

Biatrice Cozmolici

**TEATRUL DE ANIMAȚIE
PERFORMATIV**

Cuprins

I. De la teatrul vizual contemporan la teatrul de animație performativ – congruențe.....	1
II. Spectacolul de teatru de animație contemporan. O perspectivă asupra metaforei	10
II. 1. <i>Teatru de păpuși</i> sau <i>teatru de animație</i> – polemici conceptuale.....	11
II. 2. Reformularea noțiunii de <i>actor</i> și calitatea de co-autor a spectatorului.....	23
II. 3. Reprezentarea simbolică – scurte referințe.....	33
II. 4. Dimensiunea de semn a obiectului în creația artistică.....	36
II. 5. Studiu aplicativ: <i>Bruno Schulz – istoria unei imaginații păcătoase</i>	45
III. Emergențe artistice ale teatrului de animație contemporan.....	51
III. 1. Reflecții asupra conceptului de <i>teatru de animație performativ</i>	51
III. 2. Specificitatea limbajului teatrului de animație contemporan și capacitatea lui performativă.....	55
III. 3. Către un teatru de animație performativ.....	66
IV. Teatrul ambiental – idee, spațiu și formă în teatrul de animație performativ.....	69
IV. 1. Estetica teatrului de animație european, de la romantism la avangardism.....	69
IV. 2. Avangardă-teatru ambiental-teatru de animație performativ: puncte de reper.....	87
<i>Vsevolod Meyerhold</i>	
<i>Bertolt Brecht</i>	
<i>Antonin Artaud</i>	
<i>Jerzy Grotowski</i>	
<i>John Cage</i>	
<i>Allan Kaprow și Happening-ul</i>	

IV. 3. Cele șase axiome ale teatrului ambiental – perspective.....	107
V. Studii. Realități spectaculare.....	114
V. 1. <i>La Fin des Terres (Capătul Pământului)</i>	120
<i>Artistul Philippe Genty</i>	
<i>Mary Underwood</i>	
<i>Compania Philippe Genty</i>	
<i>Spectacolul La Fin des Terres</i>	
1. <i>Animarea obiectelor și a păpușilor la vedere</i>	
2. <i>Animarea decorului</i>	
3. <i>Prezența performativă (liveness)</i>	
4. <i>Textul ca identitate a emoției performer-ului</i>	
5. <i>Coregrafie – corpul ca un obiect animat</i>	
6. <i>Video-proiecția – un liant animat al tuturor elementelor de limbaj;</i> <i>(i)real(ități)</i>	
V. 2. <i>Daylight Project</i>	144
<i>Cláudia Madeira</i>	
<i>Inês Vicente</i>	
<i>Tiago Bôto</i>	
<i>João Damião Almeida</i>	
<i>José Espada</i>	
<i>Samuel Guimarães</i>	
<i>Teatro da Garagem</i>	
<i>Daylight 2018</i>	
1. <i>Dificultate și lejeritate în corporalizarea unui sentiment</i>	
2. <i>Zgomot și liniște în percepția unei interiorități confortabile</i>	
3. <i>Întuneric și lumină în memorarea formelor</i>	
4. <i>Apariție și dispariție în interpretarea unui miracol</i>	
5. <i>Ritm și ritual în pregătirea unui sacrificiu</i>	
6. <i>Place și non-place în locația (non)personajului</i>	
7. <i>Dislocare și situație în definirea unui conflict</i>	

8. *Adevăr și minciună în prezentarea argumentului*
9. *Materie și anti-materie în manifestarea anxietății*

VI. Teatrul de animație performativ – repere conclusive.....190

ANEXE

BIBLIOGRAFIE

I. DE LA TEATRUL VIZUAL CONTEMPORAN LA TEATRUL DE ANIMAȚIE PERFORMATIV – CONGRUENȚE

Prin această cercetare doctorală ne propunem să aducem în atenție necesitatea analizei dinamismului ce caracterizează lumea teatrului de animație contemporan, restructurarea permanentă a formelor spectaculare specifice, polemicile conceptuale asociate acestora. În acest sens, vom porni de la premisa că *teatrul vizual* – care constituie, mai degrabă, o practică a artiștilor contemporani decât o formă de teatru distinctă, ar putea îngloba și *teatrul de animație performativ* sau *anima-performance* – concept pe care (asumându-ne riscul) îl lansăm, pentru a distinge formele performative ale teatrului de animație contemporan, de cele „clasice”, recunoscute și acceptate deja. Semnificația termenilor de specialitate, precum și referirile cu privire la domeniile artistice ce ar putea fi cuprinse constituie, încă, un subiect deschis, pe care dorim să îl aprofundăm, atât prin analiza unor forme existente în prezent, cât și a unor experimente din trecut, apărute în universul spectacolului de animație ca urmare a unor influențe din alte domenii artistice (și nu numai).

Sintagma *teatru vizual* poate părea tautologică și, deci, lipsită de sens; pentru ca sintagma *teatru vizual* să aibă un sens ar trebui să ne ofere repere noi de practică artistică, să descrie o nouă mișcare (artistică) sau un stil estetic diferit de cele existente deja. Astfel, am putea defini teatrul vizual prin ceea ce nu este: mai concret, contextul în care a apărut și formele artistice principale împotriva cărora „protestează” (pe care le neagă). Deși, acest lucru ar putea reprezenta o provocare, deoarece statutul teatrului vizual este într-o continuă schimbare – afirmații care ar fi putut fi făcute în urmă cu doar câțiva ani, astăzi, fie nu mai sunt valide, fie devin (cel puțin) chestionabile: „teatrul vizual nu este teatru *mainstream*”, „teatrul vizual nu este practicat în Occident”.

Practicile teatrale avangardiste au reprezentat, în mare parte, o reacție la formulele clasice, textocentriste, din perioada secolului al XIX – lea. O mișcare similară poate fi

identificată și astăzi, împotriva metodelor artistice¹ dezvoltate la sfârșitul secolului al XX – lea, așa cum sugerează și Richard Schechner, în mod instigator: „Adevărul este că teatrul, așa cum îl cunoșteam și practicam până acum – montarea de texte – va fi cvartetul de coarde al secolului al XXI – lea: un gen îndrăgit, dar extrem de limitat, o subcategorie a *performance-ului*”². Teatrul, în mod progresiv, pare să cedeze tentației de a include elemente specifice altor forme de „comunicare” precum: *multi-media*, artele performative, *noul* cinema (care s-a restructurat, după propria perioadă de decadență, din anii ’80), internetul și jocurile pe calculator sau televiziunea; reacția inițială a creatorilor de teatru a fost (și continuă să fie, în unele cazuri) aceea de a încerca să introducă, spre exemplu, tehnici de film, despre care ei credeau (sau cred) că reprezintă „elementele-lipsă” ale teatrului, ignorând anumite aspecte specifice acestei arte, cum ar fi prezența *live* a interpreților și dorința omului contemporan de a face parte dintr-o experiență artistică *live*.

În acest context, înclinăm să lansăm premisa că asistăm la manifestarea unui „alt teatru alternativ”, ca răspuns la teatrul alternativ apărut la sfârșitul secolului al XX – lea. În *Dicționarul de Teatru*, Patrice Pavis definește *teatrul alternativ* ca fiind „alternativa la teatrul comercial și la teatrul public subvenționat”, o versiune „dificilă, a *teatrului experimental* sau a unui al treilea teatru, care propune un program, un stil și un mod de funcționare complet originale. Modestia mijloacelor permite, în mod paradoxal, testarea formelor noi cu mai multă inițiativă, în regim de independență totală, economică și estetică”³. Așadar, teatrul vizual, teatrul ambiental, *happening-ul*, *performance-ul* teatral și (mai târziu) teatrul de animație

¹ Nu utilizăm termenul de „teatral” în mod intenționat, din dorința de a nu elimina anumite forme considerate a fi „mai puțin teatrale” sau non-teatrale, datorită structurii non-narative, fragmentare, a abordării psihologizate a personajelor și a lipsei unui personaj, în sensul clasic, fără o evoluție (clară, concretă) în spațiu și timp, de la punctul *A* la punctul *B*.

² Richard Schechner, *A new paradigm for theatre in the academy*, în revista „TDR (The Drama Review)”, volume 36, No. 4, 1992, The MIT Press, New Jersey, New York, pp. 7-10, trad. n.: (1992). „The fact is that theatre as we have known and practiced it – the staging of written dramas – will be the string quartet of the twenty-first century: a beloved but extremely limited genre, a subdivision of performance”, p. 8

³ Patrice Pavis, *Dicționar de Teatru*, traducerea Nicoleta Popa-Blanariu și Florinela Floria, Editura FIDES, Iași, 2012, p. 386

performativ reprezintă, în opinia noastră, câteva dintre formele rezultate din această „mișcare artistică contemporană de avangardă nouă”, dacă ne este permis să o numim astfel – încă în proces de (auto)definire, cu granițe incerte, generatoare de polemici.

Dorim să subliniem faptul că cercetarea noastră nu este menită să traseze aceste granițe artificiale sau să forțeze o anumită încadrare de gen. Prezentul demers are drept obiectiv principal evidențierea unor fenomene din teatrul de animație contemporan, prin invocarea avangardei istorice. Cu alte cuvinte, lucrarea de față își propune să ofere o altă perspectivă asupra teatrului de animație contemporan – cea performativă, prin cercetarea postulatelor genealogice mai puțin (re)cunoscute (unele, poate chiar, neidentificate încă) în / din aria artistică studiată: emergența performativă, similitudinea axiomelor teatrului ambiental, caracterul *live* și spiritul revoluționar al *happening*-ului, modificarea percepției spectatorului în ceea ce privește semnul teatral, creația colectivă din *devised theater* sau *performance*-uri (în sensul de forme performative de spectacol) de teatru de animație.

Studiul nostru pornește de la analiza sintagmei / conceptului *teatru vizual*, mai exact, a apariției sale și a felului în care este, nu de puține ori, impropriu utilizată în cronici, broșuri și / sau calendare de evenimente teatrale, pentru a face referire la unele forme performative de teatru de animație, pornindu-se de la un set de principii sau practici similare. Robert Lepage și Robert Wilson sunt considerați a fi reprezentații secolului XX ai acestui stil de teatru, alături de predecesori precum Vsevolod Meyerhold sau Oskar Schlemmer. Așadar, teatrul vizual a apărut ca un concept și un mod de practică distinct, ca o revoltă împotriva supremației textului din teatrul dramatic, fiind încă în proces de (auto)definire, cuprinzând, ca și teatrul de animație performativ, o arie tot mai mare de domenii artistice. Astfel, deoarece *teatrul de animație performativ* nu este (re)cunoscut ca fiind o formă artistică contemporană de teatru de animație (și aceasta, încă, în proces de definire) este, uneori, confundat cu teatrul vizual (sau, de cele mai multe ori, cu teatrul de obiecte, despre care vom enunța mai târziu, în această lucrare).

Richard Schechner, în eseuul său *Cinci avangarde ... sau nici una?*⁴, sugerează faptul că ar exista cinci categorii de avangardă:

- avangarda istorică;

- avangarda „curentă”, ceea ce ni se întâmplă *acum*, în momentul vorbirii – realizările ei, de cele mai multe ori, rămân „la nivelul virtuozității în stăpânirea unor tehnici care au fost experimentate înainte de vreme. Măiestria aceasta, la a doua și a treia generație de artiști care lucrează în același fel, face ca avangarda să fie în acest moment tradițională – dacă pot vorbi de o «tradiție a avangardei»⁵; are mai multe ramuri, printre care și practicienii activiști, de teatru politic, descendenți ai „[...] mișcărilor de gherilă și de teatru de stradă a anilor 1960”⁶, cum ar fi, spre exemplu, Augusto Boal;

- avangarda „clasică” sau „interculturală”: cea a lui Peter Brook, Robert Wilson și Pina Bausch, spre exemplu; despre care, Richard Schechner, susține că este, mai degrabă, un stil decât o reacție la normele tradiționale de teatru, așa cum este cazul avangardei istorice;

- avangarda „orientată spre tradiție”, spre trecut, reprezentată de artiști și teoreticieni precum Jerzy Grotowski sau Eugenio Barba;

- avangarda „orientată spre viitor”, care prețuiește „inovația și originalitatea artistică”: specifică artiștilor care „[...] caută noi idei și tehnici – multimedia, video și legături internet, laser și holograme, roboți, *cyborg*-i, inteligență artificială, noi forme de viață

⁴ Richard Schechner, *Performance – introducere și teorie*, traducerea de Ioana Ieronim, Editura Unitext, București, 2009, pp. 262-273

⁵ Idem, pp. 264-265

⁶ Richard Schechner, *The Five Avant Gardes or ... or None?*, apud. Michael Huxley și Noel Witts, *The Twentieth Century Performance Reader*, second edition, Published by Routledge, London, New York, 2002, pp. 308-326, trad. n. : „[...] guerrilla and street-theatre movements of the 1960s”, p. 312; în versiunea în limba română, publicată de *Unitext*, există anumite detalii, precum cele la care facem referire în prezenta notă de subsol, care au fost omise.

ș.a.m.d. O parte din avangarda orientată spre viitor consideră că de fapt creează un nou fel de ființă umană.”⁷

Așadar, în care dintre cele cinci tipuri de avangarde ar putea fi inclus teatrul de animație performativ reprezintă una dintre întrebările la care vom încerca să aflăm răspunsul pe parcursul cercetării noastre doctorale. Ne propunem să realizăm acest lucru din perspectiva congruențelor artistice dintre teatrul vizual, teatrul fizic, teatrul ambiental, *happening* și *performance* și teatrul de animație contemporan. În opinia noastră, datorită legăturilor și influențelor reciproce puternice (uneori, chiar imposibil de identificat domeniul artistic care a reprezentat sursa de inspirație pentru celălalt), în unele cazuri, este sau ar fi posibil (fapt ce urmează a fi analizat) ca referirile care vizează oricare dintre practicile artistice menționate mai sus să fie sau să poată fi valabile și în cazul uneia sau a mai multora dintre celelalte, așa cum, spre exemplu, se întâmplă în cazul teatrului vizual, în raport cu ceea ce noi numim *teatru de animație performativ*.

Suntem tentați să considerăm că viziunea lui Richard Schechner asupra avangardei orientată spre viitor (considerată ca reprezentând „moștenirea” avangardei istorice) se află în acord cu ideile noastre, în ceea ce privește teatrul de animație performativ și teatrul vizual: există o legătură directă între sensibilitățile postmodernismului⁸ și cele ale teatrului vizual sau ale teatrului de animație performativ. Philippe Genty, Mary Underwood, artiștii din trupa *Rimini Protokoll* sau *Teatro da Garagem* sunt, uneori, menționați în calitatea lor de creatori de teatru vizual, ceea ce, în opinia noastră este doar parțial adevărat – ei sunt, în același timp, și creatori de teatru de animație performativ, așa cum vom evidenția în cea de a doua parte a prezentei cercetări doctorale, destinată studiilor de caz, ca exemple practice care suțin propunerile teoretice din prima parte a lucrării. Acest aspect se datorează, în principal, faptului că, în încercarea de a defini un anumit stil sau mișcare teatrală (nouă sau în schimbare), devine mai puternică tendința de a ajunge la un consens general, decât la unul

⁷ Richard Schechner, *Performance – introducere și teorie*, traducerea de Ioana Ieronim, Editura Unitext, București, 2009, p. 267

⁸ Așa cum este el definit de către Hans-Thies Lehmann, în *Teatrul postdramatic*, traducerea Victor Scoradeț, Editura Unitext, București, 2009

specific, particular⁹, cum este, spre exemplu, cazul celor mai noi termeni și / sau descrieri folosite, atât în practică, cât și în lucrări științifice destinate artei contemporane (teatrale), în care chiar și studii relativ recente, menite să ofere definiții standard, se luptă să țină pasul cu schimbările continue.

Lansarea conceptului de *teatru de animație performativ* se bazează, printre altele, pe înțelegerea și acceptarea definițiilor atribuite *teatrului vizual* și *teatrului imagine*. Astfel, în *Ghidul Routledge de teatru și performance*, *teatrul vizual* este sinonim cu *teatrul-imagine*: „teatrul care dă prioritate imaginilor de scenă spectaculoase, construite pe principii scenografice, folosind limbajul vizual drept cel mai important element și contestând radical respectul ierarhic, logocentric, al culturii vestice față de text și limbaj. Teatrul-imagine poate fi spectaculos în conținutul său vizual, în proporții și / sau iluzie”¹⁰. În același timp, teatrul-

⁹ Michel Foucault consemnează lucrarea lui Jorges Luis Borges – *Other Inquisitions (Alte Investigații, 1964)* ca fiind un studiu care subliniază modul arbitrar și speculativ în care încercăm să „îmblânzim cele mai sălbatice profunzimi ale lucrurilor existente” (Michel Foucault). Jorge Luis Borges ironizează posibilitatea de a descoperi un anume tip de clasificare firească (naturală, neforțată), prin studiul semanticii, în descrierea *Celestial Emporium of Benevolent Knowledge (Imperiul Ceres al Binefăcătoarelor Cunoștințe)*, o enciclopedie chinezească taxonomică, folosită pentru a ne oferi o listă definitivă, exhaustivă a clasificării animalelor: „a) cele care aparțin Împăratului; b) cele îmbălsămate; c) cele care sunt antrenate; d) purcelușii de lapte; e) sirenele; f) cele fabuloase; g) câinii vagabonzi; h) cele care sunt incluse în această clasificare; i) cele care tremură de parcă ar fi nebune; j) cele innumerabile; k) cele care sunt creionate cu o pensulă din păr de cămilă foarte fin; l) altele; m) cele care tocmai au spart o vază de flori; n) cele care, de la distanță, par muște”. Dar, adăugăm noi, și din cauza faptului că multe mișcări istorice, culturale, artistice sunt definite retrospectiv și ar putea exista riscul de a denumi ceva „prea devreme”; Michel Foucault, *The Order of Things*, Published by Routledge, London, 2001, pp. 16-17, trad. n.: „(a) those that belong to the Emperor, (b) embalmed ones, (c) those that are trained, (d) suckling pigs, (e) mermaids, (f) fabulous ones, (g) stray dogs, (h) those that are included in this classification, (i) those that tremble as if they were mad, (j) innumerable ones, (k) those drawn with a very fine camel’s hair brush, (l) others, (m) those that have just broken a flower vase, (n) those that resemble flies from a distance”.

¹⁰ Paul Allain, Jen Harvie, *Ghidul Routledge de teatru și performance*, traducerea Cristina Modreanu și Ilinca Tamara Todoruț, Editura Nemira, București, 2012, p. 451

imagine este, adeseori descris, așa cum subliniază și Oltița Cîntec, în *Estetica impurului – Sincretismul în arta spectacolului postbelic*¹¹, ca fiind „o formulă sincretică”, de teatru total.

Pe de altă parte, denumirea de *teatru total* își regăsește originile în *teatrul cruzimii*, al lui Antonin Artaud, datorită colaborării sale cu Jean-Louis Barrault, dar care a devenit, în timp, o marcă (în sens de semn) pentru multe forme de teatru alternative, experimentale, dezvoltate din *happening*-uri, arta performativă sau teatrul experimental, din secolele XX-XXI; spre exemplu, ideea de teatru (utopic) a lui Gordon Craig sau *spațiul gol*, al lui Peter Brook, în care nu există „imagini spectaculoase”, dar care pot fi, totuși, situate în aria teatrului vizual.

Așadar, în practică, acest tip de teatru (vizual) pare a se prezenta, mai degrabă, într-un mod divers, decât similar. În altă ordine de idei, diferențele menite să delimiteze o anumită formă (sau categorie) de artă de altele asemănătoare, dacă nu chiar congruente, utilizate în teoria teatrală contemporană, pot fi generatoare de polemici, dacă nu chiar improprii, pentru practica artistică la care fac referire. Acest subiect îl vom supune unei analize detaliate, aplicate artei teatrului de animație, în subcapitolul *Teatru de păpuși sau teatru de animație – polemici conceptuale*, al prezentei lucrări.

În cele din urmă, o puternică influență în dezvoltarea teatrului vizual a avut-o școala de teatru / pantomimă a lui *Jacques Lecoq*, înființată în anii 1970, care a furnizat numeroși practicieni, precum Ariane Mnouchkine (*Théâtre du Soleil*), Phelim McDermott (*Improbable Theatre*) sau unii artiștii de la compania de teatru *Complicité*; acestor exemple le putem adăuga și unul din România: Mihai Mălaimare (Teatru Masca). Există, deci, o conexiune strânsă (discipoli-mentori) între teatrul total, cel vizual și cel de animație, ceea ce ne determină să chestionăm modul în care putem astăzi delimita sintagma *teatru total*, de cea de *teatru fizic*, de cea ce presupune *teatru experimental* sau de propria perspectivă asupra a ceea ce înțelegem prin *teatru de animație performativ*.

Așa cum am menționat la începutul prezentei analize, *teatrul vizual*, în discursul academic asupra teatrului experimental contemporan, nu are, întotdeauna, același înțeles. Dar

¹¹ Oltița Cîntec, *Estetica impurului – Sincretismul în arta spectacolului postbelic*, Editura Princeps, Iași, 2005

semnificațiile mai vechi sunt reinterpretate și se apropie de propria noastră viziune; *teatrul vizual* (cu)prinde, din ce în ce mai mult, sens(uri), și, îndrăznim să spunem, autonomie, în timp ce pe cele ale *teatrului de animație performativ* abia le conturăm. Dintre acestea, amintim următoarele opinii teoretice:

- Baz Kershaw, în *The Radical in Performance*¹², sugerează faptul că teatrul vizual este una dintre practicile artistice „fragile” ale teatrului *underground*, *fringe* sau alternativ;
- Paul Allain și Jen Harvie amintesc de Tadeusz Kantor ca practician de teatru vizual din a doua jumătate a secolului XX¹³, îl consideră pe Vsevolod Meyerhold un predecesor al teatrului fizic și vizual¹⁴ sau subliniază faptul că există teatru vizual în forme postmoderne.

