contemporan și reprezintă o parte a aparatului de implicare și creare a peisajului cultural contemporan. În aceste cazuri, noile media nu au înlocuit doar pânza artistului cu arhitectura; arhitectura nu este doar suportul pentru aceste opere de artă, ci este o parte integrantă a instalației (vezi cazul sculpturii cinetice a lui Moholy Nagy).

Concluzii

Aceste proiecții cartate au fost toate specifice locului și pot fi văzute ca echivalentele erei digitale ale frescelor istorice și picturilor murale din peșteră. În ciuda faptului că sunt instalații temporare, ele prezintă caracteristici similare cu aceste forme de artă tradiționale. Caracterul lor efemer, digital, creează o relație simbiotică multidimensională cu patrimoniul construit în spațiu și timp. Au subiecte tematice similare și au aceeași natură haptică ca și urmele de pensulă a frescelor lui Michelangelo și Giotto sau amprente de mână din picturile rupestre Cueva de las Manos din Santa Cruz, Argentina. La fel ca și în cazul proiecțiilor cartate, aceste amprente de mână paleolitice au fost create cu scopul de ceremonie sau decor sau din dorința umană de a lăsa un semn al prezenței lor. La fel cum oamenii din paleolitic au explorat cu mâinile lor configurația spațială a rocii, proiecțiile cartate explorează cu ajutorul tehnologiei digitale arhitectura unei clădiri. Ambele creează un joc între lumini și umbre înscriind istoria și identitatea într-un spațiu tridimensional, ele sunt

instrumente pentru reprezentarea unei etnii specifice, pentru ocuparea simbolică spațială, a marcajului, etichetării spațiului în mediul virtual precum un graffiti.

8. CONCLUZIILE TEZEI

Scenografia versus monumentalitatea arhitecturii

Prima întrebare a cercetării a fost rolul arhitecturii în cazul spațiilor augmentate în contextul festivalurilor din Cluj. Cercetarea a pus întrebarea dacă arhitectura este un simplu fundal, un suport al acestor activități sau dacă este o parte integrantă a aparatului media. Prin analiza proiecțiilor cartate 3D și a noilor instalații media în cadrul Electric Castle, cercetarea a determinat că (noile) media au fost folosite pentru a transforma temporar spațiul public, creând scenografii pentru festival sau marcând monumentalitatea obiectului arhitectural ales (vezi castelul Bonțida în cadrul Electric Castle, clădiri alese pentru proiecții cartate) sau spațiu urban (parcul central în cazul Untold, piața principală în cazul TIFF).

În capitolul arheologia augmentării (capitolul 2.), cercetarea a făcut distincția între angajamentele de tip obiect și cele de mediu cu spațiul. În cazul evenimentelor media, angajamentul de tip obiect cu o clădire se caracterizează prin monumentalizarea arhitecturii (vezi în cazul proiecțiilor cartate a clădirii Teatrului Național Român sau a bisericii Sfântul Mihail), a celebrării atât a spațiului arhitectural, cât și a naturii spectaculoase a tehnologiei noii media. Doar că această celebrare a arhitecturii este una superficială, ceea ce evidențiază caracterul controversat al noilor tehnologii media: pe de o parte, ele subliniază monumentalitatea și importanța acestor clădiri și spații, dar, pe de altă parte, tratează aspectele lor culturale și de patrimoniu într-o modalitate superficială (vezi analiza proiecțiilor cartate).

În cazul angajamentului postfenomenologic de tip mediu, arhitectura are un rol secundar, constituie o parte a aparatului media și se reduce adesea la scenografie (vezi majoritatea cazurilor de proiecții cartate ale Clujului).

Extinderea spațiului cybernetic - Noi abordări ale experienței spațiilor arhitecturale

În ceea ce privește rolul arhitecturii în spațiile mediate, cercetarea a fost interesată de relația dintre mediul fizic și spațiul cibernetic. A întrebat dacă există o legătură complementară sau ierarhică între ele. Pentru a ilustra această relație, teza a pus elementele realității mixte/hibride pe un spectru între real și virtual (vezi capitolul 3). Prin analiza festivalului Untold, instalațiile în cadrul electric Castle și diverse proiecții cartate, cercetarea a determinat că există o natură sinestezică a combinației dintre media și arhitectură care reprezintă un instrument de experimentare și interpretare a arhitecturii. Atât la nivel cultural, hermeneutic, cât și fenomenologic (haptic): media constituie un dispozitiv de evidențiere a contextului socio-cultural și de explorare perceptivă a suprafețelor fizice, materiale.

