



ULBS

Universitatea "Lucian Blaga" din Sibiu



ȘCOALA DOCTORALĂ TEATRU ȘI ARTELE SPECTACOLULUI

DOMENIUL DE DOCTORAT TEATRU ȘI ARTELE SPECTACOLULUI

REZUMATUL TEZEI DE DOCTORAT

TEATRU ȘI MULTIMEDIA ÎN ERA DIGITALĂ:

EMOȚIE, DISTANȚARE, CREATIVITATE

Doctorand: **Adrian Matic**

Conducător de doctorat: Prof. univ. dr. **Octavian Saiu**

Sibiu, 2024

Preambul. Tehnologia, teatrul și viața

Spectacolul teatral contemporan este supus unui din ce în ce mai prezent aflax de tehnologie de ultimă generație. Integrarea acestor mijloace de exprimare – fie ele dedicate sau împrumutate și adaptate – transformă treptat bagajul modalităților de exprimare, a procedeeleor de concept regizoral sau scenografic și chiar tehnica și expresia actoricească. Această tendință nu este câtuși de puțin ancorată în prezent. Încă de la nașterea sa ca formă recunoscută de artă, spectacolul de teatru a căutat prin creatorii săi să impresioneze. Să fascineze creând în aparatul scenei mecanisme menite să dezvăluie privitorului o lume specială, o lume a iluziei. Grecii antichității au inventat sistemele de macarale și scripeți care aduceau în scenă zeitățile, creând o senzație de zbor, de plutire. Construcția amfiteatrelor antice și calitățile lor acustice fac și acum subiectul studiului inginerilor acusticieni.

Teatrul și spectacolul s-a folosit mereu de efecte speciale, bazate mai mult sau mai puțin pe tehnologie. Muzica, lumina, fumul, trapele ascunse, platformele, ștângile cu contragreutăți, benzile transportoare – toate și-au făcut loc pe scenă, îmbunătățindu-se odată cu avansul tehnologic. Muzica a trecut de la interpretarea live la sistemele *surround* de astăzi. Actorii poartă microfoane fără fir care le amplifică vocea. Reflectoarele inteligente și orgile de lumini digitale privesc ironic în urmă spre lămpile cu gaz care erau folosite acum multă vreme. Fumul poate fi azi o ceață fină sau nori de fum greu. Iar mecanica scenei e asistată electronic, trapele sunt hidraulice, platformele sunt autonome, fiind controlate de la distanță iar ștângile sunt echipate cu motoare.

Teatrul a ținut mereu pasul cu tehnologia, împrumutând și folosind mereu elementele pe care le-a considerat a fi de folos în demersul spectacular. Așa că nu e de mirare că tehnologiile video au pătruns în spectacolul de teatru aproape de la dezvoltarea lor timpurie. Capacitatea imaginii filmate de a deschide spațiul scenic spre un univers întreg de posibilități de exprimare (nu doar scenografice) a îndemnat mereu creatorii de teatru să o folosească. Greoaie la început, tehnologia domeniului a evoluat treptat, cu o evoluție spectaculoasă mai cu seamă în ultimii ani iar astăzi ea face parte firească din angrenajul aparatului scenei.

Materialul filmat aduce cu sine nu doar calitatea sa intrinsecă ci un întreg bagaj artistic de exprimare și de simbol – cel al universului filmului. Prin urmare, prin adoptarea și înglobarea tehnicilor multimedia se creează o nouă treaptă în evoluția spectacolului. Pe lângă arta muzicii și cea a culorii, teatrul adaugă o nouă artă – foarte puternică și versatilă – în „orchestra” sa semiotică.

