

Ionuț SOCIU

## Teatrul și multimedia sau HABARNAM și prietenii lui virtuali

Despre relația teatrului cu multimedia se poate scrie, proiecta, retro-proiecta și povesti vreme îndelungată, dar să nu se știe în fond nimic despre asta. Știu că sună cibersceptic ce zic, dar să vedem de ce: în primul rând, singurele surse de informare sunt cărțile; rețeaua web și eventual poveștile celor care au văzut minunea. Lipsește ceva esențial: spectacolul în sine ca fenomen viu, ca experiență personală.

Din păcate, în teatrul românesc ideea de *multimedia* încă sună ca o excentricitate, o chestiune de fițe și tot ca o belea occidentală, iar ideea de *teatru virtual românesc* fiind de-a dreptul absurdă, având în vedere faptul că așa ceva nu există. Să rămânem însă cu picioarele pe pământ (românesc). Nimeni nu poate nega faptul că există o anumită rețineră a românilor față de inovații futuriste, față de *performance* și *teatru experimental*. Cuvântul TEATRU are încă rezonanțe nostalgic arhaizante și o anumită candoare vetustă, desi are pentru fiecare ecouri diferite: pentru unii, mai vârstnici, teatru înseamnă gong, înseamnă cortină, înseamnă Costache Facca, Matei Millo sau Birlic. Pe alții, mai laici, cuvântul *teatru* îi duce pe loc cu gândul la Constantin Tănase, la Bițu Fălticineanu, la Nae și Vasile, la Stela și Arșinel. Pentru specialiști și elitiști, *teatru* nu înseamnă decât Purcărete, Măniuțiu, Gabor, Bócsárdi, Frunză ș.a. Unii, mai tineri și mai nazdrăvani, mai cred în teatru doar datorită lui Mamet, Bogosian, LaBute, Afrim, Peca sau Caraman, exponențială pentru acest val fiind triada *sex, drugs and rock'and roll*.

Nefericite sunt cazurile când importul ( a se citi *efortul de sincronizare* ) de forme teatrale occidentale nu parcurge un traseu firesc de naturalizare, fiind asimilate forțat fără să acopere un fond, o substanță consistentă care să stimuleze spectatorul, să vadă dincolo de formă. Uneori efortul este atât de chinuit încât pare să semene cu imaginea grotescă a boierilor valahi ai secolului XIX îmbrăcați în caftane, după dichisul oriental și dansând tango la baluri...

Ca să revin totuși la relația teatrului cu multimedia, mai degrabă la relația noastră cu această relație, trebuie să ne întrebăm despre ce discutăm până la urmă: despre informațiile pe care le deținem despre... sau despre un fenomen concret, palpabil ?!

Pentru a detecta cauzele care au îndreptat teatrul spre o relație atât de strânsă cu tehnica, trebuie să vedem dincolo de intențiile, tentațiile pur estetice ale unor regizori năstrușnici puși pe experimente novatoare și să așezăm problema în

contextul social-politic al mediului în care se ivesc primele semne ale avangardei. Ar trebui să fii orb sau ignorant ca să nu realizezi că mai toate spectacolele lui Meyerhold de la începutul secolului XX, ca și a celorlalți regizori pasionați de *teatru total* din Rusia și din Germania, spectacole în care tehnica este folosită din plin, își au originea într-un impuls propagandistic, militant, revoluționar.

După trei secole dominate de convenția lui *ca și cum*, timp în care scena de teatru a fost doar o deschidere pătrată, o cutie optică prin care i se permitea spectatorului să arunce o privire interzisă asupra unei alte lumi, iată că apar câțiva *regizori-animatori* obsedați de procesul de tehnicizare a scenei, de integrare a spectatorului ca o forță vie a acțiunii scenice, porniți să asalteze publicul cu proiecții cinematografice instalate nu numai în scenă, ci în întreaga sală, pe pereți, cât și pe plafon. Scopul acestui *teatru total*? Piscator răspunde foarte clar: *scopul este să potențeze jocul scenic oferindu-i dimensiunile istoriei [...] nu putem lăsa ca scena să fie dominată de mobilurile de natură ideală sau morală, când în realitate resorturile lor intime sunt de natură politică, economică și socială. Avem deja un punct de pornire, și încă unul destul de spinos. Vorbim depre un interval serios de timp în care teatrul mizează pe un impact vizual puternic, pe agresiune, pe manipulare ideologică, urmărindu-se chiar anularea individului spectator și înscrierea lui în public colectiv, înăbușirea voinței individuale în favoarea promovării unei colectivități supuse dimensiunilor istoriei și viitorului utopic al omenirii.*

Avem în această clipă tabloul sinistru al modului de funcționare al unui dispozitiv de putere și, care, travestit parșiv în fapt artistic (spectacol), folosește scena drept tribună și amvon pentru a-și răspândi virusul ideologic. La antipod, se află Artaud și Ghelderode, care resping materialismul marxist și ideea de teatru politic.

