

INFLUENȚA ELEMENTELOR MULTIMEDIA ASUPRA EXPERIENȚEI COGNITIVE ȘI EMOȚIONALE A PERFORMERULUI

DOI: 10.46522/CT.2025.02.05

Cristina Olar, PhD

University of Arts Târgu Mureș

cristinamariaiusan@gmail.com

Abstract:

*The Influence of Multimedia Elements on the Performer's
Cognitive and Emotional Experience*

In this article, I examine how multimedia elements influence the performer's cognitive and emotional experience in contemporary performance. I focus on the integration of videomapping, interactive projections, sound, light, and motion-tracking technologies into choreographic practice, paying particular attention to attention, concentration, spatial perception, bodily awareness, emotional involvement, and responsiveness to visual and auditory stimuli. I approach the relationship between the performer and the digital environment through the concepts of embodied cognition, distributed cognition, interactivity, and real-time feedback. From this perspective, I understand the body not merely as an instrument that executes previously formulated decisions, but as an active component of perception, orientation, and meaning-making. The applied component of the research is based on the multimedia performance *Unknown*, developed within the Interactive Digital Arts project at the University of Arts Târgu Mureș. I participated in the project as choreographer, which allowed me direct access to the creative process and to the performers' interaction with

the visual and auditory environment. To complement my participatory observation, I used a questionnaire completed by seven of the nine performers involved in the production. The results indicate that the multimedia environment was generally perceived positively and was associated with increased emotional engagement. Four of the seven respondents reported changes in their perception of space and of their own bodies. The effects on attention and concentration were less uniform: most participants did not perceive a significant change in concentration, while the reported influence on attention varied in intensity. The qualitative responses suggest that the impact of multimedia depends on the performer's familiarity with the stimuli, the ability to perceive the relationship between bodily action and technological feedback, and the degree to which the digital elements are integrated into the choreographic structure. I therefore argue that multimedia can function as a cognitive and expressive partner when it supports bodily presence, improvisation, and creative autonomy without overwhelming or replacing them. Given the small number of participants, the analysis of a single production, and my direct involvement in the creative process, the findings are exploratory and cannot be generalized. They nevertheless provide an insider perspective on the conditions under which digital technologies may shape the performer's affective, perceptual, and cognitive experience.

Keywords:

multimedia performance; embodied cognition; videomapping; interactivity; bodily awareness

Introducere

Începând cu ultimele decenii ale secolului al XX-lea, dezvoltarea tehnologiilor digitale a modificat practicile teatrale și coregrafice prin integrarea proiecțiilor video, a sunetului spațializat, a senzorilor de mișcare, a realității

augmentate și a altor forme de interactivitate. Aceste elemente nu influențează doar aspectul vizual al spectacolului, ci și modul în care performerul percepe spațiul, își organizează mișcarea și răspunde stimulilor scenici. Într-un performance multimedia, interpretul trebuie să gestioneze simultan materialul coregrafic, relația cu partenerii, orientarea în spațiu și interacțiunea cu imaginile, sunetele sau sistemele digitale. Corpul nu mai funcționează doar ca mijloc de transmitere a unui mesaj artistic, ci devine un punct de întâlnire între acțiunea umană și mediul tehnologic. Din această perspectivă, tehnologia poate fi înțeleasă nu numai ca decor sau instrument tehnic, ci ca element activ al procesului performativ.

Articolul de față analizează influența elementelor multimedia asupra experienței cognitiv-emoționale a performerului. Sunt urmărite în special atenția și concentrarea, percepția spațiului, conștientizarea corporală, implicarea emoțională și capacitatea de adaptare la stimuli vizuali și auditivi. Întrebarea de cercetare este următoarea: în ce mod influențează elementele multimedia experiența cognitivă și emoțională a interpretului în timpul actului performativ?

Analiza pornește de la ipoteza că mediul multimedia poate amplifica implicarea afectivă și poate modifica percepția spațiului și a propriului corp, dar că aceste efecte nu sunt uniforme. Ele depind de familiaritatea performerului cu stimulii utilizați, de posibilitatea anticipării lor și de gradul în care tehnologia este integrată în structura coregrafică. Cadrul teoretic valorifică noțiuni precum cogniția întrupată, cogniția distribuită, interactivitatea și relația dintre corp și mediul digital. Aceste perspective permit înțelegerea cogniției nu ca proces exclusiv mental, ci ca activitate construită prin relația dintre creier, corp, acțiune și context. Componenta aplicativă este reprezentată de performance-ul multimedia *Unknown*, realizat în cadrul proiectului Arte Digitale Interactive al Universității de Arte din Târgu-Mureș. În cadrul proiectului am participat în calitate de coregraf, fapt care mi-a permis accesul direct la procesul de creație, impunând și asumarea unei perspective implicate asupra materialului analizat. Pentru completarea observației artistice a fost aplicat un chestionar interpreților implicați în spectacol. Dintre cei

nouă participanți, șapte au răspuns întrebărilor referitoare la emoții, concentrare, atenție, adaptare, percepția spațiului și percepția propriului corp. Având în vedere numărul redus de respondenți și faptul că analiza privește un singur proiect performativ, rezultatele au un caracter exploratoriu și nu pot fi generalizate. Ele oferă însă indicii relevante despre felul în care integrarea tehnologiei poate susține, modifica sau, în anumite situații, perturbă experiența performerului.

Teza susținută este că multimedia poate funcționa ca partener cognitiv și expresiv atunci când este integrată organic în structura spectacolului și sprijină prezența corporală a interpretului. Atunci când stimulii nu sunt suficient cunoscuți sau nu au o funcție clară, tehnologia riscă să rămână exterioară experienței performerului ori să îi fragmenteze atenția.

2. Multimedia și experiența performerului

În analiza relației dintre corp și tehnologie pornesc de la ideea că elementele multimedia nu funcționează doar ca decor sau ca suport vizual, ci pot interveni direct în organizarea mișcării, a atenției și a reacției scenice. Într-un performance multimedia, interpretul trebuie să răspundă simultan cerințelor coregrafice, prezenței partenerilor, configurației spațiului și stimulilor vizuali sau auditivi. În acest context, corpul interpretului devine simultan subiect al experienței și obiect al percepției scenice¹. Consider că această suprapunere de sarcini transformă experiența performerului. Corpul nu mai execută doar un material stabilit anterior, ci intră într-un proces continuu de adaptare. Proiecțiile, modificările de lumină, sunetul și sistemele interactive pot influența ritmul, direcția, intensitatea și calitatea mișcării. Această relație devine mai evidentă în coregrafia improvizațională. Improvizația îi permite performerului să răspundă în timp real la modificările mediului digital, fără a fi limitat complet de o succesiune fixă de gesturi. În practica contemporană, improvizația nu



1. V. Erika Fischer-Lichte, *The Transformative Power of Performance: A New Aesthetics*, traducere de Saskya Iris Jain, introducere de Marvin Carlson, Londra și New York, Routledge, 2008, p. 91.

mai funcționează doar ca metodă de generare a materialului în timpul repetițiilor, ci poate deveni chiar principiul de organizare al construcției coregrafice². În acest context, tehnologia poate genera situații neprevăzute, iar interpretul trebuie să transforme stimulul într-o decizie corporală.

