

**MINISTERUL EDUCAȚIEI ȘI CERCETĂRII
UNIVERSITATEA DE VEST DIN TIMIȘOARA
ȘCOALA DOCTORALĂ DE MUZICĂ ȘI TEATRU
DOMENIUL: TEATRU ȘI ARTELE SPECTACOLULUI**

TEZĂ DE DOCTORAT

Arta teatrală și digitalizarea.

Spectacolul de teatru și spațiul virtual

REZUMAT

Conducător științific:

Conf. univ. dr. habil. Alina Mazilu

Doctorand:

Anca Roxana Constantin

Timișoara

2025

CUVINTE CHEIE

Digitalizare

Transmisii online

Marketing cultural

Liveness

Teatru imersiv

Spațiu virtual

Realitate virtuală

Realitate augmentată

Cinemacast

Rețele de socializare

Drepturi de autor

Cyberperformance

Proiecție video

National Theatre Live

CUPRINS

Mulțumiri

Introducere

1. Scurtă istorie a influenței tehnologiei în teatru

1.1. Apariția fotografiei și a cinematografului

1.2. Începuturile revoluției tehnologice în teatru. Curente artistice și artiști creatori

2. Teatrul în era digitală

2.1. Digital și performance. Digital performance

2.2. Despre conceptul de liveness

2.3. Termeni și concepte la intersecția dintre tehnologia digitală și teatru

2.4. Realitatea virtuală și realitatea mixtă

3. Modalități de aplicare a tehnologiei digitale în teatru

3.1. Teatrul imersiv și avatarul

3.2. Documentarea spectacolului (conservarea și arhivarea)

3.3. Imprimarea 3D în scenografia de teatru

3.4. Sunetul digital (Digital Sound-design)

3.5. Iluminatul digital în teatru (Digital Lightning)

3.6. Proiecția video în teatru

3.7. Video-designerul, un om de teatru necesar

3.8. Cyberperformance-ul sau teatrul participativ. Teatrul telematic

4. Tipuri de conținut digital în teatru. Marketing cultural

4.1. De ce au nevoie teatrele de o strategie de digitalizare?

4.2. Marketing cultural. Atragerea publicului către experiența culturală

4.3. Relațiile publice. Marketingul de PR

4.4. Marketingul de conținut. Canale media

4.4.1. Pagina de Internet

4.4.2. Promovarea cu imagini

4.4.3. Canale video online

4.4.4. Canale de promovare audio

4.4.5. Rețele de socializare (Social media)

4.4.6. E-mail marketing

5. Drepturile de autor în era digitală

6. National Theatre Live, proiect al Teatrului Național din Londra. Bune practici în dezvoltarea scenei digitale

Concluzii

Bibliografie

Anexe

REZUMAT

Această lucrare este rezultatul căutărilor pe care le-am început în urmă cu peste un deceniu, în domeniul promovării și producției multimedia dedicate teatrului, odată cu intrarea în echipa unuia dintre cele mai importante teatre din țară. Parcursul meu profesional a început în domenii multimedia, în radio și televiziune, continuând apoi în marketing și publicitate. Întâlnirea cu promovarea care se făcea în teatru a fost un șoc, fiindcă ritmul adaptării la noile modalități de lucru, care evoluaseră în acord cu dezvoltarea rapidă a tehnologiei, nu se regăsea aici. Dimpotrivă, atmosfera din teatru era de-a dreptul învechită din perspectiva utilizării noilor instrumente digitale. Am constatat că, cel puțin pe scenă, acestea fuseseră multă vreme chiar evitate. Abia în ultimii ani, producția de spectacole a cunoscut și la noi transformări legate de noua eră a dispozitivelor digitale. Regizorii au început să utilizeze din ce în ce mai des ecrane digitale interactive, proiectoare laser, calculatoare cu ecran tactil, decoruri tridimensionale și proiecții video. În prezent, poate fi remarcat un interes crescut pentru acest fenomen – teatrul digital – o formă de artă hibridă, care se identifică, în primul rând, prin coexistența interpreților *live* și a mediilor digitale în același spațiu. Acest tip de spectacol este insuficient studiat din cauza noutății sale, dar devine din ce în ce mai popular, odată cu dezvoltarea tehnologiilor informatice.

Specificul activității mele zilnice din ultimii ani mi-a oferit posibilitatea de a vedea, pas cu pas și de aproape, nevoile și dinamica progresului în domeniul digitizării, digitalizării și arhivării în teatru. Atenția continuă pe care am acordat-o acestui segment de activitate din instituții de spectacole din alte țări m-a ajutat, de asemenea, să compar progresele, susținerea materială și respectul profesional acordate acestor activități în țările cu tradiție culturală solidă cu felul în care această activitate este, încă, tratată la noi. Arhivarea și digitizarea în domeniul cultural au fost considerate activități colaterale, fără prea mare importanță, sectorul de activitate dedicat acestora fiind, de cele mai multe ori, tratat ca o cenușăreasă a teatrului, care consumă din bugetul instituției. Pe de altă parte, am putut privi această temă și din perspectiva activistului pentru cauze sociale, pe care mi-a oferit-o activitatea în cadrul unei organizații non-guvernamentale; din punct de vedere social, transmisia în sistem *streaming online* a spectacolelor de teatru, de pildă, precum și modalitățile diverse de acces *online* la materiale culturale digitizate au mare importanță în susținerea incluziunii sociale a categoriilor sociale defavorizate.

Toate aceste experiențe m-au condus către ideea de a scrie această lucrare, prin intermediul ei propunându-mi să susțin, cu argumente, necesitatea ca teatrul să îmbrățișeze această activitate nu doar pentru că aduce mijloace de expresie noi, ci și pentru a-și menține o cât mai bună comunicare cu publicul său care, inevitabil, s-a modificat odată cu diversificarea mijloacelor de comunicare și acces la spectacol, cu apariția internetului și creșterea accesului la mediul virtual. Pe de altă parte, mediul online poate susține teatrul în încasarea unor venituri suplimentare.

Capitolul 1. Scurtă istorie a influenței tehnologiei în teatru

Prin intermediul rețelelor de computere care alcătuiesc internetul, oamenii pot comunica, indiferent de locul în care se află, cu o frecvență, viteză și cu costuri care nici nu puteau fi imaginate în vremea tehnologiei analogice. Comunicarea prin Internet a grăbit fenomenul de globalizare care, în afară de efectele pe care le are asupra economiei, duce și la o mai mare relevanță a diversității culturale, la dezvoltarea unei culturi mult mai participative și oferă posibilitatea publicului să se implice în crearea și diseminarea culturii. Această evoluție a schimbat definitiv și ireversibil atât arta, cât și lumea culturală. Evoluția noilor tehnologii și a mijloacelor de comunicare în era electronicii are impact asupra teatrului din două perspective: producția de spectacole de teatru și modul de livrare a teatrului către public. Noile media permit apariția unor noi forme de expresie în teatru, iar diversificarea canalelor de comunicare și a dispozitivelor digitale duce la o creștere a nivelului de accesibilitate a spectacolului de teatru prin eliminarea barierelor geografice și a altor tipuri de obstacole.

Câteva date despre istoria influenței tehnologiei asupra teatrului sunt necesare pentru a înțelege cu adevărat importanța acestuia în dezvoltarea artei spectacolului, dar și pentru a putea percepe mai bine viteza progresului înregistrat în domeniul tehnologic datorită digitalizării și amploarea schimbărilor prin care am trecut, împreună, în ultimele decenii. Cercetarea acestor date a însemnat o analiză asupra diverselor materiale de cercetare apărute, atât în domeniul istoriei digitalizării, cât și a artelor spectacolului. Rememorarea momentelor de schimbare prin care a trecut teatrul furnizează dovezi care susțin versatilitatea acestei arte și puterea sa de a se adapta la noile concepte apărute de-a lungul timpului și de a le face loc pe scenă, pentru a îmbogăți și diversifica mesajul artistic. De la viziunea lui Richard Wagner despre teatru, ca artă totală, la momentul inventării artei fotografice și a filmului, urmărind schimbările aduse teatrului de futurismul italian și constructivism, de curentul dadaist sau școala germană Bauhaus, istoria evoluției tehnologiei demonstrează că teatrul este arta cea mai deschisă către noutate, reușind să absoarbă și să sublimeze noile mijloace de expresie în propriul limbaj de

neegalat, caracterizat de natura sa unică ce permite comunicarea directă cu publicul. De la fotografii școlii Bauhaus, Laslo Moholy-Nagy, care considera că în teatru actorul și cuvântul sunt pe același palier, fiind egale ca importanță cu scenografia, luminile, muzica și compoziția vizuală și își dorea să transforme scena într-un spațiu care să facă posibilă imersiunea publicului în acțiunea piesei, la scenograful Robert Edmund Jones, considerat autorul revoluției care a schimbat scenografia de teatru în America, făcând-o să treacă de la decorul realist la scenografia modernă, de la Friedrich Kiesler și scena sa „cinetică”, la Walter Gropius sau Erwin Piscator și Antonin Artaud, cel care a descris pentru prima oară teatrul ca pe o „realitate virtuală” și până la *Laterna Magika*, instalația inventată de Josef Svoboda, care acompania acțiunea de pe scenă cu imagini proiectate pe ecrane sub formă de film sau fotografii, teatrul a reușit să adopte inovația, creând noi forme de expresie, adaptându-se mereu noului.

În anii '60, primele imagini prelucrate cu ajutorul computerului încep să fie folosite în creațiile artistice. Teatrul american le primește cu interes, iar spectacole de avangardă semnate de Robert Blossom, grupul Fluxus sau artistul corean Nam June Paik apar pentru a schimba percepția publicului. În aceeași perioadă, în Marea Britanie, aflată sub influența conservatorismului în teatru, singura companie de teatru multimedia era fondată de Geoff Moore. El a început prin a crea spectacole coregrafice de balet și dans contemporan, ca apoi să fondeze *Moving Being*, o companie care aducea împreună actori, muzicieni și artiști de film și începea să facă experimente prin includerea tehnologiei în spectacole. Criticii de specialitate din Marea Britanie continuau să considere însă teatrul de avangardă nedemn de a fi inclus în domeniul artei teatrale.

