

# DOCTOR HONORIS CAUSA





**Universitatea din Oradea**  
acordă titlul de  
**DOCTOR HONORIS CAUSA**  
Domnului Prof. univ. dr.  
**OLIVER GRAU**  
Danube University Krems









"Concordia res crescunt"



ROMÂNIA  
UNIVERSITATEA DIN ORADEA



*In nomine*  
*Senatus Universitatis Varadiensis,*  
*Praesidens Senatus Sorin Curilă,*  
*Professor Publicus Ordinarius,*  
  
*summo omnium plausu decrevit ut*  
*excellentissimus atque illustrissimus vir,*  
  
*Professor Publicus Ordinarius*

**OLIVER GRAU**

*Honoris Causa in Corpus Doctorum*  
*huius Universitatis reciperetur.*

*In cuius rei fidem hoc Diploma ad omnium*  
*quibus expedit notitiam conscribendum iussit.*

*Datum* **26.05.2014**

*Urbs Varadinum*

*Praesidens Senatus*  
*Sorin Curilă*



*Rector Magnificus*  
*Constantin Bungău*

Seria: 465

"Concordia res crescunt"







ROMÂNIA  
MINISTRY OF NATIONAL EDUCATION  
UNIVERSITY OF ORADEA  
UNIVERSITY SENATE

Address: C.P. no.114, 1 Post Office Oradea, Str. University no. 1, Oradea, Romania

Phone: +40 259 408114 or 408491 Fax: +40 259 432789

e-mail: [senat.presidente@uoradea.ro](mailto:senat.presidente@uoradea.ro) or [cancelar.general@uoradea.ro](mailto:cancelar.general@uoradea.ro)

Homepage: [www.uoradea.ro](http://www.uoradea.ro)



Nr. 3250/26.03.2014

Dear Professor **Dr.habil. Oliver GRAU**,



I have the honour and great pleasure to inform you that the Senate of the University of Oradea has decided to confer upon you the degree of Doctor Honoris Causa. The awarding ceremony will be held in the Aula Magna of the University of Oradea on the 26<sup>th</sup> of May 2014.

We are looking forward to your presence.

Yours sincerely,

**Univ. Prof. Dr. Sorin CURILĂ,**

President of the Senate of the University of Oradea



**LAUDATIO**  
**în onoarea Domnului Prof. univ. dr. Oliver Grau**  
cu ocazia decernării titlului de  
**DOCTOR HONORIS CAUSA** al Universității din Oradea



**PROPOSITO**

Domnule Rector,  
Domnule Președinte al Senatului Universității din Oradea,  
Stimați membri ai Senatului și ai comunității academice orădene,  
Doamnelor și domnilor decani,  
Onorați invitați din țară și străinătate,  
Dragi colegi,  
Iubiți studenți,  
Doamnelor și domnilor.

Propunerea făcută de către consiliul Facultății de Arte și pe care Senatul Universității din Oradea a aprobat-o în ședința numărul 34 din data de 28.10.2013, de a-i conferi domnului Profesor Oliver Grau înaltul titlu de Doctor Honoris Causa prin Hotărârea numărul 41 din data de 26.05.2014, a avut în vedere contribuțiile științifice și profesionale de excepție, înaltul prestigiu profesional, precum și relațiile speciale ale Domniei Sale cu Departamentul de Arte Vizuale. Personalitatea științifică și academică a profesorului Oliver Grau se află în primele rânduri ale culturii mondiale de azi, savant de renume internațional și cercetător în domeniul artă și mass-media, o figură de seamă al noului domeniu *Știința Imaginii*, Domnul profesor Grau a început colaborarea cu Departamentul de Arte Vizuale, Facultatea de Arte, Universitatea din Oradea în anul 2012, în cadrul Festivalului internațional de artă video, Video Art Event - a treia ediție cu titlul curatorial "Sign Out", organizat de Departamentul de Arte Vizuale al Facultății de Arte.

Domnul Oliver Grau are intenția să sprijine în continuare participarea Universității din Oradea ca parteneră în cadrul unor echipe de specialitate și de cercetare, care se vor derula prin intermediul unor programe cu fonduri Europene.

## CURRICULUM VITAE

### Date biografice:

Prof. univ. dr. Oliver Grau s-a născut în 24.10.1965. Locuiește în Austria, Steiner Landstrasse 97, 3504 Krems-Stein. Este căsătorit, și are un copil. Deține titlul de profesor universitar doctor în Știința imaginii și este cunoscător al limbilor: germană, engleză, italiană, latină și franceză.

Între 1988-1994 a studiat istoria artei, literatura italiană și economia la Universitățile din Hamburg, Siena și Berlin.

Între 1989-1990 a urmat un an universitar la Universitatea din Siena sub îndrumarea lui Luciano Bellosi.

În 1995 obține titlul de M. A. în Istoria Artei la Universitatea din Hamburg, sub îndrumarea profesorului Martin Warnke.

În 1998 obține o bursă de studiu a Fundației Rotary.

În perioada 1998-2005 este cercetător și membru al colectivului academic al Institutului pentru Istoria Artei de la Universitatea Humboldt din Berlin, cu proiectul: *Istoria și teoria mediului virtual*, realizat împreună cu profesorul Horst Bedekamp între 1998-2001, finanțat de Fundația Germană pentru Cercetare (DFG).

În 1999 devine doctor în Istoria Artei cu o disertație despre *Arta Imersivă*, sub îndrumarea profesorilor Horst Bedekamp și Friedrich Kittler.

Tot în 1999 susține un ciclu de conferințe în Japonia în calitate de cercetător invitat al ATR Lab.

În 200 este membru fondator al *Metadatabase Prometheus* [www.prometheus-bildarchiv.de](http://www.prometheus-bildarchiv.de).

Între 2001-2005 conduce proiectul de cercetare *Arta Imersivă*, finanțat de DFG.

În perioada 2000-2005 devine membru al Academiei de Științe Berlin-Brandenburg, membru al grupurilor de cercetare *Reprezentarea, Puterea gândirii în Științele Bio și Archive*.

Din 2000 până în prezent conduce proiectul *Bazei de date a Artelor Vizuale* (asigurând concepția științifică și dezvoltarea secțiunii Arta Digitală).

În 2002 i se oferă (dar refuză) calitatea de profesor asistent al Universității din Bayeruth. Tot în 2002 susține un ciclu de conferințe în SUA și dezvoltă o nouă temă de cercetare în Istoria Artei Media.

Între 2002-2005 este profesor invitat la Universitatea de Arte din Lintz și susține cursuri pentru studenții americani la Lexia International.

Între 2003-2004 este consultant pentru programul MA/MFA *Istoria Artei și Studii Culturale* de la Universitatea din Leeds.

În 2004 primește titlul de *habilitation (venia docendi)* al Universității de Arte din Lintz, Austria, pentru teza cu titlul: Transformarea Imaginii: concepte de evoluție și progres în Istoria imaginilor Artei Media).

În 2004-2005 este profesor invitat al Universității Siegen pentru Studii Media. I se oferă, în 2005, poziția de profesor plin la Universitatea Siegen pentru disciplina *Teoria și practica sistemelor multimedia*, dar refuză această ofertă. Susține, în 2005, un ciclu de conferințe în Brazilia. Din 2005 până în prezent activează ca profesor de Știința imaginii și șef de Departament la Universitatea Dunărea din Austria.

Între 2002-2005 este director al *Refresh!*, prima Conferință Internațională de Istoria Artei Media, Știință și Tehnologie, din Banff, Canada.

În 2006 devine membru al Comitetului Editorial a Jurnalului Internațional de Media și Politici Culturale, Marea Britanie, precum și membru al Juriului care va acorda premiul pentru dezvoltarea artei digitale *Lifetime* (Kunsthalle Bremen); susține un ciclu de conferințe în China.

În 2007 devine membru al Senatului Universității Dunării; în 2008 este primit în Comitetul Editorial al *JUNCTURES: Jurnalul pentru Dialog Tematic*, din Noua Zeelandă; în 2009 este membru al Comitetului *Societății Interdisciplinare de Știința Imaginii* și membru al Comitetului Editorial al *Rumbrief Fotografie*.

În 2010 este membru al Juriului *Flusser-Award*, cu prilejul Transmediale Berlin, și membru al Comitetului *Centrului de Cercetări Interdisciplinare în Științele umaniste, Artă și Tehnologie* de la Universitatea Adam Mickiewicz din Poznan, Polonia; în 2011 este membru al Juriului *ISEA*, Istanbul și membru al Comitetului Filialei din Sankt Petersburg al Institutului Rus pentru Cercetări Culturale, Machina Media; în 2012 devine membru al Comitetului Editorial al publicației *Revista de Estudios Globales y Arte Contemporaneo*.

### Principalele direcții de cercetare:

- Arta digitală și în diverse alte medii, în secolele al XX-lea și al XXI-lea
- Mediul vizual al anilor 1900
- Documentare și studii de arhivă
- Experiment și Avangardă în secolul al XX-lea
- Hibridizare, Cultura Vizuală și Video Art
- Istoria și mediul de transmitere al artei

- Cercetări de gen: de la Automat la Corpul Virtual
- Emoțiile și Media
- Cercetări Artistice

## Proiecte de cercetare finanțate de terți (enumerare selectiv):

- *Imaginea în secolul al XXI-lea*, Conferință și publicație – cu sprijinul BMWF & Country of Lower Austria, 2008-2010
- *Studiu asupra emoției* – Fundația Volkswagen și BBAW, 2002-2003
- *Arta Imersivă* – DFG-Deutsche Forschungsgemeinschaft, 2002-2005
- *Baza de date pentru Arta Virtuală* – Fundația Germană pentru Cercetare & Universitatea Dunării, 1999-2012
- *Istoria Artei și Teoria Mediului Realității Virtuale* – DFG-Deutsche
- *Arhive* – Young Academy of Science (BBAW), 2003-2005
- *Prometheus* – BMBF, Colaborare cu DVA, 2000-2004
- *Grant pentru publicația „Arta Virtuală”* – Universitatea de Artă din Linz, 2000
- *Telelecturile Danube* – BMWF, 2006-2008
- *Centrul Media* – Universitatea Humboldt din Berlin
- Cicluri de conferințe finanțate de Institutul Goethe și Forumul Cultural Austriac în: SUA 2002, Franța 2004, Suedia 2003, Canada 2005, Brazilia / Argentina 2005, China 2006, SUA 2006, Canada 2008, Canada 2008, Columbia și Italia 2008, Polonia 2008, Siria / Iordania 2010 respectiv China – Jocurile Olimpice 2008, Rusia 2010, Serbia și Ucraina 2011, România și Slovenia