Lumina devine un instrument de explorare spațială și hermeneutică atât pentru participanți, cât și pentru artistul creator. În acest nou context artistic, noțiunile de programator de computer, meșter, artist și designer trebuie redefinite.

Digitalizarea arhitecturii, medierea spațiului prin utilizarea imaginilor generate de tehnologiile informatice este expresia culturii media contemporane (vezi studiile de caz ale proiecțiilor cartate) definită nu doar prin elementele cinematografice tradiționale, ci de limbaj și sintaxă specifică culturii digitale. În timp ce evoluția culturii vizuale a fost marcată de expansiunea cinematografului, „cinematizând” orașul, în a doua jumătate a secolului XX, începutul secolului XXI marchează extinderea culturii digitale în spațiul fizic.

În concluzie, în acest context arhitectura este privită ca un element în aparatul noilor media și ar trebui interpretată folosind limbajul de programare a calculatorului. Arhitectura este pe de o parte o interfață pe care media este proiectată, dar pe de altă parte este o parte integrantă a noilor media în sine. Este obiectul 3D care generează lumină ca în cazul sculpturii cinetice a lui Moholy Nagy și ca și în cazul proiecțiilor cartate. Aceste instalații au rolul de a fuziona fizicul cu digitalul, de a digitaliza spațiul fizic și de a aduce spațiul fizic în lumea digitală. În acest context, spațiul, arhitectura, informațiile sunt permanent scrise și rescrise, șterse, extinse, fragmentate. Diverse aspecte ale spațiului sunt conectate prin aparatul noilor media, participanții navighează în spațiul mediat atât în mod tradițional, perceptiv corporal, cât și într-o manieră digimodernă, care este mediată de tehnologie. Spațiul augmentat, digimodern astfel creat este ca o gaură de vierme fizică cuantică, unde spațiul este fragmentat în pixeli (vezi instalații precum Uncode), unde spațiul este îndoit și pliat pe el însuși (interiorul bisericii este proiectat pe fațada exterioară – vezi proiecția cartată a lui Bodos László Zsolt în cadrul Zilelor Culturale Maghiare), cronologia istorică nu mai apare liniară (diverse aspecte istorice ale aceluiași spațiu, obiect poate fi evocat în cadrul acestor instalații – vezi proiecțiile cartate în cadrul festivalurilor din Cluj). Spațiul, timpul, datele sunt interconectate în spații augmentate. În cazul urbanității mediate a mediilor generate de computer, o experiență imersivă se realizează nu prin includerea, încapsularea privitorului într-un mediu virtual, ci prin extinderea mediului de computer virtual asupra spațiului fizic. Astfel, arhitectura dă profunzime spațială și socio-culturală suprafeței plane a computerului, care este alcătuită dintr-o colecție de date. Extinderea lumii digitale în lumea fizică nu numai că produce juxtapuneri de contexte și date, ci înseamnă și stratificarea îmbogățită de contexte, semnificații și interpretări atât ale lumii digitale, cât și ale lumii arhitecturale.

Micro-percepția spațiului în mediul augmentat al festivalurilor din Cluj

Al doilea set de întrebări ale cercetării s-a referit la caracteristicile augmentate ale spațiului în timpul instalărilor (noi) media. În acest sens, teza s-a concentrat pe un nivel micro-perceptual asupra instalațiilor individuale în cadrul Electric Castle, TIFF și diferitele proiecții cartate. S-a investigat modul în care instalațiile individuale ale acestor festivaluri au realizat imersiunea și augmentarea spațiului, cum au invitat spectatorul într-un spațiu heterotopic al mediei.

Teza a analizat caracterul intermediar al spațiilor augmentate. La nivel micro-perceptual, juxtapunerea dintre mediile imateriale și spațiul fizic reprezintă domeniul

expresiei artistice, al instalațiilor artistice care explorează opoziția perpetuă dintre spațiul real și cel virtual. În aceste cazuri, teza a identificat diferitele metode de augmentare perceptivă a spațiilor fizice:

- Relația de împletire dintre subiect și obiectul percepției în spațiu – vezi instalația Diapozitive în cadrul Electric Castle în 2019.

- Relația de împletire dintre spațiul interior și cel exterior – vezi proiecția cartată a lui Bordos László Zsolt pe biserica Sfântul Mihail sau Diapozitive și Uncode în cadrul Castelului Electric în 2019.