Așadar, aceste asocieri ale teatrului vizual cu artiștii menționați reprezintă și poziția noastră față de felul în care înțelegem sintagma, din perspectiva practicii artistice. Dar, de la perioada în care aceștia o experimentau și până în prezent, au trecut șaptezeci de ani (cu aproximație); tehnicile, stilurile și influențele artistice s-au multiplicat și diversificat. Astfel încât, toate descrierile menționate mai sus (de la începutul argumentării noastre și până acum) reprezintă doar o parte din paradigma noastră. Astfel, *teatrul de animație performativ* trebuie privit (și analizat) nu doar din perspectiva descrierilor elaborate până acum, ci și, credem noi, din cea a următoarelor aspecte:

- specificul teatrului de animație contemporan – pe care îl vom analiza în capitolul *Spectacolul de teatru de animație contemporan. O perspectivă asupra metaforei*, al prezentei lucrări;
- procesul de emergență stilistică și estetică – așa cum vom detalia în capitolul dedicat propriei viziuni asupra evoluției teatrului de animație, din perspectiva romantismului european ca punct de reper istoric în formarea *teatrului de animație performativ*;

¹² Baz Kershaw, *The Radical in Performance*. Published by Routledge, London, 2005, p. 60

¹³ Paul Allain, Jen Harvie, op. cit., 2012, p. 451

¹⁴ Idem, p. 123-124

- principii și practici performative – pe care le vom analiza pe tot parcursul cercetării doctorale, din două perspective: pe de o parte, cea teoretică, în prima parte a lucrării și pe care o vom concentra într-o sumă de opt elemente primare (menită a fi un punct de plecare și în niciun caz un inventar exhaustiv – nici nu ne dorim acest lucru și nici nu credem că este posibil / valabil / necesar în zilele noastre¹⁵); pe de altă parte, cea practică, în cea de a doua parte a cercetării, unde vom verifica aplicabilitatea ideilor teoretice, prin exemple din experiența personală, spectacole, biografii, stiluri și tehnici ale unor artiști contemporani.

¹⁵ Epoca postmodernistă sau, după cum preconizează unii cercetători, post-postmodernistă

II. SPECTACOLUL DE TEATRU DE ANIMAȚIE CONTEMPORAN. O PERSPECTIVĂ ASUPRA METAFOREI

Transformările produse în sfera stilistică și estetică a teatrului de animație au condus la apariția formelor hibrid – generate de alterarea practicilor tradiționale, la îmbogățirea sistemelor și a tehnicilor de mânăuire. Cu alte cuvinte, mijloacele de expresie ale acestei arte s-au diversificat, ceea ce a generat, printre altele, o polemică conceptuală: *teatru de păpuși-teatru de animație*.

Astfel, primul argument, care poate susține teoria evoluției emergente a teatrului de animație contemporan și ne ajută să creionăm perspectiva din care tratăm conceptul de *teatru de animație performativ* sau *anima-performance* îl constituie schimbarea de denumire, generată, în primul rând, de modificarea ponderii păpușă-obiect animat, din punct de vedere al utilizării lor în spectacol drept mijloc principal de comunicare. În scopul analizei pe care o propunem, dorim să facem o diferență între păpușile special construite, în vederea animării lor în spectacol, pe de o parte, și celelalte obiecte animate, pe de altă parte; obiectul și-a câștigat complet statutul de personaj¹⁶ la începutul secolului al XX – lea, datorită experimentelor săvârșite de către artiștii avangardiști – până atunci, personajul, în teatrul de animație, era întruchipat, în principal, prin intermediul „păpușii”. De altfel, mișcarea avangardistă reprezintă, în opinia noastră, filtrul artistic prin care teatrul de animație a pășit în postmodernitate, a traversat-o și a ajuns la ceea ce noi ne referim ca fiind forma sa performativă – subiect asupra căruia ne vom îndrepta atenția în capitolul *Emergențe artistice ale teatrului de animație contemporan*.

¹⁶ Henryk Jurkowski, Thieri Foulc, *Encyclopédie Mondiale des Arts de la Marionnette*, Editeur L'Entretemps, Montpellier, 2009, pp. 503-505

II. 1. *Teatru de păpuși sau teatru de animație – polemici conceptuale*

La sfârșitul secolului al XIX – lea și începutul secolului al XX – lea, majoritatea artiștilor se desprind de tradiții, negând rigorile și modelele impuse până atunci, în căutarea unor noi feluri de a crea *un altfel de artă*, care să le permită o mai mare libertate în materializarea imaginației.

În acest context, s-a conturat mișcarea avangardistă în artă¹⁷, care refuza tot ceea ce era tradițional și pleda pentru noul absolut, pentru spiritul experimental. Astfel, s-au născut, și în domeniul teatral, noi direcții artistice. Conceptele utilizate în sfera artelor spectacolului sunt din ce în ce mai numeroase, mai specifice și mai disputate. Teatru de animație nu face excepție. Începutul secolului este marcat și de un val de teoretizări, dintre care remarcăm *Teatru de păpuși ceh și teatru popular rus* (1923), a lui Pyotr Bogatyrev, o lucrare ce aduce în atenție, printre altele, problematici ale semioticii teatrale. Aceste idei, în opinia noastră, sunt premergătoare teoriilor teatrale dezvoltate în perioada secolului al XX – lea, în ceea ce privește teatrul de păpuși. Cu alte cuvinte, Pyotr Bogatyrev remarcă diferențele de abordare a modului în care teatrul de păpuși tratează realitatea, din perspectiva a două direcții estetice distincte – reprezentarea naturalistă (teatru dramatic) și cea stilizată (teatru de animație): „În opoziție cu tendința naturalistă și eforturile sale de a imita teatrul-*viu*, o nouă tendință își face apariția printre regizorii de teatru de păpuși, în care fețele și corpurile păpușilor sunt stilizate. [...] Arta acestor păpuși este de a-și menține mai degrabă decât de a-și pierde natura lor de păpuși, în așa fel încât, prin mișcările lor ciudate, stilizate vor putea să atingă cea mai mare

¹⁷ Ne referim la avangardă în sens cultural, așa cum este ea explicată de Matei Călinescu, care cuprinde atât avangarda veche, istorică, cât și cea nouă, care s-a dezvoltat, cu precădere, începând cu anii 1950; Matei Călinescu, *Cinci fețe ale modernității: modernism, avangardă, decadență, kitch, postmodernism*, traducerea Tatiana Pătrulescu și Radu Țurcanu, Editura Polirom, Iași, 2017, pp. 95-142

expresivitate posibilă – pe care nici măcar actorii-*vii* nu au reușit încă să o obțină (atingă). Evident, această nouă tendință are avantaje asupra naturalismului”¹⁸.

De asemenea, la începutul secolului al XX –lea are loc și o redefinire a stilurilor interpretative, marcată de utilizarea mai multor sintagme; spre exemplu: *théâtres de marionnettes* (școala franceză), *puppet theatre* (școala englezească), *teatr lalek* sau *teatr animații* (școala poloneză), *det tredje teater* (*al treilea teatru*, concept inventat de Eugenio Barba, 1976)¹⁹, *performing objects*²⁰ (*teatru de obiecte*, având ca perioadă de vârf epoca Școlii *Bauhaus*, 1919-1933, Weimar, Germania)²¹, *teatru de păpuși* sau *teatru de animație* (școala românească). În cazul de față, atenția noastră se va îndrepta către ultimele două formule, utilizate și în spațiul european – *teatrul de păpuși*, respectiv *teatrul de animație*.

Dorim să atragem atenția, în mod deosebit, asupra a două aspecte, pe care le vom trata în următorul capitol din lucrarea doctorală, dar care sunt importante de amintit acum, pentru conturarea unei imagini de ansamblu a teoriei evoluției emergente a teatrului de animație contemporan:

¹⁸ Pyotr Bogatyrev, *Czech Puppet Theatre and Russian Folk Theatre*, apud John Bell, *Puppets, Masks and Performing Objects*, The MIT Press, Cambridge, Massachusetts, London, 2001, p. 90, trad. n.: „In opposition to the naturalistic trend and its efforts to imitate the theatre of living actors, a new trend has emerged among many puppet theatre directors in which the puppet faces and bodies are stylized [...] The art of these puppets is to maintain rather than lose their puppet nature, so that with their awkward, stylized movement they will achieve the greatest expressiveness possible—which not even living actors have yet been able to attain. Obviously, this new trend has advantages over naturalism”.

¹⁹ Henryk Jurkowski, Thieri Foulc, op. cit., p. 701

²⁰ Termen folosit de Frank Proschan, care se referă la „imagini materiale / fizice ale oamenilor, animalelor sau a spiritelor care sunt create, afișate sau manipulate în spectacole narative sau dramatice”, apud John Bell, op. cit., p. 5, trad. n.: „material images of humans, animals, or spirits that are created, displayed, or manipulated in narrative or dramatic performance”.

²¹ Henryk Jurkowski, Thieri Foulc, op. cit., pp. 503-505

- pe de o parte, faptul că eseuul lui Pyotr Bogatyrev a fost una dintre primele lucrări, bazate pe elemente de semiotică teatrală și literatură comparată, destinată problematicii păpușilor, măștilor și obiectelor, din secolul al XX – lea²² și a influențat cercetările ulterioare, făcute de alți membri ai Școlii de la Praga (care au și creat Cercul Lingvistic de la Praga, 1926), marcând începutul studiilor destinate semnului teatral în arta animației; eseuul atinge și câteva aspecte legate de ceea ce presupune un *performance* de teatru de animație, cum ar fi rolul și utilizarea decorului și rolul spectatorului. Pyotr Bogatyrev nu folosește sintagmele *teatru de animație performativ* sau *performance de teatru de animație*, însă face referire la teatru *live* – nu foarte clar definit: uneori, această «calitate» amintește de actorul-*viu* și face diferența între spectacolul de teatru de păpuși și cel dramatic, alteori, exprimă valoarea perceptibilă a reprezentației, care cultivă, în rândul audienței, un simț al prezenței²³, al desfășurării acțiunii *aici* și *acum*, anticipând trăsături specifice teatrului de animație performativ;

- pe de altă parte, faptul că lucrarea lui Pyotr Bogatyrev, precum și altele de acest gen, apărute în spațiul european, între perioada romantică și cea interbelică / de avangardă „istorică” (cum ar fi: *Seltsame Leiden eines Theater-Direktors / Ciudata Suferință a unui regizor de teatru*, 1818, de Ernst Theodor Amadeus Hoffmann), derivă din ideile novatoare, lansate de Heinrich von Kleist, în eseuul său *Despre teatrul de marionete* (1810), privind păpușile articulate.

Dacă în spectacolul dramatic actorul-persoană este cel care dă viață personajelor, în arta spectacolului de păpuși / de animație asistăm la o altă modalitate de exprimare: animarea. Astfel, actorul-*viu* devine unul dintre mijloacele de exprimare utilizate, în care principalul instrument de limbaj este obiectul, căruia i se atribuie „un suflet și o identitate pentru a deveni o formă de comunicare”²⁴. Lumea obiectelor animate cuprinde două categorii distincte de obiecte: cele special construite în vederea animării și cele preluate din universul cotidian și utilizate în scop metaforic. Datorită acestui aspect, spectacolul de păpuși este denumit, mai

²² John Bell, op. cit., p. 6

²³ Paul Allain, Jen Harvie, op. cit., pp. 404-406

²⁴ Anca Doina Ciobotaru, op. cit., p. 26

ales în cea de a doua jumătate a secolului al XX – lea, spectacol de teatru de animație. Aceste schimbări și diferențe conceptuale pot fi sesizate și în istoria unor instituții teatrale: unele instituțiile și-au schimbat denumirea – în funcție de evoluția acestei arte, iar altele, fondate la sfârșitul secolului al XX – lea, au optat, încă de la început, pentru denumirea de *teatru de animație*.

Spre exemplu, în cadrul cercetării doctorale, am luat legătura cu Marek Waszkiel (director al *Teatr Animacji*, Poznań, până la sfârșitul stagiunii 2017), care ne-a oferit unele informații cu privire la schimbările intervenite, în Polonia, în acest spectru teatral, pe care îl considerăm reprezentativ, dar și o arhivă de spectacole, produse în ultimii ani, la teatrul de animație din Poznań, care au o formă hibridizată și aspecte performative. În analiza pe care o vom face în acest capitol, ne vom îndrepta atenția doar asupra acelor informații care țin de polemica conceptuală; exemplele cu referire la practica performativă vor face obiectul unui alt demers analitic, pe care îl vom prezenta în capitolele următoare.

Astfel, *Zdrojowy Teatr Animacji*²⁵ (*Teatrul de Animație Zdrojowy*), Jelenia Góra, Polonia, fondat în anul 1976, de către actorul Andrzej Dziedziula, sub denumirea *Jeleniogórskiego Teatru Animacji (JTA)* (*Teatru de Animație Jelenia Góra (JTA)*), mai întâi ca secție a teatrului *Jeleniogórski*, a fost primul teatru din Polonia²⁶ care a folosit în denumirea sa sintagma *teatru de animație*; apoi, în anul 1980, sub conducerea lui Janusz Ryl-Krystianowski, devine Teatru Național, primește propria clădire, iar în repertoriu sunt introduse și spectacole pentru publicul adult. În anul 2002, din motive economice, fuzionează cu teatrul *im. C. K. Norwid* și funcționează ca *Secția de Animație a Teatrului „Jelenia Góra”*, până la sfârșitul anului 2008. În prezent, poartă denumirea de *Zdrojowy Teatr Animacji* (*Teatru de Animație Zdrojowy*), fiind coordonat de Bogdan Nauka.

²⁵ <http://teatr.jgora.pl/historia/>, accesat la 04 aprilie 2018

²⁶ Informația o deținem de la Marek Waszkiel, autorul cărții: *Dzieje teatru lalek w Polsce, 1944-2000 (Istoria teatrului de păpuși din Polonia, 1944-2000)*, Akademia Teatralna im. Zelwerowicza w Warszawie, Warszawa 2012, cu care am luat legătura prin intermediul poștei electronice și de la care am obținut anumite detalii în ceea ce privește obiectul tezei noastre, aceasta fiind una dintre ele (anexa 3)

Teatrul din Poznań²⁷, Polonia, fondat în 1945, de către Halina Lubicz, și-a schimbat numele de-a lungul timpului, în funcție de specificul și evoluția artistică: de la *Teatr Marionetek* (*Teatru de Marionete*), la *Teatr Aktora i Lalki* (*Teatru de Actori și Păpuși*), la *Teatr Młodego Widza* (*Teatru pentru Publicul Tânăr*) și, începând cu anul 1990, și până astăzi, *Teatr Animacji* (*Teatru de Animație*).

Compania *Gilles et ses marottes*, înființată în anul 1957, în Franța, la Paris, de către Charles și Ginette Lecoq, a trecut, încă de la început, printr-un proces de autodefinire. Astfel, grație contribuțiilor aduse de către Muriel, Sabine și Marie Claire Lecoq, dar și colaborării constante cu artiști cu o viziune și o practică avangardistă, în ceea ce privește expresia scenică a teatrului de animație, precum Yves Joly, George Lafaille, Philippe Genty etc., a devenit, la începutul anilor '90, *Théâtre d'animation du Verseau*. De aici înainte, compania s-a auto-poziționat într-o sferă estetică dictată de trei aspecte indisolubile:

- importanța acordată mișcării și imaginii,
- rolul special al muzicii în expresia teatrală,
- cvasi-absența textului, dublate de stilizarea personajelor²⁸.

*Teatrul de Stat Bacău*²⁹, înființat ca teatru profesionist, în anul 1948, sub conducerea lui M. Berghoff, funcționează timp de doi ani ca teatru dramatic, iar în anul 1951 este înființat *Teatrul de Animație Bacău*, mai întâi ca secție a teatrului dramatic – denumire schimbată, mai târziu, de către regizorul Petru Valter în *Teatrul de Animație „Licurici” din Bacău*, – apoi ca instituție autonomă, în anul 1969, sub conducerea aceluiași regizor (anexa 4).

De altfel, Petru Valter este cunoscut în domeniu ca fiind printre primii practicieni români ai teatrului de păpuși care au făcut apel la tehnica combinării mijloacelor de expresie teatrală, inventând noi sisteme tehnice și procedee de animare; practic, el creează imagini scenice prin transformarea dispozitivelor de ecleraj specifice cabinetului negru, în obiecte

²⁷ Henryk Jurkowski, Thieri Foulc, op.cit., p. 560

²⁸ <http://leverseaufr.free.fr>, accesat la 25 mai 2018

²⁹ <http://teatrulbacovia.ro/istoric/>, accesat la 03 aprilie 2018

animate. Astăzi, această practică reprezintă un fapt comun; în acea perioada, însă, tehnicile utilizate de Petru Valter reprezentau un element de avangardă (anexa 5).

În anul 1972, în urma unui turneu în Polonia, cu spectacolele *Să-ncălecăm pe-o căpșună*, de N. Massim, și *Fantezii*, de Petru Valter, (vezi anexele 6 și 7), reprezentative pentru curentul modificărilor mijloacelor tehnice și de expresivitate a acelor vremuri, în arta teatrului de animație din România, teatrul își schimbă numele în *Teatrul de Animație – Bacău*; schimbarea poate fi considerată și o urmare a impulsului dat de reacțiile presei poloneze, ce confirmau „abordarea unei tematici mai largi și variate, transpuse scenic prin modalități de animație noi și eficiente vehiculării ideilor piesei, transformând realitatea în fantezie care să satisfacă tendința spre abstracțiune artistică, caracteristică spectacolului contemporan”³⁰. Din păcate, informațiile legate de denumirea teatrului, începând cu această dată, și până în anul 2001, lipsesc. Arhiva teatrului este incompletă – singura referință pe care am mai găsit-o este în cartea lui Cornel Galben, *Stelian Preda sau Viețile unui vis: Teatrul*, o cronologie documentară a vieții profesionale actorului Stelian Preda – director interimar al *Teatrului de Animație – Bacău*, începând cu anul 1996 și până în anul 1997. În această cronologie documentară este menționat un alt nume al teatrului, la 1 iunie 1997³¹, când trupa de actori pleacă într-un turneu în Austria: *Teatrul pentru Copii și Tineret „Vasile Alecsandri” din Bacău*. Această denumire este propusă de către directorul Stelian Preda, ca un omagiu adus scriitorului Vasile Alecsandri. Nu am găsit, însă, documente sau alte referințe care să certifice denumirea pe care teatrul o purta în momentul alipirii la teatrul dramatic, în 2001; știm doar că, în prezent, se numește *Teatrul Municipal Bacovia, Teatrul de Animație* fiind secție „pentru copii și tineret”, ca urmare a deciziei luate, sub conducerea scriitorului Calistrat Costin.

Teatrul *Țândărică*³² din București, fondat în același an cu teatrul de animație din Poznań, Polonia – 1945, sub denumirea *Teatrul de Păpuși și Marionete Țândărică*, cu o primă secție de marionete, aflată sub conducerea actriței Lucia Calomeri și o a doua secție, pentru

³⁰ Idem

³¹ Cornel Galben, *Stelian Preda sau Viețile unui vis: Teatrul*, Editura Corgal Press Bacău, Bacău, 2017, p. 186

³² <http://www.teatrultandarica.ro/despre-noi/>, accesat la 03 aprilie 2018

păpuși, în anul 1949, sub conducerea Margaretei Niculescu (actualul președinte de onoare UNIMA), și-a schimbat denumirea, începând cu anul 2008, în *Teatrul de Animație Țândărică*.

Așadar, sintagmele *teatru de păpuși*, respectiv *teatru de animație* au fost diferit definite și utilizate de-a lungul timpului. Cristian Pepino³³ afirmă că perioada în care disputa privind înlocuirea denumirii de *teatru de păpuși* cu sintagma *teatru de animație* a atins apogeul este cea a anilor 1960-1970. Conform opiniei sale, această schimbare a fost necesară datorită evoluției formelor de spectacol de animație, a sistemelor de mânăuire și a metodelor de animare: „păpușa nu mai definește exact obiectul animat în spectacol și nici metoda de animare [...] schimbarea denumirii acestei arte nu este un capriciu, ci pare că se impune ca o necesitate, dacă vrem să definim obiectul studiului nostru”³⁴. Existența acestei polemici nu este una întâmplătoare – perioada menționată de Cristian Pepino coincide, din punct de vedere istoric, cu perioada intensificării fenomenului animării la vedere, care a schimbat direcția estetică și stilistică a teatrului de animație, făcând loc unor mijloace noi de expresie, în care singura limită (poate) ține doar de gradul de imaginație a creatorului.

Astăzi, estetica și stilistica teatrului de animație, din Europa (dar nu numai) se află într-o continuă expansiune a tehnicilor și a „domeniilor de împrumut”: multitudinea de forme plastice (tehnologizate sau nu), care „învăluie” lumea păpușii (obiecte, măști, automate, manechine, umbre, roboți etc.), oferă noi concepții asupra înțelesului de *corp artificial* și solicită noi tehnici de dezvoltare a imaginii virtuale. Așadar, în crearea spectacolelor în stil modern (în sens de concept estetic³⁵), există mai multe tendințe artistice, care interferează cu teatrul de animație, remodelându-i granițele și forma: animarea obiectelor / păpușilor la

³³ Cristian Pepino, *Automate, idoli, păpuși – magia unei lumi*, Editura Alma, Galați, pp. 6-7

³⁴ Idem, p. 7

³⁵ Matei Călinescu, op. cit., pp. 22-94

vedere³⁶, teatrul epic³⁷, *performing objects* (teatru de obiecte)³⁸, păpușile automate, utilizarea elementelor multi-media etc., în care accentul cade pe: esențializarea expresiei plastice, omogenitatea creației artistice, a reprezentației, puterea de generalizare a simbolului și de îmbinare a mijloacelor de expresie teatrală și a artelor în general, spontaneitate în creație și eliminarea convenției, găsirea de noi modalități de reprezentare și sugerare scenică a realității, implicarea spectatorului într-un mod activ (fizic, nu doar emoțional și rațional). Acest proces nu a făcut altceva decât să potențeze caracterul performativ al teatrului de animație. Totodată, aceste transformări ne oferă un argument în plus în susținerea ideii că denumirea de *teatru de animație* este mai potrivită actualului context artistic, față de „clasică” denumire de *teatru de păpuși*.

Însă, cea mai importantă emergență artistică (în sensul pe care îl folosim, de transformare) a teatrului de animație, din punct de vedere al calității sale performative actuale constă în intensificarea fenomenului de dispariție a paravanului și apariția actorului păpușar alături de păpușă sau de obiectul animat – animarea la vedere: „Prezența vizibilă a păpușarului pe scenă, ale cărei prime exemple datează din anii '60, a avut un impact de durată. Păpușa și-a pierdut statutul de *subiect*, transformându-se, ușor, în *obiect*, în mâinile manipulatorului. Vechiul teatru «clasic» (în care singurul mijloc de expresie vizibil era păpușa) începe să fie estompat, în favoarea teatrului multimedia, a *storrtelling*-ului cu păpuși și obiecte și a unui teatru material. În ciuda interesului păpușarilor asupra acestor diverse

³⁶ John Bell, op.cit., pp. 1-4

³⁷ Facem referire la principiile teatrului epic, al cărui inițiator este Bertolt Brecht, care țin de dispariția celui *de-al patrulea perete* și efectul de distanțare – *verfremdungseffekt*; acest punct de vedere este susținut și în lucrarea: Paul Allain, Jen Harvie, op. cit., pp. 61-65

³⁸ John Bell, op.cit., pp. 5-10

mijloace de expresie, păpușa în sine nu și-a pierdut atracția, după cum o demonstrează faimoși regizori de teatru și artiști de renume precum Peter Brook sau Tadeusz Kantor”³⁹.