## Conferințe prezidate (selectiv):

- *Privire spre secolul al XXI-lea* – A doua Conferință Internațională de Știința Imaginii: Mănăstirea Goettweig, Austria, 2008
- *Refresh! Prima Conferință Internațională de Istoria Mediului Artei, Știință și Tehnologie*, Banff, Canada, 2005
- *Conferința despre Antreprenorii europeni din Audiovizual*, film, Universitatea Dunării din Krems, Austria
- *De la Istoria Artei la Știința Imaginii*, Vila Vigoni, Como, Italia 2004
- *Cercetare asupra emoției I*, Vila Vigoni, Como, Italia 2002
- *Moștenirea Culturală Digitală* la Transmediala Berlin, Germania, 2002

## Premii și granturi (Selectiv):

- Invitație din partea Ministerului Economiei a Republicii Coreea de Sud pentru susținerea unei prelegeri la Summitul G20 „tech+forum 2010”
- Invitație de participare la programul oficial cultural a celei de a XXIX-a Olimpiade de Vară de la Beijing, Expoziția „Epoca sintetică – Media Art”, prelegere la Universitatea Tsinghua, 2008

- Premiul de onoare a Societății Universității Humboldt, 2004
- Premiul „Cartea Lunii”, Scientific American, 2003
- Premiul InterNationes al Fundației Institutului Goethe pentru traducerea lucrării „Arta Virtuală”
- Ales membru al „Academiei tineretului” (în cadrul Academiei Berlin-Brandenburg pentru Științe (BBAW) și al Academiei Leopoldine, 2001
- Grant al Fundației Rotary International

## **Recenzii:**

Deutsche Forschungsgemeinschaft (DFG), Fundația Națională pentru Știință (NSF, SUA), Fondul Național Schweizer (CH), Deutscher Akademischer Austauschdienst DAAD (D), Consiliul European pentru Cercetare ERC (EU), Max Planck Gesellschaft (MPG)

17

---

Doctor  
Honoris  
Causa

## **Membru în Comitetul Editorial al publicațiilor:**

- Jurnalul Internațional de Media și Politici Culturale, UK 2006
- Jurnalul IJ Art, UK
- Rundbrief Fotografie, 2009
- Jurnalul Internațional de Arte și Tehnologie, UK 2007
- Al Doilea Jurnal Internațional Nature pentru problema Creației Media, AUS
- 2009 Jordan Art Journal
- Imagini, Jurnal pentru Studii Vizuale în Europa de Sud-Est
- JUNCTURES, Jurnalul pentru dialog Tematic, NZ 2008,
- Revista de Estudios Globales y Arte Contemporaneo , E 2012

## **Membru al instituțiilor Academice:**

- Academia Berlin-Brandenburg pentru Științe (Ales în 2000-2005)
- Societatea Germană de Estetică
- College Art Association CAA
- Gesellschaft für Medienwissenschaften Kunsthistorikerverband Deutschland
- Deutsche Gesellschaft für Interdisziplinäre Bildwissenschaften
- Asociația Istoricilor de artă din Germania și Austria
- Grupul de Lucru „Frieda Ackerman” pentru Arta Electronică (ISEA)

## **Monografii și cărți publicate:**

- Virtuelle Kunst in Geschichte und Gegenwart: Visuelle Strategien, Reimer Verlag, Berlin 2001
- Virtual Art: From Illusion to Immersion (translation Gloria Custance), MIT-Press (4th edition), Cambridge/Mass. 2003. Translations appeared in China (2006) and in Brazil (2007); Serbia (2008) and will appear in Korean and Polish.

- Was ist es, das in uns schmerzt? Berlin Brandenburgische Akademie der Wissenschaften/Junge Akademie, DRV Erfurt 2003.
- Mediale Emotionen (with Andreas Keil): Zur Lenkung von Gefühlen durch Bild und Sound, Frankfurt: Fischer 2005
- MediaArtHistories (Ed.), Cambridge/Mass., MIT-Press 2007
- Translations appeared in Portugese (Brazil) and Mazedonian. (Russian, Korean and French, forthcoming)
- Imagery in the 21st Century (Ed.): Cambridge/Mass., MIT-Press 2011.

18

**Producții media / Noi instrumente științifice pentru studiul artei și arhivare:**

Doctor  
Honoris  
Causa

- *DVA-Baza de date pentru Arta Vizuală* www.virtualart.at - Surprinde evoluția rapidă a instalațiilor de artă digitală, începând cu 1999. Este axată pe arta imersivă, interactivă, telematică și genetică, folosește tehnologii open source și permite postări individuale ale lucrărilor artiștilor.
- *GSSG-Colecția Online de tipărituri Göttweig* www.gssg.at - Conține 30000 de tipărituri după lucrări din Renaștere și Baroc, digitalizate la înaltă rezoluție
- *MAHorg-Platforma MediaArtHistory* www.mediaarthistory.org - Platformă pentru Conferințe despre Istoria Artei Media, Știință și Tehnologie
- *Telelecturile Danube* www.donau-uni.ac.at/telelectures
- Serie de lecturi susținută la Muzeul Artei Moderne din Viena, cu audiență internațională interactivă.

**Expoziții Virtuale online** www.gssg.at (selectiv):

- *Das Geistliche porträt*, 2013
- *Künstlerporträts*, Expoziție virtuală, 2012
- *Das Barocke Thesenblatt*, Expoziție Virtuală, 2011
- *Theorie der Architektur, Barocke Architekturtheorie in Stift Götweig*, Expoziție virtuală, 2011
- *Barocke Bildertelkeit, personifikation, Allegorie und Symbol im Speigel Barocker Drugraphik*, Expoziție virtuală, 2010
- *Lieben und Leiden der Götter, Antikenrezeption in der Druckgraphik*, Expoziție virtuală, 2009

**Articole** (selectiv):

- *Technologies oft he Moving Image*, in: Christiane Paul (Ed.): A Companion to Digital Art, Wiley-Blackwell, New York 2014, (forthcoming).
- *Media Art Research: New international Structures fort he Digital Humanities*, : in Visual Studies Special Issue: Visual Archives in the Digital Age, Darthmouth (USA) 2014 (forthcoming).



- *ARCHIVE 2.0: Media Arts Impact and the Need for (Digital) Humanities*, in: Giselle Beiguelman (Ed.): (itau cultural), Sao Paulo 2014.
- *Neue Analyseinstrumente für die historisch vergleichende Bildforschung: Von der Druckgraphik des 17. Jh. Bis zur Medienkunst*, in: Kongress der b'sterreichischen Historiker 2012 (proceedings), Wien 2014 (forthcoming)
- *IMAGES ©-EVOLUTION: Image Science and Digital Humanities*, in: The Second International Conference on Transdisciplinary Imaging at the Intersections between Art, Science and Culture, Proceedings, University of New South Wales, Australia 2014 (forthcoming)
- *Our Digital Culture Threatened by Loss*, in: The World Financial Review, March April 2014, pp. 40-42.
- *New Perspectives for the (Digital) Humanities*, in: The Challenge of the Object, Congress Proceedings of the XXXth Congress of the International Committee of the History of Art. T, 1-3. Ed. by G. Ulrich Großmann/Petra Krutisch, Nurnberg 2014, pp. 990-994.
- *Gegenwartskultur vom Verlust bedroht*, Junge Akademie Magazin, Nr. 14. 2012, pp. 18-21.
- *The History of Telepresence: Automata, Illusion and Rejecting the Body // 200*, in: Jeffrey Kastner (Hg.): Nature - Documents of Contemporary Art, Cambridge: MIT-Press 2012, pp. 121-124.
- *H.Wglab obrazu*, in: Iwone Kurz (Ed.): Antropologia, kultury wizualnej, Warszawa 2012, pp. 671-679
- *„Phantasmagoric Visual Magic of the 18th Century and Its Afterlife in Media Art”*,  
International Journal of Cultural Research, The project of St. Petersburg, Branch of the Russian Institute for Cultural Research, 1(6), 2012, 101-110.
- *Media Art needs Histories and Archives: New Perspectives for the (Digital) Humanities*, Proceedings of the Encontro Internacional de Arte e Tecnologia(#ART), Anais do#10.ART Brasilia 2012, pp. 158-173.
- *Media Art's Challenge to Our Societies*, in: Oliver Grau and Thomas Veigl (Eds.): Imagery of the 21st Century, Cambridge: MIT-Press 2011, pp. 349-374.
- *Image Science & MediaArtHistories. New Infrastructures for 21th Century*, in: Gunther Friesinger, Johannes Grenzfurthner, Thomas Ballhaus (Eds.): Mind and Matter. Comparative Approaches towards Complexity, transcript, Bielefeld 2011, 29-37

**Prelegeri** (selectiv):

- MUNCHEN, Bayerischen Akademie der Wissenschaften, Zentrum Digitale Geisteswissenschaften: „VERLUST DER (DIGITALEN) GEGEN-WARTSKUNST : Bildwissenschaftliche Perspektiven & das Archiv 2.0 in den Digitalen Geisteswissenschaften“, eingeladener Abendvortrag, 10.06.2014
- LONDON: University of Westminster in collaboration with the Imaging Science Group of the Royal Photographic Society, International Conference: „All About Imaging“, Keynote, 22. 5. 2014.
- GRAZ, Universalmuseum Joanneum - Schloss Eggenberg & Alte Galerie, Arbeitskreistreffen der Leiter der Graphischen Sammlungen von Deutschland, Österreich und der Schweiz „Bildung und Vermittlung“, 09.-10.05.2014
- ROMA, Department of Philosophy, Communication and Performing Arts, University RomaTre, 29.04.2014
- BANGKOK, The 2013 International Symposium on Culture, Art and Literature (ISCAL2013), 07.11.2013
- MOSCOW, MediaArtHistories, Image Science & the Archive 2.0, PRO & CONTRA International Symposium Of Media Culture, Visual Splits: New Media Matters, Central Exhibition Hall "Manege", Keynote, 16.-19.10.2013
- RIGA, Contemporary (Media) Arts & the Humanities in our Democracies, 5th International Conference on the Histories of Media Art, Science and Technology, Plenary Lecture, 08.-11.10.2013
- PLYMOUTH, 360 Symposium, Plymouth University, "Strengthen the Humanities: Media Art Histories and the Archive 2.0, Keynote, 21.06.2013.
- BARCELONA, Department of Art History, University of Barcelona, Museum of Contemporary Art (MACBA), Conf: Critical Cartography of Art and Visuality in the Global Age. New Methodologies, Concepts, and Analytic Scopes, Keynote, 26.04.2013
- KOPENHAGEN, Opening lecture of the series "Bildwissenschaften and Visual Culture (2013-14), University Copenhagen with support from Goethe Institut, 29.03.2013.
- AACHEN, rwth Aachen, conference Exploring Virtuality, "Immersion und ihre Wirkung", Keynote, 04.11.2012. BERLIN, btk, "Bildräume - Raumbilder", 24.10.2012.
- BASEL, Kunstmuseum Basel, invited evening lecture in connection with the exhibition „Panoramen - vermessene Welt“, Conference Lecture, 27.09.2012.
- KREMS, Donau-Universität, Kongress der österreichischen Historiker, „Neue Analyseinstrumente für die historisch vergleichende Bildforschung“, 27.09.2012.