Nu înțeleg improvizația ca pe o absență a structurii, ci ca pe o formă de organizare flexibilă a mișcării. În această perspectivă, coregrafia poate desemna atât procesul de organizare și „scriere” a dansului, cât și dansul care se produce efectiv în momentul performance-ului³. Performerul lucrează în interiorul unor reguli, stări sau trasee stabilite, dar își adaptează acțiunea în funcție de ceea ce percepe în momentul desfășurării performance-ului. Elementele multimedia pot susține această libertate, cu condiția să fie integrate coerent în construcția scenică. În acest sens, video-mappingul poate extinde spațiul coregrafic și poate modifica felul în care performerul își percepe poziția și traiectoria. Imaginea proiectată nu mai este doar un fundal, ci poate deveni un reper, un obstacol imaginar, un partener sau un răspuns la mișcare. Atunci când proiecția este generată în timp real, raportul dintre corp și imagine capătă un caracter reciproc: mișcarea produce transformări vizuale, iar acestea influențează, la rândul lor, continuarea mișcării. Această reciprocitate este importantă pentru înțelegerea interactivității. Un sistem poate fi considerat interactiv atunci când răspunde într-un timp suficient de scurt pentru ca performerul să poată percepe relația dintre gestul său și efectul produs. Feedbackul imediat îi permite să înțeleagă logica mediului tehnologic și să o integreze în acțiunea scenică. În lipsa acestei legături perceptibile, tehnologia riscă să rămână exterioară corpului⁴. Performerul poate executa mișcarea



2. Annie Kloppenberg, „Improvisation in Process: ‘Post-Control’ Choreography”, *Dance Chronicle*, vol. 33, nr. 2, 2010, pp. 180–207.

3. Tessa Rixon, „Symbiosis in Digital Performance: The Relationship between Interactive Technologies and Improvisational Choreography”, *Behind the Scenes: Journal of Theatre Production Practice*, vol. 2, nr. 1, 2019, p. 5.

4. *Ibidem*, p. 3.

fără să perceapă clar consecințele sale vizuale sau sonore, iar interacțiunea devine relevantă mai ales pentru public. Din acest motiv, consider că familiarizarea interpretului cu sistemul multimedia este esențială. Compania australiană Stalker a explorat, în mai multe producții, relația dintre teatrul fizic și tehnologiile interactive⁵.

Performerul trebuie să cunoască nu numai materialul coregrafic, ci și principiile generale după care reacționează imaginea, sunetul sau lumina. Nu este necesar ca toate efectele să fie previzibile, însă interpretul trebuie să poată recunoaște relația dintre acțiunea sa și răspunsul tehnologic. Integrarea multimedia poate contribui și la intensificarea emoției. Un anumit sunet, o schimbare de lumină sau apariția unei imagini pot susține starea de la care pornește mișcarea. În același timp, stimulii pot modifica o intenție inițială și pot conduce către o reacție corporală neașteptată. În propria mea practică am observat că această influență este mai puternică atunci când elementele vizuale și sonore nu explică în mod redundant acțiunea, ci creează un câmp de posibilități. Dacă proiecția reproduce prea direct ceea ce corpul exprimă deja, ea poate limita interpretarea. Dacă, dimpotrivă, păstrează un anumit grad de deschidere, poate stimula imaginația și adaptarea performerului. Tehnologia nu trebuie să concureze cu prezența corporală. Integrarea sa devine relevantă artistic atunci când contribuie la apariția unor noi sensuri, structuri dramaturgice, efecte estetice și relații între performer și public⁶. Atunci când imaginea, sunetul și mișcarea sunt dezechilibrate, corpul poate deveni secundar în raport cu efectul vizual. Pentru mine, relația productivă apare atunci când fiecare componentă își păstrează autonomia, dar contribuie la construcția unui sens comun. Din această perspectivă, folosesc noțiunea de parteneriat între corp și tehnologie. Această relație poate fi descrisă și prin conceptul de simbioză,



5. Stalker Theatre, „History“, disponibil la: <https://www.stalker.com.au/history>, accesat la 25 septembrie 2025.

6. Tessa Rixon, „Symbiosis in Digital Performance: The Relationship between Interactive Technologies and Improvisational Choreography“, art. cit., p. 3.

înțeles ca o asociere reciproc avantajoasă între sisteme distincte care cooperează pentru atingerea unui scop comun⁷. Nu atribui sistemului digital intenții umane, ci subliniez faptul că acesta participă activ la condițiile în care performerul percepe, decide și acționează. Relația dintre performer și tehnologie devine productivă atunci când sistemul digital nu este adăugat exterior mișcării, ci este integrat în raport cu interpretul, coregraful, sunetul și celelalte componente ale spectacolului⁸. Tehnologia poate deveni astfel un partener cognitiv și expresiv, în măsura în care influențează procesul de orientare, selecție și transformare a mișcării.

3. Cogniție întrupată, corp și mediu digital

Pentru a analiza experiența performerului într-un context multimedia, folosesc perspectiva cogniției întrupate. Aceasta pornește de la ideea că procesele cognitive nu se desfășoară exclusiv la nivel mental, ci sunt influențate de structura corpului, de sistemele senzorial și motor și de relația concretă cu mediul. Dansul constituie un domeniu relevant pentru studiul cogniției întrupate deoarece implică simultan control motor, sincronizare, atenție, memorie, imagerie și raporturi între percepție și acțiune⁹. În abordarea cognitivistă clasică, mintea este adesea descrisă ca un sistem autonom de procesare a informației. Stimulii sunt receptați, interpretați și transformați ulterior în răspunsuri. O asemenea perspectivă este utilă pentru descrierea unor procese mentale, dar explică doar parțial experiența performerului, deoarece separă prea



7. Tessa Rixon, „Symbiosis in Digital Performance: The Relationship between Interactive Technologies and Improvisational Choreography”, art. cit., p. 2.

8. David Povall, apud Tessa Rixon, „Symbiosis in Digital Performance: The Relationship between Interactive Technologies and Improvisational Choreography”, art. cit., p. 6.

9. Bettina Bläsing, Beatriz Calvo-Merino, Emily S. Cross, Corinne Jola, Julianne Honisch și Catherine J. Stevens, „Neurocognitive Control in Dance Perception and Performance”, *Acta Psychologica*, vol. 139, nr. 2, 2012, pp. 300-308, DOI: 10.1016/j.actpsy.2011.12.005.

rigid gândirea de corp și acțiune. Perspectiva *embodied cognition* contestă această separare. Din acest punct de vedere, corpul nu este doar executantul unei decizii formulate anterior de minte, ci participă direct la constituirea percepției, a intenției și a acțiunii¹⁰. Performerul nu gândește mai întâi mișcarea și apoi o execută în mod mecanic. El gândește prin mișcare, prin ritm, respirație, tensiune musculară și raportare la spațiu. Consider că această perspectivă este relevantă mai ales în performance-ul multimedia, unde mediul se poate modifica în timp real. Imaginea, sunetul, lumina și proiecțiile devin componente ale situației în care performerul percepe și acționează. Interacțiunea tehnologică poate produce noi relații senzoriale cu mediul și poate modifica modul în care performerul își percepe corpul, mișcarea și raportarea la spațiul scenic¹¹. Mișcarea nu este produsă doar de o intenție interioară, ci și de răspunsul corpului la ceea ce se întâmplă în jur.

