

**BOGDAN-CRISTIAN DRĂGAN**

**VIDEOARTA  
DE LA LITERATURĂ LA SCENARIU**



**EDITURA UNIVERSITARIA  
Craiova, 2012**

Referenți științifici:

Prof.univ.dr. MANUELA CERNAT

*U.N.A.T.C. „I.L. Caragiale” București*

Prof.univ.dr. LAURENȚIU DAMIAN

*U.N.A.T.C. „I.L. Caragiale” București*

Copyright © 2012 Universitaria

Toate drepturile sunt rezervate Editurii Universitaria

---

**Descrierea CIP a Bibliotecii Naționale a României**

**DRĂGAN, BOGDAN-CRISTIAN**

**Videoarta : De la literatură la scenariu / Bogdan-**

Cristian Drăgan. - Craiova : Universitaria, 2012

ISBN 978-606-14-0494-0

7.01

Apărut: 2012

**TIPOGRAFIA UNIVERSITĂȚII DIN CRAIOVA**

Str. Brestei, nr. 156A, Craiova, Dolj, România

Tel.: +40 251 598054

Tipărit în România

## PREFAȚĂ

Bogdan-Cristian Drăgan este unul dintre puținii autori de spectacole de la noi care practică intens și cu egal succes arta teatrală și pe cea cinematografică, uneori combinându-le în forme de videoartă. S-a născut la București în anul 1956 și a absolvit succesiv facultățile de Relații Economice Internaționale și Regie de Film și TV, ultima la clasa profesorilor Dan Pița și Valeriu Moisescu.

Filmele sale s-au bucurat de aprecieri favorabile atât în țară cât și în afara ei, cel mai important, lung-metrajul "Cortul"(1998), cu Victor Rebengiuc, Claudiu Bleonț, Ilie Gheorghe, Valer Dellakeza, Cristian Iacob și Anca Dinu, fiind selecționat la festivalurile internaționale de la Cottbus și Cairo.

Înainte de acest film, Bogdan-Cristian Drăgan mai realizase pelicule de celuloid sau video, toate premiate, fie de UCIN ("Plecarea în străinătate") sau DaKino("Cei uitați"), fie la festivaluri internaționale precum cele de la Dresda ("Cooking") sau Dessau ("Poveste din cartierul de Est").

Totuși, în 1995, după susținerea lucrării de doctorat cu o teză despre arta video, Bogdan-Cristian Drăgan se întoarce către teatru, și, simultan, predă la UNATC cursuri de regie de film și televiziune. Montează piesă după piesă la Teatrul Național din Craiova, unde pune în scenă Cehov, Strindberg, Haim, Voiculescu și participă cu filme video sau montări multimedia la ultimele patru ediții ale Festivalului Shakespeare desfășurate la Craiova. A montat în Serbia două piese : "Relatare despre moartea mea" de Gabriel Chifu, pentru care a obținut Premiul special al juriului la Festivalul de Teatru Clasic de la Vârșeț și "Castelul orbilor", după un scenariu propriu, inspirat de opera poetului Gellu Naum.

Mi-a rămas în memorie spectacolul cu piesa „Bolnavul închipuit”, montat de Bogdan-Cristian Drăgan la Teatrul “ Elvira Godeanu”, un spectacol postmodern viu, antrenant, actual, rafinat și cu umor.

Totodată, Bogdan-Cristian Drăgan este profesor asociat la Departamentul de Arte al Universității din Craiova, unde predă cursurile de „Arta actorului de film” ,“Analiza textului dramatic” și “Practica spectacolului teatral”.

Bogdan-Cristian Drăgan este și dramaturg cu pisele scrise și montate la Teatrul “Elvira Godeanu” din Târgu Jiu, “Revolta de pe urmă a Evei Braun” și “Bietul John”, piese intertextualiste, postmoderne.

Experiența sa de dramaturg-scenarist s-a întregit în perioada de lucru la serialul radiofonic “Piața Rotundă”, produs și difuzat în România de BBC și premiat la festivalul de specialitate din New York. De altfel, Bogdan-Cristian Drăgan a realizat și scenariul și regia la filmul serial “Imagini”, produs de același prestigios BBC.

În prezent, Bogdan-Cristian Drăgan lucrează în televiziune, unde a realizat peste o sută de videofilme de scurt metraj, reportaje sau talk-show-uri.