**Cursuri susținute:**

La **Universitatea Dunării** din Krems, Austria (din 2005, selectiv)

- Știința imaginii (MA, 4 semestre)
- Managementul imaginii (MA, 4 semestre)
- Istoria Artei Media(MA, 4 semestre)
- Media interdisciplinară (MSc, 4 semestre)
- Fotografie (MA, 4 semestre)
- Imagine și Știință (Program certificat, 1 FT semestru)
- Designul și managementul Expoziției (Program certificat, 1 FT semestru)
- Managementul colecțiilor digitale (Program certificat, 1 FT semestru)

21

---

Doctor  
Honoris  
Causa

La **Universitatea Siegen** (profesor invitat, 2005)

- Arta media telematică contemporană (curs)
- Arta Digitală: Media Art – un termen relativ (prelegere)
- Baze de date de imagini online: teorie și practică (curs)
- Media Imersivă (curs)

La **Universitatea de Artă din Linz** (profesor invitat, 2002-2003)

- Artele și imersiunea (curs)
- Artele telematice: teorie și practică (curs)

La **Universitatea Humboldt din Berlin** (1998-2005, selectiv)

- Arta digitală din 1960 până astăzi (seminar, 2004/2005)
- Trecento la Siena: Arhitectură – Pictură – Sculptură (Curs, 2003/2004)
- Experiențe Spațiale în Avangarda secolului al XX-lea (Universitatea din Linz, 2002-2003)
- Noi tendințe în Arta virtuală – Telematica, genetica, Interactivitatea (Lexia International, 2002)
- Revoluția Media în istoria artei (Humboldt University Berlin, 2000)
- Virtual Art: terminologia artei în mediul virtual (Humboldt University Berlin, 1999)

**Recenzii din presă și publicații de specialitate** (selectiv):

- Stuttgarter Zeitung, Der Mythos im Cyberspace, Nr. 100, 1997.
- Neue Zurcher Zeitung, Joachim Guntner: Mythomanen in Cyberspace, May 7, 1997, p. 33.
- Wall Street Journal, Matthew Mirapaul: World-Wide Views on the World Wide Web, Sept. 3, 1998, A20.
- Frankfurter Allgemeine Zeitung, Gottfried Kerscher: Eindruck, im Bild zu sein, Virtual Art History? Vorhaben - Versprechungen - Realitat, Mar. 24, 1999, p. N5.

- Süddeutsche Zeitung, Arno Orzessek: Hegels Flipper der Wirklichkeit, Mar. 24, 1999, p. 19.
- HUMBOLDT, Kunstgeschichte und Medientheorien der Virtuellen Realität, 4, Vol. 44, 1999, p. 9.
- Berliner Zeitung, Sebastian Preuss: Dem vernetzten Betrieb verschlossen, Jan. 26, 2000, p. 14.
- Frankfurter Allgemeine Zeitung, Barbara Basting: Zeitmalerei: Illusionismus in Cyberspace, Mar. 29, 2000, p. 5.
- Stuttgarter Zeitung, Hans-Joachim Graubner: Die Technik schafft Götter: Oliver Grau zu Virtual Reality und Bio Art im Wilhelmspalais, June 9, 2000, p. 30.
- Bremer Nachrichten, Welterfahrung durch den Bauch, Interview, Jul. 26, 2000.
- Frankfurter Allgemeine Zeitung, Bettina Erche: Und plötzlich blinzeln die Akteure. Die Kunstgeschichte hält den Film an: Eine Frankfurter Tagung zwischen Historiographie, Ästhetik und Technik, Oct. 25, 2000, p. N6.
- Süddeutsche Zeitung, Konrad Lischka: Zuhause im Him (Rezension), issue 52, 2001, p. V.
- Springerin, Hefte für Gegenwartskunst, Christiane Wettig: Virtuelle Kunst in Geschichte und Gegenwart, Wien (June-Sep.) 2001, p. 82.
- Kunst und Kultur, Kulturpolitische Zeitschrift der IG-Medien, Ludwig Seyfarth: Virtuelle Steine fallen nicht vom Mond (Review), issue 4, 2000, pp. 27-29.

## LAUDATIO



Cercetările sale științifice și de pionierat pun accent pe interferența dintre artă, știință și tehnologie. Contribuțiile sale deosebite sunt remarcabile pentru noul înțeles pe care îl capătă domeniul istoriei artei în relație cu noile media, cu știința, imaginea, artele și tehnologia. Este important de asemenea și efortul său neobosit de a construi o comunitate internațională de cercetători care să se ocupe de arhivarea în format digital a artei și a altor domenii umaniste.

Cercetarea științifică a domnului profesor Oliver Grau s-a concentrat pe studiul noilor arte media, pe conservarea digitală, precum și pe integrarea unor metode diferite, interdisciplinare folosite la examinarea culturii moderne.

Scrierile sale reflectă și generează un tip de înțelegere profundă a modului în care cultura contemporană este dezvoltată, făcând apel la informație, la precedente istorice, la felul în care manifestările artistice de azi sunt tributare mai mult sau mai puțin trecutului.

Interacțiunile complexe de discursuri și practici sociale, culturale, politice, economice, estetice, științifice și tehnologice care se identifică în constituirea artei contemporane capătă astfel o atenție deosebită, o atenție care se manifestă prin spirit critic constructiv din partea unui organism internațional compus din oameni de știință care provin dintr-o gamă largă de domenii, din istoria științei, istorie tehnologică, istoria artei, studii culturale, filozofie, sociologie, științe naturale și fizică etc.

Domnul profesor Oliver Grau introduce astfel în studiile sale o rigoare metodologică, un simț foarte dezvoltat de profunzime filosofică și o nouă perspectivă inter-culturală specifică tuturor cercetărilor și scrierilor sale. Cartea cea mai reprezentativă pentru toate aceste calități este *Arta Virtuală: De la Iluzie la imersiune* (MIT Press), care a devenit una dintre cele mai influente cărți de contextualizare istorică a artei și culturii digitale.

În secolul 21 imaginile digitale au devenit omniprezente și au contribuit la noi forme de vizualizare, "ordine de vizibilitate", la dezvoltarea unei noi forme estetice. Arta digitală reorganizează și transformă perspectiva noastră asupra

imaginii în moduri noi, se ocupă cu problemele urgente și fundamentale ale omenirii, cum ar fi revoluția bio, schimbările climatice, virtualizarea economiei sau revoluția mass-media care face accesibilă informația și imaginea în orice domeniu. Din păcate, arta digitală este încă departe de a beneficia de un sprijin semnificativ din partea instituțiilor culturale.

Integrarea artei digitale în structura actuală a artei necesită o mai bună înțelegere a naturii sale diferite, documentația sa, conservarea, colectarea și analiza riguroasă a relației dintre imagine și știință este obiectivul principal al domnului prof. Oliver Grau. Contribuția specială a dânsului este o abordare interdisciplinară a relației dintre imagine și știință, analizând artele media dintr-o perspectivă comparativă istorică.

24

Doctor  
Honoris  
Causa

Acest lucru permite dezvoltarea unui spirit critic de reflecție profundă cu contribuții deosebite referitoare la lumea imaginilor în diverse domenii. Cartea profesorului Oliver Grau (*Arta Virtuală. De la Iluzie la Immersiune*, MIT Press 2003), a fost inovatoare în acest sens. Acesta oferă pentru prima dată o comparație istorică în evoluția și teoria imaginii prin imersiune, precum și o analiză sistematică a triadei dintre artist, opera de artă și privitor în condițiile în care se dezvoltă arta digitală.

Publicația a fost selectată de către "Scientific American Book of the Month" și a fost recenzată în mai mult de 50 de țări, având peste 600 de citări. Lucrarea poate fi comparată cu "*Ce vor imaginile?*" (*What Do Pictures Want?*) a lui W.J.T. Mitchell, este cartea cea mai citată în Istoria Artei din întreaga lume începând cu anul 2000, o carte inovatoare și ambițioasă pentru că explorează istoria din antichitate până în timpurile noastre.

Urmărind aceste rădăcini avem o imagine panoramică a secolului al 19-lea în legătură cu impresionismul, filmul și experimentul în arta timpului nostru.

În prezent, cartea a apărut în a patra ediție, a primit recenzii foarte bune și un public internațional în creștere, foarte multe traduceri finalizate (inclusiv unul mai recent, în limba chineză). Pe această temă a fost editat și un curs intitulat "Mediale Emotionen" (2005, co-editat cu Andreas Keil) un alt studiu care exemplifică angajamentul său față de studiul interdisciplinar și comparativ al lucrărilor de artă din mai multe secole.

Profesorul Grau, în temele sale de cercetare, se concentrează pe istoria și teoria Media Art din secolul al 17-lea-până în secolul 21, pe imagini imersive și emoție, precum și pe interfețele critice și creative, pe ideea de cultură, de teleprezență și de viață artificială. De exemplu, profesorul Grau a încercat să depășească interpretările obișnuite abordând într-un mod unic mass-media,

bazându-se pe cercetarea iluziilor perceptive. A introdus de asemenea noi concepte, cum ar fi: “polysensuality”- polisenzualitate, potențialul de

sugestie, imagine a spațiului, observație individuală și evoluție vizuală mass-media.