În urma documentării și cercetării acestui fenomen am ajuns la concluzia că *teatrul de animație performativ* (concept pe care dorim să-l conturăm), ca formă a teatrului de animație contemporan, are drept punct de plecare apariția animării la vedere. Suntem de părere că estetica și stilistica acestei arte pot fi împărțite în două mari perioade: înainte și după abordarea preponderentă a animării la vedere. Această schimbare a declanșat un val de teoretizări și practici neconvenționale (în acea vreme, deși unele sunt clasificate astfel și astăzi, în funcție de zona geografică la care facem referire, dar nu numai), care au emers din teatrul de păpuși clasic și s-au topit în ceea ce noi credem că poate fi denumit *teatru de animație performativ*. În acest sens, amintim câteva exemple:

- în Polonia, instaurarea cursurilor universitare de profil, la mijlocul anilor '70 – *Wydział Lalkarski we Wrocławiu (Facultatea de Teatru de Păpuși din Wrocław)* și *Akademia Teatralna w Białymstoku (Academia de Teatru din Białystok)* – a dus la formarea unei noi generații de artiști – creatorii teatrului de animație polonez ai anilor '80, care au revigorat mijloacele de expresivitate ale teatrului de păpuși fără paravan; precum și înființarea unor companii de teatru private care abordează un stil nou și original de spectacol, bazat pe relația dintre păpușă și actor, pe animarea la vedere și pe experimentele cu umbre și câmpuri electrostatice. Spre exemplu: Compania de Teatru *Wierszalin*, în Białystok, de către Piotr Tomaszuk, în 1991 sau *Company of the Little i (Compania Micului i)*, a lui Tadeusz Wierzbicki (devenită, ulterior, *Laboratory of Appearances*)⁴⁰;

³⁹ Henryk Jurkowski, Thieri Foulc, op. cit., p. 265, trad. n.: „La présence visible du marionnettiste sur scène, dont les premiers exemples remontent aux années soixante, eut un impact retentissant. La marionnette perdait son statut de sujet pour ne plus être q’un objet aux mains du manipulateur. Le vieux théâtre classique (où le seul moyen d’expression visible est la marionnette) commençait à s’effacer au profit du théâtre multimédia, de la narration accompagnée de marionnettes ou d’objets, et du théâtre de matériau. Malgré l’intérêt des marionnettistes pour ces divers moyens d’expression, la marionnette elle-même n’a pas perdu de son attrait, comme en témoignent les metteurs en scène Peter Brook et Tadeusz Kantor”.

⁴⁰ Idem, p. 759

- Andrzej Dziedziul, întemeietorul primului teatru polonez denumit *Teatru de Animație*, în Jelenia Góra, regizor și actor, a utilizat, în spectacolele sale, atât mijloacele de expresivitate specifice actorului-*viu*, cât și pe cele specifice actorului-păpușă, unificându-le; a folosit obiecte și păpuși neconvenționale și a exploatat foarte mult spațiul scenic fără paravan – în special jocul pe adâncimea scenei care, până atunci, nu era posibil: paravanul impunea o mise-en-scène pe orizontală (pe lățimea scenei), care limita jocul în adâncime⁴¹;

- Compania *Faulty Optic Theatre of Animation*, Marea Britanie, fondată în anul 1987, de către Liz Walker și Gavin Glover; la momentul înființării, compania a spart barierele convenționale ale teatrului de animație, fiind recunoscută, ulterior, în toată Europa, pentru practicarea unui teatru de interferențe, având, ca modalitate de exprimare, animarea: un amestec de *visuals* (multimedia), imagini suprarealiste, teatru non-verbal, teatru mecanic, teatru de obiecte și figuri animate, automate și film de animație 3D, destinat publicului adult (anexa 8); a fost desființată în anul 2011, în locul ei luând naștere două companii separate: *Invisible Thread Theatre of Animation* (Liz Walker) și *PotatoRoom* (Gavin Glover)⁴².

Și în România putem găsi astfel de exemple:

- spectacolul *Copilul din stele*⁴³ (anexele 9 și 10), în regia lui Geo Berechet, montat la Teatrul *Elpis*, Constanța, 1970, în care paravanul lipsea; actorul mânua la vedere, combinând diferite mijloace de expresie: masca, pantomima, obiectul-personaj, baletul, melopeea, metamorfozarea corpului actorului în cetate, coline, trunchiuri de copaci sau ziduri de case (ajutați și de drapajul pe care îl purtau drept costum – *un fel de sari-uri de un cenușiu neutru*), care serveau ca spațiu de joc pentru păpuși – răsturnând ceea ce însemna convenție în teatrul de păpuși de până atunci, după cum apreciază și critica vremii;

⁴¹ Idem, pp. 226-227

⁴² <https://www.artsdelamarionnette.eu/identite/the-faulty-optic-theatre-of-animation/> și <http://www.faultyoptic.co.uk/companypage.htm>, accesate la 25 mai 2018

⁴³ Anaid Tavitian, *Metamorfoza unui vis*, Editura Ex Ponto, Constanța, 2011, pp. 45-46

- Cristian Pepino îi atribuie metoda stilizării lui Pál Fux (Paul Fux)⁴⁴, scenograf și regizor român, care a lucrat împreună cu Ildikó Kovács (regizoare, păpușar, dramaturg de teatru de păpuși), și pe care îl prezintă ca fiind unul dintre primii practicieni, care a introdus metoda stilizării în România, după 1950. În raport cu aceasta opinie, însă, avem rezerve, întrucât conceptul este adus în atenția Europei în anul 1923, în studiul realizat de Pyotr Bogatyrev, ca practică a teatrului de păpuși ceh – în plus, stilizarea este un principiu fundamental al teatrului de animație, conturat încă din preistorie, în formele de manifestare cu caracter ritual;

- în plan teoretic, semnalăm articolul *Cu sau fără paravane?*⁴⁵, al lui Geo Berechet, în care acesta chestionează utilizarea paravanului ca un *sine-qua-non* și propune crearea unei estetici noi, în jurul actorului alături de păpușă / obiect animat, bineînțeles, ținând cont de scopul și specificul acestei arte.

Așadar, eliberat de condiția și rigorile jocului la paravan, teatrul de animație intră în sfera experimentului, în care spațiul scenic capătă o altă dimensiune, oferind noi posibilități de exploatare a expresivității: utilizarea și a altor mijloace de comunicare decât păpușa, dezvoltarea relației dintre actor și păpușă, ideea de obiect-personaj și de actor ca parte integrantă a unei metafore vizuale etc. Cu alte cuvinte, vechiul teatru (clasic) de păpuși își lărgeste câmpul de interes, fiind în căutarea unui nou stil, a unei noi estetici care să poată cuprinde diversitatea de forme și de tehnici utilizate, într-un singur tot unitar, în conformitate cu specificul acestei arte.

În acest context, denumirea de *teatru de păpuși*, în opinia noastră, își pierde din caracterul definitiv, din puterea de a oferi o imagine clară, o idee mai apropiată de ceea ce presupune acum acest domeniu și de capacitățile sale de creativitate, de expresivitate artistică,

⁴⁴ Cristian Pepino (coordonator), *Dicționarul Teatrului de Animație, Păpuși și Marionete din România*, Ediția a III – a revăzută și adăugită, 2013

⁴⁵ Geo Berechet, *Cu sau fără paravane?*, în Revista „Teatrul”, Nr. 10, (anul XV), Octombrie 1970, Editura Comitetul de Stat pentru Cultură și Artă și Uniunea Scriitorilor din Republica Socialistă România, București, 1970, pp. 90-92

cea de *teatru de animație* fiind mai potrivită, pentru că exprimă mai bine specificitatea limbajului teatrului de animație contemporan.

Teatrul reprezintă o formă de comunicare, cu un limbaj propriu; ceea ce face diferența între *arta teatrului de animație* și *arta teatrului în general* este tocmai modul în care se realizează această acțiune: „Diferența dintre modul de asociere a artelor în arta teatrului de animație față de felul în care se petrece același proces în arta dramatică este asigurată de obiectul fiecărui domeniu teatral”⁴⁶. Altfel spus, atât arta teatrului de animație, cât și cea a teatrului dramatic sintetizează și subordonează alte arte, diferența dintre cele două regăsiindu-se în modul prin care se creează sinteza și subordonarea. Pentru a descifra modul în care se creează sinteza și subordonarea este necesar să studiem specificul artei la care facem referire, motiv pentru care propunem, ca o etapă următoare a procesului nostru analitic, cercetarea specificul teatrului de animație contemporan, în care vom urmări acele schimbări care ne determină să optăm pentru denumirea de *teatru de animație*, pe de o parte, și care influențează capacitatea lui performativă, pe de altă parte.

⁴⁶ Raluca Bujoreanu, *Autonomia limbajului păpușăresc*, Editura Artes, Iași, 2008, p. 19

II. 2. Reformularea noțiunii de *actor* și calitatea de

co-autor a spectatorului

Universul teatral este guvernat de sincretism. Se compune și recompune, mereu, din imagini, sunete și emoții construite de regizori, scenografi, muzicieni, *lightdesign*-eri, coregrafi, actori; fiecare determină o nuanțare a mesajului așa cum îl simte, înțelege, proiectează, dar și conform tehnicilor specifice domeniului său. Arta regizorală a fost și este marcată de multiple polemici; vom extrage, pentru început, un exemplu cu privire la două concepte ce preocupă lumea artelor spectacolului: *natural* versus *teatral*.

Astfel, în *Scrierile unui regizor*⁴⁷ (1921), Alexander Tairov atrage atenția asupra denaturării înțelesului atribuit ideii de a fi natural pe scenă, cum actorul contemporan a ajuns la propria convingere că trebuie să „trăiască” personajul, nu să-l „jocă”. Urmând această cale, actorul pare că uită principiile interpretării teatrale, că naturalul, pe scenă, poate fi transmis prin mijloace teatrale. Alexander Tairov remarcă faptul că actorii „vii” au pierdut calitatea ludică în procesul creator și au ajuns să ignore legile adevărului teatral. Naturalismul exagerat și valoarea ilustrativă pe care artiștii contemporani (timpului său) i-o acordă textului sunt combătute printr-o pledoarie pentru actorul sintetic și pentru proprietățile vizuale și plastice ale teatrului, preconizând, într-o anumită măsură, tendințele actuale ale teatrului. Conform convingerilor sale, cuvântul ar trebui dat actorului doar „după ce a creat un *scenariu de mișcări*”⁴⁸, astfel încât textul montat să nu fie unul jucat doar de costum și de machiaj, iar cel ce interpretează să devină un „spunător inteligent”, îndepărtându-se, în felul acesta, de statutul său de artist.

⁴⁷ apud Michaela Tonitza-Iordache, George Banu, *Arta teatrului*, Ediția a II-a, Editura Nemira, București, 2004, pp. 250-252

⁴⁸ Idem, p. 251

Aceste idei sunt rezultate ale mișcării simboliste, de la sfârșitul secolului al XIX –lea, care au avut cel puțin două efecte relevante în cazul analizei noastre: pe de o parte, scăderea numărului de spectatori, pe de altă parte, au generat o serie de căutări teoretice (dar și practice), cum ar fi, spre exemplu, cele concretizate prin volumul de piese⁴⁹ apărute după *Pelléas și Mélisande* (expresie a simbolismului teatral, 1892) a lui Maurice Maeterlinck.

Piesele simboliste aveau, drept obiectiv principal, căutarea și corelarea triadei sunet-culoare-emoție, precedând producția spectacolelor cu caracter sinestezic, accentul fiind pus pe muzicalitatea frazei, în defavoarea înțelesului (sensului) cuvântului (aspecte pe care le vom analiza mai târziu în lucrarea noastră), alături de redarea stărilor psihologice prin intermediul corpului, mai mult decât prin explicarea lor prin cuvinte (dialoguri)⁵⁰.

Maurice Maeterlinck și piesele sale produse pentru *Théâtre d'Art*, constituie lucrări de referință pentru simbolismul teatral; direcțiile teatrale trasate vor fi abordate și de către avangardiști, precum Vsevolod Meyerhold sau Alfred Jarry, după cum vom detalia în următoarele pagini:

⁴⁹ *Pelléas și Mélisande* a reprezentat, în acea vreme, o sursă de inspirație pentru compozitori precum: Gabriel Fauré (o suită extrasă din muzica incidentală, compusă tot de acesta, pentru producția londoneză a lui Maurice Maeterlinck, 1898), Claude Debussy (a compus opera cu același nume, 1902), Arnold Schoenberg (profesorul lui John Cage, poemul simfonic sub același nume, 1902 - 1903), Jean Sibelius (muzica incidentală pentru producția piesei, de la teatrul din Suedia, Helsinki, 1905); surse: <https://www.theguardian.com/music/2008/jan/04/classicalmusicandopera.theatre>, https://en.wikipedia.org/wiki/Pelléas_and_Mélisande, [https://en.wikipedia.org/wiki/Pelléas_et_Mélisande_\(Fauré\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Pelléas_et_Mélisande_(Fauré)), https://en.wikipedia.org/wiki/Arnold_Schoenberg, accesate la 10 iunie 2017

⁵⁰ Christopher Innes, *Avant Garde Theatre 1892-1992*, Routledge Inc., London, 1993, pp. 19-22

- *L'Intruse (Intrusul)* și *Les Aveugles (Orbii)*, ambele în 1890 și montate de Paul Fort, în 1891, respectiv 1892⁵¹;

- *Les Sept Princesses (Cele Șapte Prințese, 1891)*, spectacol de teatru de păpuși, în regia lui Paul Ranson, 1892;

- *Pelléas et Mélisande (1892)*, *Alladine et Palomides*, *Intérieur (Interior)*, și *La Mort de Tintagiles (Moartea lui Tintagiles)*, în 1894, toate reunite sub denumirea de *Trois Petits Drame pour Marionnettes (Drame pentru Marionete)*.

Așadar, Maurice Maeterlinck utilizează, chiar din prima sa piesă – *Prințesa Maleine* (1889) imagini subliminale și descrie realitatea prin evocarea valorilor simbolice, nu prin intermediul contextelor sociale, ca până atunci.

Pelléas și Mélisande este considerată a fi creația în care sunt însumate tendințele simboliste ale lui Maurice Maeterlinck: o expresie a contrastelor (aparente) discursiv-nediscursiv, text-imagie, retorică lingvistică-retorică a imaginii, și care devin caracteristica principală a tot ceea ce presupune teatrul de avangardă. Acest fapt explică, totodată, și activitatea (direcția) creatoare dezvoltată de către Alfred Jarry: „Eu zic că acest limbaj concret, destinat simțurilor și independent de cuvânt, trebuie să satisfacă mai întâi simțurile, că există o poezie pentru simțuri așa cum există una pentru limbaj, și că acest limbaj fizic și concret la care fac aluzie nu este cu adevărat teatral decât în măsura în care gândurile exprimate de el scapă limbajului articulat”⁵². Preocuparea lui Maurice Maeterlinck (și a simboलिष्टilor, în general) pentru muzicalitatea textului, a sonorităților eufonice, exprimarea stărilor interioare prin mijloacele sugestiei – au influențat și pantomima în spațiul francez, reprezentată de creatori de marcă precum: Étienne Decroux, Jean-Louis Barrault sau Marcel Marceau.

⁵¹ Datele în care au fost scrise și regizate piesele lui Maurice Maeterlinck, la *Théâtre d'Art* sunt extrase din: Jethro Bithell, *Life and Writings of Maurice Maeterlinck*, The Project Gutenberg EBook #38917, February 18, 2012.

⁵² Antonin Artaud, *Teatrul și dublul său*, traducerea Voichița Sasu și Diana Tihu-Suciu, Editura Echinox, Cluj-Napoca, 1997, p. 32

Această evoluție, alimentată de interesul față de expresia mută și simbolică a existenței – în principal, datorat convingerii că, în fața cuvântului, din punct de vedere emoțional, instrumentele non-verbale de redare a realității au un impact mai puternic asupra spectatorului, determină simboలిști să se aplece către mijloacele de expresie ale teatrului de animație care, până atunci, erau asociate cu divertismentul popular, rudimentar. Remarcăm faptul că Maurice Maeterlinck, în *Drame pentru marionete*, respectiv *Alladine și Palomides*, *Interior* și *Moartea lui Tintagiles*, adoptă un stil ce se îndepărtează de analiza psihologică a personajelor, de construcția unor fraze consistente și a unui discurs cu legături logice între fraze. Tehnica dramaturgiei destinate marionetelor face, astfel, un nou pas în traseul său estetic.

Conceptul de „actor supramarionetă” al lui Gordon Craig, care a marcat începutul secolului al XX – lea, s-a dezvoltat în paralel cu convingerile lui Maurice Maeterlinck referitoare la faptul că păpușile ar fi cei mai potriviți interpreți pentru piesele sale timpurii. În acest context, ia naștere și una dintre cele mai însemnate creații ale teatrului modern, cu o puternică influență asupra teatrului de avangardă – trilogia *Ubu* a lui Alfred Jarry.

Maurice Maeterlinck, Vsevolod Meyerhold (dar despre care vom reaminti într-un capitol ulterior, din cercetarea noastră doctorală), Alfred Jarry, Gordon Craig au fost printre creatorii preocupați și de reformularea noțiunii de actor. Ei mută ideea de spectacol bazat pe cuvânt, de actor dependent de interpretarea textului spre cea a spectacolului bazat pe imagine, pe simbol și metaforă – argumentarea, fundamentul sinestezic, total, de actor detașat – dorind, ceea ce și Kleist observase cu o sută de ani în urmă: „Vedem, deci, că în măsura în care, în lumea organică, reflecția se întunecă și devine mai slabă, grația iese la iveală”⁵³. Discursul principal, care, desigur, trebuie tratat în întregul său (pornind de la *Poetica* lui Aristotel și *Republica III* a lui Platon), precum și problematica artei actorului european al vremii, influențate de naturalism și realism, chestionează șansa împlinirii unui teatru utopic, din perspective diferite, dar reunind aceleași idei: actorul ideal și teatrul total,

⁵³ Heinrich, von Kleist, *Despre Teatrul de Marionete*, traducerea Ioan Constantinescu, Editura Junimea, Iași, 1997, p.6

proiectate în păpușă și în teatrul de animație – aspect pe care îl vom detalia în paginile următoare.

Povestea merge mai departe; polemicile continuă. În aceste condiții, putem înțelege de ce astăzi, spectacolul de teatru în general – și cu precădere cel de animație – dezvoltă tot mai mult latura vizuală. Studiile dedicate acestei teme sunt numeroase și, multe dintre ele – provocatoare; amintim, în acest sens, de lucrarea lui Hans-Thies Lehmann – *Teatrul Postdramatic*, care dezbate subiectul privind reforma artei actorului, din punct de vedere al de psihologizării, al corpului ca „instrument” de comunicare, în completarea artei dramatice și nu în defavoarea acesteia, fără a-i afecta vreun moment caracterul dramatic. Hans-Thies Lehmann aduce în atenție faptul că aceste concepte estetice pot fi considerate premergătoare discursului teatral postdramatic, scanând fenomenele ce constituie puntea de trecere dinspre secolul al XIX – lea, înspre secolul al XX – lea, dinspre modern înspre postmodern, pas cu pas, în încercarea de definire a unor noi modalități de creație teatrală, noi tipuri de spectacol, dar și de antrenare a actorului, care să servească noii direcții artistice, într-o epocă a experimentelor.

În paralel cu Maurice Maeterlinck și simbolismul, Hans-Thies Lehmann identifică, în avangarda istorică, polemicile iscate de *Ubu Roi* al lui Alfred Jarry ca fiind faza incipientă de „reteatralizare a teatrului”, prin spargerea convențiilor și care continuă cu mișcarea futuriștilor („impulsuri agresive”), a suprarealiștilor („logica visului”) și a dadaiștilor („elogiul nonsensului”): „DADA, futurismul și suprarealismul vizează agresiunea la nivel de gând, atacul sufletesc-nervos și chiar și corporal asupra spectatorului. Bogată în urmări asupra esteticii teatrului a fost mutația fundamentală de la operă la eveniment [...] ideea că o operă teatrală ar putea genera coerență trebuie să cadă în desuetudine: un teatru care include acțiunile și observațiile publicului ca element constitutiv al propriului său act nu are posibilitatea, nici practică, nici teoretică, să se închidă într-un întreg”⁵⁴.

⁵⁴ Hans-Thies, Lehmann, op. cit., pp. 74-75

Și teatrul lui Antonin Artaud îmbină mimica, cu pantomima, cu gesturile și chiar cu strigătele. Teatrul postulat⁵⁵ de către Antonin Artaud este unul cu tendințe metafizice, un teatru al gesturilor și al emoțiilor prezente, considerat a fi forma cea mai apropiată (din acea vreme) de ceea ce numim astăzi teatru postdramatic – „strămoș al teatrului de astăzi”⁵⁶, cum face referire Hans-Thies Lehmann la Antonin Artaud.

Odată cu Bertolt Brecht, se conturează *epicizarea* teatrului, ceea ce înseamnă o reexaminare a funcției și a mecanismelor teatrale, în vederea creării unei imagini complexe a lumii, prin diferite mijloace de expresie scenică, contribuind, alături de noua avangardă a teatrului absurdului și dezintegrarea dialogului în textele lui Heiner Müller, la formarea noilor estetici, inclusiv a celor premergătoare teatrului postdramatic.