În acest context, percepția și acțiunea formează un circuit continuu. Performerul observă un stimul, reacționează corporal, percepe consecința reacției sale și își adaptează acțiunea următoare. Procesul este dinamic și nu poate fi redus la o succesiune simplă de tip stimul-răspuns. Teoria enactivă dezvoltă această idee și susține că înțelegerea lumii se construiește prin acțiune și participare. Aplicată performance-ului, această perspectivă înseamnă că performerul nu descoperă mediul scenic dintr-o poziție exterioară, ci îl cunoaște prin deplasare, atingere, orientare și interacțiune. În cazul unui sistem de videomapping interactiv, performerul înțelege funcționarea proiecției pe măsură ce se mișcă și observă răspunsul vizual. Experiența emoțională a dansului poate fi influențată de combinarea informației vizuale cu cea auditivă și de experiența anterioară a celui care percepe mișcarea¹². Cunoașterea



10. Thea Ionescu, „Abordarea embodied cognition și studiul dezvoltării cognitive”, *Revista de Psihologie*, tomul 57, nr. 4, 2011, pp. 326-339.

11. Hanna Pajala-Assefa, „Dance and Technology – New Stages for Mediated Bodies”, în *Dance Arts: Historical Perspectives and Contemporary Practices*, Theatre Academy Publication Series, nr. 79, Helsinki, University of the Arts Helsinki, 2023, disponibil online.

12. Yi Wang și Maoping Zheng, „Effects of Emotional Valence, Training Experience, and Audiovisual Dual Modality on Emotion in

sistemului se formează astfel prin experiență corporală repetată, nu numai prin explicații tehnice.

Folosesc și noțiunea de cogniție distribuită, potrivit căreia procesele cognitive se extind dincolo de individ și includ instrumentele, mediul și relațiile cu ceilalți. Sistemul cognitiv poate fi înțeles astfel ca parte a unui ansamblu mai larg, care cuprinde corpul, stările sale și contextul în care acțiunea se desfășoară¹³. Procesele cognitive nu funcționează întotdeauna succesiv, ci pot presupune activarea simultană a unor sisteme specializate care operează în paralel¹⁴. Într-un performanță multimedia, orientarea și decizia performerului pot depinde de semnalele partenerilor, de muzică, de lumină, de ritmul proiecțiilor și de răspunsurile sistemului interactiv. Din această perspectivă, tehnologia nu înlocuiește gândirea performerului, ci participă la organizarea ei. Un reper luminos poate orienta o deplasare, un sunet poate declanșa o schimbare de ritm, iar o proiecție poate modifica percepția distanței sau a dimensiunii spațiului scenic. Această distribuire a proceselor cognitive nu înseamnă că performerul își pierde autonomia. Dimpotrivă, autonomia sa se manifestă prin capacitatea de a selecta, interpreta și transforma stimulii. Corpul nu răspunde automat, ci construiește o relație cu mediul în funcție de experiență, pregătire și intenție artistică.

În propria mea practică, am observat că aceeași proiecție poate produce reacții diferite de la un interpret la altul. Un performer poate percepe imaginea ca pe un reper spațial, altul ca pe un impuls emoțional, iar un altul poate să nu o integreze deloc în mișcare. Această diferență arată că influența tehnologiei nu este determinată numai de proprietățile stimulului, ci și de experiența corporală și de disponibilitatea interpretului. Cogniția întrupată permite, prin urmare,



Dance“, *Empirical Studies of the Arts*, vol. 44, nr. 1, 2026, pp. 371-398, DOI: 10.1177/02762374251320531 (publicat online în 2025).

13. Thea Ionescu, „Abordarea embodied cognition și studiul dezvoltării cognitive“, art. cit.

14. Adrian Opre, *Inconștientul cognitiv: modele teoretice, suport experimental și aplicații*, ediția a II-a revăzută și adăugită, prefată de Mircea Mică, Iași, Polirom, 2012, p. 32.

înțelegerea expresivității ca formă de gândire în acțiune. Gestul, postura și ritmul nu sunt simple rezultate exterioare ale unui proces mental, ci fac parte din procesul prin care performerul percepe, interpretează și produce sens. În analiza proiectului *Unknown*, voi folosi aceste concepte pentru a urmări modul în care performerii și-au descris atenția, concentrarea, adaptarea, percepția spațiului și conștientizarea propriului corp. Nu urmăresc să demonstrez experimental o teorie cognitivă, ci să folosesc cadrul embodied și distribuit pentru interpretarea unor experiențe performative concrete.

4. Metodologia cercetării

Pentru componenta aplicativă a cercetării am ales ca studiu de caz performance-ul multimedia *Unknown*, realizat în cadrul proiectului Arte Digitale Interactive, organizat de Institutul de Cercetări Teatrale și Multimedia al Universității de Arte din Târgu-Mureș. Am participat la proiect în calitate de coregraf, fiind implicată direct în construirea materialului de mișcare și în integrarea acestuia în mediul vizual și sonor. Această poziție mi-a oferit acces nemijlocit la procesul de creație, la repetiții și la reacțiile interpreților în timpul lucrului. În același timp, asum faptul că perspectiva mea este una participativă și că observațiile formulate sunt influențate de implicarea directă în realizarea performance-ului. Proiectul s-a desfășurat pe parcursul a zece zile și a inclus ateliere dedicate programării audiovizuale, videomappingului, instalațiilor interactive, realității augmentate, mișcării și performance-ului digital. Participanții au fost familiarizați cu diferite forme de utilizare a tehnologiei în artele performative și au lucrat în echipe interdisciplinare, alături de artiști și specialiști în domeniul noilor media.

În cadrul atelierelor am elaborat structura coregrafică a performance-ului *Unknown*. Spectacolul a inclus zece secvențe distincte, construite prin combinații diferite de mișcare, lumină, muzică, videoproiecție și interactivitate. Unele momente au avut o structură coregrafică prestabilită, iar altele au inclus segmente de improvizație și răspuns în timp real la stimulii vizuali și auditivi. În analiza studiului de caz

urmăresc în special acele secvențe în care relația dintre corp și tehnologie a influențat în mod direct orientarea performerilor, calitatea mișcării, improvizația, intensitatea afectivă sau percepția spațiului. Nu îmi propun să descriu exhaustiv toate momentele spectacolului, ci să selectez situațiile relevante pentru întrebarea de cercetare.