Paradoxal, Marea Britanie, cu cel mai conservator teatru, sparge gheața în secolul XXI, primele experimente cu mare priză la public în domeniul transmisiei online de teatru înregistrat sau chiar al transmisiilor *live* fiind propuse de Royal National Theatre¹ în 2016. Istoria evoluției tehnologice în teatru arată, așadar, că reticența față de teatrul filmat sau de fixarea spectacolelor pe suporturi fizice sau digitale este nejustificată. Margot Lovejoy puncta, de altfel, un fapt extrem de important cu privire la opoziția față de multiplicarea operelor de artă, afirmând că „În mod paradoxal, copierea și distribuirea pe scară largă a unei opere de artă nu numai că îi sporește valabilitatea în conștiința publică, dar generează și valoare comercială, dacă opera este celebră. În cultura noastră actuală, valoarea unui obiect unic depinde de raritatea și statutul său,

¹ Teatrul Național din Londra este unul dintre cele mai importante teatre subvenționate din Regatul Unit, cunoscut pentru repertoriul clasic și contemporan, ca și pentru rolul său de pionier în inovarea din domeniul teatral.

reflectate în prețul pe care îl poate obține pe piață. Dar, pentru că valoarea unei opere de artă este considerată a fi mai mare decât cea a unei opere comerciale, operele de artă pot fi apreciate ca fiind obiecte sfinte, obiecte care sunt în primul și în primul rând dovezi ale propriei lor supraviețuiri. Trecutul în care își au originea este studiat pentru a le valida. Artă care este mărită, redusă, tipărită sub formă de cărți poștale sau postere și difuzată pe scară largă pentru a bucura publicul larg ajunge la un public mai numeros, un public extins, depășind limitele instituțiilor de artă și ale sistemului de galerii. În consecință, sfera culturală este lărgită, îmbogățită și democratizată.”²

Capitolul 2. Teatrul în era digitală

Capitolul este dedicat argumentelor pro și contra utilizării tehnologiei digitale în teatru și expunerii unora dintre datele rezultate în urma diverselor studii și cercetări de până acum, cu privire la tema transmisiei spectacolelor de teatru în cinematografe sau în flux online, prin *broadcast* sau *streaming*. Capitolul urmărește și premisele de dezvoltare a artei teatrale în viitor, atât din perspectiva artiștilor, cât și a cercetătorilor și experților în domeniul multimedia, propunând și o analiză a intersecției dintre teritoriul *performance*-ului și cel teatral.

Multă vreme, teatrul și reprezentațiile pe scenă au fost considerate de cercetători unice, desfășurându-se în raport de și în relație directă cu un public. Au existat păreri chiar radicale, cum ar fi cea susținută de Peggy Phelan, care scria în volumul său „*Unmarked: the politics of the performance*” că „O reprezentație (performance) nu poate trăi decât în momentul prezent. Ea nu poate fi salvată, înregistrată, documentată sau expusă ideii de reprezentare a reprezentației, deoarece odată ce se întâmplă acest lucru, aceasta devine altceva decât o reprezentație”³.

Din perspectiva digitizării însă, în competiția cu filmul, care se adresează unui public internațional și poate fi distribuit online, spectacolul de teatru, condiționat de spațiul comun

² Margot Lovejoy, *Digital Currents – Art in the electronic age*, Routledge, London & New York, 2009, p. 24. “Paradoxically, the copying and wide distribution of an art work not only increases its currency in the public consciousness but also generates commercial worth because of its celebrity. In our present culture, the value of a unique object depends on its rarity and status gauged by the price it fetches on the market. But because the value of a work of art is thought to be greater than that of a commercial work, the work of art can be explained only in terms of holy objects: objects which are first and foremost evidence of their own survival. The past in which they originated is studied in order to validate them. Art that is enlarged, reduced, printed as postcards or posters, and widely disseminated for enjoyment of the public at large, reaches a broader audience, an expanded one beyond the confines of art institutions and the gallery system. As a consequence, the cultural sphere is broadened, enriched, and democratized.” (traducere din limba engleză de autoarea acestei teze).

³ Peggy Phelan, *Unmarked: the politics of the performance*, Routledge, 1993, p. 31. “Defined by its ephemeral nature, performance art cannot be documented (when it is, it turns into that document—a photograph, a stage design, a video tape—and ceases to be performance art)”. (traducere din limba engleză de autoarea acestei lucrări).

actor-spectator, își reduce teritoriul de accesibilitate la comunități foarte restrânse, legate geografic de locul în care se desfășoară. În timp ce programele de televiziune și filmele ajung deja la miliarde de oameni, teatrul rămâne accesibil doar câtorva mii sau chiar sute de spectatori. Acest lucru nu reduce doar numărul receptorilor, ci și posibilitățile de finanțare.

Una dintre temele centrale abordate în acest capitol este conceptul de *liveness* („prezență în timp real”). Frecvent menționat de teoreticieni ai artelor spectacolului precum Peggy Phelan⁴ și Philip Auslander⁵, *liveness* a fost în mod tradițional înțeles ca o trăsătură definitorie a teatrului – mai exact, prezența fizică simultană a artiștilor și a spectatorilor într-un spațiu comun. Din această perspectivă, orice formă mediată, care nu presupune această coprezență, nu poate fi considerată cu adevărat teatru. Totuși, această concepție a fost din ce în ce mai des contestată în contextul recentelor evoluții tehnologice. Odată cu apariția transmisiunilor *live* de înaltă calitate, spectacolele de teatru pot fi difuzate în timp real către public aflat la distanță. În astfel de cazuri, chiar dacă publicul nu este fizic prezent în spațiul scenic, el trăiește experiența în același timp cu desfășurarea evenimentului, filtrul unic fiind viziunea regizorală care coordonează transmisia. Această evoluție impune o reconsiderare a conceptului de *liveness*, nu ca o condiție fixă, ci ca un concept flexibil, modelat de posibilitățile tehnologice și de intențiile artistice. Un alt argument împotriva transmisiilor *live* de teatru este, în viziunea unora dintre creatori și producători, acela că accesul online la spectacolul de teatru ar duce la scăderea afluenței publicului spre sălile de spectacole. Această concepție este contrazisă însă de cercetările⁶ realizate în Marea Britanie, care demonstrează că este mai probabil ca persoanele care vizionează teatru în flux *online* să participe la spectacole *live* mai frecvent decât spectatorii de teatru care utilizează deloc formatele digitale.

Capitolul oferă, de asemenea, și câteva detalii despre termenii utilizați în domeniul teatrului digital, care pot servi unei înțelegeri mai clare a limbajului folosit de experții în domeniu. O atenție deosebită am acordat conceptelor de realitate virtuală și realitate mixtă (VR,

⁴ Pentru o abordare esențială a conceptului de *liveness* din perspectiva efemerității teatrului, v. Peggy Phelan, *Unmarked: The Politics of Performance*, Routledge, 1993. Phelan argumentează că adevărata valoare a performance-ului constă în caracterul său efemer, care îl face imposibil de reprodus fără a-i compromite natura.

⁵ Philip Auslander, *Liveness: Performance in a Mediatized Culture*, Routledge, 1999 (ed. rev. 2008). Auslander contestă opoziția rigidă între performance-ul live și cel mediat, propunând că percepția asupra *liveness*-ului este determinată de contextul cultural și tehnologic.

⁶ Abramson, Deborah; Casale, Laura; Karpf, Brent; Durski, Antony; Ellis, Elizabeth; Throsby, David; *Live-to-digital. Understanding the Impact of Digital Developments in Theatre on Audiences, Production and Distribution*, AEA Consulting for Arts Council England, UK Theatre and Society of London Theatre London, Londra. 2016, URL: https://www.artscouncil.org.uk/sites/default/files/downloadfile/From_Live_to_Digital_OCT2016.pdf [ultima accesare: 24 aprilie 2022].

AR), acestea fiind printre cele mai importante inovații recente, care își găsesc aplicabilitate în teatru în ultimii ani, oferind și cele mai mari posibilități de dezvoltare a complexității experienței teatrale în viitor.

Capitolul 3. Modalități de aplicare a tehnologiei digitale în teatru

Acest capitol este dedicat noilor genuri teatrale apărute datorită inovațiilor din zona digitală, cum ar fi teatrul imersiv și tehnica avatarului. Experiența spectacolului de teatru imersiv este nu numai interesantă, dar și foarte importantă în bătălia artelor pentru timpul liber al publicului, distingându-se atât prin atractivitate, cât și prin senzațiile inedite și teritoriul explorabil pe care le oferă. În mediul online, jocurile tind să preia conducerea, mai ales în clasamentul pasiunilor tinerilor. De aceea, era necesar ca și teatrul să își găsească un loc aparte în această lume virtuală, iar teatrul imersiv poate atrage noi categorii de spectatori, nu doar în fața ecranelor computerelor, ci și în spațiile reale ale teatrelor, care pot oferi experiențe imersive, prin combinarea realității fizice cu realitatea virtuală, în așa numita realitate mixtă. Experiențele imersive sunt importante și în cercetare. Un exemplu în această privință poate fi considerat laboratorul pentru dezvoltare cognitivă și psihologie aplicată prin experiențe imersive din cadrul Centrului Internațional de Cercetare și Educație în Tehnologii Inovative și Creative – un departament al Universității Naționale de Artă Teatrală și Cinematografică „I.L.Caragiale” din București – Cinetic UNATC. Scopul declarat al laboratorului este acela de a evalua impactul mediilor imersive asupra ființelor umane la nivel cognitiv și emoțional și de a înțelege baza acestora la nivel neurofiziologic.

La Londra, Royal National Theatre a lansat, în 2016, Immersive Storytelling Studio, laborator în care dezvoltă proiecte cu ajutorul tehnologiilor VR. Tot în 2016, Royal Shakespeare Company a folosit proiecția 3D și tehnologia de creare de avatar cu senzori de mișcare corporală, pentru o versiune nouă a piesei *Furtuna*, produsă pentru a marca 400 de ani de la moartea lui Shakespeare.