Teatrul postdramatic poate fi privit ca un efect al tendinței umane spre percepția simultană și din mai multe perspective, rezultată din invazia tehnologică în cotidian. Suntem înconjurați de o multitudine de informații care nu au legătură în mod direct între ele și care ne sunt livrate în mod simultan – faptul acesta se răsfrânge asupra domeniului teatral, printr-o transformare și o reconfigurare a structurii și, implicit, a formei. Teatrul postdramatic este ”un teatru al prezenței”, în care textul nu mai reprezintă o necesitate: „În formele *teatrale* postdramatice, textul care este pus în scenă (atunci când e pus), nu mai este conceput decât ca o componentă cu drepturi egale a unui context general gestual, muzical, vizual etc. Clivajul dintre discursul textului și acela al teatrului se poate lărgi până ce devine o discrepanță expusă deschis și chiar până la dispariția oricărei legături”⁵⁷. Pentru actor, acest aspect presupune un

⁵⁵ A avut patru tentative eșuate de a-și pune în practică propriile teorii, la teatrul fondat împreună cu Roger Vitrac și Robert Aron, *Alfred Jarry*: „Aici a regizat patru spectacole; despre niciunul nu se poate spune nici pe departe că ar încarna ideile sale. În vara anului 1935, Artaud a produs spectacolul *Les Cenci / Familia Cenci*. Era prima încercare de a-și realiza viziunea despre teatru. Spectacolul a fost măcelărit de critici [...] În ciuda convingerii sale profunde cum că numai sunetul și mișcarea ar fi putut să-i cuprindă viziunea, mediul său adevărat a fost limbajul (cuvântul)”, Shomit Mitter, Maria Shevtsova, *Cincizeci de regizori-cheie ai secolului 20*, traducerea Anca Ioniță și Cristina Modreanu, Editura Unitext, București, 2010, p. 70

⁵⁶ Hans-Thies Lehmann, op. cit., p. 77

⁵⁷ Idem, p. 53

proces colectiv, în permanentă raportare și colaborare cu publicul. Dispare ideea de *personaj* cu evoluție în timp și spațiu și apare conceptul de *performer* care e mai mult un vehicul al discursului supus elementelor dinamice, redat prin emoție, energie, mișcare, imagine. Relația teatru dramatic-teatru de păpuși devine tot mai strânsă, influențele reciproce tot mai puternice.

Teatrul de animație se bazează pe componenta vizuală; istoria acestei arte, dar și tendințele contemporane definesc sensul dezvoltării metodelor de transmitere a mesajului prin intermediul comunicării non-verbale. Studiile psihologiei pure, referitoare la elementele de impact în comunicare, pot fi susținute și cu privire la relația spectacol de animație-spectator. Cu alte cuvinte, teatrul de animație, selectează și îmbină, reunește o serie de imagini pe care spectatorul le identifică în experiența sa cotidiană. Schimbarea fundamentală pe care arta participativă (puternic influențată de avangardism) o aduce în relația spectacol-spectator, despre care ne vorbește și Claire Bishop: „artistul [...] este conceput ca un colaborator și un producător de situații [...] în timp ce publicul, ca un co-producător sau participant [la actul artistic – n. n.]”⁵⁸, constă în modificarea rolului celui din urmă în creația artistică, precum și în felul în care manifestarea culturală devine parte din viața de zi cu zi și invers; actul artistic reprezintă, mai degrabă, o legătură între identificarea banalului cotidian și provocarea de a trăi o nouă experiență socială, prin intermediul spectacolului. Această schimbare, de raport și raportare, schimbă spectatorul pasiv într-unul activ, implicat – el intervine *aici* și *acum* la ceea ce vede (principii performative pe care doar le subliniem în cazul de față și asupra cărora vom reveni mai târziu, în cercetarea noastră doctorală).

Formulele de teatru avangardiste reeducă publicul la nivel de receptare și interacțiune, prin renunțarea la iluzie și prin fragmentarea imaginii de ansamblu (cu evoluție în timp și spațiu) în tablouri de sine stătătoare, independente, în care narațiunea clasică dispare. Astfel, spectatorul este provocat să participe activ. Cu alte cuvinte, spectatorul, receptând și acceptând spațiul scenic ca pe un spațiu al realității din care face

⁵⁸ Claire Bishop, *Artificial Hells. Participatory Art and the Politics of Spectatorship*, Verso Publishing House, London, 2012, p. 2, trad. n. : „the artist is conceived [...] collaborator and producer of *situations* [...] while the audience, as a co-producer or *participant*”.

parte, în care acțiunea nu are alt timp de desfășurare decât momentul prezent, în care actorul este nu un personaj (în sensul clasic), ci un partener care se adresează realității sale fizice (*performer*); este expus unor efecte senzoriale puternice, în care teatrul, din generator de emoții și gânduri, devine o experiență personală; rolul său este acela de co-actor: „Așa cum sugerează Brook, rolul audienței este de a *asista* actorul, prin implicarea totală în spectacol și prin predarea propriei prezențe în slujba spectacolului. În consecință, adevăratul rol al publicului nu este cel de «consumator», care «ia» în mod pasiv de la *performer*-i, ci unul de «dăruire» – de ajutor al interpreților în procesul de creație al *performance*-ului”⁵⁹.

Așadar, spectatorul este trecut dincolo de granița „privitului”, accentul fiind pus pe interacțiunea directă și nu pe aspectele hermeneutice, interpretative, prin: implicarea fizică a publicului în acțiune (așa cum se întâmplă în *Performace Group*-ul lui Richard Schechner, de exemplu), tratarea spectatorului ca martor (așa cum propune teatrul lui Jerzy Grotowski, spre exemplu) sau chiar invitarea la intervenția directă și schimbarea cursului / acțiunii / desfășurării evenimentelor (asistarea pasivă versus atitudine).

În teatrul de animație, aceste încercări sunt, încă, timide, aspect explicabil și prin faptul că principalul emițător este obiectul animat și nu corpul actorului, care apare alături de păpușă (obiect), iar păpușa, prin definiție, apelează la iluzie; deși publicul, în linii mari, este plasat în ipostaze asemănătoare (suferă aceleași modificări), raportul și raportarea spectacol-spectator trebuie (re)definit pe mai multe planuri: actor-obiect, obiect-spectator, spectator-actor, actor-obiect-spectator, actor-*performer*. În acest context, se explică de ce

⁵⁹ Robert B. Loxley, *Roles of audience: aesthetic and social dimensions of the performance event*, în *Revista Literature in Performance*, Volume III, No. 2/1983, Edit by Beverly W. Long, NCA Publishing House, NW Washington, pp. 40-44, trad. n.: „As Brook suggests, the role of audience is to *assist* the performer by becoming fully involved in the performance and by lending its presence to the performance situation. Thus, the real role of the audience is not one of a «consumer», who passively «takes» from the performers but is one of «giving» — of helping the interpreters to create the work of art in performance”, p. 43, sursa: <http://www.tandfonline.com/toc/rtpq19/3/2?nav=tocList>, accesat la 12 iunie 2017

această artă are, de multe ori, un impact mai mare asupra publicului: beneficiază de „puterea elementelor prime ale teatrului: puterea măștii, a gestului, a mișcării, a intrigii”⁶⁰.

Treptat, supremația textului a scăzut și în teatrul dramatic; din ce în ce mai mulți adepți ai scenei „vii” susțin importanța dimensiunii vizuale, a expresivității corporale. Granițele dintre arte se topesc; menționăm că aceasta nu înseamnă ignorarea conținutului ideatic și / sau emoțional ci, mai degrabă, o șlefuire a modalității de transmitere a acestora, o căutare mai precisă a esențelor, așa cum sesiza și Alfred Jarry, făcând referire la păpuși: „Felul lor de a abstractiza natura umană reprezintă emoția la un nivel general și simplifică o însușire de fapte la esența lor [...] astfel încât, expresia se întrecește în mintea spectatorului și nu pe scenă”⁶¹. Alfred Jarry a pledat pentru educarea actorului dramatic, în acest sens, propunând, printre altele, ca în jocul lui să întrebuințeze masca și limbajul gestual stilizat. A sperat ca, printr-un astfel de exercițiu, să forțeze interpretul să acorde o atenție deosebită tuturor mijloacelor de exprimare, pentru a ajunge la o formă esențializată, înălțând funcția personajului spre cea de tipologie. Urmărea, dincolo de o anumită viziune estetică, impactul asupra publicului, care, astfel, ar putea să perceapă rezultatul scenic la un alt nivel, să rezoneze în mod direct cu interiorul și experiența proprie de viață. Transformarea caracterului particular al personajelor interpretate, într-unul general, oferă publicului posibilitatea de a reflecta asupra mesajului emis, în funcție de particularitățile individuale identificate în generalul transmis.

Metafora vizuală și cea sonoră se contopesc și dau sensuri noi. Imaginea capătă vigoare prin sunet (fie el articulat sau nearticulat, muzical, armonios sau disonant). Important este sensul căutării și al alegerii acestora:

„ - nivelul interacțiunii, al implicării emoționale și cognitive;

⁶⁰ apud Michaela Tonitza-Iordache, op. cit., pp. 250-252

⁶¹ apud Christopher Innes, op.cit., p. 21, trad. n.: „Their abstraction of the human form represents emotions on a general level, and simplifies a sequence of actions to its essentials [...] so that the complete vision reaches full expression in the spectator’s mind and not on the stage”.

- tipul de comunicare vizată: o comunicare informativă/defensivă, persuasivă sau chiar una agresivă, declanșatoare de polemici; (în ultima situație menționată, receptorii cei mai agresivi pot fi considerați criticii teatrali);

- codurile utilizate: preponderant sonore și non-verbale în cazul spectatorului, și poliforme, în cazul creatorului (păpușarului);

- natura / tipologia conținuturilor, care poate limita sau facilita actul de comunicare și, implicit, atitudinea față de spectacolul receptat⁶².

Dincolo de polemici și diferențe, în cazurile enunțate mai sus, putem identifica o preocupare comună: căutarea imaginii ideale a actorului și a sensului acestuia în spațiul scenic. Deși preocupările pentru descifrarea mecanismelor, ce stau la baza producerii și receptării mesajelor artistice sunt copleșitor de numeroase în toate universitățile de top din lume, în țara noastră, ele se află încă în umbră. În acest sens, ne vom asuma riscul propunerii unei perspective care să apropie scena păpușilor de neliniștile conceptuale contemporane. Toate aspectele teoretice prezentate reprezintă, de fapt, argumente ce susțin ideea de sinteză prezentă în artele spectacolului contemporan. *Performance*-ul teatral⁶³ (cu sau fără păpuși) s-a născut dintr-un proces de reformulări și sinteze scenice și teoretice îndelungat, viu și în plină desfășurare.

⁶² Anca Ciobotaru, *Teatrul de animație – între magie și artă*, Editura Princeps, Iași, 2006, p. 51-52

⁶³ Spunem „teatral” pentru a delimita foarte clar domeniul la care facem referire: în concepția lui Richard Schechner, *performance*-ul nu presupune doar ceea ce noi numim spectacol de teatru; el consideră *performance* orice formă de manifestare care se petrece în fața unei audiențe (Richard, Schechner, *Performance – introducere și teorie*, traducerea Ioana Ieronim, Editura Unitext, București, 2009); idee susținută, de altfel, și de H. Lehmann: „*Performance*-ul se apropie de teatru atunci când caută structuri vizuale și auditive elaborate, extinderea prin tehnologiile mediatice și prin recursul la intervale de timp mai lungi” (Hans-Thies Lehmann, op. cit., p. 187).

II. 3. Reprezentarea simbolică – scurte referințe

Renunțând la cuvinte, sau utilizându-le doar atunci când este absolut necesar păpușarul transpune, în exprimarea scenică, comportamentul uman: decodifică reacțiile și „măștile” umane, le esențializează, apoi le recodifică și le atribuie obiectelor animate. „În teatrul de animație, *preponderent vizual*, cuvintele, în anume spectacole, pot lipsi cu totul. Teatrul dramatic se poate împlini integral prin cuvânt [...] Teatrul de păpuși și marionete este un teatru al imaginilor în mișcare, al atitudinilor și emoțiilor, al acțiunilor”⁶⁴. În fapt, preponderența vizuală, auditivă și chiar olfactivă devine o caracteristică tot mai pregnantă a spectacolului de teatru de animație contemporan, față de perioadele premergătoare, spre exemplu, secolului al XIX – lea. Astfel, fiecare gest executat cu obiectul animat capătă o anumită semnificație, pe care spectatorul o înțelege în ansamblul de mișcări ale obiectului-actor. Prin mișcare – rădăcină a dinamicii și imaginii scenice – se realizează o comunicare metaforică mai clară și mai eficientă, decât cea realizată la nivel verbal.

Sistemul de reprezentare simbolică reflectă tiparul de gândire – fapt cunoscut, susținut și demonstrat de numeroase studii antropologice, lingvistice, filosofice, istorico-religioase și etnologice. În acest sens, vom prezenta câteva direcții teoretice, ce își găsesc aplicabilitatea și în lumea teatrului de animație. Astfel, Henri Bergson⁶⁵ analizează modul în care gândirea funcționează pe baza unei înșiriri de reprezentări statice, din fluxul conștiinței, concretizate în „imaginea-amintire”. Carl Gustav Jung vorbește despre gândire ca despre o serie de imagini generale, arhetipale – „scheme sau potențialități funcționale

⁶⁴ Aurelian Bălăiță, *Un univers virtual – figuri păpușărești în opera lui I.L. Caragiale*, Editura Artes, Iași, 2008, p. 22

⁶⁵ Henri Bergson, *Evoluția Creatoare*, traducerea Vasile Sporic, Editura Institutul European, Iași, 1998

care modelează inconștient gândirea”⁶⁶, la fel cum Jean Piaget⁶⁷, vorbind despre „coerența funcțională” a gândirii alegorice și a înțelesului său ca noțiune, confirmă omogenitatea și legătura dintre toate formele de ilustrare a realității. La rândul său, Gaston Bachelard⁶⁸, identifică în imaginație regula dinamică a orânduirii percepțiilor în strânsă legătură cu imaginarul colectiv (în funcție de trecutul cronologic, dar și ontologic al semnului față de orice înțelegere audio-vizuală). Altfel spus, gândirea simbolică transpusă în imagini constituie chintesența ființei noastre, precede limbajul verbal și gândirea discursivă, imaginea fiind înțeleasă, în acest caz, ca un instrument de comunicare exhaustiv pe un anume subiect. Triada imagine – imaginație – imaginar constituie o temă care a generat (și generează) multiple polemici, viziunile fiind legate de domeniul de aplicabilitate vizat. În domeniul teatrului de animație, cercetările din România sunt mai puțin numeroase, ceea ce ne determină să considerăm demersul nostru teoretic ca fiind unul necesar.

Prin gestul imprimat păpușii, mânuitorul sugerează un sentiment sau o idee, fără a recurge la cuvinte sau amplificând sensul cuvintelor: „Domeniul teatrului nu este psihologic, ci plastic și fizic, trebuie să o spunem. Și nu este vorba despre a ști dacă limbajul fizic al teatrului este capabil să ajungă la aceleași observații psihologice ca limbajul cuvintelor, ci dacă există în domeniul gândirii și al inteligenței atitudini pe care cuvintele sunt incapabile să le rețină și la care gesturile și tot ce ține de limbaj în spațiu ajung cu mai multă precizie decât ele”⁶⁹.

Păpușarul folosește, după cum bine știm, drept mijloc principal de expresie, obiectul animat; ca urmare va fi „obligat”, din punct de vedere estetic, stilistic și tehnic, să se supună unor reguli de limbaj diferite față de cele ale actorului de teatru dramatic.

⁶⁶ Carl Gustav Jung, *Puterea sufletului*, antologie, texte alese și traduse din limba germană de dr. Suzana Holan, Editura Anima, București, 1944

⁶⁷ Jean Piaget, *La formation du symbole*, Paris, Editeur Delachaux et Niestlé, 8e Édition, 1 Janvier, 1994

⁶⁸ Gaston Bachelard, *Aerul și visele*, traducerea Irina Mavrodin, Editura Univers, București, 1999

⁶⁹ Antonin Artaud, apud Michaela Tonitza-Iordache, George Banu, op. cit., p. 301

Comunicarea sa va tinde să fie sintetică – pornind de la aspectul particular al problematicilor umane, pentru a ajunge la cel general valabil. Asta înseamnă că, prin obiectul animat, nu se vor reda gesturile comune – prin imitarea lor – ci incitând prin esențializare (făcând aluzie), subliniind prin hiperbolizare sau sugerând prin stilizare atitudinea față de o situație, un fenomen social, cultural sau politic.

Punând în oglindă mijloacele de transpunere scenică proprii teatrului dramatic și cele ale teatrului de animație, vom observa că totul este generat de relația personaj – actor. În teatrul dramatic personajul este transpus de către actor în mod nemijlocit (el întruchipează un alt individ / ficțional, adică personajul, într-o situație particulară); spre deosebire de actorul din teatrul de animație, actorul din teatrul dramatic interpretează caractere umane cu identități particulare: „Pe scenă, omul poate zugrăvi un alt om, dar nu e în stare să zugrăvească pe om în general, pentru că el însuși este un om. Păpușa [obiectul n.n.] nu-i o ființă umană și tocmai din această cauză ea poate să înfățișeze ceea ce este general valabil în om”⁷⁰. Actorul „viu” folosește mijloacele proprii de exprimare, adaptate unui caracter asemănător lui – uneori, alteori – diferit de al său, prin intermediul gesturilor, mimicii, atitudinii, temperamentului, potrivit firii personajului pe care îl întruchipează. Spectatorul percepe în corpul uman latura sa concretă, mesajul receptat având caracter singular. Actorul din teatru dramatic are o putere de generalizare restrânsă deoarece emițătorul mesajului este însuși trupul său astfel încât acțiunile și reacțiile depind de posibilitățile sale fizice. Dar, în teatrul de animație performativ, relația *performer-obiect-spectator-performance*, statutul interpretului (fie acesta *viu* sau obiect animat), tehnica de interpretare (și de mânuire) și raportul dintre artist și obiect (animat sau inanimat), precum și dinamica acțiunii scenice se modifică, după cum vom elabora în următoarele capitole ale prezentei lucrări.

⁷⁰ Serghei Obrazțov, *Câteva considerații despre teatrul de păpuși*, în volumul *Teatrul de păpuși în lume*, Editura Meridiane, București, 1966, p. 18

II. 4. Dimensiunea de semn a obiectului în creația artistică

Roland Barthes ne oferă o sinteză a argumentelor privind problematica semiotizării obiectului în spațiul scenic: „[...] Aceste mesaje au particularitatea că sunt simultane și, totuși, au ritm diferit; într-un anumit punct al spectacolului primim, în același timp, șase sau șapte informații (de la decor, costume, lumini, amplasarea actorilor, gesturile lor, mimica acestora, cuvintele), dar anumite informații rămân (este cazul decorului) [în cazul teatrului de animație, uneori, semnificația inițială a decorului se modifică, prin schimbarea statutului – din obiect inanimat în cel animat sau prin metamorfozare, chiar dacă acesta rămâne, în continuare, inanimat – n. n.], pe când altele se schimbă (cuvintele, gesturile); avem, deci, de-a face cu o adevărată polifonie informațională, iar aceasta este teatralitatea: o densitate de semne [...] Toată reprezentația este un act semantic extrem de dens: raportul dintre cod și joc (adică dintre limbă și vorbire), natura (analogică, simbolică, convențională ?) semnului teatral, variațiile semnificante ale acestui semn, constrângerile de înlănțuire (legătură), denotația și conotația mesajului, toate aceste probleme fundamentale ale semiologiei sunt prezente în teatru; putem chiar spune că teatrul constituie un obiect semiologic privilegiat,

întrucât sistemul său este, aparent, original (polifonic), în comparație cu cel al limbii (care este liniar)⁷¹.

John Bell, în lucrarea *Puppets, Masks and Performing Objects*⁷², realizează o listă a oamenilor de teatru preocupați de „performing objects” și de modul în care acestea pot deveni semn: „[...] Aceste imagini materiale [obiectele – n. n.] reflectă [conform Frank Proschan – n. n.] o «iconicitate [...] între obiectul material (semnul vehicul) și ființa animată pe care o reprezintă» (1983:4). Dar, în timp ce actorii animă un semn vehicul din interior spre exterior, ajutându-se de propriile sentimente, corpuri și voci, păpușarii trebuie să învețe să stăpânească semnul vehicul din exterior spre interior⁷³. Hans-Thies Lehmann, în lucrarea sa de referință, *Teatrul postdramatic*, studiază semnele teatrale postdramatice și ajunge la o concluzie „radicală” – cum o etichetează chiar el, în raport cu teoria tradițională a semnelor: „ [în teatrul postdramatic – n. n.] este demontată însăși bariera conceptuală dintre semnificant și semnificat [...] Problema teoretică a unei perspectivități radicale a gândirii și percepției se transformă în certitudine. Percepția astfel cerută / înlesnită se confruntă de aici înainte cu o stranie dedublare sau scindare: *prezentarea și re-prezentarea se desprind una de cealaltă*.

⁷¹ Roland Barthes, *Essais critiques*, Éditions du Seuil, Paris, 1964, pp. 305 – 306, trad. n. : „Ces messages ont ceci de particulier, qu’ils sont simultanés et cependant de rythme différent; en tel point du spectacle, vous recevez en même temps six ou sept informations (venues du décor, du costume, de l’éclairage, de la place des acteurs, de leurs gestes, de leur mimique, de leur parole), mais certaines de ces informations tiennent (c’est le cas du décor), pendant que d’autres tournent (la parole, les gestes); on a donc affaire à une véritable polyphonie informationnelle, et c’est cela, la théâtralité: une épaisseur de signes [...] Toute représentation est un acte sémantique extrêmement dense: rapport du code et du jeu (c’est-à-dire de la langue et de la parole), nature (analogique, symbolique, conventionnelle ?) du signe théâtral, variations signifiantes de ce signe, contraintes d’enchaînement, dénotation et connotation du message, tous ces problèmes fondamentaux de la sémiologie sont présents dans le théâtre; on peut même dire que le théâtre constitue un objet sémiologique privilégié puisque son système est apparemment original (polyphonique) par rapport à celui de la langue (qui est linéaire)”.

⁷² John Bell, op. cit., pp. 5-25

⁷³ Idem, p. 19, trad. n. : „These material images reflect an «iconicity [...] between a material object (sign vehicle) and the animate being for which it stands» (1983:4). But while actors animate a sign vehicle from the inside out, using their own feelings, bodies, and voices, puppet performers must learn to inhabit the sign vehicle from the outside in”.

Corpul său [...], semnificantul fără semnificat, vrea să fie «înregistrat» pentru sine, la fel ca și «sensul care-i vine în întâmpinare», logica conexiunii (coerenței), pe care o distruge totodată”⁷⁴.

În teatrul de animație performativ⁷⁵, obiectul (animat sau inanimat), gesturile, mișcarea și acțiunea (atât a obiectului, cât și a interpreților-vii), toate elementele de limbaj funcționează ca „semn”, mai degrabă, din paradigma prezentată de Hans-Thies Lehmann și care se apropie mai mult de perspectiva (presumpția) noastră: semnul teatral, în general, semnifică prin ceea ce are diferit față de celelalte semne (chiar din aceeași categorie, așa cum vom putea observa în exemplele din studiile de caz, din cea de a doua parte a prezentei lucrări).