O analiză în amănunt a fenomenului de acordare a spectacolului de teatru la evoluția tehnologică a societății ar fi extrem de făcut. Prin urmare această cercetare nu s-a dorit a fi exhaustivă. În elaborarea lucrării am încercat să facem o radiografie a relației dintre scenă și mijloacele tehnologice de ultimă generație, evidențiind pe de o parte câteva momente foarte importante în evoluția fenomenului și în aplicabilitățile sale practice; iar pe de alta, ne-am aplecat asupra mecanismelor sociale care influențează evoluția tehnologică și a felului în care acestea determină anumite schimbări în societate și în mentalul ei. În acest fel se poate concluziona că teatrul se supune aceluiași reguli și că evoluția tehnologiei în contemporaneitate îi modelează în mai mare sau mică măsură mijloacele de expresie. Se creează astfel o relație duală. Teatrul, forma de artă care își extrage seva din oglindirea societății, nu poate ignora în discursul său accentele supra-tehnologizării lumii contemporane iar, la fel, avantajele pe care tehnologia le oferă spectacolului nu pot fi neglijate.

Capitolul I. Tehnologia multimedia: împlinire sau amenințare a actului dramatic

În primul capitol al lucrării ne-am îndreptat atenția spre parcursul evolutiv al aportului tehnologic în spectacolul de teatru. *Deus ex machina* al antichității a fost urmat de anii mai puțin fericiți ai evului mediu în ce privește cultura și manifestările sale iar teatrul, dintre toate artele a fost cel mai afectat. Dar chiar și scenele itinerante ale acestei perioade, fie că prezentau spectacole-mister, fie reprezentații de comedia dell'arte sau teatru de bâlci, nu erau lipsite de mijloace tehnologice menite să îmbogățească spectacolul.

Primele clădiri dedicate găzduirii spectacolelor de teatru sau operă apar în perioada renașterii. Mai întâi inspirându-se din arhitectura teatrelor antice, pentru ca mai apoi să se apropie treptat de formele actuale. După perioada barocă, care a impus sala cu loji și balcoane – din rațiuni nu atât spectaculare cât sociale, spectacolul monden al nobilimii fiind de multe ori mai important decât reprezentația în sine – apare o mai mare grijă pentru spectacolul propriu-zis, căutându-se astfel cele mai bune soluții și mijloace tehnice care să slujească creației artistice. Un revoluționar al arhitecturii domeniului a fost Richard Wagner, el reușind ca în edificarea *Bayreuth Festspielhaus* să-și impună viziunea. Astfel, teatrul pe care l-a construit, prin dispunerea scaunelor, prin ascunderea fosei orchestrei, prin folosirea lemnului cu capacitate mare de rezonanță sau chiar prin folosirea unui guler menit să trimită muzica

orchestrei mai întâi spre actorii de pe scenă și abia pe urmă înspre public, reușește să ofere spectatorului o experiență completă.

Arhitectura sălilor moderne de spectacol se subordonează aceluiași principii, toate elementele sale fiind dedicate spectacolului. Tehnologia care le servește nu mai e una împrumutată și adaptată, ci una dedicată domeniului și specificului său.

Am căutat să descoperim în istoria teatrului multimedia cele mai elocvente momente ale dezvoltării acestuia. Inovația în ce privește efectul scenic și folosirea mijloacelor tehnologice începe odată cu revoluția industrială. *Grand Theatre Morieux de Paris*, un teatru itinerant care a străbătut Europa în secolul XIX, impresionând cu panoplia sa de diorame, personaje mecanice și decoruri animate. În America, în 1914, Winsor McCay creează primul spectacol intermediatic documentat, interacționând cu un personaj animat.

Descoperirea și dezvoltarea artei cinematografice va influența spectacolul de teatru încă din primii ani. Dar cel care își va însoți aproape toate spectacolele de proiecții cinematografice va fi Erwin Piscator, unul din pionierii teatrului multimedia. Un uriaș inovator al tehnicii de scenă, pe lângă imaginea video, spectacolele sale excelau în folosirea de mijloace inginerești, deschizând o nouă etapă în evoluția spectacolului teatral. Iată de ce o trecere în revistă și o analiză a celor mai reprezentative lucrări ale sale se făcea necesară.