Acest curs despre videoartă și scenariu, publicat de Editura Universitaria din Craiova, structurat pe eșafodajul lucrării de doctorat, la susținerea căreia am asistat, este profund original și sunt convins că va constitui un foarte util instrument de studiu pentru studenții Departamentului de Arte, dar și o lectură agreabilă pentru oricine este interesat de arta video sau de scenarii.

Horia Gârbea

## ARGUMENT

Scurta lucrare de față se dorește a fi un curs practic, interactiv, destinat, în primul rând, studenților mei de la Departamentul de Arte al Universității din Craiova, cărora le predau, de aproape zece ani, cursurile “Arta actorului de film” și “Analiza textului dramatic”, dar și oricărui cititor dornic să se apropie de problematica videoartei (istoric, forme de expresie artistică, scenariu etc).

Lucrarea este structurată în două părți :

În prima parte este analizat fenomenul postmodern global, intertextual al videoartei, inclusiv mai multe studii de caz născute din experiența proprie de creator în domeniu, pentru ca, în partea a doua, să ofer cititorilor câteva texte literare pentru a fi transformate în scenarii. Textele literare au fost concepute în așa fel încât să se preteze cel mai bine transformării lor în scenarii, de scurt sau lung metraj, descoperirii unor legi de compoziție internă specifice videoartei.

Consider că cititorii, interesați de film și scenaristică, vor avea astfel la dispoziție instrumentele de lucru, stratul original, pentru a-și crea propriile creații video, care au întotdeauna inclusă în substanța proprie interactivitatea.

Pentru mai buna receptare și transformare a textelor literare în scenarii am oferit, la începutul părții a doua, câteva “norme metodologice” de decodare, care pot fi folosite de cititori sau nu. Cu cât mai multe variante, cu atât mai bine !

Scriitura acestei lucrări s-a supus voii celor trei trăsături definitorii ale videoartei: alteritatea (grefarea conceptelor pe un strat literar original preexistent, pe care îl alterează), interactivitatea (în partea a doua pot exista multiple interpretări, al căror feedback se va materializa într-o multitudine de scenarii) și efemeritatea (în condițiile actualei evoluții a „lumii digitale”, peste câțiva ani, cele scrise aici vor cădea, probabil, în desuetudine).

Lucrarea a fost concepută a fi scrisă într-o manieră intertextualistă, postmodernă.

O parte din prima parte a acestui curs se regăsește și în lucrarea mea de doctorat, intitulată: „O artă la începuturile ei experimentale: VIDEOARTA”, conducători științifici Profesor Universitar dr. Manuela Cernat și regretatul Profesor Universitar dr. Florian Potra.

Bogdan-Cristian Drăgan

## **PRIMA PARTE: VIDEOARTA, FENOMEN POSTMODERN GLOBAL**

### **Capitolul 1**

#### **Introducere în problematica videoartei**

##### **I.1.1. Definiție, clasificare, caracteristici, scurt istoric**

Arta video sau VIDEOARTA apare în formele sale incipiente în anii 60-70 (Wolf Vostell este primul artist care a încorporat un televizor în lucrarea sa "Black Room Cycle") și, la vremea aceea, își propunea ca, prin intermediul camerei video sau al imaginilor reproduse, să exprime ceea ce celelalte arte nu puteau exprima.

La începuturile sale, se încerca realizarea pe o operă preexistentă (primul strat de imagine) a unor complexe și sugestive eșafodaje modificatoare, care, folosind proiecția video, să irradieze imagini multiplicat la infinit, prin distorsiuni, variații de intensitate și de culoare, supraimpresiuni multiple, graffiti, citate iconoclaste etc.

Ulterior, fenomenul videoartei devine tot mai complex, autonomizându-se și luând forme multiple de manifestare : videoinstalații, videoscultură, videoteatru, videopictură, artă video naivă (fenomenul "black box" sau dicteul automat), videoartă publicitară, video politică, videoartă digitală etc.

Videoarta își clamează apartenența la artă prin chiar includerea explicită a cuvântului "artă" în substanța semantică a noțiunii. Dar putem afirma cu certitudine că este așa ? Este videoarta îndreptățită să aspire la statutul de artă ?

După cum putem constata, istoria se repetă : dacă la începutul secolului XX, Ricciotto Canudo avea revelația unei arte-cinematografică-care le îngloba pe toate celelalte, nutrită simultan din "artele imobile" și din cele "mobile", din "artele timpului" și din "artele spațiului", din "artele plastice" și din "artele ritmice", dacă, așadar, o distracție, considerată până la acel moment drept "bâlci", era ridicată la statutul de artă, fiind așezată în ipoteticul tabel al artelor în poziția a șaptea, de ce nu am accepta existența unei arte de supersinteză, caracteristică secolului XXI ?