Realitatea augmentată sau mixtă este utilizată, de asemenea, în scopul dezvoltării de aplicații inteligente pentru educație și patrimoniu, în care se folosesc aceleași tehnici utilizate la realizarea jocurilor pe computer. Activitatea de documentare în domeniul teatral este, la rândul său, extrem de importantă, iar metodele de conservare și gestionarea arhivelor de-a lungul timpului, asigurarea accesului la materiale arhivate și colecții sistematizate necesită o atenție profesională deosebită și personal specializat. Digitalizarea vine în ajutorul acestor activități cu posibilități de compilare a metadatelor, care fac posibilă arhivarea în sistem digital.

Imprimarea 3D este o altă aplicație tehnologică însemnată pentru teatru, decoruri spectaculoase putând fi realizate, în prezent, cu ajutorul acesteia.

Sunetul și iluminatul spectacolelor au evoluat foarte mult în urma apariției noilor tehnologii și componente electronice de dimensiuni din ce în ce mai reduse.

În domeniul sunetului de teatru, era digitală a marcat o foarte rapidă evoluție a tehnologiei, care oferă posibilitatea creării unor peisaje sonore complexe și stratificate. În era analogică, sunetul se baza pe efecte sonore preînregistrate sau pe un număr mic de surse de sunet *live*. Astăzi, cu ajutorul instrumentelor software și hardware, pot fi create peisaje sonore complexe, precum și așa-numitul „sunet 3D”. Despre diferențele dintre tehnologia analogică și cea digitală, în domeniul sunetului, producătorul și inginerul de sunet Jon Moon, pe care l-am intervievat în perioada de practică Erasmus la Londra, spunea: „Din punct de vedere tehnic, în vremea tehnicii analogice, obișnuiam să stau 24 de ore în studio, pentru un mixaj. Tăiam tobele, puneam sunetul în *reverse* și îl includeam înapoi în bandă. Erau bucățele mici de bandă cu milisecunde de sunet pe ele. Era nevoie de mult mai mult efort fizic în zilele tehnicii analogice pentru a obține același rezultat pe care, astăzi, îl obții apăsând doar o dată pe un buton. [...] Una peste alta, tehnologic, cu ajutorul softurilor actuale și o combinație bună și o perspectivă bună asupra a ceea ce facem, este cert că putem obține un rezultat mult mai bun”.

Iluminatul teatral a evoluat semnificativ, devenind un element artistic major al producțiilor teatrale contemporane. Pe de altă parte, proiectarea digitală permite generarea unei serii de imagini bazate pe diferite combinații de materiale, perspective, culori și condiții de iluminare, pornind de la un fișier inițial. Astfel, este posibilă căutarea celei mai bune combinații de elemente pentru obținerea efectelor dorite pe scenă sau în diverse spații.

O altă aplicație digitală larg utilizată, astăzi, în teatru este proiecția, așa numitul „*video-mapping*”, realitate augmentată sau *mapping* 3D. Este utilizată pentru a oferi efecte imposibil de realizat cu ajutorul decorurilor sau al luminilor de teatru tradiționale. Proiecția *mapping* oferă posibilitatea unor treceri rapide de la un decor la altul, de la un peisaj la altul, fără întreruperi ale spectacolului. Artiștii care crează scenografie digitală au devenit din ce în ce mai prezenți în teatrul actual. Din acest motiv, am dedicat o atenție mai mare, în cadrul acestui capitol, profesiei de *video-designer* de teatru, un tip de creator de care teatrele au deja din ce în ce mai multă nevoie.

Cyberperformance, un *performance* în care interpreții se întâlnesc în timp real, dar se află la distanță, conectându-se la spațiul de „joc” prin Internet, nu putea să fie ignorat în cadrul acestui capitol, chiar dacă cercetătorii se mai întreabă și astăzi dacă poate fi inclus în genul teatral. După cum precizează artista din Noua Zeelandă care a introdus termenul de

cyberperformance în anul 2000, Helen Varley-Jamieson, acest fel de experiment este o aplicație a tehnologiei online, cu condiția de a fi telematic (presupune utilizarea computerelor, dar și a rețelilor de telecomunicații), iar interpreții trebuie să beneficieze de teleprezență, adică de tehnologii care să le permită să acționeze în locații virtuale sau aflate la distanță, conectându-se acolo unde are loc spectacolul.

Capitolul 4. Tipuri de conținut digital în teatru. Marketing cultural

Capitolul tratează moduri în care poate fi creat așa-numitul conținut (*content*) destinat activităților de promovare și marketing cultural, adaptat tipurilor de canale prin intermediul cărora acesta ajunge la public. În cuprins, este descris marketingul cultural, un tip de marketing special, diferit de cel dedicat pieței comerciale. Acest tip de marketing este util celor care activează în domeniul cultural, în mod special celor care lucrează în instituții publice care, adesea, sunt subvenționate.

Conținutul digital este creat atât pentru scenă, în cadrul procesului de producție a unui spectacol, cât și în cadrul activităților de marketing și promovare. Teatrele de azi, aflate în competiție cu o multitudine de propuneri care sunt oferite publicului, funcționează mult mai bine pe baza unei strategii. Strategiile includ, pe de o parte, traseul cultural pe anumite perioade, dar și strategiile de marketing a căror țintă este expunerea cât mai bună a produselor culturale și, bineînțeles, vânzarea de bilete. Un teatru trebuie să poată construi campanii de media complexe, cu care să populeze nu doar media tradițională: radio, TV, presă print, ci și canalele de socializare și bineînțeles, *website*-ul propriu, care este cartea de vizită digitală a teatrului. Raportul *Digital Theatre. A Casebook*, realizat în cadrul unui proiect de cercetare mai amplu destinat teatrului digital, arată însă că, din păcate, „începând din anul 2013, a existat un declin în proporția organizațiilor care au considerat tehnologia digitală importantă pentru munca lor, în domenii cum ar fi creația, distribuția și expunerea. Un sondaj realizat în 2017 arată că majoritatea organizațiilor culturale și artistice nu foloseau încă date pentru scopuri importante cum ar fi înțelegerea publicului cu ajutorul analizei datelor și realizării profilelor publicului”⁷.

În 1964, Neil Borden publica *The Concept of the Marketing Mix*, care descria modul în care el evalua forțele pieței care afectează o întreprindere. Paradigma sa a structurat aceste forțe

⁷ Teresa Pfau, Joséphine Dusol și Heidi Wiley, *Digital Theatre-A Casebook*, European Theatre Convention, Berlin, 2018, p.11. “For example, since 2013 there has been a decline in the proportion of organisations that see digital technology as important to their work in areas such as creation, distribution and exhibition. The 2017 survey also shows that the majority of arts and cultural organisations still do not use data for important purposes such as understanding their audiences better through data analysis and profiling”. (traducere din limba engleză, autoarea acestei lucrări). URL: https://www.europeantheatrelab.eu/wp-content/uploads/2018/09/ETL_Digital-Theatre-Casebook_web.pdf, [ultima accesare: 2 mai, 2022]

în douăsprezece domenii succinte pe care conducerea unei organizații trebuie să le ia în considerare pentru a satisface în mod corespunzător dorințele și nevoile pieței. În România, scopul principal al instituțiilor de cultură nu este însă vânzarea produselor, ci educarea consumatorului, a publicului. Acesta nu este însă un motiv ca instituțiile să nu facă eforturi spre a-și promova producțiile și produsele culturale, așa cum, uneori, greșit se înțelege. Marketingul cultural înseamnă, de fapt, a face cercetări pentru a afla ce așteptări are publicul de la instituția culturală și, în același timp, a crea așteptări pe care publicul să le considere repere și să le urmărească. Consumul de cultură este de natură să genereze un nivel de receptare de calitate înaltă, dar poate duce, implicit, la scăderea calității receptorului, atunci când nivelul calitativ al produsului cultural este foarte scăzut. De aceea, responsabilitatea instituțiilor culturale subvenționate este cu mult mai însemnată. Ele au rolul de a propune produse culturale care să crească nivelul percepției, prin educarea publicului, și să îmbunătățească în mod continuu gustul publicului în ceea ce privește produsul cultural. Spre deosebire de marketingul comercial în care segmentarea pieței ajută la identificarea așa-numitului public țintă, în cazul instituțiilor culturale, obiectivul este atragerea unui public cât mai diversificat, din toate segmentele de piață.

Participarea la arte, în întreaga lume, este mai scăzută decât participarea la activitățile cele mai comune, cum ar fi vizionarea programelor TV (92%), ascultarea programelor radio (76%) sau cititul ziarelor (26%) cel puțin o dată pe săptămână. Conform Barometrului de Consum Cultural, studiu realizat de Institutul Național de Cercetare și Formare Culturală, în 2022, la nivelul populației României, 20% dintre indivizi au participat la un spectacol de teatru, 26% au mers la cinematograful pentru a viziona un film, 30% au participat la evenimente culturale diverse, 17% au mers la bibliotecă pentru a citi sau împrumuta cărți și 30% au vizitat un muzeu sau o galerie de artă.⁸

În cazul teatrului, percepția consumatorului de artă este legată și de alte condiții (decât calitatea spectacolului), care construiesc o anumită relație dintre acesta și instituție. De aceea, imaginea teatrului și atmosfera de ansamblu pe care acesta o oferă, precum și comunicarea instituției cu publicul sunt la fel de importante. Astfel, în cadrul capitolului este analizat și marketingul de relații publice, care se concentrează pe reputația companiei, pune la dispoziție diverse avantaje publicului (vouchere, reduceri, evenimente gratuite), colaborează cu organizațiile caritabile în numele companiei și stă la dispoziția publicului pentru a răspunde la

⁸ Barometrul de Consum Cultural 2018 – <https://www.culturadata.ro/barometrul-de-consum-cultural-2022-participare-culturala-si-perspective-democratice> [ultima accesare, iulie 2022].

întrebările acestuia. Marketingul de PR are un rol deosebit de important și în situații de criză, după un incident sau o problemă care a apărut în legătură cu compania. Marketingul de conținut și cel de relații publice se suprapun de multe ori, ceea ce permite echipei care se ocupă de promovare să poată face ambele activități, cu condiția de a-și însuși foarte bine noțiunile despre caracteristicile mărcii, filozofia acesteia și celelalte date care țin de specificul relațiilor publice.

În acest capitol, sunt descrise și caracteristicile fiecăruia dintre canalele de comunicare și promovare, care pot fi utilizate în prezent de teatre, inclusiv canalele digitale și modurile în care acestea pot fi abordate pentru ca impactul comunicării să se apropie cât mai mult de obiectivele propuse.