Relația dintre artiști și slujitorii științelor exacte a fost privită mereu drept una antagonică. De aceea importanța experimentelor organizației E.A.T (*Experiments in Art and Technology*) este una de importanță majoră. Acestea au constat în punerea laolaltă a unora dintre cei mai buni artiști ai scenei și a unora dintre cei mai recunoscuți ingineri și oameni de știință, în scopul de a dezvolta o bază tehnologică dedicată spectacolului, folosind cele mai recente inovații și descoperiri ale timpului. Experimentul a condus la crearea a nouă spectacole reunite într-un micro-festival în octombrie 1966 iar în fiecare dintre acestea s-a făcut o demonstrație aplicată a perioadei de cercetare.

Bineînțeles că, atunci când vorbim de teatrul multimedia, nu-i putem ignora pe opoziții tendinței. Iar cea mai clară manifestare a acestei opoziții se cristalizează în spectacolele și ideologia laboratorului de teatru grotowskian. Aceasta susține ideea *teatrului sărac*, redus la esență și dedicat unei experiențe cât mai directe și vii a spectatorului cu actul dramatic. De asemenea, adaosurile adiacente, mai cu seamă inserțiile video, sunt văzute drept nocive, având un potențial distructiv la adresa comunicării actor-public.

Am adus de asemenea în atenție și câteva dintre experimentele teatrale ale *Institutului pentru explorarea realităților virtuale*¹. Începând cu 1995, acesta a experimentat în domeniul teatrului virtual, creând o serie de spectacole pline de inovație, bazate în special pe combinarea experienței scenice directe cu cea a lumii virtuale 3D, creată digital. Inspirat de posibilitățile oferite de domeniu, Robert Wilson își reia colaborarea cu Philip Glass și creează *Monsters of Grace*, un spectacol în care îmbină cele două procedee – teatrul live și proiecția 3D digitală. Deși neajunsurile tehnologiei vremii și-au pus amprenta asupra creației, momentul rămâne unul de referință în istoria teatrului multimedia.

Realizările tehnologice i-au inspirat de-a lungul vremii pe creatorii de spectacol, dând naștere uneori la manifestări extreme, ciudate. Astfel, de exemplu, spectacolul *CO3* al *Company in Space* din Melbourne a constat în transmisia live în internet a unei coregrafii creată și interpretată în Australia de Hellen Sky care, capturată de senzori de mișcare, era mai apoi modificată în timp real de John McCormick, care se afla în Florida. Stelios Arkadiou (Stelarc) duce în extrem relația actor-tehnologie, în 1994. El invita la un spectacol în care, spectatorii aflați on-line puteau transmite curenți electrici unor electrozi montați pe trupul său, provocând astfel un dans grotesc.

Am analizat mai apoi fenomenul teatral românesc, din punctul de vedere al relației cu tehnologia. Deși prima producție teatrală ce conținea proiecții video datează din 1911 (spectacolul lui Aristide Demetriade *Înșir-te mărgărite* de la Teatrul Național București), cele două războaie și mai apoi anii comunismului, au produs o stagnare a procesului integrării de tehnologie în teatru. Iar apoi, folosirea mijloacelor multimedia s-a făcut de cele mai multe ori excesiv și exagerat, o intensă ardere a momentelor ratate din parcursul teatrului mondial. Abia după anii 2010 se poate considera că aceste procedee își găsesc locul în mod asumat și justificat în spectacolul de teatru.

Capitolul II. Insertul digital, între emoție și efectul de distanțare

Implicarea fenomenului multimedia în arta teatrului, pe lângă valența sa de mijloc artistic de exprimare care completează spectacolul propriu-zis, mai trebuie analizată și din punctul de vedere al proprietăților sale de intermediere și transport. Astfel, un spectacol de

¹ Institute for Exploration of Virtual Realities |(I.E.V.R.) – institut din Departamentul de teatru și dans al Universității din Kansas

teatru se poate bucura în zilele noastre și de reprezentații mediate tehnologic. Din acest punct de vedere spectacolul va suferi o depreciere substanțială, actul intermedierei văduvindu-l de magia creată în sala de spectacol, de comunicarea directă actor-spectator și de actul participării la un produs artistic alături de comunitate.