În opinia noastră, obiectul devine semn (mai ales) prin perspectiva receptorului și în comparație cu celelalte obiecte scenice, el nu este despărțit de non-semn de niciun prag semiotic; orice obiect (chiar și cele utilitare: cuțit, cană etc.) poate deveni semn dacă receptorul (în cazul nostru, spectatorul) corelează un anume cod (fie el rezultat din experiența personală, socială sau culturală), sau dacă emițătorul (în cazul nostru, păpușarul) apelează la conotație (conform teoriei lui Roland Barthes). Cu alte cuvinte, un semn depinde atât de intenția emițătorului, cât și de capacitatea de descifrare a receptorului; procesul prin care un obiect devine semn, în teatrul postdramatic – teatrul de animație performativ, în cazul nostru – este unul complex, centrat pe și dependent de factorul individual și de subiect, în care spectatorul are posibilitatea de a personaliza semnificația dată de artist. În același timp, semnificația este influențată și de iluzia realității versus realitatea concretă, precum și de prezența performativă (*livness*). Asupra acestor aspecte vom reveni, în capitolele următoare din această lucrare, printr-o analiză teoretică în ceea ce privește capacitatea performativă a teatrului de animație, în contextul contemporan (postdramatic), dar și prin cercetarea aplicabilității practice a acesteia, în studiile de caz selectate.

⁷⁴ Hans-Thies Lehmann, op. cit., p. 141 / 148

⁷⁵ După cum vom detalia și argumenta în (sub)capitolele *Specificitatea limbajului teatrului de animație contemporan și capacitatea lui performativă*, respectiv *Teatrul ambiental – idee, spațiu și formă în teatrul de animație performativ*

Revenind la subiectul pe care îl tratăm în prezentul sub-capitol, conform opiniei lui Gordon Craig, teatrul este o artă totală, compusă din simboluri, care îmbină muzica, dansul, mișcarea; o artă în care gestul sprijină cuvântul, iar actorul nu joacă, nu redă, ci sugerează – evocă realitatea.

Gordon Craig susține că, în arta teatrului, „gestul este poate cel mai important [...] este sufletul jocului”⁷⁶. În articolul său, *Actorul și supramarioneta*, publicat în cel de-al doilea număr al revistei *The Mask*, în 1908, la Florența, sfătuiește actorii să utilizeze, ca model de interpretare actoricească, păpușa⁷⁷. Credem că unul dintre motivele pentru care regizorul și teoreticianul englez îndeamnă creatorii de teatru dramatic să experimenteze această modalitate de joc se bazează pe faptul că actorul teatrului de animație își dezvoltă aptitudinile artistice în sensul exprimării printr-un limbaj gestual stilizat. Păpușa, prin specificul său, apelează – în mod obligatoriu – la stilizare pentru a putea reda /evoca un gest.

Practic, Gordon Craig, acordă statutul de „semn teatral” actorului din teatrul denumit generic „dramatic” și cere ceea ce astăzi numim „stilizarea gestului”; în procesul de creație, actorul, din cauza atenției (excesive) centrată pe transmiterea emoției către public, pierde din claritatea gestului sau, din dorința de a nu fi monoton, compune unele incomplete ori false (care nu sunt în concordanță cu situația scenică). În procesul evoluției sale ca artist, păpușarul acordă atenție, mai ales, acestui aspect (de înțelegerea corectă a acestei dimensiuni depinde acuratețea mesajului transmis). Faptul că, în construcția rolului, actorul dramatic se folosește de corpul său, dăunează actului artistic – susține teoreticianul. Devin argumente efectele pe care emoțiile le au asupra fizicului⁷⁸: expresia feței se înstrăinează, sunetul vocii se sparge, membrele îi îngheață, întregul corp devine o imagine care nu este în concordanță cu personajul.

⁷⁶ Gordon Craig, apud Michaela Tonitza-Iordache, George Banu, op. cit., p. 235

⁷⁷ apud ***, *Dialogul neîntrerupt al teatrului în secolul XX*, BPT, Editura Minerva, 1973, antologare, postfață și note de B. Elvin, București, 1973 [texte de Gordon Craig despre teatrul de marionete]

⁷⁸ apud Michaela Tonitza-Iordache, George Banu, op. cit., pp. 237-238

Așadar, toate aceste perspective asupra teoriei semnului teatral, enunțate mai sus, generează polemici, care străbat până la noi și ne determină să afirmăm faptul că natura mijlocului de expresie influențează și determină (stabilește) cursul creației artistice și, implicit, pe cel al producerii și utilizării semnului. Cu alte cuvinte, așa cum concluzionează și John Addington Symonds, *The Provinces of the Several Arts, Essays Speculative and Suggestive*⁷⁹, fiecare artă folosește mijloace de expresie proprii (individuale), în concordanță cu legile de frumusețe specifice aceluși mijloc de comunicare. Dar „Esențialul muncii (...) este tocmai lupta cu materia în care va fi încarnată ideea elaborată. Aceasta este adevărata piatră de încercare a artistului. Este artist în măsura în care este în stare să însuflețească materia, prin sensibilitatea sa. [...] Ea nu poate deveni artă decât comunicându-se unei forme materiale”⁸⁰.

Corpul omenesc versus obiectul animat – iată o posibilă direcție de abordare a modului în care artele spectacolului evoluează, se schimbă, ne provoacă. Teoriile la care facem apel au constituit puncte de cotitură în viziunea asupra statutului actorului și a mijloacelor sale de expresie. „Teatrul va continua să se dezvolte și într-un număr oarecare de ani actorii îi vor opri ascensiunea. Întrevăd totuși o ieșire prin care vor putea să scape actualei lor servituți. Ei vor recrea o nouă manieră de a juca constând în mare parte din gesturi simbolice. În zilele noastre, actorul se străduiește să *personifice* un caracter și să-l interpreteze; mâine va încerca să-l *reprezinte* și să-l interpreteze”⁸¹.

Chiar dacă citatul de mai sus se referă la ideile inovatoare lansate de Gordon Craig în lucrarea *Actorul și supramarioneta* (1907), împărtășite, integral sau parțial, de către unii oameni de teatru contemporani, el ne atrage atenția tocmai prin valabilitatea sa în teatrul de animație contemporan. Astăzi, în teatrul postdramatic, granițele dintre formele de expresie scenică se topesc – granițe, între care, statutul actorului este, în general, cel de individ

⁷⁹ John Addington Symonds, *The Provinces of the Several Arts, Essays Speculative and Suggestive*, Chapman and Hall, Ltd., London, 1893, pp. 123-125

⁸⁰ Liviu Rusu, *Eseu despre creația artistică*, Editura Științifică și Enciclopedică, București, 1989, p. 219

⁸¹ Gordon Craig, apud Michaela Tonitza-Iordache, George Banu, op. cit., p. 238

social (*persona*, sinele adevărat, non-personaj⁸²), rolul spectatorului, de co-autor, iar timpul și spațiul evenimentului (spectacolului) sunt cele prezente (*aici și acum*, Richard Schechner, despre care vom elabora în capitolele următoare).

Gordon Craig susținea că, din dorința / nevoia actorului de a-și depăși limitele propriului corp și ale naturii sale umane, gesturile actorului, mimica, tot ceea ce înseamnă expresie corporală este stăpânit de emoție; supus grimaselor, corpul său nu poate izola expresia de bază, îndepărtându-se de evocarea arhetipului. Gordon Craig cerea înlocuirea „actorului viu” cu „supramarioneta” în numele unității și complexității artistice, ceea ce ne trimite cu gândul la esența teatrului de animație și a modalităților specifice de utilizare a simbolului în formarea imaginilor scenice (animarea obiectelor, culoarea și intensitatea luminilor, impulsul muzical).

Astfel, încercarea determinării actorilor de a prelua particularitățile modului de interpretare păpușăresc ne apare, în egală măsură, vizionară și justificată, ținând cont de preocuparea pentru surprinderea vieții și nu a viului. Evident, nu avem în vedere perfecționarea artistului, din perspectiva posibilităților sale fizice, de a se metamorfoza, asemeni obiectului animat, ci capacitatea acestuia de a se centra pe gest și pe calitatea sa simbolică. În acest sens, principiile ce guvernează arta teatrului de animație determină actorul-păpușar să caute modalități diferite de pregătire și dezvoltare profesională, față de actorul teatrului dramatic, care țin de felul în care mișcarea servește ori înlocuiește cuvântul, și de modul simbolic în care este redat gestul, prin intermediul obiectelor.

În teatrul dramatic, cuvântul „obiect” face referire, în general, la tot ceea ce înseamnă recuzită și arareori la decor sau costum; astfel, obiectele capătă valoare de semn doar în raport cu jocul scenic (exceptând situațiile în care semnele sunt de natură iconică sau simbolică). În teatrul de animație, după cum bine știm, obiectul este principalul mijloc de comunicare – are statut de actor (statut care, în teatrul de animație performativ, variază, în

⁸² Hans-Thies Lehmann, op. cit.

funcție de raportarea *performer*-ului la acesta)⁸³; păpușa, decorul, costumul și chiar recuzita pot fi animate, devenind, astfel, personaj. La fel cum, prin metamorfozare, costumul poate deveni spațiu de joc / decor, decorul recuzită, recuzita, din nou, personaj și tot așa – rând, pe rând, în funcție de mesajul care se dorește a fi transmis, orice obiect din scenă poate avea alte funcții / conotații față de cele inițiale. Desigur, există excepții și în teatrul dramatic, dar în teatrul de animație metamorfoza e o stare de fapt.

Pornind de la aceste contexte, putem considera „obiect”, în sensul general, orice element (animat sau nu) existent în spațiul scenic. Dincolo de percepția strict utilitară, imediată, a obiectelor, în funcție de modalitatea în care interpretul interacționează cu ele, de felul în care regizorul le gândește necesitatea, de viziunea scenografică și, nu în ultimul rând, de cum le „traduce” înțelesul spectatorul, acestea dobândesc dimensiunea de semn: „În afara faptului că acțiunea unui om cu un obiect, jocul plin de variante în funcție de stările sale psihologice are deosebite înțelesuri, semnificații legate de situațiile în care se găsește, eu cred că dincolo de înțelesul direct individual pe care îl au anumite obiecte, ele mai au puterea adâncă de a deveni purtătoare de legi”⁸⁴.

Spațiul scenic al teatrului de animație este plin de semne: produse în mod voluntar sau involuntar, codificate de regizor sau personalizate de interpreți, iconice, simbolice sau indiciale; ele însoțesc, optimizează sau distorsionează (voit sau nu), comentează sau explică mesajul spectatorilor (devenind, în egală măsură, suport de comunicare intra-scenică). Pentru ca percepția să fie cât mai aproape de cea dorită, între emițător și receptor trebuie să existe nu doar un dialog ci și o compatibilitate, prin intermediul căroră semnele primesc sensuri; un semn poate fi codificat / decodificat după reguli diferite, în funcție de cultură și de specificul artei prin care (se) exprimă – codurile partenerilor de dialog artistic trebuie să fie, însă, comune sau accesibile.

⁸³ Din motive care țin de structura și logica argumentării, despre acest aspect doar amintim acum, urmând să revenim asupra lui, pentru a-l supune analizei, când vom trata influențele mișcării avangardiste și ale teatrului ambiental în ceea ce privește formarea teatrului de animație performativ.

⁸⁴ Aureliu Manea, *Energiile spectacolului*, Editura Dacia, Cluj-Napoca, 1983, p. 9

În teatrul de animație, utilizarea unui obiect, dintr-o anumită clasă, nu exclude existența sau utilizarea altuia, din aceeași categorie. Astfel, selecția acestora va depinde de ideea care se dorește a fi transmisă, prin jocul artistului cu celelalte elemente scenice (cum ar fi lumina); în funcție de felul în care artistul interacționează cu obiectul, acesta poate fi inclus sau exclus din acțiune; obiectul absent poate deveni un semn, prezența fizică lipsind. Acesta poate fi evocat printr-un gest, o serie de mișcări sau acțiuni, așa cum se întâmplă în cazul pantomimei sau în teatrul de animație. Spre exemplu: un artist are în mână o lanternă, pe care o mânuiește în așa fel încât percepția spectatorului să fie aceea că folosește o umbrelă; obiectul prezent fizic în spațiul scenic (lanterna) devine un semn pentru cel lipsă (umbrela). Artistul, prin mișcare, gesturi, acțiuni, în jocul cu obiectul prezent în scenă (în calitate de semn pentru umbrelă), sugerează ploaia – umbrela, obiectul lipsă, devine semn pentru ploaie sau, în funcție de jocul cu obiectul din scenă, poate semnifica și soare, plajă, ninsoare etc. În acest caz, obiectul absent este un semn, creat de artist, cu ajutorul sintezei și al sugestiei – prezența unui obiect sugerată prin animarea altui obiect; în teatrul de animație, o metaforă (păpușa, obiectul animat) creează o altă metaforă.

În opinia noastră (și în mod evident, am adăuga), în practica scenică, alegerea elementelor de limbaj teatral (indiferent de forma de expresie utilizată) nu constituie o rezultată a unui proces analitic elaborat (aceasta ar fi misiunea criticii), ci unul creativ, bazat pe intuiție, imaginație, cunoaștere, experiență. Totuși, înțelegerea fie și a celor mai simple modele semiotice și a felului în care ele își găsesc corespondența dincolo de rampă, pot ajuta păpușarul / actorul / *performer*-ul / regizorul / creatorul să își formeze acea competență conștientă de selectare a elementelor de maximă expresivitate și – implicit – cu impact maxim asupra spectatorilor.

Simbolul, considerat *non semn* de către Louis Trolle Hjelmslev, *corespondentul semnificantului saussurian*, de către C. K. Ogden-Richards și *semnul motivat* de către Saussure, pentru a fi creat, trebuie să facă trecerea de la caracterul particular, la cel general, prin intermediul sugestiei. Fără factorul sugestiv, obiectul animat nu poate primi însușirea de simbol, trecerea de la particular la general rămâne un proces de sinteză în sine. Prin definiție, noțiunea de sinteză impune înlocuirea particularului cu generalul și nu mascarea lui prin suprapunerea câtorva elemente generale (cum se întâmplă în cazul machiajului și al

costumelor, în teatrul dramatic, de exemplu). Practic, asistăm la un fenomen de contopire a trăsăturilor esențiale comune caracterelor individuale; prezența unui simbol implică o relație de interdependență între sinteză și sugestie, în care liantul este reprezentat de creativitatea artistului.

În teatrul de animație, o clasificare bine delimitată a tipurilor de semne poate fi dificilă, întrucât obiectele, după cum am mai spus, își pot schimba „utilitatea” și scopul scenic (decorul devine personaj, recuzita-costum etc.). Dimensiunea de semn a obiectului în scenă ar trebui tratată și înțeleasă în raport cu păpușarul: acesta, pentru a crea semne teatrale, selectează și sintetizează – prin jocul actoricesc. El codifică și decodifică mesajele, le comunică dintr-un sistem de semne în altul: de la obiecte animate, care se manifestă (în calitatea lor de personaj), la obiecte inanimate (recuzită, decor etc.), care implică o anumită manifestare într-un context scenic dat; de la obiectele prezente fizic la cele absente (evocate).

În opinia noastră, obiectele scenice capătă valoare de semn în măsura în care *ceva* le impune să exprime *altceva* decât sunt ele în realitate, proiectând, către public, concepția creatorului despre un subiect anume. Codificarea unui obiect este maniera creatorului de infiltrare în subconștientul receptorilor și, în același timp, modalitatea lui de a se adapta la normele și obiceiurile sociale, culturale, istorice etc., proprii publicului său. Semnificația atribuită de către spectator obiectului artistic depinde de termenii și conceptele (fundamentele estetice) cu care operează creatorul și de legile receptibilității mesajului; acuratețea receptării este, însă, condiționată și de capacitățile de natură intelectuală și emoțională ale privitorului: „abilitata acestuia [spectatorul – n. n.] nu numai de a percepe, dar și de a «vedea» opera aflată în fața ochilor săi. Totul ține de privire și de cultivarea ochiului, nu numai ca organ fiziologic, dar și spiritual”⁸⁵.

⁸⁵ Victor Ernest Mașek, *Arta de a fi spectator*, Editura Meridiane, București, 1986, p. 17

II. 5. Studiu de caz: *Bruno Schulz – istoria unei imaginații păcătoase*

Pentru a înțelege mai bine mecanismele de funcționare a semnelor în teatrul de animație, propunem un studiu de caz bazat pe o analiză a spectacolului *Bruno Schulz – istoria unei imaginații păcătoase*⁸⁶. Regizorul Konrad Dworakowski a utilizat, drept punct de pornire, volumul lui Bruno Schulz – *Manechinele*⁸⁷, redactat în două părți: *Prăvăliile de scorțișoară* și *Sanatoriul timpului*. Deși inspirația romancierului și pictorului polonez își are originile în copilărie, scriitura sa părăsește, la un moment dat, realitatea pentru a construi un univers oniric, avându-l ca personaj central pe tatăl său (sortit unei morți iminente) – un fel de supra-ființă, care pare descinsă dintr-o altă dimensiune, cu o boală ce poate fi identificată, mai degrabă, ca fiind una mintală decât una cancerigenă (cum s-a întâmplat în realitate). Treptat, figura paternă capătă dimensiuni mitologice, circulând cu dezinvoltură între real și imaginar. În fapt, atât romanul, ce metamorfozează realitatea, cât și transpunerea scenică a acestuia, ne determină să reflectăm asupra faptului că *realitatea* constituie o rezultată a percepției noastre. Astfel, actul deciptării unui spectacol devine unul personal.

Varianta scenică, propusă de Konrad Dworakowski, păstrează personajul central – tatăl (interpretat de Piotr Szejn), însă îl introduce și pe fiu – Bruno Schulz (interpretat de Mariusz Olbinski), mai întâi ca pe un simplu privitor, și mai apoi ca pe o variantă mai tânără a tatălui, pecetluindu-i, parcă, aceeași soartă. Această alegere a regizorului vine în

⁸⁶ *Bruno Schulz – istoria unei imaginații păcătoase*, regia Konrad Dworakowski, Teatrul *Pinokio*, Polonia, 2009; spectacol de animație pentru publicul adult, distins de criticii de teatru din Lodz cu *Masca de Aur*, pentru cel mai bun spectacol al stagiunii 2009 – 2010, prezent în cadrul FITCT Iași, Ediția a IV – a, 10 octombrie 2011.

⁸⁷ Bruno Schulz, *Manechinele*, traducerea Ion Petrică, Editura Polirom, București, 2004

întâmpinarea situației din cea de a doua părții a cărții – *Sanatoriul timpului*, în care atenția asupra tatălui este alternată cu cea asupra fiului (interesat acum de lumea exterioară).

Spre deosebire de carte, unde prima parte se desfășoară în interiorul casei, iar cea de a doua în sanatoriu și în exterior, în transpunerea scenică, cele două dimensiuni nu sunt delimitate ca spațiu de desfășurare al acțiunii și nici nu tratează schimbarea de perspectivă asupra lumii propusă de scriitor – mutarea centrului său de interes dinspre figura paternă spre „minunea” lumii exterioare reprezentată prin imagini vizuale intense: coloana de foc a soarelui de primăvară ce intră prin ferestre, fascinația nopților de iulie, alterarea poetică a florei și a luminii. Trecerea dintr-un plan în celălalt se face treptat, marcând creșterea intensității nebuniei tatălui și a evoluției relației dintre acesta și fiul său. Transformările apar și în viața fiului, care își diminuează obsesia sa din copilărie – Cartea (pe care o descoperă cu paginile rupte, aproape distrusă), pentru a-și concentra energia asupra clasorului, asemeni tatălui.

Începutul spectacolului îl surprinde pe Bruno Schulz așezat pe un scaun, ținând la piept Cartea. Ceilalți *performer*-i – un fel de „Alfa și Omega” ai acestei lumi fantasmagorice (anexele 1. a., 1. b., 1. c., imagini din spectacol), îi așează, pe față, o mască, peste care este proiectată o alta, asemeni celei dintâi. Maska proiectată dispăre în mod repetat, fiind, de fiecare dată, readusă de către un *performer*, printr-un simplu gest al mâinii. Acest moment scenic bazat pe relația material – imaterial ne aduce în atenție modul în care o acțiune scenică capătă dimensiuni metaforice. Atât în carte, cât și în transpunerea scenică, „tatăl” se detașează ca o prezență excentrică, cu episoade din ce în ce mai dese în care este răpus de boală și pare a nu mai avea cale de întoarcere; și totuși, revine de fiecare dată, cu și mai multă energie, reușind să monopolizeze atmosfera din familie. Dacă, în literatură, repetiția este considerată a fi un procedeu stilistic, în teatrul de animație aceasta tinde să se transforme în acțiune simbolică sau metaforică, într-un semn teatral cu impact puternic asupra publicului.

Lumea creată prin viziunea regizorală este o lume dominată de abstract și imaginar – timpul se descompune, materia prinde viață, fobiile și plăcerile personajului principal se materializează, iar structura fragmentară a firului epic relevă istoria unei familii nu din

punctul de vedere al documentelor, al evoluției destinelor ori al studiilor de caracter, ci prin exploatarea sensului mitic, al esențialului acestei povești, aspect ce ne trimite cu gândul la una dintre caracteristicile *performance*-ului.

Demarcația dintre real și imaginar – izvorât din subconștient – este atent conturată prin alternarea tehnicilor de transpunere scenică. Deși elementele de limbaj scenic sunt diverse – de la mască, expresivitate corporală și sonoră, proiecții, până la sisteme animate deschise – firescul prin care se împletesc face ca unitatea stilistică a spectacolului să rămână necompromisă.

La nivel de personaje, remarcăm faptul că spectacolul le păstrează și le creionează foarte clar pe cele principale (asemeni volumului *Manechinele*) – tatăl și fiul. Ambele sunt interpretate, în principal, prin alternarea între maniera dramatică și cea păpușărească, iar pe alocuri, prin intermediul proiecțiilor (fiind, de altfel, și singurele personaje pentru care se face apel la proiecții, sugerând, astfel, natura lor fantastică și detașându-le de restul personajelor): păpușile tip bunraku (construite și în sistem deschis) sunt folosite în momentele în care aceștia povestesc ori își descriu anumite stări / frământări; obiectele animate pentru secvențele onirice; sistemele animate combinate sau deschise pentru scenele în care realitatea și imaginarul se împletesc, conlucrează; proiecțiile pentru a întări dimensiunea fantastică, apartenența unei alte lumi, nepământească, ori pentru a delimita „visul în vis”; maniera dramatică în clipele de dedublare a personajelor.