Capitolul 5. Drepturile de autor în era digitală

Una dintre problemele importante cu care se confruntă creatorii și artiștii în spațiul digital este cea a drepturilor de autor. Spațiul virtual a fost, inițial, un paradis pentru utilizatori, creațiile fiind folosite mult timp online, fără ca drepturile de proprietate intelectuală să fie răsplătite. Capitolul este o analiză succintă a legislației cu privire la drepturile de autor și drepturile conexe ale artiștilor și creatorilor și a reglementărilor existente la momentul redactării acestuia, în România. Sunt precizate în cadrul capitolului și câteva dintre indicațiile propuse prin directive emise de Parlamentul și Consiliul European țărilor membre, în scopul adaptării și completării legislației din domeniu, în acord cu evoluția tehnologică și a internetului, în vederea respectării drepturilor de autor. Rata amețitoare de evoluție a comunicării prin internet din ultimii ani a făcut ca armonizarea legislațiilor naționale din statele membre ale Uniunii Europene să nu poată fi făcută decât progresiv, un cadru juridic european, referitor la proprietatea intelectuală în era digitală, urmând să fie adoptat în funcție de cadrul juridic intern al fiecărui stat.

Ray Kurzweil, premiat cu Grammy pentru realizări remarcabile în domeniul tehnologiei muzicale și medaliat de S.U.A. pentru tehnologie, explica viteza schimbărilor din domeniu spunând că „La rata actuală de evoluție, o sută de ani de progres tehnologic din trecut se vor realiza în viitorii 20-25 de ani, iar progresul tehnologic din ultimii 20.000 de ani, va fi realizat în doar o sută de ani”.⁹

⁹ “Understanding the Accelerating Rate of Change” in *Perspectives on Business Innovation*, mai 2003, “Because of the explosive power of exponential growth, the 21st century will be equivalent to 20,000 years of progress at today’s rate of progress”, URL: <https://www.thekurzweillibrary.com/understanding-the-accelerating-rate-of-change> [ultima accesare: 15.10.2024].

În România, protecția proprietății intelectuale este realizată de două instituții: Oficiul de Stat pentru Invenții și Mărci (OSIM), în domeniul proprietății industriale și Oficiul Român pentru Drepturi de Autor (ORDA), în domeniul drepturilor de autor și al drepturilor conexe. ORDA funcționează în baza Legii nr. 8/1996 privind dreptul de autor și drepturile conexe.¹⁰ Conform legii, în țara noastră, deținătorii drepturilor de proprietate intelectuală de autor și conexe pot să-și exercite drepturile recunoscute prin Legea nr. 8/1996 în mod individual sau pe bază de mandat (acordat direct, prin act juridic în formă scrisă), prin organisme de gestiune colectivă (OGC). Conform website-ului propriu, organismul de gestiune colectivă CREDIDAM este considerat reprezentativ pe teritoriul României pentru drepturile conexe ale artiștilor și interpreților, datorită îndeplinirii tuturor criteriilor de reprezentativitate prevăzute de Legea nr. 8/1996 și verificate de Oficiul Român pentru Drepturile de Autor (ORDA). La nivelul industriei fonogramelor, organismul reprezentativ de gestiune este UPFR, acesta administrând peste 90% din repertoriul producătorilor de fonograme naționali și internaționali, care își desfășoară activitatea în România.

Capitolul 6. National Theatre Live, proiect al Teatrului Național din Londra. Bune practici în dezvoltarea scenei digitale

Ultimul capitol al lucrării este dedicat descrierii unui proiect curajos, care a propus realizarea unor transmisii live a spectacolelor de teatru, proiect desfășurat în capitala Regatului Unit al Marii Britanii și Irlandei de Nord. Una dintre cele mai conservatoare țări în ceea ce privește teatrul, ai cărei critici s-au opus vehement primelor experimente multimedia pe scenele profesioniste, promovând multă vreme necesitatea izolării scenei teatrale în fața instrumentelor video digitale și manifestând o adversitate continuă față de ideea filmării spectacolelor de teatru pe scenă, semnează, paradoxal, cel mai mare succes artistic și comercial în domeniul transmisiilor de teatru online. National Theatre Live, program al Teatrului Național Regal din Londra, a fost lansat ca un experiment, provocat de transmisiile pe ecrane de cinema făcute de Metropolitan Opera în 2006. Obiectivul proiectului a fost, în principal, realizarea unui studiu de caz pe tema lărgirii accesibilității teatrului, orientându-se, în mod special, asupra publicului care nu putea urmări spectacolele naționalului londonez, fie din motive legate de buget, fie din cauza distanțelor geografice.

¹⁰ Legea drepturilor de autor și drepturilor conexe, [https://euipo.europa.eu/tunnel-web/secure/webdav/guest/document_library/observatory/documents/Orphan_works/Guidelines%20and%20Sources%20for%20Diligent%20Searches/RO%20-%20Legislation%20\(Lege%208%201996\).pdf](https://euipo.europa.eu/tunnel-web/secure/webdav/guest/document_library/observatory/documents/Orphan_works/Guidelines%20and%20Sources%20for%20Diligent%20Searches/RO%20-%20Legislation%20(Lege%208%201996).pdf), [ultima accesare: 16.10.2024].

Proiectul a început în 2006, cu rezultate destul de modeste, ajungând ca, în timpul pandemiei din 2020-2021, să echilibreze semnificativ balanța economică a London Royal National Theatre. Într-un articol publicat în presa britanică, despre efectele pandemiei asupra industriei spectacolului, se arată: „NT Live & Digital a reprezentat 5% din venituri în 2020-21, cu 2,6 milioane de lire sterline, comparativ cu 9,0 milioane de lire sterline (8%) în anul precedent. Compania și-a desfășurat serviciul gratuit National Theatre at Home din aprilie 2020, care a atras 15 milioane de vizualizări din peste 170 de țări. Canalul de Youtube al NT a înregistrat o creștere de 817% a numărului de abonați și a atras 1,6 miliarde de impresii prin activitatea sa în social media. Teatrul Național a lansat un serviciu de abonament în decembrie 2020, care a avut 20.000 de abonați, dintre care 40% au fost abonamente internaționale, înregistrate în doar șapte săptămâni.”

Directorul Royal National Theatre, Rufus Norris, a recunoscut într-un articol publicat de revista britanică *The Stage* că proiectul NT Live și-a atins obiectivul de a lărgi accesul publicului la spectacolele de teatru: „Cel mai important, obiecția mea a demonstrat un snobism exclusivist. Locuiesc în Londra și, chiar și înainte de poziția mea actuală, puteam să mă strecor la multe spectacole pe care doream să le văd. Pentru mulțimea de oameni care nu au această posibilitate, NT Live a oferit un acces de înaltă calitate la ceva despre care altfel ar fi putut doar să citească”.¹¹

Concluzii

Tehnologia digitală influențează, fără îndoială, teatrul, iar evoluția acesteia nu poate fi ignorată de lumea teatrală, indiferent de părerile criticilor și teoreticienilor. Realitatea virtuală a condus deja la apariția unei noi forme de artă – teatrul VR, iar experimentele din spațiul online devin din ce în ce mai multe și mai atractive.

Filmarea spectacolelor de teatru și transmiterea acestora în mediul online sau în cinematografe, cu ajutorul noilor tehnologii, poate extinde semnificativ aria de receptare a teatrului de către public, eliminând barierele geografice și făcând posibil accesul cu un cost redus la o formă de artă hibridă, aflată la intersecția dintre teatru, film și televiziune. Chiar dacă această formă de teatru nu reproduce întocmai experiența prezenței în sala de spectacol, rolul

¹¹ Rufus Norris, *The Stage*, online, 23.04.2024, “Most importantly, my objection revealed an exclusive snobbery. I live in London, and even before my current position, I could hustle my way into many shows I wanted to see. For the multitudes for which neither were true, NT Live gave a high-quality access to something they could otherwise only read about.” (traducere din limba engleză de autoarea acestei lucrări), URL: <https://www.thestage.co.uk/opinion/what-weve-learned-from-100-nt-live-productions-rufus-norris>, [ultima accesare: 5 august 2024].

său este important pentru promovarea artei teatrale, a artiștilor de teatru și pentru menținerea în atenția spectatorilor, în mod deosebit a tinerelor generații pentru care instrumentele de comunicare digitale sunt deja o a doua natură, a genului teatral.

O altă nouă pistă de explorare pentru teatru este introducerea tehnicilor VR și AR pe scena de spectacol, posibilitățile noi de captare a imaginii și creare de holograme în spațiul scenic, decorul virtual și combinarea acestor noi posibilități putând oferi publicului posibilități inedite de interacțiune și de participare directă la spectacol, și chiar de implicare activă în acțiunea acestuia.

Dacă am încerca să identificăm efectele pozitive pe care pandemia de Covid-19 le-a avut, acesta ar putea fi considerat unul dintre cele mai importante: teatrele și artiștii scenei au descoperit tehnologia digitală și au început să o utilizeze cu mai multă deschidere și cu mai mult curaj, dacă nu toți, măcar o mare parte dintre ei. Un alt mare avantaj pe care tehnologia digitală și digitizarea le aduc lumii teatrului constă din posibilitățile nenumărate pe care le deschid în domeniul conservării patrimoniului teatral. În contextul cultural actual, digitalizarea este considerată o prioritate, atât în Strategia Uniunii Europene, cât și în Strategia UNESCO pentru dezvoltare durabilă pentru perioada de până în 2030, după cum se arată într-un document oficial al organizației: „Tehnologiile digitale oferă noi modalități de documentare, conservare și interpretare a diferitelor forme de patrimoniu și de transmitere a acestora generațiilor actuale și viitoare”¹².

Tehnologiile digitale exercită un impact profund și transformator asupra formei și funcției teatrului contemporan. Chiar dacă performance-ul digital nu poate reproduce integral imediatețea și intensitatea prezenței fizice, el furnizează mijloace valoroase pentru atragerea și fidelizarea publicului, consolidarea relevanței sociale a teatrului și conservarea patrimoniului său cultural. Prin inovație continuă, digitalizarea se conturează drept o direcție strategică esențială pentru viitorul sustenabil al artei teatrale.