La apariția sa, în anii 60 - 70, videoarta avea un statut extrem de incert; era asimilată de majoritatea teoreticienilor cu filmul experimental și nu i se recunoștea autonomia. Fenomenul nu este nou : cinematograful a fost și el privit, la începuturile sale, ca o anexă a avangardei altor arte, iar în literatură, Sklovski și alți formalști, de la Jakobson la Brik, avându-i ca aliați pe futuriștii ruși, au polemizat furibund cu "estetica clișeelelor", în apărarea autonomiei celei de-a șaptea arte.

Încercarea clasificării formelor de videoartă este dificilă datorită genurilor "hibride", care s-au suprapus, uneori anarhic, peste cele inițial apărute.

În primul deceniu de existență, 1960-1970, videoarta nu a putut atrage atenția în mod semnificativ, televiziunile, cu foarte rare excepții, nedorind să o difuzeze și nici muzeele importante să achiziționeze sau să expună videoartă. Abia în anii 80, videoartiștii s-au putut impune în mod decisiv, o dată cu apariția noului val al semioticii și psihanalizei, care au oferit un suport teoretic și motivațional videoartei.

Chiar și în era postmodernă existau confuzii cu privire la identitatea videoartei, ea fiind inclusă într-o nebuloasă cultură video, lipsită de criterii estetice unitare, caracterizată ca fiind populistă, contestatară și vulgară.

Videoarta a mai fost percepută inițial ca o amenințare, considerându-se că promova o formă de anticultură, în sens ionician, opusă instituțiilor și elitelor culturale ale vremii. Primii ani ai videoartei au fost caracterizați de eterogenitate, fiecare videoartist preluând, într-o măsură mai mare sau mai mică, din estetica artei stratului originar pe care erau grefate imaginile video.

Alterarea stratului originar prin “coruperea” sa estetică cu ajutorul imaginilor video “corupătoare”, se materializa în opere artistice atât de diverse, încât descurajau orice efort sistematic de definire și clasificare. Această situație s-a schimbat atunci când valoarea artistică a lucrării video, privită în întregul ei, a reușit să depășească valoarea artistică a stratului originar din care își trăsese seva până atunci.

Dezideratele videoartei au fost confundate de mulți critici - în anii 70 – cu mișcarea politică liberală de democratizare a televiziunilor prin crearea unei anticulturi media alternative, ceea ce era fals.

Videoarta milita pentru implicarea emoțională interactivă, prin intermediul televiziunii, mesajele sale fiind implicite, uneori metaforice, esopice și nu aveau nimic de-a face cu estetica formală. Era o artă independentă politic, contestatară, pusă pe scandal și pe epatare elitele societății de consum și ale lumii academice de factură conservatoare. Nu se identifica nici cu modernismul ortodox, nici cu instituția televiziunii.

Totuși, în mare, putem individualiza următoarele forme de videoartă:

1. Videofilmul prelucrat: este filmul ale cărui imagini și sunete au fost modificate în procesul de postproducție suficient de semnificativ pentru ca produsul astfel rezultat să poată fi considerat un alt film, fundamental diferit de stratul filmic originar.

2. Videoinstalația: este opera tridimensională interactivă, care include imagini video proiectate din afara ei sau integrate în substanța ei, prin intermediul unor monitoare, care fac parte nemijlocit din concepția plastică a formei sale. Suportul imaginilor video poate fi practic orice.

3. Videoteatrul: este manifestarea de tip teatral în care, pe ecrane mobile, neconvenționale se creează o relație interactivă între actorii reali și imaginea lor de pe ecran, în direct, în fața mereu altor spectatori.

4. Videopictura: este pictura cu imagini video în mișcare pe un suport static sau dinamic, expus într-un spațiu public.

5. Videosculptura : asemănătoare videoinstalației, diferă de aceasta prin proporția imaginii video încorporate, prin natura convențională a materialului original și printr-un grad mai redus al interactivității.

6. Videoclipul muzical : formă de videofilm muzical de scurtă durată, în care prestația muzicală a protagoniștilor este modificată de componenta video și de reacțiile anticipate ale spectatorilor, printr-un proces de de-compunere.

7. Videoarta publicitară (incluzând și videoarta politică): forme de videoartă propagandistică și comercială, care modifică imaginea originală a unui produs, serviciu, candidat, politician, pentru a le face mai ușor vandabile.