Profesorul Oliver Grau s-a străduit să-și extindă activitatea teoretică, luând distanța critică față de lucrările lui Ernst Cassirer, Erwin Panofsky și Hal Foster, printre alții. În plus, studiile domnului profesor Oliver Grau descriu legături captivante între arhitectură și imaginile în mișcare, precum și imersiunea în istoria filmului.

Foarte importante sunt proiectele de cercetare derulate sub patronajul Academiei de Științe din Berlin-Brandenburg și Leopoldina sau a Academiei de vară susținute de Fundația Volkswagen. Alte proiecte de cercetare sunt finanțate de către Consiliul Australian de Cercetare (ARC) și de Fondul austriac de Știință (FWF). Un număr de publicații rezultat din două proiecte de cercetare este finanțat din fondurile Fundației Germane de Cercetare “Deutsche Forschungsgemeinschaft” DFG .

În plus față de munca de pionierat și excelență a profesorului Oliver Grau realizată în domeniul artelor și culturii digitale, dânsul a lucrat în mod sistematic pentru a dezvolta o infrastructură și o comunitate academică intelectuală de prestigiu, care să permită și să susțină cercetări viitoare prin intermediul studiilor de doctorat. Cu ajutorul a câtorva sute de mii de dolari din fondurile de cercetare, a lucrat neobosit vreme de mai mulți ani, obținând resurse financiare de la Fundația Germană pentru Cercetare, Fundația Volkswagen, Ministerul Cercetării, din fonduri ale Fundațiilor canadiene și americane, etc).

Profesorul Oliver Grau a dezvoltat o serie de noi instrumente de arhivare a datelor și a imaginilor, instrumente inovatoare, interfețe “user-friendly” specifice nevoilor de cercetare interdisciplinară privind arta contemporană. Acestea au fost implementate cu succes în arhivele digitale, au fost create baze de date de artă virtuală precum “MediaArtHistory.org” - a cărui inițiator a fost.

Domnul profesor a lucrat în mod altruist la dezvoltarea unor instrumente și resurse documentare pentru tezele de doctorat, a promovat burse de cercetare și schimb intelectual și intercultural, a adus contribuții decisive ca un inițiator cheie al dezvoltării în domeniul cercetării artelor mass-media începând cu anul 2002.

Profesorul Oliver Grau a inițiat o serie de conferințe interdisciplinare cu de oameni de știință și cultură implicați în cercetarea științifică, artă și istoria media.

A fost președintele primei Conferințe Internaționale “Conference on the Histories of Media Art Science and Technology at the Banff Centre 2005“, al

Conferințelor de la Berlin în 2007, Melbourne în 2009, Liverpool în 2011, Riga în 2013 și va patrona și Conferința ce va urma la Montreal în 2015.

Conferința care a început în Banff a continuat în Canada în anul 2005 și a devenit de atunci o bienală de conferințe care a atras o audiență internațională remarcabilă, la care participă teoreticieni ai artelor și ai culturii, artiști și istorici de știință, tehnologie și noile media, precum și participanți din diverse domenii științifice și umaniste.

Volumul “MediaArtHistories“ editat la MIT Press 2007, este considerat un text fondator pentru o cercetarea interdisciplinară extinsă pe istoria artei mass-media și a primit mai mult de 20 de recenzii internaționale.

Profesorul a sprijinit colectarea studiilor din cadrul conferințelor, inclusiv bibliografiilor de specialitate, din arhiva “MediaArtHistories Online“ ([www.mediaarthistory.org / maharchive](http://www.mediaarthistory.org/maharchive)).

Aceste documente servesc ca sursă de cercetare primară pentru volumul editat de Grau sub titlul *Imagery in the 21st Century*, MIT-Press 2011, (*Imagini în secolul 21*), extins și în direcția interferenței contextuale dintre Imagine și Știință. Mai mult decât atât, profesorul Grau a organizat cea de a doua conferință internațională pe tema *Imagine și Știință* în Göttweig în 2008 și a introdus un nou format on-line interactiv de prelegeri și dezbateri cu experți de renume internațional, în 2006, format inclus în seria de conferințe cu titlul “Danube Telelectures“.

În ultimii 14 ani profesorul Grau a inițiat și a creat noi instrumente științifice pentru cercetarea interferenței și influenței dintre știința imaginii și domeniile umaniste digitale. El a început să dezvolte prima arhivă on-line la nivel internațional de artă digitală ( DVA - [www.virtualart.at](http://www.virtualart.at) ), în 1999 aceasta a devenit o arhivă digitală științifică complexă în domeniul amintit. DVA care are un rol de pionierat în ceea ce privește documentarea și cooperarea între artiștii mass-media, cercetători doctoranzi și studenți - aceștia sunt în număr de 5000 în acest moment, platforma având, pe lângă cei amintiți, încă 280 de colaboratori. În acest fel se păstrează informații prețioase, cum ar fi invenții artistice și brevete de interfață. Începând cu anul 2005, Grau a fost director al bazei de date a Colecției de Artă Grafică de la Göttweig Abbey, cea mai mare colecție privată de grafică din Austria, cu mai mult de 30.000 de lucrări, care cuprinde și opere ale lui A.Dürer, G.Klimt etc. ([www.gssg.at](http://www.gssg.at)). Domnul profesor Grau a dezvoltat noi strategii pentru a explora colecția de Göttweig Abbey, conservând informația conținută de lucrările originale prin scanarea acestora la o înaltă rezoluție digitală (78 de milioane de pixeli). Tot dânsul a pus și bazele unei pagini web de arhivare, dezvoltând astfel și conceptul de expoziție virtuală.



Profesorul O. Grau a fost de asemenea în fruntea celor care au creionat *curriculumul* pentru programul de master "Imagine și Știință", unul dintre cele mai cunoscute mastere din lume, în care a fost dezvoltat studiul interdisciplinar axat pe "MediaArtHistories" - acest program de studiu funcționează la "Danube University Krems" din anul 2000. În plus el a certificat și programul de licență *Managementul și colecția digitală CP*, ca o introducere în cunoașterea arhivării materialului vizual digital pe termen lung.

În anul 2005 prof. Grau a fost numit șef de catedră la Catedra de Știință a Imaginii de la "Danube University Krems" în semn de recunoaștere a contribuțiilor sale impresionante, al potențialului de creștere al domeniului emergent în țările vorbitoare de limba germană,

Ca rezultat al cercetărilor sale au fost facilitate diseminarea și producerea imaginilor contemporane, a metodelor de reproducere, ceea ce face ca importanța imaginilor mass-media să crească continuu într-o societate globalizată. Imaginile funcționează ca instrumente de comunicare și mass-media, sunt o informație esențială care permite societății noastre să facă față mai bine la expansiunea rapidă a cunoștințelor din orice domeniu. Deși aceste cercetări se bazează pe extensii metodologice preluate din istoria artei, ele au la bază o dezvoltare interdisciplinară care se conectează cu istoria științei, cu studiile de mass-media, cu studiile de psihologie, filosofie, studiile de comunicare, cu neuroștiința și studiul emoțiilor.

O încununare a eforturilor sale de a sprijini dezvoltarea domeniului de cercetare al Științei Imaginii în învățământul universitar s-a concretizat prin acordarea de burse la Departamentul cu același nume din cadrul Universității Dunărea din Krems "Danube University Krems" - o instituție internațională unică datorită cercetării și spiritului de inovare în stilul de predare, care este specializată în educația continuă avansată în domeniul științei imaginii. Sunt analizate imaginile din artă, originea lor, dezvoltarea și conservarea științei, a politicii și a economiei prin intermediul imaginilor în studiile interdisciplinare, acestea fiind strâns legate cu practica, iar facultatea are un grup internațional de cadre didactice compus din 90 de savanți recunoscuți.

Profesorul Grau a avut capacitatea uimitoare de a construi legături de colaborare între diverse discipline și cercetători, dar o importanță deosebită a avut-o dezvoltarea unui program de cercetare conceput pentru a fi inserat într-un program curricular coerent. A fost adoptată cu succes o programă curriculară de studii interculturale, imagine, știință, film și muzică.

Colaborarea dintre departamentul pe care îl conduce și Mănăstirea Göttweig este încorporată cu succes în curriculumul universitar prin integrarea studiului graficii originale din colecția bibliotecii Mănăstirii. Cercetarea și

predarea cursurilor timp de un deceniu s-a concentrat pe arta media (arta timpului nostru), pe arta contemporană, subiecte printre care amintim: Bauhaus, Fotografie, Avantgarda secolului 20 (inclusiv regizori ca Gance, Eisenstein și Tarkovski), Dada, Expresionismul, Surrealismul, Lumea Târgurilor: Artă, Natură, Artă & Emoții (care implică artiști moderni), Idei de evoluție și progres în Istoria Artei de la Vasari la GeneticArt (care implică artiști moderni) și Revoluțiile mass-media din Istoria Artei.

28

Doctor  
Honoris  
Causa

Profesorul O. Grau face parte din mai multe rețele internaționale de cercetare: în Statele Unite ale Americii, Europa, Asia (Coreea, Hong Kong, Singapore, China, Japonia), Brazilia Australia. Recent, el a dezvoltat cooperări și în Europa de Est (mai ales în Rusia, Slovacia, Slovenia, România și Ucraina). A fost invitat la mai mult de 250 de prelegeri și a ținut prelegeri la conferințe de nivel mondial, inclusiv în programul cultural al Jocurilor Olimpice de la Beijing și la Summit-ul G-20 de la Seul.

A primit numeroase premii, iar publicațiile sale sunt traduse în douăsprezece limbi (printre care coreeană și chineză). Este unul dintre istoricii de artă citat în H-Index. Rapoarte cu privire la cercetările sale au fost publicate în ziare și reviste importante ca: Scientific American, Nature, Der Standard, FAZ, NZZ, Die Zeit, WIRED, Art China, Svenska Dagbladet, Art Papers. Domnul profesor Oliver Grau este referent al unor fundații internaționale (DFG, FSN, SNF, MPG, DAAD) și membru al consiliului editorial la diverse reviste internaționale dintre care amintim: International Journal of Media & Cultural Politics; IJArt Journal; International Journal of Art and Technology; Rundbrief Fotografie etc.