- Straturi suprapuse de timp, trecut și prezent, timp istoric și timp contemporan – în special în cazul proiecțiilor cartate studiate în această teză.

- Digitalizarea spațiului și angajarea cu spațiul ca obiect computerizat (în cazul instalației Uncode la Castelul Electric și mai ales în cazul proiecțiilor cartate în cadrul Zilelor Culturale Maghiare și Zilelor Orașului)

Macro-Percepția Spațiului – Aspecte Culturale ale Spațiilor Mediate

Al treilea domeniu de investigație pentru cercetare a cuprins aspecte culturale ale relației dintre arhitectură și media. La nivel macro-perceptual, teza a analizat modul în care spațiul urban a fost mediat de aceste festivaluri și modul în care media a influențat percepția culturală, hermeneutică a unui spațiu. În acest sens, cercetarea a ajuns la următoarele concluzii care vor fi detaliate în continuare:

- medierea în contextul acestor festivaluri este un instrument de creare a unui Spectacol al spațiului urban

- în acest context medierea are rolul de a ascunde înstrăinarea orașului

- media servesc ca instrument de Disneyficare a spațiului public, în timp ce dezvăluie aspecte nevăzute ale societății

- spațiile augmentate produc diferite ipostaze practice

- în contextul acestor festivaluri, media dezvăluie în spațiul public probleme culturale societale ale multiculturalismului, cosmopolitismului și identității locale

- (noile) media pot servi ca instrument de ocupare simbolică spațială.

(Nou) Media ca instrumente de Disneyficare, ascundere și revelație

Toate festivalurile de studiu de caz creează narațiuni specifice care sunt suprapuse peste (părți ale) orașului. Toate festivalurile studiate Disneyfizează orașul într-o oarecare măsură, în sensul că toate reprezintă punerea în aplicare a unui aspect specific al societății în spațiul urban. Spațiul public devine produsul industriei de divertisment, iar media este instrumentul, aparatul care transformă aceste spații și mediază relația dintre participanți și brand-ul festivalului. Este concluzia tezei că aceste proiecte fizice și virtuale extravagante au un scop dublu, aparent contradictoriu.

Pe de o parte, ele sunt menite să ascundă pustietatea și alienarea vieții sociale, urbane, culturale autentice și să ofere o evadare într-un spațiu virtual iluzoriu, simulat, heterotopic (de unde și tema evadării a fiecărui festival din Cluj, în special Untold).

Pe de altă parte, aceste spații nu trebuie analizate doar ca locuri ale imaginarului și ale jocurilor de simulare. Mai degrabă, în aceste cazuri, juxtapunerea spațiului public și apparatusul (noilor) media dezvăluie un adevăr mai profund despre societate. Acest spațiu urban virtual mediat este manifestarea și revelarea unui anumit aspect al unei dorințe sau identități colective societale: reprezentarea mândriei etnice (în cazurile Untold, TIFF, Zilele Culturale Maghiare etc.), dorința pentru un spațiu public inclusiv social (TIFF).), dorința de o experiență comună în natură (Untold), dorința de libertate socială totală (Untold) etc.

Clujul global vs. Clujul local - Reprezentări ale multiculturalismului, cosmopolitismului și identității etnice în spațiul public

Spectacolul orașului mediat este un amalgam de influențe culturale locale și globale. În cele mai multe cazuri, celebrarea culturii locale este o simplă prefăcătură. Devine parte a apparatusului de branding al industriei de experiențe a festivalului și este subordonată la fiecare nivel (fizic, cultural) narativei festivalului.

Pe lângă aspectele globale și locale, aceste festivaluri reflectă și următoarele fenomene culturale: multiculturalismul societății contemporane din Cluj și exploatarea sa politică, ideologică și comercială (reprezentată de Zilele Clujului și Untold); strategiile de creare a comunității ale unei minorități etnice în declin (Zilele Culturale Maghiare); exploatarea comercială a sensibilității sociale cosmopolite, a empatiei și a umanismului global (TIFF) și a experienței universalității prin sistemul de limbaj al simbolurilor arhetipale (Untold). Orașul media creat de Untold este deosebit prin faptul că în spațiul său media prezintă valori culturale contradictorii; cultura comercială globalizată suprascrie cultura locală, în timp ce brandul creat de festival se promovează prin trăsăturile sale tradiționale și locale reprezentând greșit elemente ale folclorului tradițional românesc.