8. Reportajul video al unor situații speciale : filmele video care surprind în flagrant evenimente excepționale- revoluții, războaie, erupții etc- și care, ulterior, sunt modificate, potrivit ideologiei și sensibilității artistului.

9. Videoarta naivă sau involuntară : este filmul de tip familial sau cameră de supraveghere („black box”), care surprinde întâmplător un eveniment inedit și care, prelucrat, poate căpăta o semnificație artistică.

10. Televiziunea interactivă, în anumite situații : este emisiunea de tip talk-show, care prin procedee alteratoare modifică o imagine publică.

11. Videarta digitală on-line :este videoarta de tip you tube sau face book, destinată postării pe net și expusă astfel public, supusă unui permanent proces de alterare prin modificarea sa de cei capabili să o acceseze.

12. Videoarta religioasă :este manifestarea religioasă, care, prin intermediul imaginilor video, încearcă să convertească prin inducerea unei stări de transă.

13. Videoarta terapeutică:este arta video care încearcă să vindece prin intermediul filmării în corpul uman sau animal sau care creează spectacole destinate terapiei în grup, tratează alienările prin inducerea unei „realități” noi, propice vindecării.

Combinațiile dintre aceste forme de bază sunt practic egale cu combinații de treisprezece forme luate câte treisprezece, dar, în această lucrare nu mă voi opri decât la studierea formelor de bază ale videoartei. Pentru deplina înțelegere a felului în care arată cele treisprezece forme principale ale videoartei, am considerat necesar să le descriu într-un amplu studiu de caz, într-un capitol separat, pornind de la o temă comună, un fapt divers real: poluarea râului Tisa cu cianuri, deversate accidental de un combinat de exploatare a aurului din Baia Mare și dezastrul ecologic produs.

De asemenea, am considerat util să descriu propria mea experiență în domeniu.

Videoarta a contestat, încă de la apariție, "dictatura" filmului "bogat", de tip hollywoodian, adresându-se, cu precădere, noilor "tineri furioși", dornici să epateze burghezia producătorilor omnipotenți și vedetelor capricioase și indecent de bine plățite.

Ținta predilectă a ironiei sale sînt vechile tabuuri cinematografice americane (în special personajele lui Disney), monștrii sacri ai anilor 60 introduși, printr-un montaj iconoclast, în creații postmoderne. Spre exemplu, pianul, ca obiect, reprezentant de seamă a modului de viață burghez, a fost disprețuit și tratat ca atare, în timp ce obiectele umile ale societății de consum au fost puse la loc de cinste: ambalajele de bere, floricelele de porumb, sticlele de plastic și alte asemenea fac adesea materia primă a videoartiștilor de pretutindeni.

Videoarta tinde să recupereze blasfematoriu eroi ai vechilor filme și seriale americane. Se extrag, fără nici o reținere, imagini devenite aproape simboluri naționale din diferite filme și seriale, se remontează după o sintaxă total diferită, care de-structurează originalul, manipulând un medium-televiziunea-deja recunoscut ca fiind, la rândul său, manipulator.

Lucrările videoartistei Dara Birnbaum sunt revelatoare în acest sens : ea se folosește de personajele din „Wonder Woman” și de serialul TV “Kojak” pentru a de-structura și crea o nouă realitate filmică, opusă imaginii tradiționale a celor doi eroi fixată în ochii și conștiința publicului american din anii 70.

Mișcarea hippie a influențat, la rândul său, videoartiștii, care apelau frecvent la consumul de droguri și la refuzul oricărei constrângeri. Viziunile născute din consumul de droguri, ca materie inspiratoare pentru unii dintre videoartști, au avut la bază „teoria razelor”, enunțată în anii 70 de videoartistul Michael Shamberg. Potrivit acestei teorii, razele sunt imagini invizibile ale subconștientului, proiectate pe realitatea externă, care devine astfel un uriaș ecran. ”Razele” reprezintă distorsiunile inevitabile ale realității, datorate alterării percepției din cauza consumului de substanțe halucinogene.

Razele video au ca sarcină subjugarea audienței prin hipnoza declanșată de imagini și prin reacțiile sale materializate în video feed back. Razele erau destinate unificării forțelor misterioase ale universului. Se aștepta declanșarea unei revoluții „psihocibernetice”, după cum a denumit-o același Shamberg. Această teorie ne pare astăzi destul de naivă, deși nu i se poate nega rolul în preluarea unor imagini inspirate din transa declanșată de consumul de droguri.