Este, de asemenea, membru al consiliului unor societăți și instituții, cum ar fi: MediaArtHistories; Gesellschaft für interdisziplinäre Bildwissenschaften; Interdisciplinary Research Center, Adam Mickiewicz University, Poznan. A fost unul dintre primii membri aleși ai Young Academy of the Berlin-Brandenburg Academy of Science (BBAW) and the Leopoldina. Oliver Grau a stabilit colaborări cu mai mulți parteneri internaționali pentru principalele

sale domenii de cercetare. A colaborat cu Goldsmiths College, MIT Boston, UNSW Sydney, Sorbonne, New School NY, Tsinghuau, Beijing și Postech

University of Science and Technology, Korea, în ceea ce privește cercetarea în domeniul artei media, științei, a imaginii. În afară de aceasta, profesorul Grau a lucrat în parteneriat cu Universidade de Brasília, Berliner Technische Kunsthochschule, University Potsdam, și Computerspiele Museum din Berlin, pe tema artei imersive. Mai mult decât atât, profesorul Grau a dezvoltat instrumente științifice de colaborare cu School of Creative Media (SCM) la City University Hong Kong, University of California, San Diego, U.S.A,

University Bergen, Norway, și colecția de Artă Grafică din Göttweig Abbey sau colecția Werner Nekes.

Recent, profesorul O. Grau a inițiat, împreună cu mai mulți colegi, semnarea unei declarații internaționale, alăturându-i-se mai mult de 400 de oameni de știință și artiști de renume din 40 de țări, până în prezent. Declarația exprimă necesitatea unei documentații adecvate și a dezvoltării unor strategii de sprijinire și conservare a artei media ([www.mediaarthistory.org](http://www.mediaarthistory.org) / declarație). Oliver Grau continuă să exploreze dezvoltarea unor noi discipline care integrează Imaginea și știința urmărind să atingă o înțelegere riguroasă a noului în folosirea imaginilor în revoluția digitală, pentru integrarea sistematică necesară a cursurilor despre "Media Art" în mediile academice, universitare.

Obiectivul său este acela de a combina și construi o relație indestructibilă dintre teorie și instrumentele științifice care integrează strâns imaginea, știința și studiile imaginii vizuale pentru dezvoltarea pe plan internațional a mass-media a istoriei artelor, încurajând astfel noi înțelegeri ale artei digitale contemporane, artă care, actualmente, este încă prea puțin colectată de către instituțiile culturale și colecționarii de artă.

Prof. Gunalan Nadarajan  
Decan, Școala de Arte și Design.  
Universitatea din Michigan, USA



## ERGO



Pentru toate cele menționate, suntem deosebit de onorați să acordăm titlul academic DOCTOR HONORIS CAUSA al Universității din Oradea d-lui profesor universitar doctor Oliver Grau, ca semn de prețuire a realizărilor Domniei sale pe plan științific și profesional, ca un semn al recunoașterii incontestabilei sale valori științifice și umane, a contribuțiilor sale la dezvoltarea unor noi metode de predare în mediul universitar, la cercetarea și arhivarea digitală în cadrul comunității academice dedicată științei imaginii și cercetării științifice din domeniul artei media.

Apreciind cu profundă grațitudine și considerație activitatea Domnului profesor universitar doctor Oliver Grau, Senatul Universității din Oradea, întrunit în ședința din 26.05.2014, a hotărât să-i fie conferită Domnului profesor universitar doctor Oliver Grau, cea mai înaltă distincție academică, aceea de DOCTOR HONORIS CAUSA!

Oradea, 26 mai 2014

Vă invit, domnule profesor universitar Oliver Grau, să primiți, din partea Senatului Universității din Oradea, Titlul de Doctor Honoris Causa!



**COMISIA DE REDACTARE A LAUDATIO IN HONOREM  
PROFESSOR OLIVER GRAU:**

Prof. Univ. dr. Gunalan Nadarajah

Acad. Prof. univ. dr. Ioan-Aurel Pop

Prof. univ. dr. Sorin Şipoş

Prof. univ. dr. Sorin Curilă

Prof. univ. dr. Aurel Chiriac

Prof. univ. dr. Ioan Aurel Mureşan

Prof. univ. dr. Agneta Marcu

Conf. univ. dr. Gabriela Diana Bohnstedt Gavrilăş





**RECTOR MAGNIFICUS,  
PREȘEDINTELE SENATULUI AL UNIVERSITĂȚII DIN ORADEA,  
DISTINȘI MEMBRI AI SENATULUI,  
DRAGI STUDENȚI,  
DRAGI COLEGI ȘI PRIETENI**

35

## **LECTIO MAGISTRALIS**

Doctor  
Honoris  
Causa



**Complexitatea artei digitale și Impactul acesteia asupra Arhivării informației umaniste**

**Prof. Dr. habil . OLIVER GRAU,**

**la Universitatea din Oradea, 26 mai 2014**

De-a lungul ultimilor cincizeci de ani, Media Art a evoluat sub imperativele contemporaneității într-un mediu viu, dinamic. Deși există festivaluri organizate la nivel mondial, proiecte de colaborare, forumuri de discuții documentate, date de baze, Media Art este încă foarte rar colectată de către muzee și reprezintă abia un fragment din istoria artei, cu o accesibilitate relativ scăzută pentru public și pentru oamenii de știință. După cum știm, în comparație cu formele tradiționale de artă - pictura sau sculptura - Digital Media Art, are un potențial variat, foarte complex de exprimare și vizualizare; prin urmare, cu toate că piața de artă nu prezintă interes pentru acest domeniu, el a devenit, am putea spune, "arta legitimă a timpului nostru". Temele explorate de arta digitală generează provocări complexe pentru viață și societate, cum ar fi ingineria genetică, globalizarea și criza ecologică, explozia cunoașterii umane în știință, iar imaginea revoluționează mass-media, sondează și abordează economiile financiare virtuale, trecând cu viteza luminii spre la extreme cum ar fi, de exemplu, supravegherea comunicării interumane - pentru a numi doar câteva dintre ele.

Arta Media mizează pe un impact vizual puternic, interactiv, susținută de baze de date și atașată la [www](http://www), oferă probabil mai multe grade de libertate și, evident,

este mult mai complexă, mai adaptată pentru a face față provocărilor timpului nostru decât arta tradițională. Cu toate că arta media este prezentă mai mult decât oricând în bienale, în ultimii zeci de ani și cantitativ domină școlile de artă, și formele de artă și imagini devenind tot mai complexă, aceasta nu a ajuns dominantă în instituțiile culturale ca, muzee, arhive, biblioteci, toate finanțate de către instituțiile publice. Deși ca urmare a schimbărilor rapide în mass-media, în modul stocare a artei media, din păcate nu este o exagerare să afirmăm că ne confruntăm cu pierderea totală a acestei forme de artă din primele timpuri ale societăților postindustriale-digitale.

Este ironic faptul că această pierdere are loc într-un timp în care lumea de imagini din jurul nostru se schimbă mai repede decât oricând: Revoluția Internetului cu giganți cum ar fi YouTube sau Flickr cu miliarde utilizatori sau Facebookul cu alți 1-2 miliarde de membri sunt în prezent cele mai mari arhive de imagine din lume. Televiziunea, acum și în 3D, a devenit un câmp activ de mii de canale.

Ecrane de proiecție mari în orase, suprafețe de clădiri care fuzionează cu imagini în mișcare; de asemenea Google StreetView și Google Earth, care revoluționează conceptul de spații de imagini panoramice, includem aici și vederile prin satelit, de exemplu imaginile de la Danube University - centrul pentru Image și Știință din Göttweig. Dezvoltarea istorică a imaginii între inovație, reflecție și iconoclastism atinge un nou nivel de complexitate global. Imaginile digitale au devenit instrumente omniprezente și - cheie în reorganizarea globală a muncii, dar unele transformări au găsit societatea nepregătită. Unele rezultate ale cercetării noastre le găsiți în volumul nostru editat de MIT Press. Această vizualizare necesită o bază materială până acum necunoscută, cum ar fi Google, de exemplu, care are în prezent are peste un milion de servere în foarte multe de țări și procesează 24 PetaByte, generând informații pentru 5-6 milioane de utilizatori pe zi.

Știm că artiștii media de astăzi modelează zone foarte disparate și complexe, cum ar fi instalația de artă, teleprezența în artă, genetic-art, bio-arta, robotica, Net Art, spațiul virtual; experimente cu nanotehnologie, un mixaj de artă artificială cu momente reale din viață; crearea de agenții virtuale și avatare, realități mixte, baze de date destinate artei.

Miile de opere de artă de azi folosesc mass-media pentru a exprima complexitatea și diversitatea de artei, profitând de potențialul complex al noilor tehnologii media. Se folosesc de exemplu: În instalația intitulată "Osmose" (1995) și "Éphémère" (1998) Charlotte Davies ne transportă într-un spațiu vizual simulat 3D al unei sfere minerale vegetale luxuriante, pe care o putem explora prin intermediul unei interfețe corporale constând dintr-o vestă care

monitorizează respirația; ambele lucrări sunt considerate lucrări clasice de artă media digitale, care au generat mai mult de 100 de articole științifice și istorico-artistice, dar au fost ignorate de colecțiile muzeale, întrebări deschise cu privire la problemele etice complexe implicate în manipularea ADN-ului sunt ridicate în Eduardo KAC, cu instalația "Genesis" (1999). În "UNMAKEABLELOVE" (2007), inspirat de Samuel Beckett *Ones Lost* (1971-1972), Jeffrey Shaw și Sarah Kenderdine folosește mediul cibernetic teatral pentru a crea o lume în reală simulând 30 de oameni. Spațiul de culoare închisă sau "lagărul", format dintr-un hexagon de șase ecrane de argint creează puternic o atmosferă fantasmagorică.

Acest tip de iluzie mass-media era importantă și în secolului al 19-lea, aceasta apărând după revoluția franceză, fenomen cu care ne confruntăm din nou în arta contemporană și reprezentarea vizuală. Este un model pentru "manipulare a simțurilor", funcționarea iluzionismului, convergența dintre realism și fantezie. Baza materială trece în planul doi iar arta devine imaterială, provocând probleme conexe ce sunt legate de epistemologie și opera de artă de sine stătătoare.