De asemenea, ne-am întrebat cât de mult degradează condiția de *live* a spectacolului teatral introducerea de elemente preparate dinainte, de secvențe care nu se modifică de la un spectacol la altul. Iar răspunsul credem că stă în legea măsurii. O preponderență a materialului filmat, așa cum se întâmplă în unele spectacole multimedia, va compromite *viața* spectacolului, dar găsirea raporturilor corecte va îmbogăți arsenalul de mijloace al creatorului de teatru.

Atunci când teoreticienii teatrului vor să sublinieze ce anume face arta scenică superioară celorlalte forme de artă aduc două argumente majore: în primul rând comunicarea directă, nemijlocită dintre actori și spectatori și în al doilea rând calitatea spectacolului teatral de a îngloba într-un singur act artistic toate celelalte arte: literatura, muzica, dansul, artele plastice, arhitectura și filmul. De ce nu și-ar găsi loc, în acord cu dezvoltarea societății și artele digitale, pe lângă toate acestea?

Ne-am întrebat de asemenea dacă efectele scenice și scenografice din ce în ce mai bine puse la punct, precum și aducerea în scenă a imaginii filmate – cunoscând puterea de impresie pe care montajul filmic îl are asupra mentalului spectatorului – nu sunt în măsură de a diminua participarea afectivă a spectatorului la actul artistic prin reducerea spectrului imaginativ al acestuia. Impactul imaginii video asupra minții umane este unul major. Imaginea este referința primordială în răspunsul uman la stimulii exteriori. Este posibil ca o reprezentare *trompe-l'oeil*-istică să anuleze în mare măsură capacitatea de a folosi imaginația, impresionând doar la nivel tehnic, iluzionistic. Din acest punct de vedere, teatrul ar trebui să rămână o artă deschisă, care să nu manipuleze privitorul – așa cum arta cinematografică o poate face prin montaj, cadre *close-up*, etc. – iar toate tehnologiile folosite ar trebui să slujească ori la nivel documentar, ori în sprijinul metaforei și simbolului.

Intermediarul multimedia este din ce în ce mai prezent în cotidian. În aproape toate domeniile de activitate își face loc treptat un monitor sau o interfață video. Concertele, spectacolele sportive și chiar slujbele religioase folosesc ecrane de proiecție sau canale media de transmitere. În viața de zi cu zi folosim telefoane inteligente sau laptopuri. Găsim câte o aplicație pentru aproape orice. Ne programăm vacanțele, cumpărăm bunuri, cercetăm prognoza meteo sau navigăm pe străzi sau pe ape, ba chiar ne facem programul de dietă sau consultăm

medici virtuali. Unii, vizionari sau nu, cumpără domenii virtuale și investesc în ele. Bibliotecile și muzeele se digitalizează, oferind baze de date literare sau tururi virtuale. În timpul pandemiei, teatrele s-au mutat on-line, unele punând la dispoziția spectatorului experiențe 3D. Suntem tot mai digitalizați, iar lumea creatorilor de teatru trebuie să țină seama de această evoluție, iar înglobarea tehnologiei digitale este aproape necesară, atât la nivelul aparatului scenic, cât și la nivelul mijlocului de livrare. Credem, în acest moment, că privitul unui spectacol de teatru trebuie, în mod necesar să consistă într-o experiență socială, de grup. Dar cine știe dacă viitorul nu va putea crea o iluzie perfectă a participării pe viu la un spectacol, atât pentru spectatori, cât și pentru actori?

Capitolul III. Multimedia în teatru, consecință a „supra-tehnologizării” mediului contemporan