Anexe

¹² UNESCO *Convention for the Safeguarding of the Intangible Cultural Heritage* URL: <https://ich.unesco.org/en/performing-arts-00054> [ultima accesare: 08.08. 2024].

Anexele tezei constau din interviuri cu câțiva dintre cei mai cunoscuți și activi profesioniști ai momentului în domeniul teatrului digital din România și cu un reputat creator de sunet, cu experiență în sunetul de spectacol, din Marea Britanie, cu care am avut ocazia de a sta de vorbă în cadrul unei burse Erasmus de practică, la Londra.

Declarațiile practicienilor în domeniu sunt resurse relevante pentru cercetare, completând traseele teoretice cu informații valoroase care pot contribui semnificativ la înțelegerea mai clară a domeniului *digital performance*, a provocărilor și nevoilor cu care se confruntă inovația pe acest teritoriu de explorare și experiment și, mai cu seamă, la lărgirea percepției asupra specificului acestor profesii noi în mediul educațional, academic și teatral. Aceste reflecții bazate pe practica în domeniu au fost împărtășite de creatorii digitali Andrei Cozlac – *Video-mapping – o nouă direcție în scenografia de teatru*, Ciprian Făcăeru – *Realitatea virtuală și realitatea augmentată în design-ul de spectacol*, Constantin Șimon – *Video-design-ul în teatru, o nouă profesie pentru teatrul românesc*, Alexandru Berceanu – *Cinetic UNATC și cercetarea în domeniul noilor tehnologii, aplicații în teatru și neuroștiințe*, Jon Moon (UK) – *Un interviu sensibil la Sensible Studio*.

Bibliografie

- Auslander, Philip. *Liveness: Performance in a Mediatized Culture*. Taylor & Francis eLibrary, 2007.
- Austin, Guy. *New Uses of Bourdieu in Film and Media Studies*. Berghahn Books, 2016.
- Bailes, Sara Jane. *Performance Theatre and the Poetics of Failure*. Routledge, New York, 2011.
- Berghaus, Gunter. *Futurism and Technological Imagination*. Rodopi, Amsterdam/New York, 2009.
- Bourdieu, Pierre. *La Distinction: A Social Critique of the Judgement of Taste*. Translated by Richard Nice. Routledge, 1984.
- Bourdieu, Pierre. *The Field of Cultural Production*. Columbia University Press, 1993.
- Brook, Peter. *The Empty Space*. Translated into Romanian by Monica Andronescu. Nemira Publishing, Bucharest, 2014.
- Cadena, Richard. *Automated Lighting: The Art and Science of Moving Light in Theatre, Live Performance, and Entertainment*. 2nd edition. Elsevier, 2010.
- Colbert, François. *Marketing Culture and the Arts*. Montreal, 1994.
- Creeber, Glen & Martin, Royston. *Digital Cultures: Understanding New Media*. Creeber & Martin, 2009.
- Croitoru, Carmen. *Particularities of Cultural Marketing*. Universitaria & Pro Universitaria Publishing, 2017.
- Dixon, Steve. *Digital Performance: A History of New Media in Theater, Dance, Performance Art, and Installation*. The MIT Press, Cambridge, MA / London, 2007.
- Donbach, Wolfgang. *The International Encyclopedia of Communication*. Oxford: Blackwell Publishing, Blackwell Reference Online.

- Drain, Richard. *Twentieth Century Theatre*. Routledge, 1995.
- Dunham, Richard. *Stage Lighting: The Fundamentals*. Routledge, London & New York, 2019.
- Einstein, Mara. *Advertising: What Everyone Needs to Know*. Oxford University Press, 2017.
- Fine, Daniel; Oliszewski, Alex; Roth, Daniel. *Digital Media, Projection Design, and Technology for Theatre*. Routledge, 2018.
- Fisher-Lichte, Erika. *The Transformative Power of Performance: A New Aesthetics*. Routledge, New York, 2008.
- Giannachi, Gabriella. *Virtual Theatres: An Introduction*. Taylor & Francis e-Library, 2004.
- Goldberg, RoseLee. *Performance Art: From Futurism to the Present*. Thames & Hudson, 2011.
- Grotowski, Jerzy. *Towards a Poor Theatre*. Translated by George Banu and Mirela Nedelcu-Pătureanu. UNITEXT Publishing, Bucharest, 1998.
- Kaye, Deena; LeBrecht, James. *Sound and Music for the Theatre*. Elsevier, Focal Press, 2009.
- Kernan, Lisa. *Coming Attractions: Reading American Movie Trailers*. Texas Film and Media Series, University of Texas Press, 2004.
- Kipper, Gregory; Rampolla, Joseph. *Augmented Reality: An Emerging Technologies Guide to AR*. Elsevier Inc., Waltham, USA, 2013.
- Kotler, Philip. *Marketing Management*. Teora Publishing, Bucharest, 1997.
- Lehmann, Hans-Thies. *Postdramatic Theatre*. Translated by Victor Scoradeţ. UNITEXT Publishing, 2009.
- Lovejoy, Margot. *Digital Currents: Art in the Electronic Age*. Routledge, London & New York, 2009.

McAuley, Gay. *Space in Performance: Making Meaning in the Theatre*. Michigan University Press, 1999.

Medina, John. *Brain Rules*. Pear Press, New York, 2008.

Phelan, Peggy. *Unmarked: The Politics of Performance*. Routledge, 1993.

Reaves, John. "Theory and Practice: The Gertrude Stein Repertory."

Rifkin, Jeremy. *The Third Industrial Revolution: How Lateral Power is Transforming Energy, the Economy, and the World*. Palgrave Macmillan, 2011.

Roussou, Maria. "The Components of Engagement in Virtual Heritage Environments." In *New Media and Cultural Heritage*. Routledge, London & New York, 2008.

Salihbegovic, Fahrudin. "Multimedia Theatre before the Digital Age." *Scene*, 1(3), Intellect Limited, 2013.

Salter, Chris. *Entangled: Technology and the Transformation of Performance*. MIT Press, 2010.

Sartre, Jean-Paul. *Sartre on Theater*. Pantheon Books, 1976.

Varley Jamieson, Helen. *Adventures in Cyberperformance: Experiments at the Interface of Theatre and the Internet*, 2008.

Waltz, Gwendolyn. *Filmed Scenery on the Live Scene*. The Johns Hopkins University Press, 2006.

Warren, Jason. *Creating Worlds: How to Make Immersive Theatre*. Nick Hern Books, 2017.

AEA Consulting for Arts Council England, UK Theatre and Society of London Theatre. "From Live-to-Digital: Understanding the Impact of Digital Developments in Theatre on Audiences, Production and Distribution." London, 2016.

Studii și periodice

"From Live-to-Digital, Understanding the Impact of Digital Developments in Theatre on Audiences, Production and Distribution", by AEA Consulting for Arts Council England, UK Theatre and Society of London Theatre, London, 2016

Reaves, John: "Theory and Practice: The Gertrude Stein Repertory Theatre" în: *Cyberstage*, 1;

Varley Jamieson, Helen: "Remote encounters" în: *Liminalities: A Journal of Performance Studies* Vol. 10, Nr. 1, Mai 2014

Surse online (Webografie)

Abramson, Deborah; Casale, Laura; Karpf, Brent; Durski, Antony; Ellis, Elizabeth; Throsby, David; *Live-to-digital. Understanding the Impact of Digital Developments in Theatre on Audiences, Production and Distribution*, AEA Consulting for Arts Council England, UK Theatre and Society of London Theatre London, Londra. 2016, URL: https://www.artscouncil.org.uk/sites/default/files/downloadfile/From_Live_to_Digital_OCT2016.pdf [ultima accesare: 24 aprilie 2022].

Agenția de inovare a Marii Britanii pentru susținerea societății, URL: <https://www.nesta.org.uk/>, [ultima accesare, 9.03.2024].

Ars Electronica, URL: <https://ars.electronica.art/about/en/>, [ultima accesare: 15.04.2024].

Baletul triadic, URL: https://youtu.be/r4pJlj_bteQ, [ultima accesare, 4 februarie 2023].

Beltis, A.J.: "SEO" in *HubSpot*, URL: <https://blog.hubspot.com/marketing/how-long-should-your-blog-posts-be-faq>, 2021, [ultima accesare, 17 iulie 2022].

Big, Ioan: „Clin D’Oeil. Incursiune în multiversul unui artist scenograf” în *Zile și nopți*, URL: <https://zilesinopti.ro/2021/08/18/arte-vizuale-adrian-damian-incursiune-in-multiversul-unui-artist-scenograf/> [ultima accesare, 21 martie 2024].

Birringer, Johannes: „Dance and media technologies”, in *A Journal of Performance and Art*, Vol. 24, No. 1, 2002, pp. 84-93. URL: <https://www.jstor.org/stable/3246461?origin=JSTOR-pdf>, [ultima accesare: 3.06.2023].

Borden, Neil: "The concept of marketing mix" in *Journal of Advertising Research*, URL: https://www.guillaumenicaise.com/wp-content/uploads/2013/10/Borden-1984_The-concept-of-marketing-mix.pdf, [ultima accesare: 16 august 2024].

Bolter, Jay David; Grusin, Richard: *Remediation – Understanding new media*, 1999, MIT Press, 2000, URL:

https://monoskop.org/images/a/ae/Bolter_Jay_David_Grusin_Richard_Remediation_Understanding_New_Media_low_quality.pdf , [ultima accesare, 15.04.2024].

Banu, George: „Eu am plătit tributul, dar nu am trădat”, „Teatrul sub comunism și mai încoace” în *Dilema Veche nr. 345 din 23 - 29 septembrie 2010*, URL : <https://dilemaveche.ro/sectiune/tema-saptamanii/eu-am-platit-tributul-dar-nu-am-tradat-608583.html>, [ultima accesare: 2.08.2024].

Barometrul de Consum Cultural (INCFC) 2018 – <https://www.culturadata.ro/barometrul-de-consum-cultural-2022-participare-culturala-si-perspective-democratice/> [ultima accesare, 18 iulie 2022].

Barometrul de Consum Cultural (INCFC), 2022, URL: <https://www.culturadata.ro/bcc-2022-cp-post-eveniment/>, [ultima accesare: 18 august 2024].