Pentru completarea observației participative am utilizat un chestionar adresat interpreților implicați în performance. Din totalul de nouă participanți, șapte au completat chestionarul. Instrumentul a urmărit percepția acestora asupra propriei experiențe cognitive și emoționale în raport cu elementele multimedia. Întrebările au vizat: starea emoțională generală în timpul spectacolului; intensificarea emoțiilor prin intermediul imaginilor proiectate; apariția disconfortului sau a anxietății; modificarea stării emoționale inițiale; emoțiile dominante; influența elementelor vizuale asupra atenției și concentrării; adaptarea la stimulii vizuali și auditivi; modificarea percepției spațiului scenic; modificarea percepției propriului corp; situații concrete în care un stimul vizual sau auditiv a influențat interpretarea; relația dintre videomapping, corp și minte. Chestionarul a cuprins atât întrebări închise, ale căror răspunsuri au fost sintetizate procentual, cât și întrebări deschise, care au permis participanților să descrie în propriile cuvinte experiența lor. În analiza rezultatelor separ datele cantitative de răspunsurile calitative, pentru a evita confundarea frecvenței unor răspunsuri cu interpretarea subiectivă a experienței.

Datele cantitative sunt prezentate descriptiv, prin raportarea numărului și procentului de răspunsuri. Având în vedere dimensiunea redusă a grupului, nu utilizez analiza statistică inferențială și nu formulez concluzii generalizabile asupra performerilor în ansamblu. Răspunsurile deschise sunt analizate tematic, prin identificarea unor idei recurente referitoare la amplificarea emoțiilor, orientarea în spațiu, adaptarea la stimuli, relația dintre corp și imagine și riscul ca elementele multimedia să devină perturbatoare.

Metoda utilizată combină, așadar, trei tipuri de material: observația participativă din perspectiva coregrafului; analiza selectivă a structurii performance-ului; răspunsurile

interpreților la chestionar. Această combinație îmi permite să confrunt propria perspectivă asupra procesului de creație cu experiențele raportate de participanți. Totuși, rezultatele trebuie interpretate cu prudență, deoarece cercetarea se bazează pe un singur proiect, un număr redus de respondenți și o relație profesională directă între cercetător și interpreți. Nu urmăresc prin acest studiu să demonstrez o relație cauzală între utilizarea multimedia și anumite efecte cognitive sau emoționale. Îmi propun să descriu modul în care performerii au perceput aceste efecte într-un context artistic concret și să identific direcții care pot fi explorate în cercetări ulterioare.

5. Studiul de caz Unknown

Performance-ul Unknown a fost construit ca o succesiune de zece momente coregrafice distincte, în care mișcarea, muzica, lumina și proiecțiile digitale au avut funcții diferite. Unele secvențe au fost prestabilite, iar altele au inclus improvizație și reacție în timp real la stimulii vizuali și auditivi. În această analiză nu urmăresc descrierea exhaustivă a întregului spectacol, ci mă concentrez asupra acelor momente în care tehnologia a influențat în mod direct percepția spațiului, calitatea mișcării, adaptarea și implicarea emoțională a performerilor.

5.1. Spațiul proiectat și starea de căutare

Primul moment coregrafic a fost construit în jurul unor stări de căutare, teamă, fugă și neliniște. Interpreții realizează gesturi mici și deplasări fragmentate în diferite zone ale scenei, sugerând izolarea și dificultatea orientării într-un spațiu instabil. Elementele vizuale erau generate în relație cu mișcarea performerilor și apăreau sub forma unor particule sau corpuri colorate care se grupau și se dispersau pe fundal. Proiecția nu avea numai o funcție decorativă, ci contribuia la configurarea unui spațiu mobil, ale cărui repere se modificau constant. În această secvență, relația dintre mișcare și imagine a amplificat starea de incertitudine. Interpreții trebuiau să își păstreze traseele și relația cu partenerii într-un mediu vizual dinamic. Consider că acest moment ilustrează

modul în care tehnologia poate influența simultan orientarea spațială și starea afectivă a performerului.

5.2. *Interacțiunea imaginară cu sfera*

Al doilea moment a continuat tema căutării, dar a mutat atenția către o interacțiune imaginară. Performerii lucrau cu imaginea unei sfere, pe care o construiau prin gesturi lente, rotunjite și prin orientarea privirii. Schimbarea luminii și trecerea către o atmosferă sonoră cu caracter cosmic au modificat ritmul și calitatea mișcării. Proiecția a amplificat senzația că obiectul imaginar există în spațiul scenic, chiar dacă el nu avea o prezență materială. În punctul culminant, interacțiunea cu sfera a fost transferată simbolic către public. Pentru performer, această secvență a presupus menținerea unui raport coerent între obiectul imaginat, imaginea proiectată și relația cu spectatorii. Tranziția bruscă de la imaginea sferei la particule asemănătoare unor scântei a produs o modificare a dinamicii coregrafice. Mișcărilor au devenit mai ample și mai energice, iar raportul cu proiecția s-a schimbat de la concentrare și apropiere la dispersie și expansiune.

5.3. *Improvizația și feedbackul vizual*

Două dintre momentele solistice au fost construite prin improvizație și interacțiune directă cu proiecția. Senzorii preluau mișcarea interpretelor, iar sistemul genera particule digitale care se fragmentau, se recompuneau și își modificau direcția în funcție de dinamica corporală. În aceste secvențe, performerul putea percepe efectul produs de propriul gest și își putea adapta mișcarea în raport cu răspunsul vizual. Relația dintre corp și proiecție funcționa circular: mișcarea declanșa imaginea, iar imaginea devenea un nou stimul pentru continuarea improvizației. Consider că aceste momente exprimă cel mai clar ideea tehnologiei ca partener al acțiunii scenice. Materialul coregrafic nu era complet fixat înaintea interacțiunii, ci se construia printr-un proces de explorare și selecție în timp real. Libertatea creativă nu era însă nelimitată. Performerul trebuia să păstreze coerența mișcării, să înțeleagă principiile generale ale sistemului și să integreze răspunsul vizual într-o structură expresivă.

Improvizația depindea astfel atât de disponibilitatea corporală, cât și de familiaritatea cu mediul tehnologic.

5.4. Ritm, repetiție și epuizare

Un alt moment a fost construit prin gesturi geometrice, riguroase și repetitive, care se intensificau progresiv până la apariția unei stări de epuizare fizică și mentală. Proiecțiile utilizau forme cubice suprapuse, în tonuri de roșu, deplasate într-un ritm mai rapid decât cel al dansatorilor. Diferența de ritm dintre corp și imagine crea o tensiune perceptivă. Performerii trebuiau să mențină precizia materialului coregrafic într-un mediu vizual care sugera accelerare, presiune și pierderea controlului. În acest caz, tehnologia nu funcționa ca un răspuns direct la gest, ci ca un mediu care intensifica starea coregrafică. Proiecția, lumina și muzica amplificau senzația de conflict interior și conduceau către prăbușirea finală a interpreților la podea. Această scenă arată că influența multimedia asupra performerului nu depinde exclusiv de interactivitatea tehnică. Chiar și un material vizual pre-stabilit poate modifica intensitatea afectivă și percepția efortului atunci când este integrat coerent în structura mișcării.