Dacă în *Manechinele*, mama este prezentată ca un personaj absent, străveziu, în varianta scenică, Konrad Dworakowski alege să îi acorde o importanță mai mare, fără, însă, a o scoate din umbră. Ea ni se înfățișează mereu în raport cu tatăl, sprijinindu-i plăcerile sexuale, trecându-i cu vederea manifestările aflate la granița patologicului. Aceleași principii de limbaj scenic (precum cele din cazul personajelor principale) sunt utilizate și la acest personaj, excepție făcând proiecțiile. Bianca, prima iubită din copilărie și Adela, fata din casă, întruchipări ale feminității și ale senzualității, în transpunerea scenică, asemeni volumului scris de romancierul polonez, sunt personaje episodice, dar cu mare influență asupra laturii emoționale (erotice) a lui Bruno Schulz; și aici acțiunea scenică are o puternică forță de sugestie: între interacționarea cu cele două personaje

feminine, *performer*-ii îl bărbieresc, sugerând, astfel, trecerea lui de la copilărie la adolescență, prefigurând maturitatea. Cele două prezențe feminine sunt interpretate prin intermediul artei dramatice, în plan real și prin intermediul artei de animație, în plan imaginar. Față de carte, Adela mai apare și alături de mamă, într-o secvență de oglindire a fanteziilor tatălui, ambele personaje fiind întruchipate prin sisteme animate deschise, dar și sub formă de sisteme combinate (având capul de păpușă și corpul actrițelor), în fanteziile tatălui.

Un loc aparte în viziunea regizorală îl ocupă masca, care își pune amprenta în mod definitoriu asupra întregului spectacol. Este o mască aproape neutră, cu ochii închiși (sugerând starea de visare), de culoarea lutului (cu trimitere la mitul creației umane – „din pământ”), ce simbolizează, în esență, conexiunea dintre tată și fiu; este purtată, la propriu, de către *performer*-ii ce apar alături de cele două personaje, transferând, parcă, de fiecare dată, câte puțin din personalitatea celuilalt. Treptat, masca devine o prezență independentă ce apare și dispare, are diverse forme: un gigant constituit din sisteme animate deschise care aleargă, plutește și se metamorfozează continuu (anexa 1. b.), ce sugerează imaginea lui Bruno Schulz asupra figurii paterne; o himeră ce naște ciorne mototolite, compusă din masca aplicată pe fața mamei, partea de sus a corpului acesteia și picioarele unui manechin; o prezență macabră ce acaparează tatăl (jucat, în această scenă, în manieră dramatică, anexa 1. c.), îl forțează să pășească pe tărâmul morții, apoi îl părăsește pentru a prelua puterea asupra fiului și revine la cel dintâi, privindu-l din exterior, manipulându-l. Această ultimă intervenție a măștii sugerează „ultima moarte” a figurii paterne. Finalul este unul deschis, iar transpunerea scenică preia acest aspect din roman.

Alternanța măștii de la un personaj la altul, proiecțiile de hârtii preschimbându-se în păsări suprapuse peste jocul de manipulare și dominare, dedublarea interpretului de personaj – toate aceste elemente tehnice utilizate în aceeași secvență, întărită de următoarea, în care tatăl apare întruchipat prin intermediul unei păpuși de tip bunraku, a cărei imagine este proiectată pe o pânză, alcătuiesc ceea ce se poate numi *open opera*, cu un final deschis, care lasă loc interpretărilor publicului.

Proiecțiile, precis intercalate în acțiunea scenică, între celelalte elemente de limbaj teatral, sunt menite să vizualizeze o posibilă explorare a subconștientului personajelor și să ofere spectatorului prilejul introspecției; ele apar fie sub forma unor imagini proiectate statice (spre exemplu, masca de la începutul spectacolului), fie în mișcare (spre exemplu, tatăl urcând, coborând sau târându-se pe o scară, iar și iar, ca într-un labirint).

Lumina și muzica (create de Piotr Klimek) se completează una pe cealaltă și „îmbracă” estetic spectacolul: lumina constantă, pe parcursul reprezentației, în plan real, de fond, își schimbă culoarea (o alternanță între albastru și roșu) în momentele de trecere a acțiunii scenice în plan imaginar; în paralel muzica marchează trecerea în planul fantasmagoric, subliniind starea emoțională dominantă sau accentuând degradarea sănătății mintale.

Scenografia, păpușile și costumele (sub semnătura lui Andrzej Dworakowski) sunt inspirate din desenele lui Bruno Schulz, alături cărții (anexele 2. a., 2. b., 2. c., 2. d.). Desenele sunt bizare, precum proza acestuia, imaginând tatăl în diverse stadii de metamorfozare, prăvălia de scorțișoară, camera de la sanatoriu, fanteziile sexuale, personajele din volum și chiar autoportretul. Culorile folosite sunt sumbre, întunecate, asemeni universului în care trăiește Bruno Schulz – însingurat, posomorât, dezintegrat; un univers în care oamenii își duc zilele într-un somn prelung care ademenește și subjugă.

Decorul, compus dintr-o platformă de lemn duce cu gândul la prăvălia tatălui și delimitează spațiul de desfășurare al personajelor (platforma) de spațiul destinat *performer-ilor* (scena); peste platformă tronează un morman de ziare vechi și câteva scaune ponosite, acoperite cu un cearșaf alb – imagine a unei camere abandonate, uitată de oameni, care sugerează înclinația tatălui de a aduna lucrurile învechite, mărunte și neobișnuite, ca și obsesia lui pentru manechine (ce apar ca elemente scenografice atârinate în jurul platformei), pe care scriitorul le descrie ca fiind „materie întemnițată, materie chinuită”.

Spectacolul conține elemente ce amintesc de estetica *impurului*; cuprinzând formule de transpunere scenică specifice teatrului de animație, teatrului dramatic și *performance-ului* – totul se petrece la vedere: păpușile și decorul sunt introduse sau scoase din acțiune în mod vizibil; personajele nu au o evoluție cronologică, fiind, mai degrabă, prezentate în

diferite ipostaze, ori frânturi ale existenței lor. Toate aceste elemente sunt caracteristice teatrului de animație experimental, fără paravan, unde metamorfozările, jocul cu păpușa se petrec la vedere. În același timp, ele sunt specifice și teatrului de imagine, în care, „fotografia de ansamblu” se schimbă permanent, chiar sub ochii noștri și reprezintă, în sine, un simbol. Așa cum am precizat, în anumite momente, personajele principale sunt tratate în manieră dramatică. Pe de altă parte, până într-un anumit punct, spectacolul poate fi circumscris definiției lui Richard Schechner – „a fi, a face, a arăta ce faci și a explica ceea ce arăți că faci”⁸⁸, trimițându-ne cu gândul la *performance*: actorii sunt, fac, arată ce fac, însă nu întotdeauna explică ceea ce arată că fac.

Toate aceste aspecte reprezintă motive pentru care încadrarea acestui spectacol poate fi înșelătoare. Lumea spectacolelor de teatru de animație contemporan provoacă prin faptul că se află la granița dintre arte, cu o accentuare a elementelor vizuale-auditive-olfactive tot mai mare. *Bruno Schulz – istoria unei imaginații păcătoase* forțează, dacă putem spune așa, limitele care l-ar putea încadra într-un anumit gen de teatru (re)cunoscut și devine argument pentru conceptul de *teatru de animație performativ*.

⁸⁸ Richard Schechner, *Performance – introducere și teorie*, traducerea Ioana Ieronim, Editura Unitext, București, 2009, p. 8

III. EMERGENȚE ARTISTICE ALE TEATRULUI DE ANIMAȚIE CONTEMPORAN

III. 1. Reflecții asupra conceptului de *teatru de animație performativ*

Teatrul contemporan refuză, din ce în ce mai mult, întâietatea dialogului verbal și dezvoltă latura non-verbală, simbolică, accentul fiind pus pe imagine, pe gest, pe senzorial. Observăm că avangardismul și ceea ce astăzi numim *teatru performativ* apropie arta teatrului dramatic de arta teatrului de animație, din perspectiva exprimării plastice, a valorii acordate obiectului în scenă, a ponderii utilizării semnelor și a comunicării gestuale. Granițele topite provoacă spectatorul la implicarea directă în actul creator, oferindu-i statut de co-autor, cu exemple mai numeroase în zona teatrului dramatic, decât în zona teatrului de animație (cel puțin temporar – suntem de părere că acest raport de proporții se va schimba, undeva, în viitorul apropiat), dar cu efecte vizibile atât în psihologia și în raportarea artistului la viață, la comunitate și la artă, cât și a omului de rând la experiența artistică și la comunicarea prin și în actul creator (în sensul de cunoaștere și autocunoaștere).

Prezentul demers a avut drept punct de plecare raportul dintre *natural* și *teatral*; în opinia noastră, problematicile actuale ale teatrului (în cazul nostru, ale teatrului de animație, dar nu numai) se rezumă, în final, la ceea ce înțelegem prin *natural* sau *teatral*, ficțiune sau experiență – și lista de (așa-zise) opoziții poate continua. Am abordat aceste două concepte pornind de la perspectiva mișcării simboliste, aceasta permițându-ne pledoaria pentru actorul sintetic și pentru proprietățile vizuale ale teatrului, cu scopul declarat de a sublinia modul în care curentele și domeniile artistice, în timp, s-au influențat reciproc și au influențat ceea ce

astăzi numim *teatrul de animație experimental*, de a ne apropia de o scanare a teatrului de animație ca artă performativă și de definirea propriului concept de *teatru de animație performativ* sau *anima-performance*.

Ca un prim pas, în urma teoriilor expuse, considerăm că, printre particularitățile specifice acestui tip de spectacol putem distinge caracterul sinestezic al creației artistice⁸⁹. Teatrul de animație, preponderent vizual, împărtășește și îmbrățișează imediat și aproape natural tendințele teatrului postdramatic – un teatru al timpului prezent și al prezenței fizice, în care cuvântul nu mai este o necesitate, fără a-și schimba regulile de existență ci, mai degrabă, ca în toate formele de teatru, printr-o schimbare de perspectivă asupra ideii de spectacol; procesul de creație este unul colectiv, în permanentă raportare și colaborare cu spectatorul.

Așadar, pornind de la aceste premise și acceptând faptul că prin *teatru de animație performativ* definim o artă performativă, credem că o altă caracteristică ce se desprinde din argumentarea noastră este ideea de *performer* în locul ideii de *creator de personaj* – personaj cu evoluție în spațiu și timp, dar căruia i se atribuie o stare în loc de poveste, un discurs dinamic în locul unui discurs dramatic: „Procesele de dezagregare a dramei în planul textului, așa cum le-a descris Szondi, corespund procesului de evoluție în direcția unui teatru care nu se mai sprijină deloc pe *dramă* [...]. În dezvoltarea noului teatru, e vorba de întrebarea în ce mod și cu ce urmări a fost subminată și chiar abandonată ideea teatrului ca reprezentare a unui cosmos fictiv, un cosmos a cărui închidere s-a efectuat prin intermediul dramei și a esteticii teatrale a acesteia [...]. De aici dificultățile pe care o mare parte a publicului de teatru le încearcă în relația cu teatrul postdramatic, care se prezintă ca un punct de convergență a artelor și, din această cauză, dezvoltă, solicitându-l totodată, un potențial de percepție care se desprinde de paradigma dramatică (și de literatură în general). Nu e deloc de mirare că

⁸⁹ Evităm sintagma „creație scenică” pentru că rezultatul artistic al unei astfel de manifestări nu presupune, în mod obligatoriu, existența unei spațiu scenic în sensul clasic al cuvântului; ea se poate desfășura și în spații alternative / neconvenționale, în funcție de viziunea regizorală; conceptul *teatru de animație performativ* vizează definirea unei arte performative și, ca orice astfel de artă, spațiul în care se desfășoară depinde de specificul și / sau tema reprezentației.

adeseori iubitorii celorlalte arte (arte plastice, dans, muzică), știu mai bine de unde să-l apuce, în comparație cu spectatorii atașați de teatrul literar bazat pe poveste”⁹⁰.

Chiar și o succintă analiză a statutului de semn în spațiul scenic al obiectului animat ne poate determina să luăm în considerare faptul că *teatrul de animație performativ* este un gen al teatrului de animație, definit prin câteva particularități: principalul mijloc de comunicare este obiectul animat, modalitatea de comunicare este una metaforică, simbolică, se abate de la canoanele teatrului de păpuși tradițional, abandonând structurile considerate a fi clasice. Semiotica teatrală actuală definește gestul ca fiind un semn de sine stătător, independent de limbajul articulat și schimbă balanța dinspre cuvânt înspre gest și manifestare corporală, lărgind sensul comunicării teatrale; un transfer dinspre arta imitativă spre cea simbolică.

Studiul de caz, aplicat pe spectacolul *Bruno Schulz – istoria unei imaginații păcătoase*, ne aduce în atenție un exemplu concret prin intermediul căruia putem observa cum funcționează „producerea de semne” în spațiul scenic al teatrului de animație postdramatic și, astfel, putem argumenta de ce, în opinia noastră, spectacolul menționat se apropie de conceptul de *teatru de animație performativ*.

De-a lungul timpului, teatrul de animație s-a exprimat în mai multe moduri, formele de spectacol au suferit diverse transformări – în funcție de curentele artistice ale vremii, împingând granițele artistice, modelându-le până la ceea ce astăzi numim, în sensul larg, teatru de animație contemporan și, în sens restrâns, ceea ce, credem noi, poate fi definit ca *teatru de animație performativ*. Spunem în *sens restrâns*, pentru că teatrul de animație performativ, în opinia noastră, este o rezultată a evoluției teatrului de animație, odată cu intensificarea practicii de animare la vedere și a conceptului *performance*, și reprezintă o formă a teatrului de animație contemporan.

Astfel, vom supune analizei acest proces evolutiv, în spațiul european, începând din perioada romantismului și până astăzi. Am ales, ca punct istoric de referință, perioada romantismului, din motive care țin de structura argumentației noastre pentru că, deși cele mai efervescente schimbări în estetica teatrului de animație, din perspectivă performativă, s-au

⁹⁰ Hans-Thies, Lehmann, op. cit., pp. 31-32

petrecut în secolul al XX – lea, rădăcinile teoretice ale acestor transformări ne conduc către epoca romantică, până la Kleist și eseul său *Despre teatrul de marionete*. În plus, la sfârșitul secolului al XIX – lea, atenția pe care mișcarea romantică o acordă culturii populare determină cercetători din domeniul folclorului și al antropologiei să analizeze teatrul de păpuși și masca, precum și ideea de *performing objects*⁹¹. Menționăm că nu intenționăm să facem o analiză istorică exhaustivă a tuturor fenomenelor petrecute în teatrul de păpuși, în acest interval, ci a acelor care ne ajută să motivăm și să conturăm formarea și existența unui teatru de animație performativ.

În acest demers, vom avea în atenție următoarele aspecte:

- cum anume au influențat curente artistice stilistica și estetica teatrului de animație;
- dacă și cum a fost dezvoltată capacitatea performativă a teatrului de animație;
- care sunt limitele spectacolului clasic și ce presupune interactivitatea performativă în cel contemporan.

⁹¹ John Bell, op. cit., pp. 5-17

III. 2. Specificitatea limbajului teatrului de animație contemporan și capacitatea lui performativă

Arta teatrului de animație presupune sintetizarea și esențializarea adevărilor umane, general-valabile care, mai apoi, sunt modelate într-un ansamblu de gesturi / mișcări / atitudini cu valoare de semn. Artistul păpușar, printr-o sugestie, o asociere de imagini, face să se nască în mintea spectatorului un gând, o idee, un sentiment anume, în funcție de mesajul pe care vrea să-l transmită (mesaj direct dependent de gradul de receptare a spectatorului și de context), utilizând, drept principal mijloc de expresie, obiectul (păpușa fiind inclusă în câmpul larg al obiectelor, al creațiilor plastice însuflețite de către artistul păpușar). Prin această sinteză, artistul-păpușar transmite publicului viziunea proprie asupra realității, plasează acțiunea scenică în spațiu și timp, determină spectatorul să participe (fie el în mod afectiv, rațional sau fizic) la realitatea sugerată.

Referindu-ne la statutul de act de comunicare al teatrului de animație trebuie să avem în vedere și ideea funcționalității limbajului său, dublată de necesitatea existenței unui emițător care, în cazul nostru, este păpușarul; păpușarului, pentru a comunica, îi este necesar un mijloc – obiectul animat. Un obiect, ca să poată fi animat, are nevoie de un animator, de o persoană care să-i dea viață – mînuitorul. În această ecuație, a relației animație-limbaj-sincretism, statutul de pion principal revine artistului păpușar; el este cel de care depinde respectarea specificului acestui tip de limbaj sau nu.

Având în vedere faptul că cele două concepte – *teatru de păpuși* și *teatru de animație* – generează o polemică centrată pe mijloace și modalități, considerăm că următoarea etapă în cercetarea noastră ar trebui să vizeze analiza principalului mijloc de expresie artistică a acestui domeniu – obiectul / sistemul tehnic animat. În existența lui ca artist, păpușarul nu este o persoană independentă, suficientă sieși, în care se poate exprima autonom, liber de orice rigoare, ci un *element* constituent al unui sistem de comunicare, cu legi proprii de

transpunere a realității, de codificare a unui mesaj sau a unei emoții și de transmitere a acestora către public: „Forma fizică a mesajului artistic ia naștere prin *codificarea* ideii și formei artistice imaginate într-un limbaj specific”⁹². Vorbind despre instrumentele de comunicare specifice teatrului *viu*, Tudor Vianu afirmă că „actorul este un artist al corpului său”⁹³. Putem înțelege, prin urmare, că cel mai important mijloc de a transmite emoția este propriul corp. Prin comparație cu interpretul *viu*, păpușarul, pentru a se manifesta, pentru a crea, utilizează, drept mijloc principal de expresie artistică, obiectul animat.

Pentru a înțelege, mai bine, cum funcționează acest mijloc de exprimare, precum și ce posibilități îi oferă artistului, vom face o scurtă analiză a modului în care actorul de teatru de animație creează semnul. Pentru a crea semnul, actorul trebuie să facă trecerea de la particular la general, prin intermediul sugestiei – fără sugestie, obiectul ori acțiunea nu mai capătă însușirea de semn, iar această trecere, de la particular la general, rămâne un proces de sinteză în sine; în același timp, sinteza, dacă nu face aluzie la un fapt, sau la un lucru, nu are caracter de semn.

Așadar, pentru existența semnului, între cele două procedee amintite mai sus (sinteza și sugestia) trebuie să existe o relație de interdependență. În continuare, vom încerca să clarificăm în ce măsură este îndeplinită această cerință de către actorul de animație utilizând, drept metodă de analiză, comparația cu actorul dramatic. Astfel, pentru a crea un semn, se impune ca păpușarul să recurgă la principiile sintezei și ale sugestiei. Propunem să continuăm analiza prin cercetarea celui din urmă întrucât, într-o anumită măsură, el este îndeplinit atât de către actorul teatrului de animație cât și de actorul teatrului dramatic.

Un actor se poate pregăti în sensul dezvoltării plasticii corporale, a gesticii, mișcării, vocii, ori mimicii sale, pentru a le da caracter sugestiv, în funcție de personajul pe care urmează să îl interpreteze, însă puterea sa de sugestie va fi limitată de trăsăturile bio-mecanice ale propriului corp. Actorul *viu* nu va putea niciodată, la modul propriu, să plutească de fericire, să explodeze din cauza furiei, să se teleporteze, să dispară fizic, să se divizeze etc., cu atât mai puțin să se metamorfozeze. Aceste acțiuni depășesc posibilitățile fizice firești ale omului,

⁹² Victor Ernest Mașek, op. cit., p. 157

⁹³ apud Michaela Tonitza-Iordache, George Banu, op. cit., p. 370

astfel că, forma finală a actului creator va fi, și ea, una restrânsă, din punct de vedere al mijloacelor de exprimare și al universalității mesajului transmis. Obiectul animat / păpușa „[...] poate corespunde într-un grad mai înalt esenței unei viziuni de reprezentare, prin absența îngrădirilor inerente din teatrul cu actori. Imaginația poate funcționa descătușată și pot prinde viață, în lumina rampei, cele mai surprinzătoare imagini, de la cele mai simple «semne» până la metafore complicate”⁹⁴.

Omul nu se poate transfigura, asemeni obiectului animat, în funcție de necesitățile de reprezentare ale unei realități vii. Prin natura sa, obiectul are disponibilitatea de a-și schimba caracterul, înfățișarea, forma, conținutul. S-ar putea spune că actorul de teatru dramatic poate face acest lucru apelând la costume, machiaj, grimase, atitudine corporală (antrenată pentru a reda un personaj cu un alt caracter, diferit sau opus față de al său); însă aceste procedee stilistice sunt menite doar să aplaneze natura particulară (identitatea), nu să o înlocuiască. Noțiunea de sinteză presupune mai mult decât camuflarea unei individualități prin intermediul machiajului și al costumului. Prin definiție, conceptul impune înlocuirea particularului cu generalul, și nu mascarea lui, prin suprapunerea câtorva elemente generale (cum se întâmplă în cazul machiajului și al costumelor). Această trecere, de la *simpliciter* la *complexiter*, este un fenomen de contopire a trăsăturilor esențiale, comune caracterelor individuale dintr-o anumită categorie.

Limitele impuse de corpul uman nu împiedică mânuitorul (așa cum i se întâmplă actorului dramatic) să dea forma cea mai potrivită, în raport cu natura mesajului transmis, reprezentării scenice. În acest sens, el îmbină, uneori, calitatea de actor mânuitor cu cea de artist plastic și pune obiectul animat în slujba sa, în aceeași măsură în care el se află în slujba obiectului animat, astfel că, limitele de natură umană sunt depășite: ceea ce omul actor nu poate realiza, va înfăptui păpușarul, prin intermediul obiectului animat, și invers.

Putem desprinde, așadar, ideea că puterea de simbolizare a actorului-mânuitor stă în caracterul sugestiv al gestului / dinamicii și în cel sintetic al păpușii; astfel, raportul dintre creator și personajul creat stă, în teatrul de animație, sub semnul interdependenței și al influențelor reciproce; tehnica de animare și de interpretare este direct legată de trăsăturile

⁹⁴ Aurelian Bălăiță, op. cit., pp.17-18

specifice sistemului animat – imaginea plastică și expresivitatea interpretării sunt influențate de acesta. Dar, după cum știm, spectacolul de teatru de animație a evoluat în timp – tehnicile de animare, precum și tipurile de păpuși, obiectele s-au diversificat.