Amalgamul de contextului global și local prezintă atât aspecte pozitive, cât și negative. Pe de o parte, teme sociale și culturale locale autentice sunt dezvăluite în realitatea mediată a fiecărui festival. În acest sens, spațiul media devine instrumentul de reprezentare a acestor probleme culturale semnificative.

Pe de altă parte, toate festivalurile de studiu de caz sunt proiecte de divertisment de masă care comercializează spațiile publice folosite ca locații ale festivalurilor. Untold abuzează o zonă verde publică centrală a orașului, Electric Castle comercializează un sit de patrimoniu istoric reducându-l la o simplă scenografie și decor, TIFF creează iluzia de incluziune socială cosmopolită în spațiul public care, la rândul său, este vândut înapoi cetățenilor.

Noile media ca instrumente de ocupare simbolică spațială

Pe lângă rolul lor de mediere a relației dintre global și local, de reprezentare a aspectelor multiculturalității, multietnicitatea, cosmopolitismul (noile) media servesc ca instrumente de ocupare simbolică spațială și reprezentare etnică, ceea ce este cel mai vizibil în cazul proiecțiilor cartate (dar poate fi observată și în cazurile Untold, TIFF și Electric Castle). Festivalul Zilele Culturale Maghiare și festivalul Zilele Orașului sunt manifestările

unor spații de reprezentări pe plan hermeneutic, cultural. Aceste festivaluri sunt instrumente de reprezentare a culturii minorităților etnice și a ideologiilor politice. Spațiile, obiectele de arhitectură care sunt reprezentate în materialul lor vizual sunt simbolice și sunt instrumentele de semnificare a acestor idei culturale și politice. Aceste evenimente nu oferă spații virtuale de reprezentări ale spațiilor reale; mai degrabă oferă referințe hermeneutice a unui fundal cultural și istoric al orașului. *Dispositif*-ul creat de aceste evenimente mărește elementele contextului urban prin selectarea semnelor hermeneutice asemănătoare datelor. Juxtapunerea între media și arhitectura în contextul unei proiecții cartate are potențialul de a dezvălui tabuuri ale societății și de a conecta și înstrăina afilierea etnică, culturală în spațiul urban, arhitectural al orașului. Analiza proiecțiilor cartate din Cluj a dezvăluit că juxtapunerea dintre spațiul arhitectural construit și spațiul media oferă oportunități de rescriere și revendicare a proprietății simbolice asupra istoriei, de marcarea unei identități etnice, de o exprimare politică în spațiul public. Analiza a concluzionat că spațiul media creat folosind aceste clădiri este un spațiu alternativ, un spațiu de graffiti. Este un palimpsest temporar care leagă straturile trecute, prezente și viitoare ale clădirii sau locului.

Escapism și diferite ipostaze ale participanților

Întrebarea finală a tezei s-a referit la rolul participanților în contextul realităților mărețate create de festivalurile de studiu de caz. Acest subiect este un aspect relevant pentru toate festivalurile studiate. Membrii comunității temporare a fiecărui festival sunt participanți activi în diferite ipostaze la crearea „societății Spectacolului” în funcție de *brand*-ul festivalului. În cazul TIFF, rolurile lor de cetățeni, participanți la festival, vizitatori ai bisericii și enoriași se împletesc. În cazul festivalului Untold, ei sunt îmbrăcați în eroi fictivi, în cosplayeri. La fel ca în cazul carnavalurilor tradiționale, aceste spații mediate oferă un oraș alternativ, o evadare din lume; ele oferă inversarea normelor societale, reglementărilor, ierarhiei (Tánczos 2006), o nouă structură societală, libertatea de comportament. Este o perioadă temporară, excepțională, în viața reglementată a orașului, în care spațiul public este aparent predat locuitorilor, iar structurile societale sunt suspendate. În contextul haosului instituționalizat, identitățile etnice sunt subordonate și puse în relație cu multiculturalismul globalizat, internațional (TIFF, Electric Castle).

Totuși, în cazul Spectacolului, acest spațiu escapist și haotic este o iluzie, de fapt totul este strict controlat și reglementat de administrațiile orașului și organizatorii festivalurilor (vezi în special în cazul Untold). Juxtapunerea între media și decorul servește drept fum iluzoriu și crearea trucurilor prin oglinzi pentru a se abate de la realitatea fetișismului mărfurilor (DEBORD, Guy, 1970) – în special în cazul Untold, dar este caracteristică tuturor festivalurilor de studiu de caz.