5.5. Multiplicarea corpului și modificarea percepției

În penultimul moment, proiecția prelua mișcările precise ale dansatorilor și le multiplica, creând impresia unor valuri sau dune de nisip care se deplasau împreună cu corpurile ori în urma lor. Această multiplicare vizuală modifica raportul dintre corpul fizic și imaginea sa. Performerul nu mai ocupa scena doar prin prezența corporală imediată, ci și prin urmele, dublările și extensiile produse digital. Din perspectiva mea, această secvență a pus în evidență problema percepției propriului corp. Imaginea proiectată putea extinde sau fragmenta conturul corporal și putea crea impresia că mișcarea continuă dincolo de limitele anatomice ale interpretului.

5.6. Finalul și transformarea stării

Ultimul moment a reunit performerii într-un grup compact, orientat către public. Atmosfera s-a modificat prin utilizarea unei lumini albastre și a unor particule luminoase care

sugerau un spațiu cosmic. Mișcările au devenit line, fragile și echilibrate, în contrast cu tensiunea și dinamica scenelor anterioare. Proiecția a susținut impresia de plutire și dispariție treptată a corpurilor. Am urmărit prin această schimbare construirea unei transformări afective: de la neliniște și confruntare la calm, deschidere și suspendare. Elementele multimedia au contribuit la continuitatea acestei treceri, fără a înlocui expresivitatea corporală.

5.7. Observații asupra procesului de creație

Din perspectiva mea de coregraf, relația dintre corp și tehnologie a funcționat diferit de la o secvență la alta. În momentele interactive, performerii trebuiau să reacționeze la răspunsul sistemului și să transforme feedbackul vizual în material de mișcare. În momentele prestabilite, proiecțiile și sunetul au influențat mai ales intensitatea, ritmul și atmosfera. Timpul redus de lucru a impus un proces de adaptare rapidă. Performerii trebuiau să învețe materialul coregrafic și, în același timp, să se familiarizeze cu logica mediului multimedia. Această suprapunere a accentuat caracterul exploratoriu al proiectului. Am observat că tehnologia a devenit cu adevărat relevantă atunci când performerii îi înțelegeau funcția și o puteau integra în propria acțiune. Atunci când relația cu proiecția era clară, imaginea susținea orientarea, improvizația și expresivitatea. Atunci când răspunsul vizual era mai puțin previzibil sau insuficient cunoscut, performerul se concentra în primul rând asupra materialului corporal, iar efectul tehnologic rămânea mai vizibil pentru public decât pentru interpret. Studiul de caz sugerează astfel că influența multimedia nu este produsă numai de complexitatea tehnică a sistemului, ci de relația construită în repetiții între corp, mișcare, imagine și sunet.

6. Rezultatele chestionarului

Pentru a completa observațiile rezultate din procesul de creație, am analizat răspunsurile oferite de cei șapte interpreți care au completat chestionarul. Datele indică o percepție general favorabilă asupra integrării elementelor

multimedia, dar efectele raportate nu au fost uniforme în toate dimensiunile urmărite.

6.1. Experiența emoțională

Majoritatea participanților au descris experiența multimedia într-o manieră pozitivă. Niciun respondent nu a raportat disconfort sau anxietate provocate de prezența elementelor vizuale și sonore. În ceea ce privește emoțiile dominante, patru dintre cei șapte participanți, reprezentând 57,1%, au indicat curiozitatea. Ceilalți respondenți au menționat bucuria, teama și entuziasmul. Diversitatea acestor răspunsuri arată că mediul multimedia nu a produs o singură stare afectivă, ci a fost asociat cu experiențe diferite, în funcție de momentul scenic și de raportarea fiecărui performer la stimuli. Răspunsurile deschise sugerează că sunetul și lumina au avut un rol important în intensificarea trăirii. Un participant a descris stimulii auditivi ca făcând experiența „mai intensă”, „eliberatoare” și asociată cu o stare de entuziasm. Un alt respondent a menționat că luminile au contribuit la construirea emoției. Într-un alt răspuns, un stimul auditiv exterior procesului tehnologic propriu-zis – sunetul unei furtuni auzite în timpul unui examen de regie – a influențat spontan jocul actrițelor, într-un context scenic legat de război. Consider relevant acest exemplu deoarece arată că reacția performativă poate fi modificată de un stimul sonor chiar și atunci când acesta nu a fost planificat ca parte a spectacolului. Aceste observații susțin ideea că mediul auditiv și vizual poate contribui la intensificarea unei stări deja existente sau poate introduce o direcție afectivă nouă. Totuși, răspunsurile nu permit stabilirea unei relații cauzale și nici măsurarea exactă a intensității emoționale.

6.2. Atenția și concentrarea

Efectele raportate asupra concentrării au fost mai puțin uniforme decât cele privind starea emoțională. Doi dintre cei șapte respondenți, reprezentând 28,6%, au indicat o creștere moderată a concentrării, în timp ce ceilalți cinci, reprezentând 71,4%, nu au perceput o modificare semnificativă. Acest rezultat nu susține afirmația că multimedia intensifică în

mod general concentrarea performerului. Mai curând, arată că, pentru majoritatea participanților, prezența elementelor multimedia nu a modificat vizibil nivelul de concentrare sau că efectul nu a fost suficient de puternic pentru a fi conștientizat. În ceea ce privește atenția, cinci participanți au apreciat că aceasta a fost influențată într-o mică măsură, iar doi au indicat o influență semnificativă. Chestionarul nu precizează însă dacă această influență a fost percepută ca pozitivă sau negativă. Din acest motiv, nu pot afirma că atenția a fost îmbunătățită sau perturbată, ci doar că intensitatea influenței a fost diferită de la un participant la altul. Această variație poate fi pusă în legătură cu gradul de familiarizare cu proiecțiile și cu rolul elementelor multimedia în fiecare secvență. În momentele în care performerul trebuia să urmărească un răspuns vizual în timp real, solicitarea atențională era probabil mai ridicată decât în secvențele cu material prestabilit.

6.3. *Adaptarea la stimulii vizuali și auditivi*

Toți cei șapte respondenți au declarat că s-au adaptat cu ușurință la stimulii vizuali și auditivi integrați în performance. Acest rezultat trebuie interpretat în contextul procesului de lucru. Participanții au fost implicați în ateliere și repetiții în care au intrat în contact cu tehnologia înaintea prezentării finale. Adaptarea raportată nu reflectă, așadar, doar reacția spontană la un mediu necunoscut, ci și efectul familiarizării progresive cu acesta. Faptul că niciun respondent nu a semnalat dificultăți majore sugerează că integrarea tehnologiei nu a fost percepută ca un obstacol insurmontabil. Totuși, răspunsurile deschise arată că efectul proiecțiilor depinde de măsura în care performerul le cunoaște și le poate anticipa. Un participant a observat că, atunci când actorul sau dansatorul nu știe exact ce se proiectează, diferența de percepție poate exista mai ales pentru public. În schimb, dacă performerul este conștient de prezența și funcția proiecției, aceasta ar trebui să îl sprijine și nu să îl distragă. Consider că acest răspuns este important deoarece delimitează adaptarea tehnică de integrarea artistică. Performerul se poate adapta la existența stimulilor fără ca aceștia să devină automat parte a experienței sale cognitive și expresive.