Borden, Neil: The concept of marketing Mix, URL: https://www.guillaumenicaise.com/wp-content/uploads/2013/10/Borden-1984_The-concept-of-marketing-mix.pdf, [ultima accesare: 16 august 2024].

Brimson Lewis, Stephen: Video Interview, 2016, in *Design Week*, URL: <https://vimeo.com/196568810> [ultima accesare: 17.03.2024].

„Care sunt diferențele între Digitizare, Digitalizare și Transformarea Digitală?” în *Revista afacerilor Telecom, Media și Tehnologie*, URL : <https://comunic.ro/care-sunt-diferentele-dintre-digitizare-digitalizare-si-transformarea-digitala/> , [ultima accesare: 15 august 2024].

„Chat,, in *Cambridge Dictionary*, URL: <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/chat> [ultima accesare, 17 iulie 2022].

„Checkov’s Gun Dramatic Principle,, in *Brittanica*, URL: <https://www.britannica.com/topic/Chekhovs-gun> [ultima accesare: 20 august 2024].

Cinetic UNATC, URL: <https://cinetic.arts.ro/laboratoare/lar/> [ultima accesare: 14.08.2024].

Client services, URL : <https://www.indeed.com/career-advice/finding-a-job/what-are-client-services>, [ultima accesare, 15 iulie 2022].

Cloud, URL : <https://www.btstelecom.ro/blog/ce-este-cloud-si-cu-ce-te-poate-ajuta-acest-serviciu-citeste-acum> [ultima accesare: 15 august 2024].

Codul Profesiilor din România, URL: https://www.rubinian.com/cor_6_ocupatia_detalii.php?id=265413 [ultima accesare: 15 august 2024].

Coffey, Tobby: “National Theatre creates virtual reality for new projects”, in *The Guardian*, URL: <https://www.theguardian.com/stage/2016/aug/02/national-theatre-creates-virtual-reality-studio-for-new-projects> [ultima accesare: 10 martie 2024].

Constituția României, Titlul II, „Drepturile, libertățile și îndatoririle fundamentale, alin. 3”, URL: http://www.cdep.ro/pls/dic/site2015.page?den=act2_1&par1=2#t2c2s0sba33, [ultima accesare, 12 iulie 2022].

Consiliul Concurenței, „Raportul investigației sectoriale asupra dreptului de autor și conexe”, 2020, URL: https://www.consiliulconcurentei.ro/wp-content/uploads/2020/08/2020-08-03_Raport-final_drepturi-de-autor-si-conexe_site.pdf, [ultima accesare: 25.01.2025].

Couldry, Nick: “Liveness, ‘Reality’ and the Mediated Habitus from Television to the Mobile Phone”, in *The Communication Review*, 2004, p.3, URL: <http://eprints.lse.ac.uk/id/eprint/52423>, [ultima accesare, 11.08.2024].

Cole, Wendell: “The theatre projects of Walter Gropius” in *Observatorio de Espacios Escenicos*, URL: <http://cargocollective.com/observatoriespaisescenics/The-theatre-projects-of-Walter-Gropius-Wendell-Cole>, [ultima accesare: 11.08.2024].

Compania de teatru labirint, URL: https://www.facebook.com/CompaniaDeTeatruLabirint/?locale=ro_RO [ultima accesare: 13.08.2024].

Convenția Europeană a Teatrelor, URL: <https://www.europeantheatre.eu/page/about> [ultima accesare, 15 august 2024].

Cooke, James: *Technology: MIDI Show Control*, URL: <https://www.proav1-central.com/details/62530-technology-midi-show-control>, 2019, Workshop AVL, [ultima accesare, 3.06.2024], traducere din limba engleză de autoarea acestei lucrări.

Couldry, Nick: “Liveness, ‘Reality’ and the Mediated Habitus from Television to the Mobile Phone”, în *The Communication Review*, 2004, URL: <http://eprints.lse.ac.uk/id/eprint/52423>,

[ultima accesare, 11.08.2024], “Culture+ Community in a time of Crisis” in *Culture Track*, URL: <https://culturetrack.com/research/covidstudy/>, [ultima accesare, 25.05.2023].

Cruse, Willian; Gilette, J. Michael: “Technological innovations of the 20th century,, in *Britannica*”, URL: <https://www.britannica.com/art/stagecraft/Sound-design>, [ultima accesare: 14 august 2024].

“CTR – click through rate” in *Google*, URL: <https://support.google.com/google-ads/answer/2615875?hl=ro>, [ultima accesare, 18 iulie 2022].

Jean Marc Lehu, URL: <https://www.faculty-psbedu.paris/fr/professeurs/jean-marc-lehu>, [ultima accesare, 18 iulie 2022]

Data Protection, *GDPA.R.C.*

https://www.dataprotection.ro/?page=noua%20pagina_regulamentul_GDPR, [ultima accesare, 12 iulie 2022].

Declarația Universală a Drepturilor Omului, art. 27, URL: <https://legislatie.just.ro/Public/DetaliiDocument/22751>, [ultima accesare, 12 iulie 2022].

Declarația Universală UNESCO, 2001, <https://adsdatabase.ohchr.org/IssueLibrary/UNESCO%20Universal%20Declaration%20on%20Cultural%20Diversity.pdf>, p. 1, [ultima accesare, 19 august 2024].

Definiție hallo-atracție, strigare, URL: [<https://www.dictionar-englezroman.ro/?k=hallo&dir=enro>], ultima accesare, 11 iulie 2022.

Dictionar online, URL: <https://dexonline.net/definitie-web> [ultima accesare, 17 august 2024].

Dicționar online, URL: <https://dexonline.ro/definitie/www> [ultima accesare, 13.08.2024].

Digital Guidelines in UNESCO, URL: https://en.unesco.org/creativity/sites/creativity/files/digital_guidelines_en_full-3.pdf, [ultima accesare, 17 iulie 2022]

“Share of the most common languages on the Internet” in *Statista*, URL: <https://www.statista.com/statistics/262946/share-of-the-most-common-languages-on-the-Internet/>, [ultima accesare, 18 august 2024].

“Digital Multiplex. What is DMX?” in *Stage Electrics*, URL: <https://www.stage-electrics.co.uk/what-is-dmx> [ultima accesare: 15.08.2024].

“Digital Romania 2024” in *Datareportal*, URL: <https://datareportal.com/reports/digital-2024-romania>, [ultima accesare: 13.08.2024].

Digital Theatre + , URL: <https://edu.digitaltheatreplus.com/content/productions>, [ultima accesare, 15 august 2024].

“Digital skills in 2023: impact of education and age.” in *Eurostat*, 22 februarie 2024, URL: <https://ec.europa.eu/eurostat/web/products-eurostat-news/w/ddn-20240222->, [ultima accesare, 19 august 2024].

“Digital Skills Europe - digital world” in *Eurostat* URL: <https://ec.europa.eu/eurostat/statistics> [ultima accesare, 18 august 2024].

“*Digital Stage for Music, Dance, Theatre*”, URL: <https://digital-stage.org/homepage>, [ultima accesare, 17 iulie 2022].

Digital Theatre, URL: <https://www.digitaltheatre.com/> [ultima accesare, 15 august 2024]

Digitizare, Dexonline, URL: <https://dexonline.ro/definitie/digitizare>, [ultima accesare, 27 aprilie 2022].

“A Telepresence Stage: or how to create theatre in a pandemic – project report” URL: <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/14794713.2021.2015562#d1e384> [ultima accesare, 12.08.2024].

Dixon, Steve: “The new abnormal and where we shouldn’t zoom to”, in *Business Times*, 29 mai 2020, URL: <https://www.businesstimes.com.sg/lifestyle/new-abnormal-and-where-we-shouldnt-zoom>, [ultima accesare, 12.08.2024].

Directiva 2001/29/CE a Parlamentului European și a Consiliului din 22 mai 2001 privind armonizarea anumitor aspecte ale dreptului de autor și drepturilor conexe în societatea informațională, URL: <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/RO/TXT/PDF/?uri=CELEX:32001L0029>, [ultima accesare, 15.10.2024].

Directiva 2014/26/UE104 a Parlamentului European cu privire la gestiunea colectivă a drepturilor de autor și a drepturilor conexe și acordarea de licențe multiteritoriale pentru drepturile asupra operelor muzicale pentru utilizare pe piața internă.

Domeniu Internet in Wix, URL: <https://www.wix.com> [ultima accesare, 15 iulie 2022].

Dusol, Josephine; Pfaud, Teresa; Wiley, Heidi: *Digital Theatre-A Casebook*, European Theatre Convention, Berlin, 2018, p. 5, URL: https://www.europeantheatrelab.eu/wp-content/uploads/2018/09/ETL_Digital-Theatre-Casebook_web.pdf. [ultima accesare: 20 august 2024].

ECLAP Project, URL: <https://pro.europeana.eu/project/eclap> [ultima accesare: 14.08.2024]

Europeana PRO, URL: <https://pro.europeana.eu/>, [ultima accesare: 14.08.2024].

European Theatre Lab: “Drama goes digital”, URL: <https://www.europeantheatrelab.eu/> [ultima accesare, 28 iunie 2022].

Escobedo, Ben: “Sounds and Communications, Using Microphones In Theatrical Environments” in *Sound&Communications*, <https://www.soundandcommunications.com/using-microphones-in-theatrical-environments/>, [ultima accesare, 3 iunie 2024].

“Internet use by individuals” pe Eurostat, 2023, URL: <https://ec.europa.eu/eurostat/databrowser/view/tin00028/default/table?lang=en> [ultima accesare: 18 august 2024].

„Festivalul de Artă Medievală” în *Mediovalia*, URL: <https://mediovalia.blogspot.com/p/festivalul-de-arta-medievala-sighiosra.html> [ultima accesare: 18 august 2024].

Fischer-Lichte, Erika: *The transformative power of performance-a new esthetics*, Routledge, New York, 2008, URL: <https://www.taylorfrancis.com/chapters/mono/10.4324/9780203894989-8/shared-bodies-shared-spaces-bodily-co-presence-actors-spectators-erika-fischer-lichte>, [ultima accesare, 25.05.2023].

Fotografii ale elementelor scenografice ale lui Oskar Schlemmer <https://www.greyscape.com/architects/oskar-schlemmer-triadic-ballet/>, <https://peoplearedancing.wordpress.com/2013/06/10/oskar-schlemmer-the-triadic-ballet/>, [ultima accesare, 25.05.2023].