William Kentridge, unul dintre cei mai cunoscuți artiști ai timpului nostru, de asemenea, a aprofundat această temă de preluată din istoria fantasmagorică. Chiar și istoria contemporană a imaginii mass-media devine o anamorfoză, o oglindă a istoriei artei. În 2007, el a creat un hibrid inexistent anterior în istoria mass-media, a creat un film de 8 minute care combină filmul de animație cu o anamorfoză cilindrică în oglindă. S-a ajuns astfel pentru prima dată la acest tip de imagine în mișcare, creîndu-se o revoluție a imaginii care ne ajută să privim femomenul și dintr-o perspectivă istorică.

Victoria Vesna în lucrarea sa "Bodies@Incorporated" (1993) a permis vizitatorilor să-și construiască propriile avatare. Folosind o varietate de instrumente de web, utilizatorii puteau crea o reprezentare 3D a corpului lor. Tot site-ul face referire la identitate și la alte concepte utilizate pentru a identifica corpurile. The Golden Nica, câștigător al "Murmuring Fields by Fleischmann & Strauss" este încă un exemplu de artă media ignorată de muzee. Aici, utilizatorii interacționează manevrând un spațiu virtual care pendulează între filozofie și mass-media, în care declarațiile lui Flusser, ale lui Virilio, Minsky, sau ale lui Weizenbaum pot fi auzite. Rezultă astfel un nou tip de "Denkraum", sau sferă de gândire, și o prefigurare timpurie a unei pagini web bazate pe schimbul de cunoștințe.

Johanna și Florian Dombois cu lucrarea lor *Fidelio*, "21st Century" (2004), numită după opera cu același nume a lui Beethoven, a fost prima operă clasică cu regie virtuală 3D, ca o experiență interactivă. Protagonisti întruchipând muzica, urmăresc direcția dramaturgică, reacționează cu publicul și se pliază intervențiilor publicului.

Astăzi știm că virtualizarea și creșterea complexității produselor financiare este parțial responsabilă pentru criza care ne-a costat mii de miliarde de dolari sau euro. Mai mult de un deceniu în urmă, arhitectura și arta studio a propus un "3D info-scape", NYSE a propus de asemenea gestionarea datelor financiare într-un mediu virtual care să se facă în timp real - interactivă, oferind o mai bună imagine, o mai mare transparență și, prin urmare, o modalitate mai bună de a se efectua tranzacții - înainte de a se conduce totul spre un "mega-crash". NYSE nu a mai vrut dezvoltarea în continuare a acestui tip de vizualizare a "produselor financiare", cel puțin de la falimentul Lehman Brothers în anul 2008, - știm de ce.

Ingo Gunthers în lucrarea sa cartografică, obsesivă, "Worldprocessor" - o operă de artă care transmite implicit explozia, ubicuitatea precum și disponibilitatea datelor prin introducerea și consolidarea mass-media digitale – proiectarea imaginii pe globuri luminoase, multiplică mai mult, dar în același timp apar ca o prefigurare clarvăzătoare încercările pe care industriile de vizualizare în creștere le fac în timpul nostru, foarte complexe, de neînțeles. De la sfârșitul anilor '80 până în prezent, el a distrus mai mult de 10.000 de globuri, în procesul său de creație, în încercarea de a crea o imagine mai realistă a economiei, a puterii, și tot felul de parametri semnificativi (Günther 2007).

Cel puțin de la referințele lui Edward Snowden în legătură cu Facebook, știm că acesta este utilizat în mod sistematic de NSA pentru a supraveghea și aduna documente, dar mulți artiști, cum ar fi Seiko Mikami în instalația sa "Desire of Codes"(2011), se ocupă de această problemă mare a timpului nostru. Deja înainte de a deveni spionajul la nivel mondial Paolo Cirio's și Alessandro Ludovico în lucrarea lor "Face to Facebook" (2011) au abordat de asemenea această problemă, sub forma unui "media hack performance" ca experiment social: artiștii au furat 1 milion de profiluri pe Facebook, le filtrează fața cu software de recunoaștere și apoi le-a postat pe un obicei pe un site de "dating care caută în funcție de sex și de caracteristicile de identificare pe baza expresiei lor faciale. Acest performanță a generat aproximativ o mie de articole de mass-media în întreaga lume, unsprezece amenințări pentru procese în justiție, cinci amenințări cu moartea și a unui schimb de scrisori între artiști și avocații Facebook.

Și ultimul, dar nu cel din urmă, "The Choke Point", abordează evenimentele din ultimele luni, când în Egipt și Libia a fost dat ordinul de a se opri Internetul. Fundația P2P are scopul de a cartografia nodurile de conectivitate la Internet și de a arăta că este menținut controlul asupra lor.

Prin aceste exemple se poate demonstra că arta mass-media poate face față provocărilor actuale, ceea ce nu se poate spune și despre arta tradițională. În

cele mai bune tradiții umaniste arta digitală media pune în discuție probleme contemporane fundamentale și propune transformări, dar operele digitale nu sunt colectate în mod adecvat ca documente, pentru a fi păstrate în muzee și în arhive. Deși muzeele au datoria prin lege să colecționeze, să păstreze documentele și arta timpului lor, acest lucru nu se întâmplă și nu se face într-un mod adecvat și sistematizat. Această disfuncționalitate a societății actuale, cu un sistem de artă bazat pe fiscalitate, în care cetățenii plătesc taxe, în care se neglijează aceste aspecte, poate crea o problemă politică și democratică serioasă pentru o societate tehnoculturală care nu înțelege provocările actuale, și care nu este deschisă pentru arta timpului ei.

Este esențial să înțelegem faptul că prezența "revoluției în imagine", care utilizează noile tehnologii și care a dezvoltat, de asemenea, un număr mare de expresii vizuale până acum necunoscute, nu poate fi conceptualizată fără a lua în considerare evoluția imaginilor din istoria artelor. Studiile de istoria artei și mass-media de ajutoră să înțelegem funcționarea de „lumii de imagini” de astăzi și importanța acestora în construirea și formarea societății.

Istoria artei ar putea fi considerată ca un rezervor din care sunt reînviată istoria iluziei, a imersiunii, a vieții artificiale, tradiția sau de istoria teleprezenței. Astfel istoria artei oferă sub-istorii ale revoluției imaginii prezente, în care procesele contemporane sunt încorporate ca o narațiune antropologică, pe de o parte, și de luptă politică în care se analizează imagini contradictorii, pe de altă parte. Mai mult decât atât, metodele istorico-artistice pot consolida analiza noastră politico-estetică, analiza prezentului prin intermediul imaginii. Nu în ultimul rând, dezvoltarea și semnificația de "new media" ar trebui să fie clarificată, în sensul înțelegerii expresiilor utopice ale unui mediu și noului loc pe care îl întâlnim azi în operele de artă.

Panorama iluzionistă, în special mediul iluzionist, s-a bucurat în Renaștere de o excelentă reprezentare. Aceste subiecte sunt regăsite și în arta media din ultimii douăzeci de ani, în mai multe instalații de artă din lumea largă, expuse de la începutul anilor nouăzeci de către Maurice Benayoun, Michael Naimark, Luc Courchesne and Jeffrey Shaw și echipa sa. Shaw folosește termenul de imersiune și folosește Panorama de aproximativ 15 de ani.

Aici avem un alt exemplu interactiv recent, din Melbourne, "Place-Urbanitatea". Utilizatorii pot explora cincisprezece scene panoramice din diferite cartiere urbane, specifice unei comunități etnice de emigranți.

Fie conștient sau inconștient, toți acești artiști, așa cum o știm astăzi, fac referire la un moment din istoria artei și îl transferă în mass-media: (au fost brevetate 1787 panorama). Inițial conceput ca un nou instrument de vizualizare și de recunoaștere militară, invenția lui Robert Barker, cu perspectiva sa

circulară, a devenit curând un "mass medium", un mediu de masă care a ajuns să fie utilizat de câteva sute de milioane de oameni. Într-o manieră care amintește de temerile moderne ale răului de simulator, panorama a fost criticată în jurul anului 1800, în principal din motive psihologice. S-a argumentat prin faptul că iluzia ar putea duce la o incapacitate de a percepe a realității, dar pe de altă parte liderii militari din Franța și Anglia ca Napoleon și Lordul Nelson, au realizat curând potențialul panoramei ca un mediu de propagandă.

Deja la sfârșitul anilor '90 a devenit clar că "MediaArtResearch" se întrepătrunde cu mai multe discipline și nevoia de a găsi un numitor comun acestui nou domeniu interdisciplinar a devenit stringentă: S-au organizat astfel începând cu anul 2005 o serie de conferințe internaționale care printr-un efort colectiv au implicat 30 de consilieri specialiști din mai mult de 10 discipline legate de arta media. S-au coordonat între timp mai mult de 1800 de lucrări și aplicații pentru MediaArtHistory.org. Datorită succeselor de la Berlin în anul 2007, Melbourne 2009, Liverpool 2011 și Riga 2013 - seria de conferințe se va continua cu cea de la Montreal în anul 2015. "MediaArtResearch" ajută să se înțeleagă modul în care funcționează lumea de imagini de astăzi și importanța imaginilor pentru construirea și formarea societății.

Așa cum s-a spus în declarația internațională "MediaArtHistory", semnată de mai mult de 400 de oameni de știință, este urgent nevoie de a crea mai multe platforme internaționale stabile de arhive interoperabile, pentru expertiză și pentru a sprijini și a internaționaliza cercetarea în domeniul imaginii și științei și a găsi noi moduri de interpretare și alocare a resurselor partajate.

## **IMAGINI 2,0**

Cu o formă de reprezentare provenită din istoria artei, domeniul Știința Imaginii (înrudit cu Studiile de arte vizuale și cu istoria culturii vizuale în tradiția anglo-saxonă) încurajează conexiuni interdisciplinare cu psihologia, filosofia, neurologia, studiile de comunicare și alte discipline din istoria științelor.