6.4. *Percepția spațiului*

Patru dintre cei șapte participanți, reprezentând 57,1%, au afirmat că prezența elementelor vizuale le-a modificat semnificativ percepția spațiului scenic. Ceilalți trei, reprezentând 42,9%, nu au observat schimbări notabile. Acest rezultat susține parțial ipoteza potrivit căreia videomappingul și proiecțiile pot reconfigura modul în care performerul percepe spațiul. În cazul unei părți a grupului, mediul scenic nu a mai fost receptat ca un cadru stabil, ci ca un spațiu variabil, modificat prin lumină, imagine și mișcare digitală. În studiul de caz, această influență poate fi pusă în legătură cu momentele în care proiecțiile generau particule, multiplicau corpul sau sugerau obiecte și volume inexistente material. Totuși, faptul că trei participanți nu au raportat schimbări indică existența unor diferențe individuale de percepție și implicare.

6.5. *Percepția propriului corp*

Tot patru respondenți, reprezentând 57,1%, au menționat modificări în modul de percepere a propriului corp în prezența proiecțiilor. Ceilalți trei, reprezentând 42,9%, nu au semnalat asemenea modificări. Aceste răspunsuri sugerează că imaginea proiectată poate influența conștientizarea corporală atunci când corpul este multiplicat, fragmentat, urmărit sau extins vizual. Performerul poate percepe o diferență între corpul fizic și imaginea sa digitală, mai ales în momentele bazate pe senzori și feedback vizual. Nu toți participanții au trăit însă această relație în același mod. Pentru unii, proiecția pare să fi rămas un element exterior, în timp ce pentru alții a devenit parte a modului în care își percepeau mișcarea și prezența scenică.

6.6. *Influența asupra interpretării*

Răspunsurile calitative arată că elementele multimedia nu au modificat întotdeauna direct reacția scenică, dar au contribuit uneori la orientarea interpretării. Un participant a afirmat că elementele vizuale nu i-au schimbat neapărat reacția, dar i-au ghidat pe alocuri interpretarea. Un alt respondent a apreciat că imaginile și luminile au influențat experiența într-un sens pozitiv. Mai mulți participanți au

comparat funcția videomappingului cu aceea a muzicii. Din această perspectivă, proiecția nu determină în mod direct acțiunea performerului, ci completează materialul corporal și contribuie la coerența întregului artistic. Un respondent a subliniat că imaginile pot activa rapid asociații și pot facilita înțelegerea unui performance, dar a avertizat că acestea nu trebuie să fie excesiv de explicative. Observația este relevantă deoarece sugerează că tehnologia poate sprijini interpretarea numai dacă lasă loc ambiguității și contribuției personale. Un alt răspuns a arătat că videomappingul poate constitui fie un sprijin, fie o barieră, în funcție de context. Această formulare confirmă caracterul ambivalent al tehnologiei: ea poate amplifica experiența, dar o poate și fragmenta atunci când nu este integrată organic.

6.7. *Relația dintre corp și minte*

Majoritatea răspunsurilor deschise au asociat pozitiv videomappingul cu relația dintre corp și minte. Participanții au descris proiecțiile ca elemente care completează acțiunea corporală, îmbogățesc materialul coregrafic și intensifică emoția. Un respondent a afirmat că videomappingul transformă mișcarea corpului într-o experiență vizuală și emoțională unitară. Un altul a considerat că imaginile formează, împreună cu corpul și mintea, un întreg artistic. Aceste răspunsuri indică modul în care participanții și-au conceptualizat experiența, dar nu demonstrează obiectiv existența unei unități între corp și minte. Le interpretez ca formulări prin care performerii descriu o senzație de coerență între intenție, mișcare și mediu. În același timp, unul dintre răspunsuri introduce o condiție esențială: efectul depinde de tema spectacolului și de deschiderea performerului față de imaginile proiectate. Dacă interpretul nu cunoaște proiecția, aceasta poate avea un impact redus asupra propriei experiențe și unul mai puternic asupra spectatorului.

6.8. *Sinteza rezultatelor*

Analiza răspunsurilor indică trei tendințe principale. În primul rând, elementele multimedia au fost asociate în mod predominant cu o experiență emoțională pozitivă și

cu amplificarea unor stări precum curiozitatea, bucuria și entuziasmul. În al doilea rând, efectele cognitive nu au fost uniforme. Influența asupra concentrării a fost redusă pentru majoritatea respondenților, iar influența asupra atenției a variat de la un participant la altul. În al treilea rând, mai mult de jumătate dintre participanți au raportat modificări ale percepției spațiului și ale propriului corp. Aceste rezultate sugerează că dimensiunea perceptivă a experienței a fost mai vizibilă decât efectul asupra concentrării. Răspunsurile deschise arată că rolul tehnologiei depinde de familiaritatea performerului cu stimulii, de gradul lor de integrare în coregrafie și de posibilitatea stabilirii unei legături între acțiunea corporală și răspunsul vizual sau auditiv. În consecință, nu pot afirma că multimedia produce aceleași efecte asupra tuturor performerilor. Datele susțin mai curând ideea unei influențe condiționate, care variază în funcție de structura scenei, experiența interpretului și calitatea relației dintre corp și mediul digital. Răspunsurile deschise susțin ideea că tehnologia poate ghida interpretarea, dar și că impactul ei depinde de familiarizarea performerului și de integrarea în structura spectacolului.

7. Discuții

Rezultatele chestionarului confirmă doar parțial ipoteza de la care am pornit. Elementele multimedia au fost asociate în mod clar cu amplificarea unor stări emoționale și, pentru mai mult de jumătate dintre participanți, cu modificarea percepției spațiului și a propriului corp. În schimb, influența asupra atenției și concentrării a fost mai puțin uniformă. Această diferență mi se pare importantă. Ea arată că impactul tehnologiei nu se manifestă în același fel la toate nivelurile experienței performative. Proiecțiile, sunetul și lumina pot avea un efect afectiv și perceptiv vizibil, fără să producă în mod necesar o creștere a concentrării. În cazul proiectului *Unknown*, majoritatea interpreților nu au raportat modificări importante ale concentrării. Acest rezultat poate fi explicat prin faptul că o parte a materialului coregrafic era deja cunoscută, iar stimulii multimedia funcționau mai degrabă

ca elemente de susținere decât ca factori care solicitau permanent reorganizarea atenției. În secvențele interactive, situația a fost diferită. Atunci când proiecția răspundea direct mișcării, performerul trebuia să observe efectul produs și să își adapteze acțiunea. În aceste momente, atenția era distribuită între corp, spațiu, parteneri și imaginea digitală. Consider că aici se poate observa cel mai clar funcționarea unei forme de cogniție distribuită. Performerul nu își organiza acțiunea numai pe baza unui plan interior, ci și în raport cu semnalele mediului. Proiecția, muzica și lumina deveneau repere care participau la luarea deciziilor scenice. Totuși, această distribuire a atenției putea fi productivă numai atunci când interpretul înțelegea logica sistemului și putea anticipa, măcar parțial, răspunsul său.

