

**Adrian MIHALACHE**

## *Nedumeririle lui Habarnam*

Ionuț Sociu se întreabă, cu falsă ingenuitate, cum s-ar putea cupla teatrul cu multimedia<sup>1</sup>. A aflat că lucrul ar fi posibil doar din cărți, din rețea și din „poveștile celor care au văzut minunea”. Lipsindu-i experiența personală, nu vrea să ajungă în situația ardeleanului din anecdotă, care, atunci când vede pentru prima dată o cămilă, declară că „așa ceva nu există”. De aceea, preferă să-și construiască mental (virtual) un spectacol de teatru multimedia, pentru a-l declara, în urma analizei, lipsit de viabilitate.

Intruziunea mijloacelor tehnice în actul teatral nu datează doar de la experimentele avangardei clasice, cum crede Ionuț Sociu. De îndată ce iluminatul uniform al scenei cu lumânări sau cu lămpi de gaz a fost înlocuit de proiectoarele electrice, am avut de-a face cu o primă virtualizare a corpului actorului. Izolat printr-o rază de lumină puternică de clarobscurul scenei, protagonistul strălucește ca o imagine descărnată, de vis. În scena balconului, așa cum se juca la sfârșitul veacului al XIX-lea, Romeo și Julieta nu erau un bărbat și o femeie, ci siluete luminoase pe fundal nocturn, sugerând idealitatea iubirii, nu tensiunea dorinței. Avangarda clasică nu face decât să ducă mai departe (și într-o altă parte) divorțul dintre interpret și corp. Biomecanica lui Meyerhold, ca și păpușile lui Oscar Schlemmer, tindea să transforme actorul, în conformitate cu modelul tehnologic proeminent al epocii, într-un mecanism flexibil, perfect controlat. În zilele noastre, putem accepta, în principiu, ideea de personaj informațional, complet virtualizat. Că teatrul s-ar altera, „pierzându-și identitatea în timpul și în urma mariajului nefast între artă și știință” nu este decât o falsă temere. Orice evoluție presupune alterarea, iar „hibridizarea” nu trebuie să sperie pe nimeni, căci teatrul a fost, dintotdeauna, „hibrid”, combinând rostirea cu imaginea și cu sunetul. De altfel, autorul recunoaște că teatrul și-a putut mereu „omogeniza țesutul”, chiar și sub efectul „imixtiunii mașinilor”. A făcut-o pentru că, departe de a fi o artă de sinteză, cum multă lume mai crede încă, teatrul este o artă de interacțiune, care creează, prin intermediul corpului actorului, sinergia dintre diversele mijloace de expresie, rezultând un impact global mai puternic decât suma efectelor parțiale. Problema care se pune este dacă, în absența corporalității, o asemenea sinergie mai este posibilă. Virtualizarea teatrului trebuie supusă acestui test și nu știm încă dacă-l va trece sau nu.

Pentru buna organizare a testului, sunt necesare câteva clarificări terminologice. Teatrul a aparținut dintotdeauna așa-numitului domeniu „medii multiple” (*multiple media*), în sensul că a fost o combinație de discursuri paralele, care foloseau canale diferite. Textul rostit, mișcarea, muzica de scenă, decorul, acționau împreună, dar mereu unul dintre canale era predominant: replica, în teatrul „clasic”, imaginea, în teatrul vizual, sunetul, în teatrul muzical. Din momentul în care canalele multiple sunt echilibrate,

„balansate“, astfel încât niciunul dintre ele să nu joace un rol de solist sau de acompaniator, avem de-a face cu *intermedia*. Spectacole de acest gen s-au jucat și la noi: Răzvan Ion a montat unul la Institutul Francez, Radu Afrim a făcut *intermedia* din *Îngerul electric* al lui Radu Macrinici. Multimedia presupune însă ca un singur discurs să îmbine într-o manieră unitară și stilistic coerentă semne eterogene, toate având același suport electronic. În acest sens, teatrul multimedia există doar ca joc interactiv de rețea, în care participanții spectatori își aleg ei înșiși rolurile și costumele și au inițiative personale în dezvoltarea conflictului.

Tehnologia informației intervine însă în teatru și altfel decât prin mecanismul tehnic al scenei. Posibilitatea de a trece printre texte prin navigare de la un document la altul sugerează ideea unui teatru care nu s-ar mai desfășura liniar, pe aceeași scenă, ci simultan, în mai multe spații, lăsând spectatorului posibilitatea de alegere între ele. Hiperteatrul ca acțiune ramificată se poate combina cu virtualizarea, rezultând un teatru insolit, hipermedial. La Torino, Luca Ronconi propunea o ipostază de hiperteatru, obligând spectatorii să aleagă între săli după fiecare act. În România, la Teatrul Foarte Mic, Liana Ceterchi a pus în scenă *Domnișoara Iulia* de Strindberg, în așa fel încât vedeam nu numai ce se petrece în salon, ci și ce se întâmplă în bucătărie, pe monitoare. Desigur că *teatru* și *hipermedia*, după cum afirmă Ionuț Sociu, nu poate însemna doar adăugirea dintre teatru și mediu electronic. Nu sinteza, ci interacțiunea, este problematică. Dacă această interacțiune se va putea realiza în afara corpului fizic, nevirtualizat, al actorului, rămâne de văzut. În fond, nici Știetot nu-i putea răspunde lui Habarnam la toate întrebările.

*P.S.* Ionuț Sociu mă citează, în articolul său, nu defavorabil, lucru care m-a încântat. Citind fragmentul, am fost alarmat de combinația dintre galimatie și agramatism din textul meu. M-am temut că eram beat când l-am scris. Recitirea m-a liniștit. Citarea trunchiată are riscurile ei. Redau, prin, urmare, fragmentul integral:

*Naturalitatea, „viața“, nu este decât o altă construcție culturală, dependentă de loc și de timp. Evidența că suportul electronic nu elimină cultura scrisă, așa cum fotografia n-a înlocuit pictura, cinematograful n-a golit sălile de teatru, iar ciber-sexul n-a împiedicat acuplarea, n-ar trebui folosită abuziv pentru a afirma cu oripilare că: „o cultură a mijlociului, în sensul că face să triumfe mijlocul asupra scopului, tehnologia asupra artei, acesta este computerul nostru cel de toate zilele“. Se ignoră faptul că mediul virtual este în măsură să ofere mai mult decât o informație utilă de tip „Pagini aurii“ (mersul trenurilor, bibliografii etc.). Cunoașterea, în toate formele ei – literară, științifică, artistică – prezentă în ciberspațiu, nu concurează cu cea vehiculată de mediile tradiționale, valoarea ei ca noutate provenind din conștientizarea dimensiunilor sale culturale specifice. Discursul virtual are nevoie, pentru a deveni convingător, de o semiotică (morfologie, sintaxă și retorică) proprie.*

#### Notă

<sup>1</sup> Ionuț Sociu, *Teatrul și multimedia sau Habarnam și prietenii lui virtuali*. În: *Teatrul azi*, nr. 7–8–9/2006, pag. 160–163.