Părăsind pentru o clipă terenul nisipos al ideologiilor, putem smulge teatrul de sub spectrul marxist și să-l plasăm la punctul de întâlnire cu teoria sincronității lui Jung care presupune existența unor coincidențe, a unor evenimente ce se desfășoară simultan și paralel și care se dovedesc mai apoi a avea un punct comun, ba chiar aceeași identitate. Exemplul pe care îl dă Jung este celebru: în timp ce lucra la teoria sa despre evoluția speciilor, Darwin primește în 1844 un manuscris de la un tânărul biolog american A.R. Wallace, pe care Darwin nu-l cunoștea, manuscris ce se dovedește a fi, de fapt, o scurtă dar coerentă lucrare despre evoluția speciilor. Teoria lui Wallace seamănă izbitor cu cea a lui Darwin și, mai surprinzător, e faptul că Wallace n-ar fi putut ști nimic despre teoria lui Darwin și nici invers, pentru că nici unul dintre ei nu le publicaseră. Aplicând această ludică teorie asupra teatrului, am putea crede că evoluția acestei arte în secolul XX în direcția tehnicizării scenei a avut loc pe mai multe canale paralele, de multe ori descoperirea, inovația unuia fiind însoțită de aceeași descoperire într-un alt colț al globului, în același timp.

Fiind o artă *deschisă* și *socială*, teatrul riscă să se hibridizeze, alterându-se, pierzându-și identitatea în timpul și în urma mariajului nefast între artă și știință. Surprinzător este totuși că teatrul are această capacitate cameleonică de a-și

modela și controla propriile resorturi intime, și de a-și omogeniza țesutul, chiar și sub efectul alogen al imixiunii brutalității mașinărilor în universul fragil de porțelan în care a zăcut atâta vreme.

Străină dezbaterilor care se poartă în ultimii ani în Occident între științele exacte și celebrele studii culturale – vezi *scandalul Sokal* – adepții și teoreticienii acestor *cultural studies*, Bruno Latour în mod frecvent, împrăștiind ideea că adevărurile științifice ar fi doar simple convenții stabilite prin acord social, întrucât sunt în fapt perisabile, fragile, și nu eterne, imuabile; din tabăra cealaltă, științificii – fizicianul american Sokal fiind cel mai virulent – acuzând studiile culturale de lipsă de rigoare, confuzie și incoerență, de folosirea excesivă și nejustificată a unor citate prețioase din Lyotard, Lacan, Derrida, Kristeva, Sokal propunând celor care nu cred în valabilitatea legilor fizice să le pună la încercare sărind de la fereastra apartamentului său aflat la etajul 21.

În spatele unui astfel de conflict se ascunde firește o miză politică, oameni de știință americani înscriindu-se pe linia stângii care-și are bazele în știință, iar orice critică la adresa ei este amendată ca fiind obscurantistă și fascistă.

În țara noastră, un conflict similar a izbucnit în urma unui editorial publicat de Nicolae Manolescu în *România literară*, în care acesta afirmă că „*cibercultura nu este decât o pseudocultură, deoarece confundă scopul – accesul la sursele cunoașterii – cu mijloacele-instrumentele de comunicare. Doar nefasta cultură a mijlocitului poate fi virtuală. Cultura adevărată este totdeauna reală. Ca viața.*” În replică, Adrian Mihalache, profesor la Politehnică și critic de teatru, îi răspunde într-un eseu publicat în revista *Idei în dialog*: „*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 mijlocitului, i în sensul că face să triumfe mijlocul asupra scopului, tehnologia asupra artei, acesta este computerul nostru cel de toate zilele [...] discursul virtual are nevoie, pentru a deveni convingător, de o semiotică (morfologie, sintaxă și retorică) proprie.*”