Răspunsurile participanților susțin această observație. Unii au afirmat că tehnologia le-a ghidat interpretarea, în timp ce alții au subliniat că efectul proiecțiilor depinde de gradul de familiarizare cu acestea. Dacă performerul nu cunoaște ceea ce se proiectează sau nu poate percepe legătura dintre mișcare și imagine, tehnologia poate rămâne relevantă mai ales pentru spectator. Din acest motiv, consider că simpla prezență a unui sistem multimedia nu este suficientă pentru a transforma experiența performerului. Este necesar ca tehnologia să fie integrată încă din procesul de repetiție și să devină parte a logicii de lucru. Această integrare presupune timp. În proiectul analizat, durata redusă a atelierelor și a repetițiilor a impus o adaptare rapidă. Performerii au trebuit să învețe atât materialul coregrafic, cât și modul de funcționare al mediului digital. Faptul că toți au declarat că s-au adaptat ușor este relevant, dar nu înseamnă că relația cu tehnologia a devenit la fel de profundă în toate momentele. Unele secvențe au favorizat o relație directă între corp și imagine, mai ales cele bazate pe senzori și improvizație. În altele, proiecția a funcționat în principal ca mediu vizual și afectiv. Această diferență explică de ce unii performeri au simțit modificări ale corporalității, iar alții nu.

Rezultatele privind percepția spațiului sunt în acord cu observațiile mele din procesul de creație. În momentele în care imaginea proiectată genera volume, particule sau multiplicări

ale corpului, scena nu mai era percepută doar prin reperele ei fizice. Mediul vizual crea impresia unui spațiu extins, instabil sau transformat. Pentru performer, această modificare putea influența orientarea și calitatea mișcării. Un corp proiectat, multiplicat sau fragmentat nu mai este perceput doar ca prezență fizică, ci și ca imagine care continuă dincolo de limitele anatomice. Totuși, faptul că nu toți participanții au raportat această experiență arată că percepția corporală rămâne profund individuală. Acest aspect susține perspectiva cogniției întrupate. Experiența nu este produsă exclusiv de stimulul exterior, ci de relația dintre corp, istoric de pregătire, disponibilitate perceptivă și context scenic. Aceeași proiecție poate fi integrată diferit de fiecare interpret.

Rezultatele emoționale sunt mai omogene decât cele cognitive. Curiozitatea a fost emoția cel mai frecvent menționată, iar ceilalți respondenți au indicat bucurie, teamă sau entuziasm. Niciun participant nu a raportat anxietate sau disconfort. Acest rezultat sugerează că mediul multimedia a fost perceput în principal ca stimul creativ și nu ca factor destabilizator. Totuși, nu pot concluziona că tehnologia produce în mod general efecte emoționale pozitive. Participanții au lucrat într-un cadru artistic controlat, au fost familiarizați cu proiectul și au avut contact anterior cu materialul scenic. În alte contexte, stimulii vizuali sau auditivi ar putea produce suprasolicitare, dezorientare sau tensiune. De aceea, rezultatele trebuie raportate strict la proiectul *Unknown* și la condițiile în care acesta a fost realizat. Un alt aspect important este raportul dintre tehnologie și autonomia performerului. În răspunsurile deschise apare ideea că proiecția trebuie să sprijine actul interpretativ și să nu devină o barieră. Această observație este esențială pentru analiza multimedia ca partener expresiv. Dacă elementele vizuale sunt prea dominante, corpul riscă să fie redus la suport pentru imagine. Dacă sunt prea explicative, pot limita ambiguitatea și libertatea interpretării. Dacă sunt insuficient integrate, pot fragmenta atenția și pot rămâne exterioare procesului performativ. În schimb, atunci când relația dintre corp și tehnologie este construită organic, mediul digital poate extinde posibilitățile de mișcare și poate stimula reacții neașteptate. În secvențele

improvizaționale din Unknown, feedbackul vizual a creat un cadru în care performerul putea explora, selecta și transforma impulsurile primite.

În acest sens, folosesc noțiunea de parteneriat tehnologic cu prudență. Sistemul nu are intenție artistică proprie, dar participă la condițiile în care performerul ia decizii. El poate modifica ritmul, direcția, intensitatea și raportarea la spațiu. Datele analizate nu demonstrează că multimedia îmbunătățește automat performanța. Ele arată mai degrabă că tehnologia poate deveni un factor activ al experienței cognitive și emoționale atunci când sunt îndeplinite câteva condiții: performerul este familiarizat cu stimulii; relația dintre mișcare și răspunsul tehnologic este perceptibilă; elementele multimedia au o funcție clară; sistemul nu suprasolicitează atenția; corpul își păstrează autonomia expresivă; procesul de repetiție permite integrarea progresivă a tehnologiei.

Consider că una dintre contribuțiile principale ale studiului este tocmai evidențierea caracterului condiționat al influenței multimedia. Efectele nu depind doar de complexitatea tehnică a sistemului, ci de modul în care acesta este introdus în procesul de creație și de relația pe care performerul o construiește cu el. În același timp, cercetarea are limite clare. Numărul redus de participanți nu permite generalizarea rezultatelor. Toți respondenții au fost implicați în același proiect, iar răspunsurile reflectă un singur context de lucru. De asemenea, chestionarul măsoară percepții subiective și nu oferă date obiective despre atenție, concentrare sau activare emoțională. Implicarea mea directă în calitate de coregraf reprezintă un avantaj pentru înțelegerea procesului, dar poate influența interpretarea observațiilor. Din acest motiv, am încercat să disting între ceea ce am observat în repetiții și ceea ce au declarat participanții. Pentru cercetări viitoare, consider utilă extinderea eșantionului și compararea mai multor tipuri de performance multimedia. Ar fi relevantă și compararea unor secvențe interactive cu secvențe fără tehnologie sau cu proiecții neinteractive. De asemenea, studiul ar putea fi completat prin interviuri aprofundate, observație externă, înregistrări video ale repetițiilor sau instrumente care să urmărească solicitarea atențională

și reacțiile fiziologice. Aceste metode ar permite o înțelegere mai precisă a diferenței dintre percepția declarată și reacția corporală efectivă. În limitele actualei cercetări, pot afirma că multimedia a influențat mai evident dimensiunea afectivă și perceptivă a experienței decât concentrarea. Pentru o parte dintre performerii, tehnologia a modificat raportarea la spațiu și la propriul corp, iar pentru alții a funcționat în principal ca suport expresiv.

Prin urmare, relația dintre performer și mediul digital nu trebuie înțeleasă ca una stabilă și universală. Ea se construiește prin repetiție, familiarizare, selecție și adaptare și poate varia de la un interpret la altul și de la o secvență la alta.