Aceste aspecte pot argumenta schimbarea de denumire, care se impune aproape de la sine: „Pe de o parte au apărut personaje de mari dimensiuni pentru care nici nu există încă un termen acceptat pretutindeni [...], diferite posibilități de combinare a corpului uman cu elemente artificiale, pentru care nu avem încă o denumire și presupun, uneori, un joc care combină actoria cu mânuirea, sau dansul cu mânuirea. Pe de altă parte au apărut păpuși compuse, de o mare diversitate de forme, care presupun realizarea imaginii unui personaj din elemente dispartate, care se descompun sau recompun la vedere, în fața ochilor spectatorului. Mai mult decât atât, există numeroase spectacole de animație în care personajele sunt întruchipate de mâinile actorului”⁹⁵.

De-a lungul istoriei teatrului de păpuși / teatrului de animație, găsim numeroase astfel de exemple, cum ar fi cele din perioada Barocului⁹⁶, când, datorită parodierii scenografiilor și tehnicilor de scenă ale spectacolelor, au fost (re)descoperite noi tehnici și posibilități de metamorfozare a elementelor spațiului scenic; dar esențiale pentru forma performativă a teatrului de animație contemporan sunt cele care au avut loc în perioada avangardistă, în secolul al XX – lea: modificări la nivel de expresie artistică, în care accentul este pus pe esențializarea expresiei plastice (Alfred Jarry), pe unitatea artistică a spectacolului (Richard Teschner). Treptat, aceste schimbări au condus către reintroducerea obiectului ca mijloc de reprezentare (în perioada futurismului), apariția artei moderne a teatrului de animație și, mai târziu, structurarea formelor contemporane ale spectacolului de teatru de animație, cu un puternic caracter experimental, printre care și cea performativă. În acest context, sublimul, inocența, efemerul, abstractul, omul, în general, este sugerat prin expresii plastice tot mai

⁹⁵ Cristian Pepino, *Automate, idoli, păpuși – magia unei lumi*, Editura Alma, Galați, p. 7

⁹⁶ Ioana Mărgineanu, *Istoria teatrului de păpuși și marionete – De la origini până în epoca romantismului – Curs, Partea I*, Institutul de Artă Teatrală și Cinematografică „I.L. Caragiale”, București, 1973-1974, pp. 153-154

diverse, arta animației căpătând semnificația de „artă prin care obiectelor li se atribuie viață și expresie, identitate”⁹⁷.

Arta animației este o artă a sugestiei: „artă a artelor, o artă de sinteză, cu un limbaj autonom”⁹⁸. Din această perspectivă, animarea obiectului static face diferența între arta teatrului de animație și arta plastică, între teatrul de păpuși clasic și teatrul de animație contemporan. Cu toate acestea, datorită caracterului sincretic al spectacolului de animație, arta plastică este absorbită și metamorfozată, preschimbată magic într-o artă dinamică, plină de ritm, mișcare și sunet, în fața spectatorului. Spectacolul de animație nu ar putea exista, în fapt, fără elementul material, fără *sculptura* menită să întruchipeze viața; în același timp, în lipsa actorului păpușar, acest obiect este condamnat la limita lui de natură moartă, inactivă (chiar și în cazul automatelor există un păpușar care le controlează de la distanță). Putem afirma, în consecință, faptul că forma în care arta plastică va fi subordonată artei teatrului de animație contemporan, în procesul dramatic, se va baza pe relația, de neînlocuit, dintre obiectul animat și actorul animator care, odată cu apariția manipulării la vedere, capătă o altă dimensiune și impune o altă estetică, așa cum intuia și Geo Bercu, în perioada lucrului la spectacolul său *Copilul din stele*: „[...] Cele două elemente [păpușa / obiectul și mânuitorul – n.n.] sunt în interacțiune [...] În momentul când se află în relație, deci în stare de creație și unul și celălalt se metamorfozează. De ce? Pentru că ei comunică. Pentru mine are mare importanță această comunicare dintre mânuitor și păpușe, deoarece ea are expresie [...] Și păpușa și omul sunt un tot unitar [...] – acea ființă care este elementul central al teatrului despre care vorbim. Această ființă este rezultatul sintezei intime dintre omul mânuitor și păpușe, și nu alăturarea lor mecanică”⁹⁹. Acest tip de relație și de expresivitate nu era (cel puțin nu atât de) prezent în teatrul de păpuși clasic, dar este, în opinia noastră, un factor determinant în practica artistică a teatrului de animație contemporan, un *sine-qua-non* al teatrului de animație performativ. Ținând cont de această afirmație, și având în vedere faptul că obiectul prezentei lucrări doctorale este acela de a cerceta capacitatea performativă a

⁹⁷ Anca Doina Ciobotaru, op. cit., p. 52

⁹⁸ Natalia Dănăilă, *Magia lumii de spectacol*, Editura Junimea, Iași, 2003, p. 201

⁹⁹ Geo Bercu, op. cit., pp. 91-92

teatrului de animație, credem că este necesar ca atenția noastră să fie îndreptată către ceea ce presupune această relație.

Așa cum afirmă și Colin Counsell, în lucrarea sa, *Signs of Performance (Semne ale Performance-ului)*, „[...] arta performativă este o formă fără o formă fixă”¹⁰⁰, este o artă care nu are *rețete* pentru *cum să* creezi ceva care să aibă sens și profunzime – asta depinde de însuși artistul creator și de granițele stabilite prin „tradiția” artei pe care acesta o reprezintă. Paradoxal, explică Colin Counsell, arta performativă, deși nu cunoaște granițe generice, include, totuși, granițele impuse de artele cu care vine în contact, prin depășirea lor.

Conform *Enciclopediei Britanice*, termenul de artă teatrală include orice activitate de expresie scenică care „are ca scop, aproape în exclusivitate, reprezentațiile scenice ale acțiunilor menite să creeze un fir dramatic semnificativ și coerent”¹⁰¹ și, adăugăm noi, existența unui personaj (cel puțin), cu o evoluție în timp și spațiu. *Performance*-ul, însă, conform teoriei lui Richard Schechner, nu are un fir narativ clar și nici personaje cu evoluție în timp și spațiu; se bazează pe acțiune și nu pe poveste – pe „a fi, a face, a arăta ce faci, a explica ceea ce arăți că faci”¹⁰².

În acest sens, putem concluziona următoarele:

- în teatrul de animație contemporan apare, uneori, un al doilea mijloc de comunicare: corpul artistului – spunem *uneori* pentru că ideea de paravan nu a dispărut cu totul din teatrul de animație contemporan, dar mânuitorul apare, din ce în ce mai des, alături de obiectul animat, ca personaj distinct, în relație cu personajul animat;

¹⁰⁰ Colin Counsell, *Signs of performance: an introduction to twentieth-century theatre*, Routledge Publishing House, London, New York, 1996, p.227, trad. n.: „[...] performance art is a form without a fixed form”.

¹⁰¹ *** *Encyclopædia Britannica*, Published by Micropædia Ready Reference, 15th Edition, Chicago, USA, 1994, p. 678, trad. n.: „aims almost exclusively the scenic representations of actions meant to create a dramatic and coherent thread”.

¹⁰² Richard Schechner, *Performance – Introducere și teorie*, traducere Ioana Ieronim, Editura Unitext, București, 2009, p. 8

- această opțiune (ca păpușarul să fie sau nu un instrument de comunicare) nu poate rămâne la stadiul de probabilitate și în cazul teatrului de animație performativ pentru că artistul, în *performance*, așa cum este definit de către Richard Schechner, nu doar *este și face*, dar și arată și explică ceea ce arată că face; în plus, arta performativă nu ține cont de convenții, iar paravanul¹⁰³ face parte din convenția clasică a jocului personajelor.

Vorbind despre geneza teatrului de animație, Natalia Dănăilă îi inventariază elementele de limbaj definatorii și modalitățile de transpunere scenică: „[...] limbaj metaforic inedit, de o mare complexitate. Chiar de la început, acest limbaj, prin excelență vizual (de imagine) este un sincretism al mai multor modalități de expresie:

- a) artă plastică [...];
- b) alcătuirea unei povestiri, reproducerea unui mit care să transmită un mesaj semenilor prin însuflețirea personajelor inerte;
- c) compunerea și crearea unui spațiu de joc în care să evolueze personajele animate;
- d) imaginarea și crearea costumației animatorului și a personajelor însuflețite;
- e) mișcarea expresivă de animare a personajelor de către animator (viitorul artist păpușar și marionetist), în funie de cerințele povestirii;
- f) interpretarea unor murmure, a unor incantații, a unor strigăte sau sunete onomatopice;
- g) susținerea unor semnale sonore-muzicale creatoare de atmosferă și dramatism, creatoare de mister”¹⁰⁴.

¹⁰³ Folosim termenul de paravan la modul generic, făcând referire la orice tehnică de mascare a procesului de animare, cu excepția cazului în care tema abordată impune astfel de momente, dar, și atunci, dacă respectăm principiile artei performative, mascarea se face la vedere, iar convenția este anulată, prin exemplificare / explicare / indicare.

¹⁰⁴ Natalia Dănăilă, op. cit., p. 34

În opinia noastră, aceste caracteristici sunt definatorii (și suficiente) pentru teatrul de păpuși clasic dar, odată cu dispariția paravanului, ele se modifică și se înmulțesc, iar pentru teatrul de animație performativ, ca gen particular de *performance* și formă a teatrului de animație contemporan, unele se modifică aproape în întregime.

Pentru a înțelege mai bine care sunt schimbările care se produc, precum și legitimitatea lor, în cazul teatrului de animație performativ, propunem o scurtă analiză comparativă a acestora, prin prisma teatrului de animație și a *performance*-ului teatral, ținând cont, bineînțeles, de principiul reciprocității în artă și al unității de expresie. Pentru că teatrul de animație performativ este, printre altele¹⁰⁵, și un tip de *performance* teatral, referirea la alcătuirea unei povești sau la reproducerea unui mit, pentru transmiterea unui mesaj, se modifică – *performance*-ul „se manifestă prin acțiune, dar nu se subsumează unei structuri narative”¹⁰⁶; ideea de fir narativ, de poveste cu început, cuprins, punct culminant și final dispare; arta performativă se bazează pe acțiune, pe idee, pe interacțiune, dar nu pe relatarea unei povești (care urmărește un fir epic).

Același lucru se petrece și în cazul spațiului scenic: este necesară compunerea și crearea unui spațiu de joc, dar nu unul în care „să evolueze personajele animate”, ci unul în care artistul și obiectele animate să performeze (*to perform*¹⁰⁷) pentru că ideea de personaj, cu evoluție în timp și spațiu, în arta performativă, nu există – artiștii (fie ei artiști-*vii* sau obiecte animate), parafrazând-o pe Barbara Kirshenblatt-Gimblett¹⁰⁸, fac, se comportă și arată. Singurele modificări care se produc în cazul celorlalte modalități de expresie, menționate în citatul de mai sus, vor fi în conformitate cu cele deja explicate, după cum urmează:

¹⁰⁵ Spunem „printre altele” pentru că teatrul de animație performativ este, mai întâi de toate, o formă a teatrului de animație contemporan și, conform principiului subordonării în artă, trăsăturile artei performative, care vin în contact cu arta principală la care facem referire (teatrul de animație), se vor supune particularităților și caracteristicilor celei din urmă.

¹⁰⁶ Richard Schechner, *Performance – Introducere și teorie*, traducere Ioana Ieronim, Editura Unitext, București, 2009, p. 13

¹⁰⁷ Idem, pp. 8-10

¹⁰⁸ apud idem, p. 8

Dacă ar fi să enumerăm resursele de expresie (principale), în cazul teatrului de animație performativ, acestea ar fi:

a) arta plastică, aflată în slujba artistului, în aceeași măsură în care artistul se află în slujba ei;

b) elementele multimedia;

c) muzica, în calitate de adjuvant al acțiunii scenice;

d) interactivitate artist-public-obiect animat-elemente multimedia;

e) transmiterea unui mesaj / a unei idei / stări prin animarea obiectelor și prin expresivitatea corporală a interpretului, în funcție de cerințele *script*-ului / scenariului;

f) compunerea și crearea *setup*-ului scenic (care nu presupune în mod obligatoriu separarea de public) în care artistul și obiectul / obiectele animate să performeze;

g) imaginarea și crearea costumelor artistului-mânuitor și a obiectelor animate (dacă este cazul), în mod conceptual (abstract, noțional), în care primează ideea și nu forma concretă sau elementele realității obiective;

h) susținerea unor semnale sonore-muzicale creatoare de atmosferă și dramatism, creatoare de mister.

Așadar, în teatrul de animație performativ, nu mai avem un singur mijloc principal de comunicare (ca în teatrul de animație clasic), ci două, cu importanță egală: interpretul și obiectul – modificare inerentă și condiție intrinsecă, din momentul în care paravanul dispăre, iar artistul este la vedere, devenind, automat, formă de expresie scenică. El nu mai este un simplu emițător, ci devine, la rândul-i, un mijloc de comunicare, alături de obiect.

În acest caz, apare și o a doua modalitate principală prin care se transmite mesajul, alături de animare (valabilă în cazul obiectelor, dar improprie în cazul artistului, care este o ființă vie): mișcarea. Pentru că teatrul de animație este o artă în care cuvântul poate lipsi și având în vedere faptul că sinteza artelor se realizează pe principiul reciprocității și în scopul

obținerii unității de expresie¹⁰⁹, comunicarea, în cazul mânuitorului, se realizează, în principal, prin mișcare¹¹⁰ și sunet (din care, sunetul poate lipsi, putând și fiind, de multe ori, redat prin mijloace tehnologice).

Continuând în aceeași idee și având în vedere faptul că obiectul unei arte dictează (și) instrumentele folosite, că cel al teatrului de animație ține de sugerarea realității, iar teatrul de animație performativ este, în primul rând, o formă a teatrului de animație, dorim să subliniem și faptul că mijloacele și modalitățile de realizare a expresiei nu pot fi folosite la întâmplare – ele trebuie supuse principiilor fundamentale ale acestei arte: stilizare, esențializare și hiperbolizare.

În ideea celor menționate mai sus, artistul păpușar este cel care „creează imagini pe durata spectacolului, modificând aspectul inițial al obiectului animat”¹¹¹; el selectează din celelalte domenii artistice acele mijloace necesare pentru a „întrupa o realitate sugestivă”¹¹². Altfel spus, identifică formele, ritmurile și cuvintele necesare construcției realității pe care urmează să o sugereze și le modelează în semne menite să alcătuiască un tot, căruia, mai apoi, îi dă viață. Émile Faguet (1847–1916) împarte artele în trei categorii: artele epice, artele desenului și artele ritmice; după sistemul propus de el¹¹³, arta se exprimă prin cuvinte, ritmuri, și forme, iar o artă sincretică este una care reușește să înfățișeze complexitatea realității (fie ea sugerată sau recreată) prin toate cele trei, într-o simbioză perfectă. Procesul de sinteză, definitiv pentru modul în care arta teatrului de animație reușește să înfățișeze spectatorului realitatea din punct de vedere vizual, senzorial și auditiv, fascinează și generează opinii și

¹⁰⁹ Émile Faguet, *Drama antică. Drama modernă.*, traducerea Crina Coșovanu, Editura Enciclopedică Română, București, 1971, pp. 30-48

¹¹⁰ Ne referim la orice formă de mișcare – până și simplul proces de respirație presupune o mișcare vizibilă a corpului: cutia toracică se expansionează, diafragma se mișcă în sus, iar abdomenul se extinde.

¹¹¹ Cristian Pepino, *Regia spectacolului de animație*, Editura UNATC Press, București, 2007, p. 8

¹¹² Raluca Bujoreanu, op. cit., p. 21

¹¹³ Émile Faguet, op. cit., pp. 30-48

polemici specifice: „Sincretismul, această osmoză a artelor, promovat și exploatat de creatorii novatori din toate artele, a venit parcă în întâmpinarea teatrului de animație, el însuși o artă sincretică, în care plastica, muzica și dansul se împletesc firesc”¹¹⁴; astfel, păpușarul, în exprimarea în stil performativ, va ține cont și de aceste aspecte – atât în comunicarea realizată prin intermediul obiectului animat, cât și în cea realizată prin intermediul propriului corp.

Așadar, făcând o scurtă recapitulare, dorim să reținem următoarele: teatrul de animație performativ are drept mijloace principale de comunicare obiectul și corpul artistului, în care modalități principale de expresie sunt animarea și mișcarea, realizate prin stilizare, esențializare și hiperbolizare, cu scopul de a sugera realitatea.

¹¹⁴ Ciprian Huțanu, *Teatrul de animație – Tradiție. Modernitate. Kitsch*, Editura Artes, Iași, 2012, p. 140

III. 3. Către un teatru de animație performativ

Odată cu secolul al XX – lea se cristalizează și ideea de împletire a artei dramatice cu cea a animației; teatrul de obiecte, al treilea teatru, teatrul de figuri, drama statică etc., nu sunt altceva, în opinia noastră, decât expresii ale acelorași frământări – arta contemporană caută să se desprindă de antropocentrism, prin schimbarea principiilor estetice și stilistice; în cazul teatrului de animație (dar nu numai) problematica imitării umanului nu mai reprezintă interes (nici pentru creatori, nici pentru spectatori), deoarece omul, în contextul cotidian, este, în mod sistematic, eliminat, ceea ce, în contextul teatral, se traduce prin faptul că artistul devine, tot mai mult, un instrument subordonat conceptului creativ, iar asta generează contextul unor noi posibilități de expresii alternative.

Universul teatral este guvernat de sincretism. Se compune și recompune, mereu, din imagini, sunete și emoții construite de regizori, scenografi, muzicieni, *lightdesign*-eri, coreografi, actori; fiecare determină o nuanțare a mesajului așa cum îl simte, înțelege, proiectează, dar și conform tehnicilor specifice domeniului său.

În aceste condiții, putem înțelege de ce astăzi, spectacolul de teatru în general – și cu precădere cel de animație – dezvoltă tot mai mult latura vizuală și performativă. Studiile dedicate acestei teme sunt numeroase și, multe dintre ele – provocatoare; amintim, în acest sens, de lucrarea lui Hans-Thies Lehmann, *Teatrul postdramatic*, care dezbate subiectul privind reforma artei actorului, din punct de vedere al psihologizării, al corpului ca *instrument* de comunicare, al colaborării artistice, în completarea artei dramatice și nu în defavoarea acesteia, fără a-i afecta vreun moment caracterul dramatic. Hans-Thies Lehmann aduce în atenție faptul că aceste concepte estetice pot fi considerate premergătoare discursului teatral postdramatic, scanând fenomenele ce constituie puntea de trecere dinspre secolul al XIX – lea, înspre secolul al XX – lea, dinspre modern înspre postmodern, pas cu pas, în încercarea

de definire a unor noi modalități de creație teatrală, noi tipuri de spectacol, dar și de antrenare a actorului, care să servească noii direcții artistice.

Teatrul postdramatic reprezintă o consecință a tendinței umane spre percepția simultană și din mai multe perspective, rezultată din invazia tehnologică în cotidian. Teatrul postdramatic este o experiență senzorială, în care cuvântul nu mai are întâietate: „În formele *teatrale* postdramatice, textul care este pus în scenă (atunci când e pus), nu mai este conceput decât ca o componentă cu drepturi egale a unui context general gestual, muzical, vizual etc. Clivajul dintre discursul textului și acela al teatrului se poate lărgi până ce devine o discrepanță expusă deschis și chiar până la dispariția oricărei legături”¹¹⁵. Pentru actor, acest aspect presupune un proces colectiv, în permanentă raportare și colaborare cu publicul. Dispare ideea de *personaj* cu evoluție în timp și spațiu și apare conceptul de *performer*, care e mai mult un vehicul al discursului, supus elementelor dinamice, redat prin emoție, energie, mișcare, imagine. Relația teatru dramatic-teatru de animație devine tot mai strânsă, influențele reciproce tot mai puternice.

Teatrul de animație contemporan se bazează pe componenta vizuală și își dezvoltă, credem noi, din ce în ce mai mult, caracterul performativ; istoria acestei arte, dar și tendințele contemporane definesc sensul dezvoltării metodelor de transmitere a mesajului în manieră performativă. Aristotel spunea că arta este o imitare mimetică a realității. În cazul nostru, teatrul de animație selectează și îmbină elemente ale realității, reunește o serie de imagini pe care spectatorul le identifică în experiența sa cotidiană. Schimbarea fundamentală pe care arta performativă (puternic influențată de avangardism) o aduce în relația spectacol-spectator, despre care ne vorbește și Claire Bishop: „artistul este transformat [...] într-un colaborator și un producător de situații [...] iar publicul, în co-producător sau participant [la actul artistic – n. n.]”¹¹⁶, chestionează rolul acestuia în creația artistică și felul în care manifestarea culturală devine parte din viața de zi cu zi; actul artistic devine o legătură între identificarea banalului cotidian și provocarea de a trăi o nouă experiență socială, prin intermediul spectacolului.

¹¹⁵ Hans-Thies Lehmann, op. cit., p. 53

¹¹⁶ Claire Bishop, op. cit., p. 2, trad. n.: „the artist is conceived [...] collaborator and producer of *situations* [...] while the audience, as a co-producer or *participant*”.

Această schimbare, de raport și raportare, schimbă spectatorul pasiv într-unul activ, implicat – el intervine *aici* și *acum*, la ceea ce vede, aude și simte.

Formulele de teatru avangardiste reeducă publicul la nivel de receptare și interacțiune, prin renunțarea la iluzie și prin fragmentarea imaginii de ansamblu (cu evoluție în timp și spațiu) în tablouri de sine stătătoare, independente, în care narativa vizuală clasică dispare – noile formule artistice îl provoacă. Cu alte cuvinte, spectatorul, receptând și acceptând spațiul scenic ca pe un spațiu al realității din care face parte, în care acțiunea nu are alt timp de desfășurare decât momentul prezent, în care actorul este nu un personaj ci un partener care se adresează realității sale fizice, este expus unor efecte senzoriale puternice, în care teatrul, din generator de emoție, devine o experiență personală.

Am început discursul analizei de față, de la premisa existenței fenomenului performativ în câmpul artistic al teatrului de animație contemporan, cu scopul declarat de a cerceta capacitățile lui performative, care sunt limitele spectacolului clasic și ce presupune interactivitatea performativă în cel contemporan. Astfel, în urma elaborării discursului, reținem două aspecte.