Cu toate că progresul tehnologic obligă spectacolul de teatru actual la o aliniere din acest punct de vedere, atât în ceea ce privește aparatul scenic dar și la nivelul reprezentării societății contemporane, există o doză de timiditate în această apropiere, mai ales din punctul de vedere al creatorilor de scriere dramatică. Creatorul de text pentru teatru evită, deliberat sau nu, introducerea de elemente tehnologice în concept, lăsând această decizie regizorului sau producătorului. Richard Palmer identifică cinci posibile motive ale acestei cutume. Primul ar fi constrângerile economice, un autor dramatic nedorind să condiționeze montarea unei piese de o anumită bază materială. Al doilea constă în existența unei doze de tehnofobie, prezentă de-a lungul timpului în mentalul colectiv, bazată mai ales pe ideea că un ajutor tehnologic are potențialul de a diminua sau deteriora anumite abilități umane. În strânsă legătură cu primele două vine ideologia teatrului sărac, concretizată în opera lui Grotowski, care, în susținerea unei forme de teatru pur, auster, consideră până și textul dramatic doar un vehicul menit a ajuta la explorarea adevăratelor sensuri și înțelesuri. Al patrulea motiv e unul scolastic: autorii dramatici au de cele mai multe ori o formare tradiționalistă și se supun unor reguli instituite de-a lungul anilor în domeniu. Și nu în ultimul rând își spune cuvântul obiceiul reformulării postmoderne a textului. Un curent care a dominat și încă domină lumea teatrală contemporană, care trece scrierea dramatică pe un plan inferior, aceasta căpătând mai mult o valoare de document de bază de la care pornește creația regizorală, iar în alte cazuri își reduce importanța până la nivelul citatului cultural.

Ne-am îndreptat atenția asupra dezvoltării tehnologiei în raport cu societatea contemporană și implicit cu oglinda sa, teatrul. Știința și dezvoltarea artefactelor tehnologice se supun principiului constructivismului, a acumulării și confruntării a unei sume de metode și soluții în rezolvarea unei probleme și de răspunsul utilizatorilor. Ca și în banalul exemplu al transformărilor suferite de designul bicicletei, influențată de toți factorii exteriori spre a crea un produs cât mai fiabil, la fel și spectacolul de teatru va ajunge la soluțiile cele mai adecvate în reprezentarea sa actuală, în funcție de experiențele directe, de părerea spectatorilor, etc..

La capătul opus, teoria determinismului tehnologic afirmă că societatea și dezvoltarea sa depind și sunt subjugate de evoluția și descoperirile din domeniu. Prin urmare, parcursul social și cultura sa au o evoluție determinată de avansul tehnologic. Cele mai importante puncte de turnură din istorie sunt jalonate de descoperiri și aplicabilități ale tehnologiei: prelucrarea metalelor, praful de pușcă, motorul cu aburi, combustibilii fosili, energia electrică, telegraful, fuziunea nucleară și astăzi internetul și lumea digitală. Tehnologia hotărăște care sunt națiunile dominante și care cele dominate. Iar tehnologia creează mai multă tehnologie. Conform acestei teorii tehnologizarea artei scenice *trebuie* să se producă, ca un efect social general, care nu ține neapărat de puterea noastră de a alege.

Încă din prima parte a secolului XX, John von Neumann avansa teoria *singularității tehnologice*, adică evoluția tot mai rapidă spre un moment în care avansul tehnologiilor va exceda voința omului. Un moment în care tehnologia se va auto-reproduce și îmbunătăți, independent de mintea umană. Deja ne intrigă capacitățile a ceea ce azi numim AI – inteligența artificială iar dacă punem în ecuație curba grafică a dezvoltării din ultimii ani, care se apropie de verticală, putem scruta deja un orizont în care aceasta va deveni complet autonomă și infinit mai informată decât mintea umană. Momentul singularității tehnologice va veni ca un punct de cotitură major în evoluția speciei umane. Iar viitorul umanității va putea lua trei posibile căi: fie această inteligență artificială ne va sluji, oferindu-ne toate cele necesare unei vieți minunate – un fel de rai pe pământ – din respect pentru creatorii săi, fie specia umană va fi anihilată – brusc sau treptat – nemaifiind necesară evoluției supra-ființei tehnologice, fie omul și mașina vor fuziona, creând o nouă specie care combină mintea umană și inteligența și intercomunicarea puse la dispoziție de tehnologie. Într-un fel sau altul, omul și umanitatea se vor schimba, iar ceea ce ni se pare azi normalitate va înceta să existe. Va exista teatru în această etapă a dezvoltării? Bineînțeles că nu putem răspunde acestei întrebări. Dar, ținând cont de reziliența și adaptabilitatea de care dă dovadă această artă, tindem să credem că-și va găsi forma de manifestare chiar și atunci.