From Live-to-Digital, Understanding the Impact of Digital Developments in Theatre on Audiences,

https://artswork.org.uk/wpcontent/uploads/crm/580646066d8c2_From_Live_to_Digital_OCT2016.pdf, [ultima accesare: 11.08.2024].

Google Analytics in Google, URL: <https://play-solutions.ro/ghidul-complet-al-incepatorului-in-google-analytics/>, [ultima accesare, 15 iulie 2022].

Google Arts & Culture:URL: <https://artsandculture.google.com/> [ultima accesare: 14.08.2024].

Ghid de achiziții software pentru instituțiile publice, ANIS-Asociația Patronală de Software și Servicii, 2017, <https://blog.licitatie-publica.ro/wp-content/uploads/2017/01/Ghid-Achizitii-Software-pentru-Institutiile-Publice-v1.0.pdf>, [ultima accesare, 12 iulie 2022].

Gill Press, “Internet Traffic from Mobile Devices” (Statista) in *What’s the Big Data Stats* URL: <https://whatsthebigdata.com/mobile-Internet-traffic/>, [ultima accesare: 16.08.2024].

“Guidelines on the Implementation of the 2005 Convention on the Protection and Diversity of Cultural Expressions in the Digital Environment”, URL: https://en.unesco.org/creativity/sites/creativity/files/digital_guidelines_en_full-3.pdf [ultima accesare, 19 august 2024].

“Innovation in arts and culture #4: Punchdrunk – Sleep No More”, in *The Guardian*, 25 mai 2021, URL: <https://www.theguardian.com/culture-professionals-network/culture-professionals-blog/2012/may/25/punchdrunk-digital-innovation-sleep-no-more>, [ultima accesare, 9.03.2024].

History of Information: URL: <https://www.historyofinformation.com/detail.php?id=861>, [ultima accesare: 15.03.2024].

History of Virtual Reality, URL: https://link.springer.com/referenceworkentry/10.1007/978-3-319-08234-9_169-1, [ultima accesare: 15.03.2024].

“How Hamilton stayed alive during the pandemic: An interview with producer Jeffrey Seller”, podcast transcript, în *McKinsey Global Institute*, 11 august, URL: <https://www.mckinsey.com/industries/technology-media-and-telecommunications/our-insights/how-hamilton-stayed-alive-during-the-pandemic-an-interview-with-producer-jeffrey-seller>, [ultima accesare, 28.05.2023].

“How will VR revolutionize the way we consume theatre?” on *Second Theatre*, URL: <https://www.secondtheatre.com/post/how-will-vr-revolutionize-the-way-we-consume-theatre>, [ultima accesare: 19 august 2024].

Hult, Robert: “Digital Lighting Enhances your Theatrical Experience”, in *Connectorsupplier*, 5 martie 2024, URL: <https://connectorsupplier.com/digital-lighting-enhances-your-theatrical-experience/> [ultima accesare: 20 august 2024].

“Illustration depicting the interior of the Bayreuth Festspielhaus”, in *United Archives*, URL: <https://united-archives.de/id/01778720> [ultima accesare: 19 august 2024].

Imaginary Robots, URL: <https://tele-encounters-beyond.eu/platform-archive/>, [ultima accesare, 12.08.2024].

Immersive Creators Catalyst, URL: <https://www.wiiteurope.org/immersive-creators-catalyst>, [ultima accesare: 15.04.2024].

Isabela Paulescu, „Scena în pandemie” în *Agerpres*, 2021, URL: <https://www.agerpres.ro/cultura/2021/01/18/scena-in-pandemie-constantin-chiriac-teatrul-radu-stanca-sibiu-actorii-nostri-au-invatat-ce-inseamna-arta-de-a-darui--644637>, [ultima accesare, 17 iulie 2022].

Jeanne Jinnett, Kimberly; Mc Carthy, Kevin: *A New Framework for Building Participation in the Art*, RAND Corporation, 2001, p. 24. URL: https://www.rand.org/content/dam/rand/pubs/monograph_reports/2005/MR1323.pdf, [ultima accesare, 15 august 2024]

Jeanne Jinnett, Kimberly; Mc Carthy, Kevin: *A New Framework for Building Participation in the Art*, RAND Corporation, 2001, pp. 94-94. URL: https://www.rand.org/content/dam/rand/pubs/monograph_reports/2005/MR1323.pdf, [ultima accesare, 15 august 2024]

Kitul Worker of The year URL: <https://arcub.ro/worker-of-the-year/>

Lake, Becky; Pietroszek, Krzysztof; Rebo, Manuel: The Meeting: „Volumetric Participatory theatre Play in Mixed Reality, International Conference on Human-Agent Interaction” decembrie, 2022, <https://dl.acm.org/doi/fullHtml/10.1145/3527188.3563935>, [ultima accesare, 10 martie 2024].

Lanier, Jaron: “Where Will Virtual Reality Take us?”, in *New Yorker*, 2.02.2024. URL: <https://www.newyorker.com/tech/annals-of-technology/where-will-virtual-reality-take-us> [ultima accesare, 12.03.2024]

Lavender, Andy: “The Internet, theatre, and time: Transmediating the theatron”, in *Contemporary Theatre Review*, nr.3, 2017, URL: https://www.researchgate.net/publication/320847144_The_Internet_Theatre_and_Time_Transmediating_the_Theatron, [ultima accesare, 12.03.2024].

“Lead,, in *AtInternet*”, URL : <https://www.atInternet.com/en/glossary/lead/>, (traducere din limba engleză de autoarea acestei lucrări), [ultima accesare, 18 iulie 2022].

Legea 544/2001 privind accesul la informațiile de interes public, URL: <https://www.edu.ro/legea-544>, [ultima accesare, 20 iulie 2022].

Legea drepturilor de autor și drepturilor conexe, URL: [https://euipo.europa.eu/tunnel-web/secure/webdav/guest/document_library/observatory/documents/Orphan_works/Guidelines%20and%20Sources%20for%20Diligent%20Searches/RO%20-%20Legislation%20\(Lege%208%201996\).pdf](https://euipo.europa.eu/tunnel-web/secure/webdav/guest/document_library/observatory/documents/Orphan_works/Guidelines%20and%20Sources%20for%20Diligent%20Searches/RO%20-%20Legislation%20(Lege%208%201996).pdf), [ultima accesare, 16.10.2024].

Legea 74/2018 Legea nr. 74/2018 pentru modificarea și completarea Legii nr. 8/1996 privind dreptul de autor și drepturile conexe, URL: <https://lege5.ro/gratuit/gi3tinzygmya/legea-nr-74-2018-pentru-modificarea-si-completarea-legii-nr-8-1996-privind-dreptul-de-autor-si-drepturile-conexe>, [ultima accesare: 16.10.2024].

Lehu, Jean Marc: URL : <https://www.faculty-psbedu.paris/fr/professeurs/jean-marc-lehu>, [ultima accesare, 18 iulie 2022]

Live link in *PC Mag*, www.pcmag.com, *live-link* URL: <https://www.pcmag.com/encyclopedia/term/live-link>, [ultima accesare, 18 iulie 2022].

“Loie Fuller” in *Encyclopedia Britannica*, URL: <https://www.britannica.com/biography/Loie-Fuller>, [ultima accesare: 24.01.2023]

Malița, Liviu: „Interdicții și tabuuri la teatru”, în *Dilema Veche* nr. 345, 23 - 29 septembrie 2010, URL: <https://dilemaveche.ro/sectiune/tema-saptamanii/interdictii-si-tabuuri-la-teatru-608573.html>, [ultima accesare, 2.08.2024].

Mohsim, Mariam: „10 social media statistics you need to know in 2024” in *Oberlo*, URL : <https://www.oberlo.com/blog/social-media-marketing-statistics#10-social-media-users-via-mobile>, [ultima accesare, 18 iulie 2022].

Marranca, Bonnie: „The Wooster Group: A Dictionary of Ideas” în, *A Journal of Performance and Art*, 2003, Vol. 25, No. 2, mai, 2003, p. 23, URL: <http://www.jstor.org/stable/3246397>, [ultima accesare 12.03.2023].

Mellor, Simon: „*Why every theatre needs a digital strategy*”, in *European Theatre Lab*, 2018, URL: <https://www.europeantheatrelab.eu/every-theatre-needs-digital-strategy/>, [ultima accesare, 20 iulie 2022].

Memorandumul pentru creșterea transparenței și standardizarea afișării informațiilor de interes public, URL: <https://stbsa.ro/doclege/2016-02-11-memorandum-mcpdc.pdf>, [ultima accesare, 17 iulie 2022].

Metadatele, URL: <https://www.vidmore.com/ro/tips/what-is-metadata/> [ultima accesare: 15 august 2024].

Millenials: URL:

<https://corporatefinanceinstitute.com/resources/knowledge/other/millennials/>

Miller, Daniel: „The 1st Youtube video ever posted was uploaded 19 years ago”, in *Fox 29*, 23.04.2024, URL: <https://www.fox29.com/news/1st-Youtube-video-uploaded-19-years-ago>, [ultima accesare: 17 august 2024].

„Mixul de marketing” in *Institutul de marketing*, URL: <https://institutuldemarketing.ro/mixul-de-marketing/>, [ultima accesare, 15 august 2024].

MOO, URL: <https://www.definitions.net/definition/MOO>, (traducere din limba engleză de autoarea acestei lucrări). [ultima accesare: 13.08.2024].

Moholy Nagy Biography, URL: <https://www.moholy-nagy.org/biography/>

“Most popular social networks worldwide as of April 2024, by number of monthly active users” in *Statista* URL: <https://www.statista.com/statistics/272014/global-social-networks-ranked-by-number-of-users/>, [ultima accesare: 15 august 2024].

Multi user duneon, URL: <https://www.definitions.net/definition/MUD>, (traducere din limba engleză de autoarea acestui material). [ultima accesare: 13.08.2024].

Net arte, URL: <https://artsandculture.google.com/story/net-art/RgVxI6lsWZxfKg> [ultima accesare: 3.06.2023].