Spre deosebire de alte discipline care integrează imagini, există și opinia frecventă care explică faptul că imaginea este un fenomen izolat și tributar lui însuși, dar istoria artei are potențialul critic de a defini imaginile în dimensiunea lor istorică, aceasta fiind puterea primară a acestei discipline. Tocmai pentru că istoria artei subliniază o istoricizare rigurosă și o practică cu o putere de reflecție critică se pot face cele mai multe naturale conexiuni posibile în discuția din jurul imaginilor. Nici o imagine poate fi "citită" în cazul în care una nu au fost citite alte imagini înainte, aceasta presupune existența unei culturii vizuale a consumatorului de imagini. O lucrare științifică cu imagini se bazează pe trei pre-condiții: 1. definiția obiectului cercetării; 2. Construirea unei arhive de

imagini; și 3. familiaritatea cu o cantitate mare de imagini. Acest lucru permite și definește înțelegerea faptului că imaginile urmează o logică diacronică; fără această bază istorică, domeniul Știința Imaginii rămâne nu-și poate realiza pe deplin potențialul.

Toate aceste abordări compative se bazează pe o perspectivă în care imaginile acționează diacronic, într-o evoluție istorică, și nu funcționează pur și simplu ca un act fără referință. Această dinamică diacronică a generațiilor de imagine este întretesută cu un anumit tip de înțelegere de imaginilor, în funcție de timpul lor rezultând astfel o abordare sincronică.

Definiții mai vechi ale imaginii, cum ar fi cea a lui Gottfried Böhm, Klaus Sachs-Hombach, sau WJT Mitchell, au devenit problematice în contextul erei digitale. Pe lângă definițiile anterioare a ceea ce înseamnă interactiv, captivant, telematic și imagine digitală generativă (Grau 2000), această definiție atent formulată de către Thomas Hensel este un început bun pentru conturarea problemelor: "Imaginile nu sunt reductibile la o anumită tehnologie (cum ar fi printuri grafice sau autoradiografii neutronale), nu sunt reduse la anumite dispozitive sau unelte, instrumente (pensule sau telescop), nu sunt reduse la formele simbolice (puncte de vedere), nu sunt reduse la genuri în sensul cel mai larg al cuvântului (la stil de viață sau imagini sumare), nu sunt reduse la o instituție cum ar fi muzeul sau laboratorul, nu sunt reduse la o funcție socială (construcție sau de diagnostic), nu sunt reduse la practici / mass-media (pictura sau alfabetul Morse), nu sunt reduse la materiale (pânză sau hârtie fotografică), nu sunt reduse la un anumit simbolism (iconografia creștină sau la un cod alfanumeric) -, dar imaginile sunt prezente virulent în toate acestea "(Hensel 2008, 39).

Imaginile complexe definesc potențialul "Media Arts", complexitatea Artei Media în zilele noastre este produsă de interacțiune, variabilitate, simultaneitate, secvențialitate și narațiune; prin spații vizuale polidimensionale legate de întâmplări, de experiență și imersiune. Pot fi create imagini ale unor spații deschise prin derulare și compresie, dezvoltare, evoluție, cu rezoluție nelimitată teoretic, asemeni fractalilor – acestea sunt doar anumite cuvinte cheie care definesc acest domeniu. De asemenea sunt compuse din nesfârșite interfețe de noi și noi inovații create pentru afișare (Grau 2003a).

Astăzi "social media"- se bazează pe imagine, definițiile universal valabile ale imaginii au devenit foarte dificile: pentru că imaginile, împreună cu culturile din care provin, sunt în mișcare; miriade de fotografii zboară în jurul globului cu o mobilitate extremă, fluxul funcționează pe glob ca element de comunicare transnațională și transculturală, transmițând milioane de imagini în fracțiuni de secundă. Imaginile din contextele anterioare separate sunt ocupate, interpretate, comasate și primesc noi sensuri. Asistăm în acest moment la o schimbare

interculturală prin intermediul mass-mediei internaționale; astfel, imaginile operează transcultural.

Formal, recipienți pasivi se reflectă discret asupra artei, ceea ce provoacă intelectul într-o manieră activă de la distanță. Ei au devenit acum utilizatori interactivi cu grade considerabile de libertate în prelucrarea și procesarea de imagini. Sistemul mai deschis al operei de artă este construit, cu atât mai mult în dimensiunea creativă a mișcărilor care transformă privitorii pasivi în jucători activi care pot selecta conștient sau intuitiv dintr-o multitudine de informații și expresii estetice. Ele se pot recombina, consolida, diminua, interpreta, sau chiar parțial recrea.

42

Doctor  
Honoris  
Causa

Relațiile anterioare distanțate critic față de obiect (premize a experienței estetice și înțelegerii științifice în general, așa cum este descrisă de Cassirer (1954, 1963), Adorno (1973) sau Serres (1981, 152) devin acum un câmp al experienței participative. În plus, ele au devenit mediatori activi, facilitatori și,

în același timp, creatori ai lumii de imagini, modificând, distribuind imaginile în mod selectiv și strategic. Noua informație vizuală apare frecvent într-un dialog în care sunt implicate una sau mai multe rețele.

Punerea în scenă a imaginilor, individual sau în grupuri, metamorfoza și diseminarea lor, sunt determinate în mod semnificativ de către utilizatorii de rețele sociale. Se dezvoltă subculturi vii fără știrea cu o viteză care era până acum de neimaginat. Acest fenomen este complet nou. De multe ori imaginea și sensul apar din contradicțiile, tensiunile și diferențele care se manifestă vizual. Acest proces nu este nou în ceea ce privește teoriile interculturale: fuziunea fructuoasă dintre cultura romană și greacă, de exemplu, sau dintre creștinism și cultura islamică medievală în Spania, au demonstrat această interferență în decursul unor perioade istorice. În plus față viziunea la nivel mondial - aparent banală, dar de fapt extrem de complexă - există, de asemenea, miriade de imagini grupate, aranjate, care se suprapun peste imaginea globală a lumii ca un al doilea domeniu vizual.

Sunt diverse moduri de a vedea lumea, care se confruntă reciproc și sunt negociate în mod activ; acest lucru constituind o nouă formă rudimentară de cultură. Dacă cineva dorește să înțeleagă cel puțin parțial o imagine, trebuie să țină seama de contextul ei. Iar contextele devin din ce în ce mai complicate din datorită diversității mass-media vizuale care ne înconjoară. Nou aici este faptul că nu există aparent nici o limită pentru accelerarea proceselor de schimb vizual, care, din cauza ramificării și a multiplelor fațete și conexiuni, nu pot fi reținute sau analizate cu instrumentele folosite de științele umaniste în secolele 19 și 20. O teorie culturală, care favorizează schimbul egalitarist al imaginii poate fi de dorit, dar este destul de naivă, dacă se ia în considerare puterea comercială globală a jucătorilor de talie mondială și resursele lor de a crea imagini iconice la



nivel mondial. Acestea oferă controlul politic asupra rețelelor, folosindu-se și de barierele lingvistice, de cunoașterea insuficientă a tehnicilor culturale digitale, și de puterea unor conglomerate media cu care se asociază pentru a forma carteluri politice și economice noi.

## **ARHIVA VIRTUALĂ**

Se întrevăd, prin urmare, noi instrumente pentru istoricul de artă mass-media al secolului 21, și ne amintim aici de atlasul *Mnemosyne* din Warburg care oferă citarea încrucișată de ipostaze și forme ale imaginilor din întreaga mass-media, în mod independent de caracterul artistic sau de gen. Am putea spune chiar că el a redefinit istoria artei ca o construcție de legătură, argumentând că istoria artei și-ar putea îndeplini funcția numai prin includerea celor mai multe forme-ipostaze ale imaginii, primind numele de știință a imaginii. Deși vorbim de o abordare diferită, istoria bazelor de date de imagini a fost menționată, de asemenea, de către André Malreaux cu Muzeul său imaginar. Și să ne amintim de asemenea că studiul filmului a fost început de către istoricii de artă. Prin inițiativa lui Alfred Barr și Erwin Panofsky s-a fondat enorma *Biblioteca de Film* de la New York MOMA, "Vaticanul Filmului", cum a fost numit de contemporani. Este nevoie de același spirit de a crea noi infrastructuri, rețele și muzee virtuale de artă media în ultimele decenii – acestea au devenit, azi, proiecte-cheie pentru dezvoltarea științelor umaniste și digitale.

Dar să ne uităm pentru o clipă dincolo de științele umaniste: În științele naturale în cursul ultimului deceniu marile proiecte colective se adresează unor noilor obiective de cercetare precum astronomia. "Observatorul Virtual" compilează de secole în rezultatele observațiilor cerești; încălzirea globală este studiată prin intermediul unor proiecte de rețele internaționale, cum ar fi "Ecosistemul de evaluare Millenium" iar Proiectul genomului uman a devenit deja legendă. Până în prezent, echipe de cercetare bazate pe finanțare internațională și durabilă au furnizat răspunsuri la probleme complexe.

Prin comparație cu științele naturale, media digitală și rețelele de cercetare determină progresul științelor umaniste folosind instrumente de cercetare noi și esențiale. Astfel, Linux și Wikipedia ar putea fi văzute ca exemple a posibilităților și necesităților de documentare colectivă și instrumente de conservare pentru arta mass-media, sau, chiar mai bine, ca o întreagă istorie a mass-mediei vizuale, asigurând recepția informațiilor prin intermediul a mii de surse video și simulări 3D. În scopul de a facilita progresul durabil al științelor umaniste, este necesar să se utilizeze noile tehnologii în mod corespunzător. Motto-ul este: nu renunța la tradiția cercetării individuale, dar a sprijini-o prin forme și rețele bazate pe munca colectivă. Numai în acest fel

analiza critică poate fi integrată, consolidată în sensul larg al termenului contemporan. În ceea ce privește revoluția imaginii și a mass-mediei, acestea sunt cele probleme cheie societatea noastră.