Capitolul IV. Studii de caz

Ultimul capitol al lucrării e dedicat studierii în amănunt a trei spectacole de teatru care definesc trei modalități diferite de abordare a adaosului multimedia. Departate de a fi definiții și general-valabile, cele trei relaționări a creației regizorale cu spațiul creat digital acoperă în mare măsură tendințele actuale în abordarea acestui gen de teatru.

În spectacolul *Viața lui Bess (Breaking the Waves)*, Radu Alexandru Nica, prin creațiile video ale lui Daniel Gontz, creează o reflexie metaforică aproape permanentă a demersului scenic. Proiecția video însoțește momentele spectacolului ca o muzică, accentuând, sublimând, evidențiind trăirile personajelor sau adăugând accente uneori poetice și alteori agresive. Astfel, universul video devine o extensie a personajelor, o proiecție a emoționalului lor.

Thomas Ostermeier folosește în *Hamlet* proiecția video ca un mijloc de evidențiere, de atragere a atenției spre un anumit punct de vedere. Camera video ale cărei imagini ne sunt înfățișate este totodată ochiul lui Hamlet, unghiul său subiectiv de vedere, dar și un intermediar, o interfață prin care prințul interacționează și relaționează cu exteriorul. Ni se sugerează și valoarea cazuistică a imaginilor – Hamlet adunând un material ce va servi drept probă în actul justiției sale. De asemenea, proiecția imaginii capturate live pe scenă e capabilă să transforme un personaj în altul. Claudius devine fantoma tatălui iar Gertrude se transformă în Ofelia. De asemenea, imaginea video devine un instrument al detașării postmoderne, ea oferind în multe situații atât cadrul strâns, de efect, încărcat de simbol și în același timp lasă vederii privirea detașată spre mecanismul realizării trucului (de exemplu scena morții Ofeliei).

În cazul lui *Hamlet/Collage*, spectacol semnat de regizorul canadian Robert Lepage, proiecția video, însoțind mecanica decorului, desenează spațiul de joc, scenă cu scenă. Un vârful creației tehnologice și al imaginației, spațiul multimedia al spectacolului este deopotrivă atât scenografie cât și partener de joc – un actor ce-l secondează pe Evgheni Mironov în mod magistral. Arhitectura fluidă a acestui spațiu virtual reprezintă lumea nebuniei lui Hamlet. Tot procesul dramatic se desfășoară în mintea prințului. În consecință, proiecția video realizează salturile pe care le face gândul, transportând interpretul dintr-un loc în altul sau aducând în spațiul scenei personajele acestui vis.

Concluzii generale

Prin urmare, această teză a avut drept scop o radiografiere a relației teatrului cu tehnologia și o analiză a modalităților în care cele două domenii evoluează împreună. Teatrul e oglinda lumii și se schimbă odată cu ea. Cum altfel? Nu poate rămâne ancorat într-o dogmă care n-ar face decât să-l îndepărteze de viață. Iar tehnologia este, mai mult decât deplin, una din cele mai importante și definitorii caracteristici ale contemporaneității într-o epocă hipermodernă în care omul și reperatele digitale coexistă într-o simbioză nebănuită. Nu putem ignora această realitate, așa cum nu putem ignora ploaia sau gravitația. În modul cel mai firesc, mijloacele multimedia și-au făcut loc deja cu prisosință în spectacolul teatral. Ce nu poate fi pierdut din vedere e cel mai important sens al teatrului, ca artă a viului. Și anume mesajul. Mesajul, care trebuie să ajungă în sală, la spectatori, la sufletele și conștiințele lor, limpede și puternic. Mesajul transcende mediul. Îl umanizează. Este ceea ce scena păstrează ca adevăr etern, dincolo de timp și de timpuri.

Cuvinte-cheie: *teatru; multimedia; tehnologie scenică; spectacol tehnologizat; proiecții video;*