OpenGL Shading Language, limbaj de programare bazat pe scrierea C sau C++, URL: <https://learnopengl.com/Introduction> [ultima accesare, 15 august 2024].

Ordonanța nr. 21 din 31 ianuarie 2007 privind instituțiile și companiile de spectacole sau concerte, precum și desfășurarea activității de impresariat artistic URL: <https://legislatie.just.ro/Public/DetaliiDocument/79172>, [ultima accesare, 15 august 2024].

„Organisme de gestiune colectivă” în website Oficiul Român pentru drepturi de autor, URL: <https://orda.ro/organisme-de-gestiune-colectiva/>, [ultima accesare: 16.10.2024].

„Participare culturală și perspective democratice a fost lansat în cadrul Festivalului Național de Teatru”, în Barometrul de Consum Cultural website Institutul National pentru Cercetare și Formare Culturală, 30 octombrie 2024, URL: <https://www.culturadata.ro/bcc-2022-cp-post-eveniment/>, [ultima accesare: 17 august 2024].

„Public țintă”, în *Economy-pedia*, publicul vizat, URL: <https://ro.economy-pedia.com/11038946-target-audiences>, [ultima accesare, 20 iulie 2022].

Peña, E.; James, K.: “A framework of transmediation. Convergence”, in *The international Journal of Research into new media technology*, 2023, URL: <https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/13548565231220325> [ultima accesare, 19.04.2024].

“Penetration rate of the Internet by region” in *Statista*, URL: <https://www.statista.com/statistics/269329/penetration-rate-of-the-Internet-by-region/> [ultima accesare: 13.08.2024].

„Performanță istorică în domeniul realității virtuale: două proiecte VR obțin primul grant META european, incluzând România pe harta globală a inovației”, în *IQ Ads*, URL: <https://www.iqads.ro/articol/59662/performanta-istorica-in-domeniul-realitatii-virtuale-doua-proiecte-vr-obtin#>, [ultima accesare: 15.04.2024].

Platforma Direcției Patrimoniu Digital (ciMEC), URL: <https://cimec.ro/> [ultima accesare: 14.08.2024].

Platforma Europeana, URL: <https://www.europeana.eu/> [ultima accesare: 14.08.2024].

Platforma foto-video a Teatrului Național București: URL: <https://media.tnb.ro> [ultima accesare: 14.08.2024].

Protocol din 10/04/2009 privind Lista suporturilor și aparatelor pentru care se datorează remunerația compensatorie pentru copia privată pentru operele reproduse după înregistrări sonore sau audiovizuale, precum și cuantumul acestei remunerații, URL: <https://www.legi-internet.ro/legislatie-itc/drept-de-autor/protocol-din-10/04/2009-remuneratie-copie-privata.html> [ultima accesare, 16.10.2024].

Punchdrunk Enrichment Foundation, URL: <https://www.punchdrunkenrichment.org.uk/>, [ultima accesare: 9.03.2024].

Punchdrunk Theatre, URL: <https://www.punchdrunk.com/>, [ultima accesare: 15.03.2024].

Rosenberg, Louis: “Mixed Reality or Spatial Computing”, in *Medium*, URL: <https://medium.com/predict/mixed-reality-or-spatial-computing-346e62148026>, [ultima accesare, 21.03.2024].

Scena Digitală, URL : <https://www.scena-digitala.ro/>, [ultima accesare, 17 iulie 2022].

Sermon, Paul: “Telematic dreaming – Statement”, URL: <https://www.paulsermon.org/dream/> [ultima accesare: 20 august 2024].

„Serverele web cu sursă deschisă”, URL: <https://www.webopedia.com/definitions/open-source-web-server/> [ultima accesare: 14.08.2024].

„Smart” in *Corporate Finance Institute*, URL: <https://corporatefinanceinstitute.com/resources/knowledge/other/smart-goal/> [ultima accesare: 20 august 2024].

„Social media” in *Investopedia*, URL: <https://www.investopedia.com/terms/s/social-media.asp>, [ultima accesare, 17 august 2024].

Spectacol 2032 Smart Family, URL: https://youtu.be/_nyxv4d7OBU [ultima accesare: 12.08.2024].

Statistici Youtube, URL: <https://blog.hootsuite.com/Youtube-stats-marketers/> [ultima accesare: 17 august 2024]

Stageon, URL: <https://www.stageon.ro/despre-noi-2/>, [ultima accesare, 15.04.2024].

Summers, Rob: "Sound Design in Modern Theatre: Impact, Trends, and Collaboration", în *Sound Design*, URL: <https://robsummers.co.uk/sound-design-in-modern-theatre-impact-trends-and-collaboration/> [ultima accesare: 15 august 2024].

Teatro de los sentidos, URL: <https://artavism.com/teatro-de-los-sentidos> [ultima accesare: 13.08.2024].

Teatrul Evreiesc de Stat, URL: <https://teatrul-evreiesc.com.ro/portfolio/bucuresti-41-tur-retur/> [ultima accesare: 18 august 2024].

Teatrul Național București, „Teatrul Național lansează TNB-TV”, 20 iulie 2020, pe tnb.ro, URL: <https://www.tnb.ro/ro/teatrul-national-lanseaza-tnb-tv>, [ultima accesare: 18 august 2024].

Teatrul Național București, „TNB-TV, transmisii live”, URL: https://www.Youtube.com/watch?v=UXwxSOJ1VTI&list=PLLbUrPdFUih4drrDzyV8RfdpHh_vJP-Tg [ultima accesare: 18 august 2024].

Teatru VR, URL: <https://teatruvr.ro/>, [ultima accesare, 15.04.2024].

Telepresence Stage-Handbook, University of Brighton, Lassale College of Arts Singapore, Third Space Washington DC and Arts and Humanities Research Council URL: <https://www.telepresencestage.org/uploads/case-study-pdfs/Telepresence-Stage-Handbook.pdf>, [ultima accesare, 12.08.2024].

”The complete history of 3D printing”, in *Multimaker*, URL: <https://ultimaker.com/learn/the-complete-history-of-3d-printing/>, [ultima accesare, 31 mai 2024].

”The first 3d printed Scenography”, in *3DWASP*, URL: <https://www.3dwasp.com/en/the-first-3d-printed-theatre-scenic-design/>, [ultima accesare, 21.03.2024].

”The history and Science of Sound”, in *Theatrical Sound Designers and Composers Association*, URL: <https://tsdca.org/history/> [ultima accesare: 13.08.2024].

”The pandemic and beyond” in *Collaborative Solutions for Performing Arts*, URL: <https://pandemicandbeyond.exeter.ac.uk/projects/bridging-distance-in-the-creative-industries/collaborative-solutions-for-the-performing-arts-a-telepresence-stage/>

“The situation of theatres in the EU Member States”, în *European Comission Report*, URL: <https://op.europa.eu/en/publication-detail/-/publication/f0f11efd-eb8e-11ec-a534-01aa75ed71a1/language-en/format-PDF/source-260545183>, [ultima accesare, 19 iulie 2022].

“Theater videos on demand”, on *Spectyou*, URL: <https://www.spectyou.com/de/>, [ultima accesare, 17 iulie 2022].

„TURNUL, prima producție la granița dintre teatru și film, în format video 360° din Timișoara, nominalizată la Premiile AFCN 2021” în *Best of Timișoara*, 20 aprilie 2022, URL: <https://bestoftimisoara.ro/video-turnul-prima-productie-la-granita-dintre-teatru-si-film-in-format-video-360-din-timisoara-nominalizata-la-premiile-afcn-2021/> [ultima accesare: 15.09.2024].

Trailer in *Globe Theatre*, URL: <https://youtu.be/EZ3JXYz-mfQ>, “Feature trailer | *Much Ado About Nothing*” (2022) | in Summer 2022 | *Shakespeare's Globe*.

Trailer in *Globe Theatre*, URL: <https://youtu.be/0ul7aS0Yc6w>, “Trailer *Everybody is Lear*” King Lear (2022) | Summer 2022 | *Shakespeare's Globe*, [ultima accesare, 20 iulie 2022].

“Understanding the Accelerating Rate of Change” in *Perspectives on Business Innovation*, mai 2003, URL: <https://www.thekurzweillibrary.com/understanding-the-accelerating-rate-of-change> [ultima accesare: 15.10.2024].

“UNESCO Convention for the Safeguarding of the Intangible Cultural Heritage, *Performing Arts (such as traditional music, dance and theatre)*”, URL: <https://ich.unesco.org/en/performing-arts-00054> [ultima accesare: 08 august 2024].

Varley-Jamieson: “*H. Adventures in Cyberformance: Experiments at the Interface of Theatre and the Internet.*” MA by Research, Queensland University of Technology, 2008. Available from: <http://www.creative-catalyst.com/thesis.html>, [ultima accesare, 15.04.2024].

Virtual Reality Society, URL: <https://www.vrs.org.uk/virtual-reality/what-is-virtual-reality.html>, [ultima accesare, 12.08.2024].

Walmsley, Ben: “The Death of Arts Marketing: A Paradigm Shift from Consumption to Enrichment” in *Arts and the Market*, 2019, URL: <https://eprints.whiterose.ac.uk/140138/1/The%20death%20of%20arts%20marketing%20-%20pre%20publication%20version.pdf> [ultima accesare, 16 august 2024].

VR Theatre Plays on *Second Theatre*, URL: <https://www.meta.com/fi-fi/experiences/4257279257706667/> [ultima accesare: 19 august 2024].

“What Is a Logo?” in *Tailor Brands*, URL: <https://www.tailorbrands.com/logo-maker/what-is-a-logo>, [ultima accesare, 20 iulie 2022].

“What is virtual reality”, URL: <https://www.ansys.com/simulation-topics/what-is-virtual-reality#what-is> [ultima accesare, 13.08.2024].

Website CREDIDAM, <https://credidam.ro/wp/>

Website Teatrul Național „Marin Sorescu” Craiova, URL: <https://tncms.ro/en/reconstitution-68-a-digital-theatre-project-at-the-national-theatre-in-craiova-2/>

Website archive Global Performing Arts Consortium, URL: <https://web.archive.org/web/20221211082115/https://www.glopac.org/> [ultima accesare: 14.08.2024].

Worker of the year la FNT, URL: <https://fnt.ro/2022/worker-of-the-year/>, [ultima accesare: 14.08.2024].