

■ VLADIMIR SIMON

O posibilă definire estetică a dramaturgiei teatrului de păpuși

Formal, piesa pentru teatrul de păpuși nu diferă de dramă. Aceiași factori concurează la realizarea operei: personaje în acțiune determinând un conflict care evoluează dintr-o situație în alta până la deznodământ. Deopotrivă în teatrul de păpuși ca și în dramă, cerința ca timpul și spațiul să fie solidare cu cadrul propriu-zis al acțiunii, mai exact, dezideratul ca mișcarea dramatică să fie conformă cu premisele și dezvoltarea conflictului, își păstrează în ambele cazuri aceeași funcție valorizatoare. Dacă s-ar reduce numai la întrebuintarea diferită sub raport cantitativ a monologului și deosebită în ritm a dialogului, distincția n-ar putea constitui un motiv suficient pentru a afirma autonomia, fie și relativă, a domeniului dramaturgiei pentru păpuși, față de dramă. Acestea ar fi simple note divergente fără consecință în angajarea unor principii teoretice.

Originalitatea dramaturgiei pentru teatrul de păpuși, specificul ei inconfundabil trebuie căutate, deci, altundeva. Neasemănarea dintre dramă și piesa menită scenei cu paravan este asigurată de existența a două sisteme de reprezentări autonome, cu legitățile lor caracteristice: dacă drama acreditează în timp teza „lumii ca teatru”, consfințind o viziune conflictuală a realității, piesa pentru păpuși se revendică din ideea „lumii ca joc”, accedând ludicului valoare de principiu filosofic. Drama se inspiră din social, preconizând ameliorarea relațiilor dintre oameni, piesa pentru păpuși proiectează jocul în sfera socială, pentru a o stăpîni, sau măcar pentru a o face inofensivă, benefică, familiară. De o parte, un univers cu fenomene ordonate, raționale, de alta, un domeniu structurat pe

mecanismele visului și ale întâmplării, unde rațiunea aparent doarme sau, mai exact, încă nu s-a trezit. S-ar putea spune că „lumea ca joc” este lirică dacă n-am cunoaște faptul că liricul presupune o conștiință de sine, demiurgică, ceea ce jocului îi lipsește, căci subiectul său generator este un Narcis lipsit de narcisism. Pe scurt, ludicul este al copilăriei, nu neapărat al copilului. De aceea, piesa teatrului de păpuși se poate adresa în egală măsură copiilor și adulților.

Care sînt, în consecință, conținuturile particulare ale elementelor ce compun piesa ludică? Conflictul rămîne, firește, înfruntare, dar mai putem vorbi despre caractere în sensul consacrat al termenului? Pare că nu. În contextul psihologiei jocului nu se opun caractere, pentru că ele nu există încă, sînt pure potențialități, și oricum confruntarea nu e de natură socială. Ea se produce între simboluri sau, mai precis, se dezvoltă din acțiunea eroului orientat spre depășirea unui impas cu puternică coloratură afectivă, și în cazurile în care impasul este de natură epistemologică. În acord cu gîndirea copilăriei, atributul esențial al luptei va fi o gilceavă a eroului cu lumea, redată sub zodia imaginarului. Precizînd această relație, se surprinde, în fapt, o notabilă deplasare a conținutului confruntării către epic. Aproximarea mai marcată de epic și, cum s-a relevat, de liric, în același timp, conferă dramei ludice o identitate estetică particulară, diferențiată net de drama socială. *Sinteza* atitudinilor, observată în drama de tip rațional, se manifestă acum ca o coexistență în același plan a ambelor perspective. De parcă drama socială s-ar întemeia pe logica aristotelică,