Din 1999 am dezvoltat la Universitatea Humboldt prima documentația on-line de artă media a unei baze de date a artelor virtuale, numită acum Arhiva de Artă Digitală ADA . Această documentare a fost o activitate de pionierat susținută în colaborare cu artiști media de renume, cercetători și instituții din ultimele decenii ai artei digitale și „instalation art”, constituindu-se într-un proiect „open source” colectiv. Întrucât operele de artă digitală sunt efemere, interactive, multimediale și fundamental dependente de context din diverse cauze, structura lor are nevoie de o modificare pe care am numit-o “concept extins al documentației” . Așa cum, probabil, cea mai complexă resursă de artă media, disponibilă prin mai multe mii de documente și specificațiile datelor tehnice ADA s-a constituit prin selectarea științifică a 500 de artiști dintre aproximativ 5000 de artiști evaluați. Criteriile de apartenență la ADA sunt: "numărul de expoziții sau lucrări publicate - cel puțin 5; se atribuie mare importanță, de asemenea, invențiilor artistice privind afișajul, interfața sau software-ul" Artiști sunt, de asemenea, recomandați de către consiliul consultativ format din colegi precum ar fi Erkki Huhtamo, Roy Ascott, Christiane Paul sau Gunalan Nadarayan.

În prezent, în cadrul proiectului susținut Fondul austriac de Știință (AT.MAR), ADA va dezvoltata prima Arhiva de Cercetare Web 2.0. Artiștii și oamenii de știință sunt invitați să contribuie în mod activ la arhivarea muncii colective prin documentare și analiza artei mass-media – fiind în curs de desfășurare și un proces proactiv de transfer de cunoștințe, la care puteți participa. În plus față de aceste teme de cercetare, studiul Art Media ar trebui să abordeze, de asemenea, problemele de gen, să urmărească mișcarea cercetătorilor de la un colectiv la altul, invențiile tehnice legate de artă, destinațiile fondurilor publice și private alocate pentru cercetare. Caracterul hibrid al artei media necesită o schimbare a paradigmei spre o orientare a procesului de înregistrare a informației vizuale și de context, care include tot mai mult integrarea experienței publicului.

Se cunoaște faptul că cuvintele-cheie pot, de asemenea sugera legături. Tezaurul ierarhizat al ADA va constitui o abordare sistematică a domeniului Artă digitală : Din *Getty Arts & Architecture Thesaurus* și indexul Bibliotecii Warburg din Londra, au fost selectate cuvintele cheie care au relevanță pentru arta mass-media. Pe de altă parte, în afară de termenii cei mai frecvent utilizați la festivalurile de artă mass-media, cum ar fi Ars Electronica, ISEA, Transmediale etc, au fost empiric selectate și cuvinte cheie noi. Inovații importante, cum ar fi "interfață" sau "artă genetică" au fost de asemenea considerate cuvinte cheie, la fel ca acele care joacă un rol în artele tradiționale, cum ar fi "organism", "peisaj" sau "iluzie" având, la fel, o funcție de legătură. Numărul de cuvinte a fost limitat

la aproximativ 350, astfel încât membrii ai bazei de date își pot identifica lucrările fără căutări prea complexe. Așa că vrem să vă încurajăm să deveniți membri ai ADA, să vă creați profilul academic. Vă vom ajuta să vă îmbogățiți oferta către public furnizându-vă instrumente gratuite de dezvoltare a domeniului.

Un al doilea pas important de contextualizare a artei mass-media se poate face pe baza unei situații unice pe plan internațional, anume că cu 30 de mii de copii digitale după lucrările Colecției Göttweig, ADA a realizat o importantă colecție de artă istorică scanată la o înaltă rezoluție, cuprinzând lucrări renescentiste și baroce – constituite într-o bibliotecă digitală de peste 150.000 de volume datând din secolul al 9-lea, cum ar fi Sankt Gallen Codex.

ADA se străduiește să realizeze o mai bună “polenizare încrucișată” între istoria artei și media. Acest context va fi explorat mai profund prin “Thesaurus Bridge”. La fel ca seria de conferințe MediaArtHistories, combinația a două sau mai multe baze de date ne oferă speranța de a obține mai multe referințe istorice. Colecția conține, de asemenea, dovezi ale istoriei mass-media, ale instrumentelor optice folosite în prelucrarea imaginii, ale conceptelor interculturale, mai conține caricaturi, peisaje, ilustrații panoramice.

Pentru viitor, acest lucru poate oferi resurse pentru o analiză mai largă a artei media, precum ( ZOOM ), de exemplu, faimoasa *L'Academie des Science et des Beaux Arts* a lui Le Clearc. Au fost ignorate de istoricii de artă instrumentele optice ca *Durers velum*, *Laterna Magica*, *Anamorfoza* etc. Instrumentele actuale, utilizate de către artiști cum ar fi Kentridge, Eliasson, Shaw, Lozano - Hammer, Benayoun, Gerry Hill, Laurie Anderson, Zoe Bellof sau Toni Oursler – caracterizează un fenomen care nu a fost încă de cercetat îndeajuns, nefiind stabilită o clasificare sau de analiză temeinică care să folosească la utilizarea unei configurații a istoriei media. Aceasta ar constitui redefinirea mass-media și imaginii în dimensiunea ei istorică. Abordările comparative se bazează pe o perspectivă a interiorului imaginii care acționează diacronic, într-o evoluție istorică și nu funcționează în mod simplist, fără nici o referință. În plus față de cercetarea temelor menționate, studiul Artelor Media ar trebui să abordeze, de asemenea, probleme cum ar fi mișcarea de personalului de cercetare de la un colectiv la altul, invențiile tehnice legate de artă, destinațiile fondurilor publice și private alocate cercetării. Reinterpretarea vechilor instrumente optice are rolul de a contextualiza și de a îndemna la reflecție asupra revoluției imaginii digitale - care formă de artă tradițională ar putea face asta?

În Arhiva colectivă de Artă Digitală sunt cuprinse multe lucrări de Artă Media, și este important să le contextualizăm în istoria artei imersive - un fenomen apărut recent, dar ale cărui anticipări pot fi găsite în aproape întreaga istorie a artei Occidentale: Istoria a arătat că există interacțiunea încrucișată între spații ale

iluziei la o scară largă, care să integreze complet corpul uman (reprezentat în fresce, panoramic, sau în proiecții cu diaproiector, de la cineorame la cinematografele IMAX) și imagini de mici dimensiuni poziționate imediat în fața ochilor (de la spectacolele cu imagini din secolul al 17-lea la kinescoape, stereoscoape, televiziunea stereoscopică, Sensorama, sau sistemele HMD). Dar putem, de asemenea, să luăm în considerare peisajele artificiale, dispozitivele telematice, panoramele de imagini fantasmagorice sau inspirate de corpul uman, există sute de tradiții istorice și, având în vedere că există un fond comun al colecțiilor de istoria artei, am putea descifra mai bine ceea ce este cu adevărat nou în arta media.

Doctor  
Honoris  
Causa

Dacă analizăm cercetările făcute în arta mass-media a ultimilor 15 ani, vom descoperi că ceea ce ne lipsește este reunirea acestora într-o bază de date de lucrări științifice de înaltă calitate, care ne-ar pune la dispoziție roadele unei enorme resurse de putere și de inițiativă: În domeniul documentării - demersuri sistematice precum cel descris mai sus nu există până acum - este esențial să se reunească cele mai importante lecții învățate și strategii elaborate deja, care ființează deocamdată doar ca inițiative disparate. Toate ar trebui să fie centralizate într-o platformă internațională, o rețea de instituții, care să reunească inițiative din toată Europa (Austria, Germania, Italia, Ungaria, România, Ucraina, Rusia etc.), rețea care poate garanta existența permanentă a unui nou tip de instituție internațională a culturilor digitale conectate la cultura europeană. Această rețea ar fi axată pe nevoile speciale ale culturilor noastre digitale care ar beneficia de suportul unei expertize corespunzătoare din rețeaua de arhive și inițiative personale.

Dar pentru a crea o astfel de bază de date digitală a științelor umaniste, structurile de finanțare trebuie, de asemenea, să fie internaționalizate - la fel cum au fost cele care au contribuit la dezvoltarea astronomiei moderne, a genomicii sau a climatologiei. Pentru a impulsiona cercetarea și a-i oferi sustenabilitatea necesară, sponsori responsabili precum FSN, DFG, Getty, UE etc. ar trebui să asigure formarea unor structuri internaționale, durabile pe termen lung. Numai atunci când vom dezvolta strategii sistematice și concertate de colectare, conservare și cercetare, vom fi capabili să atingem standardele cerute culturii digitale a secolului 21. Cercetarea Media Art necesită un resurse semnificative: Să ne amintim de enorma infrastructură de susținere care a fost dezvoltată pentru artele tradiționale, pictura, sculptura, arhitectura, chiar și pentru arta filmului sau a fotografiei, precum și de arhivele create pentru ele în cursul secolului 20. Este necesară o structură adecvată, care să păstreze cel puțin 1-6 % din producția de artă media actuală, cele mai bune lucrări. Dacă vom compara bugetul alocat la nivel mondial pentru păstrarea și explorarea diferitelor forme de artă tradiționale, vom înțelege cât de inadecvat este sprijinul acordat în prezent

culturii noastre digitale; este aproape insesizabil din punct de vedere statistic. Cu cât mai repede se va face această acțiune esențială de a înregistra și a conserva întregul nostru patrimoniu cultural, cu atât mai mult se va diminua pierderea suferită de memoria culturală a umanității; se va arunca o lumină asupra perioadei întunecate care a început de 1960 și durează până în prezent.

După cum am văzut, Media Art are nevoie de cât mai multe conexiuni posibile: conferințe, noi instrumente științifice, cum ar fi bazele de date și indexele de texte, noi strategii de documentare și de analiză vizuală a datelor complexe, noi programe de studiu pentru următoarea generație de profesori și colecționari. Poate că într-un viitor apropiat, vom putea crea instrumente colective, precum cele prezentate în lucrarea lui Christa Sommerer și Laurent Mignonneaus, *The Living Web* sau în *T-Visionarium* al lui Jeffrey Shaws, care generează o sferă informațională spațială de la motoarele de căutare de imagini web într-un sistem CAVE. Lucrarea reprezintă un nou instrument de analiză vizuală, cu posibilitatea de a compara până la 1000 de imagini într-o dezbatere științifică. Captivante, noile instrumente de vizualizare ar putea oferi acces la întreaga producție a culturii digitale: Stimulați de profunzimea și forța mass-media vizuale, vom putea găsi noi și imprevizibile înțelesuri revoluției actuale a imaginii, tehnologiei și mass-mediei.



**Cuprins:**

Proposito 13

Curriculum vitae 14

Laudatio 23

Ergo 31

Comisia de redactare 33

Lectio Magistralis 35