Contextul apariției videoartei a fost marcat de un mediu politic deosebit de favorabil tuturor mișcărilor artistice contestatate, mai ales în S.U.A.: războiul din Vietnam, discriminarea rasială, consumul de droguri, înfruntările violente cu poliția, ascensiunea televiziunilor și creșterea puterii lor, corupția și politicianismul au fost tot atâtea premize favorabile nașterii videoartei. Contestarea avea două ținte predilecte :societatea de consum și arta instituționalizată. Cele mai mari corporații erau în căutarea unei noi imagini, mai umane, mai ecologice, sindicatele erau în declin, se năștea dictatura corectitudinii politice americane, implicit totalitaristă și rigidă, care a culminat cu instituirea discriminărilor pozitive.

Televiziunea a fost privită inițial de videoartiști ca un medium opus, ostil, de care te folosești negându-i principiile, pentru a recrea o imagine rebelă, interactivă, efemeră, care să nu aibă nimic în comun cu televiziunile instituționalizate în spatele cărora stau politicienii finanțatori veroși și corupți.

Majoritatea videoartiștilor includeau în opera lor o atitudine politică manifestă, de sorginte anarhică. Ei se considerau, mai întâi, activiști pe tărâmul luptei politice și abia apoi promotorii unei noi arte. Această atitudine nu a putut dura, deoarece videoartiștii, în ciuda activismului lor politic și social manifest, erau artiști în cel mai deplin înțeles al cuvântului.

Acceptarea operelor lor, în anii 80, în așezăminte culturale instituționalizate-muzee, săli de spectacole, televiziuni-demonstrează că videoarta și-a câștigat statutul de artă autonomă, recunoscută între celelalte arte, iar operele celor mai importanți videoartiști fac astăzi parte din antologii, se studiază la orele de istoria artelor și sunt expuse în prestigioase muzee ale lumii.

Pentru majoritatea videoartiștilor, o încadratură echilibrată este o ofensă, urmărirea unui fir narativ clasic, un nonsens, racordurile, simple "răsfățuri formaliste". Computerul devine zeul omnipotent al montajului video, butoanele se substituie "foarfecelui poetic", uneori cu cinism, alteori cu teamă, dar întotdeauna cu speranța declarată de a sparge vechile tipare.

"A descifra un mesaj înseamnă a percepe o formă simbolică": numeroasele supraimpresiuni de care abuzează videoarta își au suportul motivațional în natura retroactivă a palimpsestului de imagini subconștiente, care reînvie vechile senzații depozitate în memoria afectivă a artistului. În felul acesta, "producțiile video exemplifică într-o manieră deosebit de sugestivă dihotomia postmodernă dintre strategiile disruptive ale avangardei și procesele prin care astfel de strategii sînt absorbite și neutralizate".

Printre precursorii videoartei trebuie citați artiști importanți, veniți din teatru sau cinema (ceea ce justifică evoluția ulterioară a videoartei), cum ar fi : Nam June Paik (format în Japonia și Germania), Michael Snow, Shirley Clarke, Bob Wilson, Claude Toney, artiștii formați în jurul școlii de la Dessau (Germania), Andy Warhol, Peter Campus, Ira Schneider, Frank Gillette etc. O menține specială pentru cineaștii de mare notorietate care au inclus în filmele lor "clasice" secvențe de videoartă de o mare expresivitate artistică (Este de ajuns să citez cazul lui Oliver Stone și faimoasele sale filme "Născuți asasini" și "JFK").

Privind retrospectiv relativ scurta istorie a videoartei, s-ar părea că aceasta nu are mari șanse de a-și crea forme proprii de expresie, din moment ce imaginile, sunetele, formele sale fundamentale și modul lor de organizare sînt împrumutate de la celelalte arte, fiecare invenție dovedindu-se a fi, la o cercetare mai atentă, o pseudoinvenție, o preluare manieristă din avangarda celorlalte arte.

Din fericire pentru soarta videoartei, situația nu este chiar atît de tragică : înainte de toate, mediile electronice creează posibilități nebănuite de dezvoltare. Realitatea virtuală poate oferi mijloace proprii videoartei, dar, în același timp, o poate și distruge estetic. Vom asista la combinații "scandaloase" de imagini și sunete, care într-o manieră agresivă se vor folosi de toate tabuurile existente sau inventate special, pentru a uni într-o realitate virtuală înfricoșătoare oameni, locuri și sentimente incompatibile.