în care termenii antitetici se exclud, în vreme ce drama ludică ar descinde dintr-o logică nearistotelică, de tip sincretic, în care antinomiile sînt admise cu drepturi egale. Încă nesocializat, antagonismul protagoniștilor în piesa ludică nu e un motor al acțiunii, caracterul lor fiind universal și nediscriminatoriu; dacă nu se confruntă între ei, eroii au însă de înfruntat, ca în legende și basme, evenimente potrivnice, imperative ale realității insufleteite sau personificate. Scriu *eroi* și nu *personaje*, deoarece „eroul este un personaj exponențial care depășește umanul prin fixare asupra unei fatalități, are un destin scris și cunoscut dinainte, exterior sieși“, cum observă pe drept cuvînt Paul Ginestier („Le théâtre contemporain dans le monde“, p. 106). Într-adevăr, apropierea de epic e din nou sesizabilă, eroul este aici protagonistul, pentru că destinul său unic, liniar e stabilit dinainte: va reuși să depășească criza, va izbîndi. Ceea ce nu se știe despre el este ce va face, cum va proceda, în ce fel se înfățișează concret acțiunea sa. Pentru că un erou reprezintă desigur în economia operei o personalitate vie în mișcare, dar aici este întotdeauna și altceva, se înscrie, cum ar spune tot Paul Ginestier, într-o geometrie de nivel secund, care operează cu semnificații adăugate, supradeterminate. În fond, ce urmărește eroul? Să domine fenomenele și faptele, toate investite afectiv, acestea generînd spaima, incertitudinea, sentimentul de abandon, lașitatea, etc., adică tot simțăminte negative. În demersul său, eroul este ajutat sau nu, înșelat sau lămurit, oricum parcursul său nu se poate consuma în indiferență. Similitudinea cu lumea basmului e evidentă. De aici posibilitatea piesei ludice de a se inspira din eposul fabulos, folcloric sau cult. Dar, în acest caz, își mai păstrează conflictul dramatic rostul său tradițional? Ceea ce capătă în acest context o importanță mai mare pare a fi nu conflictul, ci miza jocului de interese. Semnificativ este ce va dobîndi eroul, și nu atît angrenajul forțelor care i se opun. Faptul că eroul accede în final la dragoste, cîștigă o prietenie, dobîndește cînte, cunoaștere sau încredere în forțele proprii este ceea ce distinge dramaturgic teatrul de păpuși față de dramă. În *Scrisoarea pierdută*, de pildă, nu contează ceea ce obțin personajele, ci mecanismul luptei, conflictul. Dar, dacă în marea lor majoritate piesele genului păpușăresc își dezvăluie cu ușurință miza, într-un text cum este *Elefântelul curios*

al Ninei Cassian (după R. Kipling), nimic nu pare la prima vedere hotărîtor pentru declanșarea acțiunii. Oare tentativa de a afla „ce mîncă crocodilul la cină“ reprezintă un mobil suficient pentru a accepta deliberat aventura, incertitudinea, riscul morții? Nu pare aceasta o miză minoră, insignifiantă? Desigur, nu. Este vorba, mai degrabă, aici de un argument pentru interpretarea simbolică, asociativă, cu trimiteri în zona profundă a afectului unde, prin conversie, procedeu specific jocului și visului deopotrivă, capătă valoare de simbol. Acest argument indică riscul cunoașterii și responsabilității, permite reintegrarea într-o colectivitate care pînă atunci refuzase eroului un loc ce i se cuvenea. Intriga astfel concepută primește atributele depline ale unui act de înțelegere, iar eroul devine un model de comportament.

Spațiul desfășurării acțiunii, conform cu aceste premise, nu va fi euclidian, riguros rațional, loc al cauzalității mecanice, ca în drama socială, ci unul neeuclidian, în care paralelele se întîlnesc, infinitul e cuprins în parte, iar partea, echivalentă cu întregul. Este spațiul jocului și al visului, al lumilor multiple, contradictorii și în același timp convergente. Timpul nu e aici al duratei istorice, căci ea nu s-a născut încă, ci acela al duratei nedeterminate, legendare, al vîrstei de aur, cum ar spune G. B. Vico. Pentru că în măsura în care marile evenimente ale copilăriei sînt universale, indiferente la context și formă determinată, durata piesei este nemarcată de intervenția realului, e un timp al jocului care nu cunoaște decît conjugarea prezentă. Este extensia la infinit a clipei pe care Faust nu a putut s-o oprească. În totul, drama ludică urmează un traseu simbolic-labirintic, în care situațiile se succed în acord cu o logică afectivă și nu efectivă.

O ultimă întrebare: în ce măsură este valabilă corespondența, pe care am subînțeles-o permanent de-a lungul acestei analize, între drama de tip ludic și teatrul de păpuși? Fără a intra în detalii, aș dori să precizez că păpușa și marioneta se pretează în cel mai înalt grad jocului simbolic, tocmai datorită proprietății lor de a fixa în irealitatea făpturii lor o imagine esențializată, abstractă. Păpușa sau marioneta conțin supremul paradox al materiei: spiritualizarea inanimatului. Un joc filosofic pe care drama socială nu și-l poate permite.