8. Concluzii

În acest articol am urmărit modul în care elementele multimedia influențează experiența cognitivă și emoțională a performerului în cadrul unui performance contemporan. Am pornit de la ideea că tehnologia nu funcționează doar ca element decorativ, ci poate participa activ la organizarea atenției, a mișcării, a percepției spațiului și a implicării afective. Analiza teoretică mi-a permis să interpretez relația dintre performer și mediul digital prin conceptele de cogniție întrupată, cogniție distribuită și interactivitate. Din această perspectivă, corpul nu este un simplu executant al unor decizii formulate anterior, ci participă direct la procesul de percepție, orientare și construcție a sensului.

Studiul de caz *Unknown* a evidențiat mai multe forme de relaționare dintre corp și tehnologie. În unele secvențe, proiecțiile și sunetul au susținut atmosfera și intensitatea emoțională. În altele, sistemele interactive au răspuns direct mișcării și au influențat dezvoltarea improvizației. Astfel, tehnologia a funcționat diferit de la un moment la altul: ca mediu vizual, reper spațial, stimul afectiv sau partener al acțiunii scenice.

Rezultatele chestionarului arată că experiența multimedia a fost percepută în general pozitiv de participanți. Niciun respondent nu a raportat disconfort sau anxietate, iar emoția cel mai frecvent menționată a fost curiozitatea. Sunetul, lumina și proiecțiile au fost asociate cu intensificarea unor stări

precum bucuria, teama sau entuziasmul. Influența asupra atenției și concentrării a fost însă mai puțin uniformă. Pentru majoritatea respondenților, nivelul concentrării nu s-a modificat semnificativ. Acest rezultat arată că prezența elementelor multimedia nu conduce automat la creșterea concentrării și că efectele cognitive trebuie analizate separat de cele emoționale. Mai mult de jumătate dintre participanți au raportat modificări ale percepției spațiului și ale propriului corp. Consider că aceste rezultate sunt relevante pentru înțelegerea videomappingului ca mediu care poate extinde, multiplica sau fragmenta imaginea corporală și poate transforma reperele fizice ale scenei.

Răspunsurile calitative au evidențiat și rolul familiarizării cu tehnologia. Atunci când performerul cunoaște funcția imaginilor și poate percepe relația dintre mișcare și efectul produs, elementele multimedia pot susține interpretarea. Atunci când proiecțiile nu sunt cunoscute sau nu pot fi integrate în acțiune, efectul lor poate rămâne mai important pentru spectator decât pentru interpret. Pe baza datelor analizate, consider că influența multimedia asupra performerului este una condiționată. Ea depinde de modul în care tehnologia este introdusă în procesul de creație, de timpul acordat repetițiilor, de gradul de familiarizare cu stimulii și de coerența relației dintre corp, imagine și sunet. Tehnologia poate funcționa ca partener cognitiv și expresiv atunci când oferă performerului repere, răspunsuri și posibilități de explorare. Ea nu trebuie însă să eclipseze prezența corporală sau să transforme corpul într-un simplu suport pentru efectul vizual. În acest sens, consider necesar un echilibru între libertatea performerului și structura tehnologică. Sistemul multimedia trebuie să ofere suficiente repere pentru orientare și interacțiune, dar și suficientă deschidere pentru decizie, improvizație și interpretare personală.

Cercetarea a avut un caracter exploratoriu. Numărul redus de respondenți, analiza unui singur proiect și implicarea mea directă în calitate de coregraf nu permit generalizarea concluziilor. Chestionarul surprinde percepțiile declarate ale participanților și nu măsoară în mod obiectiv atenția, concentrarea sau reacțiile emoționale. Aceste limite nu anulează

însă relevanța rezultatelor. Studiul oferă o perspectivă din interiorul procesului de creație și evidențiază diferențele dintre modul în care tehnologia este concepută de creator și modul în care este experimentată de performer. În cercetări viitoare, consider utilă extinderea numărului de participanți și compararea mai multor proiecte. De asemenea, ar fi relevantă analizarea diferențelor dintre secvențe interactive, secvențe cu proiecții prestabilite și secvențe fără elemente multimedia. Interviuurile individuale, observația externă și analiza înregistrărilor video ar putea completa datele obținute prin chestionar. Aceste metode ar permite o înțelegere mai nuanțată a relației dintre experiența declarată, reacția corporală și structura efectivă a performance-ului.

În limitele acestui studiu, concluzionez că multimedia a influențat mai vizibil dimensiunea afectivă și perceptivă decât concentrarea performerilor. Pentru o parte dintre participanți, tehnologia a modificat raportarea la spațiu și la propriul corp, iar pentru alții a funcționat în principal ca element complementar al construcției scenice. Valoarea tehnologiei nu rezultă, așadar, din complexitatea sa tehnică, ci din capacitatea de a intra într-o relație coerentă cu mișcarea și cu experiența performerului. Atunci când această relație este construită prin repetiție, familiarizare și colaborare interdisciplinară, mediul digital poate extinde posibilitățile expresive ale corpului fără a-i diminua autonomia.

Bibliografie:

- BLÄSING, Bettina; CALVO-MERINO, Beatriz; CROSS, Emily S.; JOLA, Corinne; HONISCH, Juliane; STEVENS, Catherine J., „Neurocognitive Control in Dance Perception and Performance“, *Acta Psychologica*, vol. 139, nr. 2, 2012, pp. 300-308, DOI: 10.1016/j.actpsy.2011.12.005.
- FISCHER-LICHTE, Erika, *The Transformative Power of Performance: A New Aesthetics*, traducere de Saskya Iris Jain, introducere de Marvin Carlson, Londra și New York, Routledge, 2008.
- IONESCU, Thea, „Abordarea embodied cognition și studiul dezvoltării cognitive“, *Revista de Psihologie*, tomul 57, nr. 4, 2011, pp. 326-339.
- KLOPPENBERG, Annie, „Improvisation in Process: ‘Post-Control’ Choreography“, *Dance Chronicle*, vol. 33, nr. 2, 2010, pp. 180-207.

-
- OPRE, Adrian, *Inconștientul cognitiv: modele teoretice, suport experimental și aplicații*, ediția a II-a revăzută și adăugită, prefață de Mircea Miclea, Iași, Polirom, 2012.
- PAJALA-ASSEFA, Hanna, „Dance and Technology – New Stages for Mediated Bodies“, în *Dance Arts: Historical Perspectives and Contemporary Practices*, Theatre Academy Publication Series, nr. 79, Helsinki, University of the Arts Helsinki, 2023.
- RIXON, Tessa, „Symbiosis in Digital Performance: The Relationship between Interactive Technologies and Improvisational Choreography“, *Behind the Scenes: Journal of Theatre Production Practice*, vol. 2, nr. 1, 2019.
- STALKER Theatre, „History“, disponibil la: <https://www.stalker.com.au/history>, accesat la 25 septembrie 2025.
- WANG, Yi; ZHENG, Maoping, „Effects of Emotional Valence, Training Experience, and Audiovisual Dual Modality on Emotion in Dance“, *Empirical Studies of the Arts*, vol. 44, nr. 1, 2026, pp. 371-398, DOI: 10.1177/02762374251320531.