În urmă cu 50 de ani, Roland Barthes se întreba *ce este teatrul?* și tot filosoful francez răspundea: *un soi de mașinărie cibernetică*. Fără să știe, dar intuind foarte bine, el postula *a priori* condiția unui teatru imposibil în contextul acelor ani. Teatrul ca mașinărie. Povestea începe mai dinapoi, de la păpușile mecanizate ale lui Oscar Schlemmer, ca să treacă apoi printr-o filieră pe cât de excentrică, pe atât de variată: de la Picabia, de unde și ideea de cyborg, la Karel Čapek cu al său *R.U.R.*, la Kasimir Malevich – în pictură, Fernand Léger, Étienne Jules Marey, în fotografie, de la rușii Vertov și Eisenstein, la Duchamp, Alexander Calder, Man Ray, Vladimir Tatlin, Laszlo Nagy, Frank Popper, John Cage sau Merce Cunningham și Andy Warhol, toți au fost preocupați de ideea unei arte vizuale care să depășească nivelul primar al *imago*-ului convențional și să se îndrepte spre poetica unui univers tehnicizat.

Rămase mult timp doar în stadiul de proiect individual sau regăsindu-le în frazele de factură semiotică ale unor gânditori cum e Barthes, ideea de a face

posibil un teatru imposibil, un teatru virtual dar real, un teatru în afara noastră dar care să ne înghită și pe noi, a devenit astăzi o realitate certă, ca atare putem vorbi despre existența unui teatru virtual ca gen aparte, și ceea ce este și mai uimitor este că avem și instrumentele de lucru ale unei estetici aplicate acestui domeniu.

Relația între real și virtual este: 1. una de dorință, de acuplare; 2. de canibalism; 3. de război, de anulare a celuilalt. Ca într-o morișcă a dialecticilor, tendința ambelor lumi-realitate virtuală și lume reală este să se transforme una în alta, substituindu-se reciproc într-un flux continuu.

Sinonim cu termenul de *cyberspace*, realitatea virtuală definește un proces de simulare și de ilustrare a realității în mod artificial. Totuși, trebuie spus că realitatea virtuală nu este doar o reprezentare a lumii reale, ci este parte a ei. Dar *virtual* nu este sinonim cu *real*. Chiar dacă este parte a realului, nu coincide cu el. Acest paradox pune în lumină statutul șubred ontologic al realității virtuale, dar permite artiștilor să răstoarne, să modifice canoanele și percepțiile care planează asupra termenului de *realism*.

În afara conotațiilor estetice, realitatea virtuală are implicații etice și politice importante. În timpul războiului din Golf, ideea de a privi realul printr-o lume virtuală a devenit o practică curentă. În timpul acestui război, tehnica video de luptă a fost creată special pentru a simți o apropiere maximă între armă și ținta vie, dar producând în același timp o distanță psihologică, în sensul că *a vedea* nu are nimic de-a face cu *a simți*, ceea ce a transformat dușmanul, ținta vie într-o țintă abstractă, inumană. Acesta pare a fi cel mai pervers voyeurism imaginat: a vedea ținta din perspectiva poziționării armei, a vedea cu ochii glonțului.

Deși relația este una de canibalism, singurul mod prin care putem înțelege realitatea virtuală este să ne raportăm mereu la realitatea cotidiană. Așa se face că mai toate virusurile din computere sunt tratate și analizate cu același tip de vocabular cu care sunt tratate bolile umane. Paradoxul stă în faptul că în timp ce omul se îndreaptă spre o existență postumană, computerul devine uman.

Totuși, marea caracteristică a realității virtuale nu rezidă în capacitatea de a imita realitatea curentă, ci în puterea de a-l smulge pe participant (*the viewer*) din real, pentru o scurtă vreme, în scopul de a-l stimula să mediteze asupra realului. De aceea, majoritatea celor care se întorc în lume după o experiență virtuală au un sentiment ciudat de înstrăinare. Astfel, realitatea virtuală poate constitui un spațiu teatral ideal, un debușeu pentru refugiu, meditație, reflecție și rememorare a realității.

După o atât de stufoasă prelegere, trebuie să fac o confesiune: habar n-am ce înseamnă teatru virtual și nici realitate virtuală pentru că nu am fost niciodată acolo, în interiorul lui, ci doar am citit *despre*.

Un lucru e clar: teatru și multimedia nu înseamnă doar teatru și multimedia.

A te folosi de tehnică în scenă nu înseamnă că distrugi, că sufoci identitatea pură a teatrului, așa cum nici folosirea boxelor în biserici în timpul slujbei religioase nu-i transformă pe credincioși în cyborgi, și nici pe Dumnezeu în șef de rețea.