Pornind de la sintagmele *teatru de păpuși*, respectiv *teatru de animație*, cercetând contextul social, istoric și cultural, ce a condus la schimbarea de denumire, am observat că diferența între cele două constă în faptul că una face referire la mijlocul de comunicare, iar cealaltă la modalitatea de comunicare. Urmărind scopul propus, analizând regulile de transpunere scenică (rezultate din caracteristicile limbajului păpușăresc, principiile autonomiei acestui tip de limbaj etc), am ajuns la concluzia că, în contemporaneitate, expresiile plastice însuflețite de actori nu mai pot fi definite doar prin intermediul termenului *păpușă*; multitudinea de sisteme și de tehnici de animare, de imagini plastice care pot sugera un personaj, ne îndeamnă să ne raportăm la păpușă ca la unul dintre obiectele care pot fi animate. Așadar, schimbarea de denumire generată, în primul rând, de intensificarea fenomenului animării la vedere și de schimbarea ponderii păpușă-obiect, este un fapt care, în cazul formelor contemporane de teatru de animație, se impune de la sine, dacă scopul denumirii unui domeniu este acela de a oferi o imagine cât mai clară asupra specificului său.

Modificările survenite, pe de o parte, în arta teatrului de animație, în urma abandonului paravanului, și în artele spectacolului, odată cu apariția conceptului de *performance*, pe de altă parte, nu doar conturează, dar devin argument care susține teoria noastră – cea a evoluției emergente a teatrului de animație contemporan, din punct de vedere stilistic și estetic, apropiindu-ne de conceptul de *teatru de animație performativ*. Subliniem, în acest sens, concluzia că „dispariția paravanului” este punctul în care teatrul de animație contemporan începe să-și dezvolte următoarele capacități și caracteristici performative: mijloace principale de comunicare sunt atât obiectul, cât și corpul actorului, modalități principale de expresie sunt atât animarea (în cazul obiectelor), cât și mișcarea (în cazul actorului-viu), ambele realizate prin stilizare, esențializare și hiperbolizare, cu scopul de a sugera realitatea; alte modalitățile de expresie, asimilate conform principiului de subordonare în artă, sunt: arta plastică, multimedia, muzica, performativitatea, interactivitatea actor-public-obiect animat-elemente multimedia, acțiunea în locul narațiunii, *set-up* scenic conceptual.

Astăzi (în teatrul post-postdramatic), ca un rezultat al procesului de evoluție a teatrului de animație, folosirea obiectelor ca mijloc de comunicare a devenit o practică obișnuită: marioneta lui Kleist a evoluat într-o formă mai flexibilă, care, deși are calitatea de a fi un material ce exprimă esența imaterialului din noi, ne permite, în același timp, să ne îndepărtăm de trăsăturile antropocentrice. Apariția noilor calități, enumerate și analizate în prezentul studiu este, după cum am observat, absolut spontană, imprevizibilă și incontrollabilă, ceea ce demonstrează teoria evoluției emergente a teatrului de animație contemporan, din punct de vedere al expresiei artistice, de la care am pornit discursul nostru.

IV. TEATRUL AMBIENTAL – IDEE, SPAȚIU ȘI FORMĂ ÎN TEATRUL DE ANIMAȚIE PERFORMATIV

IV. 1. Estetica teatrului de animație european, de la romantism la avangardism

În spațiul european, cercetările privind sistemele tehnice utilizate în teatrul de animație sunt multiple și, uneori, conduc spre concluzii ce pot crea polemici; în acest sens, amintim de o împărțire a tipurilor de păpuși (care generează forma spectacolelor) – raportată la puterea și felul lor de a simboliza omul, conform *Enciclopediei Mondiale a Teatrului de Animație*¹¹⁷: păpuși pe mână și marionete cu fire. Deși această împărțire, astăzi, este depășită, sistemele de mânuire fiind mult diversificate, în spațiul european, optăm pentru ea ca punct de plecare al discursului privind procesul de formare a teatrului de animație performativ, din două considerente:

- cercetarea noastră pornește din perioada romantismului, perioadă în care formele de manifestare ale teatrului de păpuși permiteau clasificarea invocată;
- practicile neconvenționale, precum și lucrările teoretice, care au declanșat apariția a ceea ce noi numim *teatrul de animație performativ* au fost utilizate, respectiv scrise, într-o etapă în care nu exista conceptul de „animare la vedere” și nici actuala diversitate de forme.

Relația dintre tipul de păpușă utilizat și spațiul de desfășurare al reprezentației (spațiul de joc) constituie o preocupare a păpușarilor încă din antichitate, dar bine definită în Europa

¹¹⁷ Henryk Jurkowski, Thieri Foulc, op. cit., p. 482

abia în perioada romantică. Așadar, cele două categorii de sisteme de animare – *păpușa pe mână* și *marioneta*¹¹⁸ – fac referire la anumite programe estetice ale artei spectacolului, determinând principalele forme (de spectacol) din perioada romantismului:

- spectacolele destinate spațiului public, în care erau utilizate păpușile pe mână (denumite, spre exemplu, *burattini* în Italia, *muñecos* în Spania sau *guignol* în Franța), care erau asociate cu zona „populară” (cu publicul larg reprezentat de oamenii din popor), cuprinzând secvențe ce pot fi încadrate în comic, grotesc și / sau vulgar (din latinescul *vulgus* – popor, norod, plebe și *vulgaris* – vorbit de popor, popular);
- spectacolele destinate spațiilor special construite în acest sens, în care erau utilizate marionetele, asociate cu partea nobilă, poetică, divină – spectacole cu caracter liric, cu personaje cu structuri poetice și / sau comedii în care predomina comicul de situație, nu de limbaj sau de caracter.

Explicația acestei dihotomii o regăsim în etimologia termenilor *burattini*, respectiv *marionetă*¹¹⁹. Transformările care au condus spre ceea ce noi numim teatru de animație performativ (avangardă-teatru ambiental-teatru de animație performativ) sunt în strânsă

¹¹⁸ Folosim acești termeni (*păpușa pe mână*, respectiv *marioneta*) deoarece sunt acceptați și utilizați astfel în limbajul de specialitate din România.

¹¹⁹ Primul termen – *burattini*, are o origine incertă, dar se presupune că vine din latinescul *burra* (*bure* în franceză și *burattini* în italiană), care face referire la masca *Zanni*, din *Commedia dell'Arte*, echivalentul personajului *Burattino*, al cărui nume se trage din *burattini* – așa cum erau denumiți, în Italia, cei care cerneau făina. Așadar, originea cuvântului este legată de pământ, iar denumirea de *burattini* devine, datorită *Commediei dell'Arte*, un simbol al mecanicizării (mișcările care implicau cernutul făinii erau mișcări mici, repetitive, dezordonate) și al pierderii autonomiei umane (*cernătorii de făină* reprezentau o categorie socială inferioară), o emblemă a unei rase umane inferioare – un fel de legătură între pământ și iad. Cel de-al doilea termen, *marionetă*, vine din franțuzescul *marionette* și face referire la obiectele care reprezentau imaginea Fecioarei Maria (*Marion, Mariette, Mariole* – diminutive ale prenumelui *Maria*), vândute în timpul festivalurilor care îi poartă numele, în Franța și în Veneția, de unde și apartenența sacră; iar firele, care îi permit să părăsească pământul, sunt un semn al naturii sale simbolice – axa care unește cerul cu pământul. Astfel, marioneta este un simbol al divinității, al sacralului, al supraumanului.

legătură cu tema centrală a lucrării lui Heinrich von Kleist: ideea superiorității marionetei asupra capacităților fizice umane.

Așadar, în acest eseu, marioneta este comparată cu Adam, înainte să guște din Pomul Cunoașterii – legătura dintre Cer și Pământ, care este reprezentată / denumită diferit, în funcție de cultura la care ne raportăm: scară în formă de spirală (cultura creștină orientală), iarba lui Osiris / scară / sau sfoară (egipteni), iederă sau viță-de-vie (greci) etc. Această conexiune, comunicarea dintre Rai și Pământ, a fost întreruptă de Adam când a gustat din Pomul Cunoașterii sau, conform credinței asiatică, de către un strămoș mitic care, accidental, a tăiat sfoara ce făcea legătura dintre Cer și Pământ.

Pentru Heinrich von Kleist, păpușa este un *Adam cu sfori*, care nu are conștiință, care nu deține puterea cunoașterii – o calitate importantă în comparație cu omul; el poziționează păpușa ca model superior pentru dansatori și actori, datorită grației excepționale și a abilităților sale fizice, explicate prin „[...] avantajul antigravitației. Ele [păpușile – n.n.] nu știu nimic despre inerția materiei, această, cea mai străină dansului, dintre însușiri: căci puterea care le ridică în aer e mai mare decât cea care le înlănțuie de pământ”¹²⁰. Astfel, în cazul marionetei, grația divină (care, în situația de față, se regăsește în grația mișcărilor) rămâne neatinsă, spre deosebire de Adam (deci, a omului, în general) care nu mai are acces la ea, odată cu Căderea în păcat (simbolizată prin înfruptarea din Pomul Cunoașterii).

Astfel, în acest context, la începutul secolului al XIX – lea, Kleist aduce în atenție relația dintre corp și marionetă (acuratețea gestului), reevaluând raportul dintre teatrul dramatic și teatrul de animație, așa cum consemnează și Anca Doina Ciobotaru, printr-un studiu comparativ, în *Metaforă și Rigoare – principii ale esteticii teatrului de marionete* (*Metaphor and Rigour – principles of aesthetics of the marionette theatre*), unde confruntă ideea lui Kleist cu principii din domeniul matematicii și fizicii din antichitate: „Marionetele, cărora le datorăm grația și ludicul, în perspectiva lui Kleist, ne apar într-o lumină nouă, cea a preciziei; destinul lor pare a fi determinat de paradox: autonomia și depășirea limitelor gravitației se află sub semnul legilor matematicii. Numai prin îmbinarea poeziei unei metafore cu rigoarea unui sistem tehnic, transformarea obiectului într-un actor și apropierea

¹²⁰ Heinrich von Kleist, op. cit., p.4

de misterul drumului descris de sufletul dansatorului devine posibilă. Prin urmare, ar trebui să adăugăm principiilor fundamentale ale artei animate, centrate pe stilizare, esențializare și hiperbolizare, interdependența dintre vise și rațiune”¹²¹.

În perioada în care a fost publicat eseul său, singurul care i-a recunoscut valoarea și semnificația a fost Ernst Theodor Amadeus Hoffmann¹²² care, inspirat de această idee, scrie și el, la rândul său, o lucrare în care pledează pentru *actorul din lemn*, lipsit de capricii – *Seltsame Leiden eines Theater-Direktors (Straniile suferințe ale unui regizor de teatru, 1818)*¹²³.

Despre teatrul de marionete, de altfel, devine fundamentul viitoarelor gânduri din estetica europeană, cu privire la păpușile articulate. Întrebările ridicate de către Heinrich von Kleist, în perioada romantismului, creează o platformă artistică, ce va fi exploatată până la sfârșitul secolului al XIX - lea, începutul secolului al XX - lea; ideea va fi îmbrățișată de către simboțiști și dezvoltată până la *poarta* avangardismului, context în care a fost teoretizat teatrul ambiental și au avut loc principalele transformări, care stau la baza formei performative a teatrului de animație.

Simbolismul a apărut ca o negare a romantismului și a naturalismului, ca un inamic al declamației, al raționalismului și al descrierii / reprezentării realității înconjurătoare;

¹²¹ Anca Doina Ciobotaru, *Metaphor and Rigour — Principles of Aesthetics of the Marionette Theatre*, International Conference on Future Computer and Communication, 3rd (ICFCC 2011), pp. 375–379, sursa: <https://doi.org/10.1115/1.859711.PAPER56>, trad. n.: „Marionettes to whom we owe grace and ludicism, appear in a new facet following Kleist’s perspective, that of preciseness; their destiny seems to be determined by paradox: the autonomy and surpassing the limits of gravity lie under laws of mathematics. Only by putting the poetry of metaphor together with the rigour of a technical system makes it possible to turn the object into an actor and get closer to the mystery of the road as described by the soul of the dancer. Therefore, we should add to fundamental principles of animated art, centered on styling, essentializing and exaggerating, the interdependence between dreams and rationality”.

¹²² Lucia Ruprecht, *Dance of the Self in Heinrich von Kleist, E.T.A. Hoffmann and Heinrich Heine*, Published by Routledge, 1st edition, March 2, 2017

¹²³ Ernst Theodor Amadeus Hoffmann, apud John Bell, op. cit., p. 6

simboliștii credeau despre teatru că este o oglindă a sufletului, nu a realității; iar sufletul, spre deosebire de realitate, este ceva impalpabil, ce nu poate fi redat altfel decât prin simboluri – motiv pentru care ei nu căutau detalii realiste prin intermediul cărora să reprezinte lumea înconjurătoare, ci metafore, prin care să o sugereze, care să se completeze în imaginația spectatorului, sau să creeze sinestezie, prin dematerializare. Scopul artei teatrului de animație este acela de a sugera realitatea. Astfel, interesul simboliștilor asupra păpușii – o metaforă a omului, un simbol al imaterialului (din noi) – are o evoluție firească, în decursul căreia actorul-*viu* devine un „obstacol”, un „impediment” în materializarea ideilor acestui curent guvernat de sugestie, sinestezie, simbol.

Datorită simbolismului, metafora păpușii își (re)găsește pe deplin locul în artele scenice, aflate, în acea perioadă, în plin proces de reînnoire și devine un motiv de dezechilibru în dramaturgia secolului. Amintim, în acest sens, de *La Princesse Maleine* (*Prințesa Maleine*, 1889), a lui Maurice Maeterlinck, scrisă, inițial, în versuri și apoi transformată în proză, despre care autorul spune că a încercat să scrie „o piesă pentru teatrul de marionete, în maniera lui Shakespeare”¹²⁴. Nemulțumit de rezultat, dramaturgul reia ideea și o transpune în piesele: *Pelléas et Mélisande* în 1892, *Alladine et Palomides*, *Intérieur* (*Interior*) și *La Mort de Tintagiles* (*Moartea lui Tintagiles*) în 1894, toate trei reunite într-un volum denumit de scriitor *Trois petits drames pour marionnettes* (*Trei drame pentru marionete*, 1894). Titlul dat de Maurice Maeterlinck este unul metaforic ce indică, pe de o parte, puterea și profunzimea limbajului non-verbal, pe care simbolistul o numește *tăcere activă* sau *teatru static*¹²⁵, și caracterul personajelor sale, pe de altă parte, lipsite de viziune și cu o capacitate limitată de înțelegere a lumii înconjurătoare (asemeni marionetei lui Kleist), lipsite de putere în fața destinului, precum o păpușă în mâinile mânuitorului: „Intenția lui Maeterlinck este de a sugera lipsa de ajutor a ființelor umane și imposibilitatea rezistenței lor în mâinile Destinului

¹²⁴ Maurice Maeterlinck, apud Jethro Bithell, *Life and Writings of Maurice Maeterlinck*, The Project Gutenberg EBook #38917, February 18, 2012, p. 68, trad. n.: „a play in Shakespeare's manner for a marionette theatre”.

¹²⁵ Idem, pp. 112-129

[...] Fiecare [personaj – n.n.] este neajutorat; ei simt, vag, că un ceva pe care nu-l înțeleg îi mișcă; de aici și discursul lor dibuit¹²⁶.

Aceste convingeri impun, așadar, o manieră de joc anti-naturalistă, în care accentul nu este pus pe dialogul dintre personaje, ci pe ceea ce se transmite pe marginea textului rostit – atenția este mutată de pe logos pe imagine; teatrul de păpuși începe să părăsească spectrul teatrului popular, destinat publicului larg și se îndreaptă treptat către un teatru apreciat, mai ales, de intelectualitate, caracterul estetic al acestei arte începe să predomină, iar influențele reciproce (teatru dramatic – teatru de animație) iau amploare.

La o distanță de doi ani, în 1896, cu trei luni înainte de premiera piesei sale *Ubu Roi* (*Ubu Rege*), Alfred Jarry publică, în *Mercure de France*, articolul *De l'inutilité du théâtre au théâtre* (*Despre inutilitatea teatrului în teatru*)¹²⁷, articol care explică alegerile de ordin estetic, prezente în *Ubu Roi*. Încă din această lucrare putem distinge predilecția sa pentru îmbinarea sublimului cu accente vulgare și deformarea imaginii păpușii, prin a-i atribui valori opuse (inspirat de *Grand-Guignol*)¹²⁸.

Astfel, el propune actorilor mișcări stilizate, generatoare de metafore vizuale: „Prin mișcări lente ale capului, de sus în jos și de jos în sus, și oscilări¹²⁹ dintr-o parte în cealaltă, actorul mută umbrele măștii pe întreaga suprafață. Iar experiența dovedește că cele șase

¹²⁶ Idem, p. 67, trad. n.: „Maeterlinck's intention is to suggest the helplessness of human beings, and the impossibility of their resistance in the hands of Fate [...] Each is helpless; they feel, dimly, that something which they do not understand is moving them: hence their groping speech”.

¹²⁷ Alfred Jarry, apud Richard Drain, *Twentieth-Century Theater*; Published by Routledge, USA, Canada, 2004, pp. 11-13

¹²⁸ Termen generic care face referire la spectacolele de păpuși de tipul comediilor populare, cu un grad ridicat de violență.

¹²⁹ Mișcări de rotație sincronă a lunii.

poziții principale (valabile și pentru profil, deși acestea sunt mai puțin distincte), sunt suficiente pentru fiecare expresie”¹³⁰.

Așadar, Alfred Jarry pledează pentru universalitatea expresiei regăsită în mișcările stilizate ale păpușii, în opoziție cu limbajul pantomimei din acea vreme, despre care afirmă că era „plictisitor și imposibil de înțeles”. În acest sens, cere înlocuirea machiajului cu măști care să întruchipeze caracterul personajelor, pentru a valorifica umbra rezultată pe suprafața măștilor (apărută în urma mișcărilor făcute de către actor), ca mijloc de expresie. Aceste idei sunt materializate în *comédie guignolesque*, așa cum apare scris în program (anexa 11), într-o manieră grotescă. Alfred Jarry își continuă munca în antrenarea actorului din punctul de vedere al expresivității corporale, susținând importanța caracterului vizual. El a cerut actorului, printre altele, ca, în interpretarea personajului, să întrebuițeze masca și limbajul gestual stilizat. A sperat ca, prin acest antrenament, să forțeze actorul să acorde o atenție deosebită mijloacelor de exprimare non-verbală și para-verbală, pentru a ajunge la o formă esențializată, înălțând funcția personajului spre cea de tipologie: „Intenția lui Jarry a fost aceea de a sparge substanța originală a actorului și de a o înlocui cu imaginea unei creaturi noi. Distorsionând imaginea umană a actorului [prin utilizarea măștii și a limbajul gestual stilizat – n. n.], Jarry a inventat un personaj care să sugereze publicului aspecte ale sinelui lor, adânc ascunse sub aspectul civilizației și al culturii. Piesa [*Ubu Roi* – n. n.] transformă

¹³⁰ Alfred Jarry, apud Richard Drain, op.cit., p. 12, trad. n.: „By slow movements of the head, from up to down and down to up, and librations from side to side, the actor moves the mask’s shadows over its whole surface. And experience proves that the six main positions (and the same for the profile, though these are less distinct), are sufficient for every expression”.

prezența vie a actorului într-o metaforă concretă, în care îi dezvăluie spectatorului natura sa primordială și întunecată”¹³¹.

Cerința lui Alfred Jarry se explică prin faptul că, astfel, publicul va putea să perceapă rezultatul scenic la un alt nivel, care să rezoneze direct cu interiorul și cu experiența proprie de viață. Prin transformarea caracterului particular al personajelor interpretate de actorii teatrului dramatic într-unul general, artistul oferă publicului posibilitatea de a reflecta la mesajul transmis, în funcție de (propriile) particularitățile identificate (identificabile) în generalul transmis. Până la Alfred Jarry, actorul nu avea obișnuința de a-și controla (ne referim la acel control care duce la stilizare) permanent conștiința în procesul creator, din cauza lipsei de antrenament în acest sens, ceea ce îl făcea neputincios în fața emoțiilor: „Fața și membrele, dacă nu scapă oricărui control, rezistă foarte slab torentului pasiunii interioare și sunt gata să-l trădeze în orice clipă. Inutil a încerca să se stăpânească rațional [...] iată-l complet stăpânit de emoție căreia i se abandonează [...], expresia feței i se înstrăinează din ce în ce mai mult – nimic nu iese din nimic”¹³². Astfel, tot mai mulți artiști ai teatrului dramatic optează pentru stilul păpușăresc de exteriorizare a gândurilor, emoțiilor. Influențele stilului unic propus de Alfred Jarry se regăsesc și în munca lui Edward Gordon Craig (și, indirect, în estetica teatrului de animație a secolului al XX – lea).

Aceste aspecte ne permit să aducem în atenție ideea emergenței teatrului de animație contemporan și ne determină să facem o scurtă descriere a ceea ce noi înțelegem prin acest concept. Ne referim, desigur, la procesul de dezvoltare a teatrului de animație, în care, în sens metaforic, considerăm:

¹³¹ Michael K. Spingler, *From the Actor to Ubu: Jarry's Theatre of the Double*, în revista „Modern Drama”, Volume VI, No. 1, University of Toronto, Toronto, 1973, pp. 1-2, trad. n.: „Jarry's intent was to break down the original substance of the actor and replace it by the image of a new stage creature. By distorting the human image of the actor, Jarry invented a character who would suggest to the audience aspects of themselves deeply hidden beneath the appearance of civilization and culture. The play reshapes the actor's living presence into a concrete metaphor which reveals to the spectator his dark and primordial nature”.

¹³² Gordon Craig, *Actorul și Supramarioneta*, apud Michaela Tonitza-Iordache, George Banu, op. cit., pp. 237-238

- teatrul de animație tradițional – un corp cu anumite proprietăți și caracteristici,
- curentele artistice (de la romantism și până în postmodernism) – mediul străbătut,
- teatrul de animație performativ – forma rezultată în urma străbaterii (părăsirii) „mediului”.

Cu alte cuvinte, formele tradiționale (devenite, în timp, repere clasice), trec prin romantism, pătrunzând, în etape progresive, în arta modernă. Putem sintetiza acest traseu aducând în atenție următoarea succesiune: romantism, realism, naturalism, impresionism (secolele XIX–XX), expresionism, futurism, dadaism, simbolism etc. (arta secolului XX), pășind în postmodernism și post-postmodernism, într-o formă care nu putea fi altfel decât ceea ce este (conform definiției teoriei evoluției emergente) și pe care noi o numim *teatru de animație performativ*.

Așadar, observăm cum teoria emergenței teatrului de animație contemporan începe să se creioneze; distingem trei viziuni care au schimbat percepția / forma teatrului de animație: în prima etapă a acesteia, în sec al XIX – lea:

1. Grația „divină” a marionetei lui Kleist, ca model superior pentru abilitățile fizice ale actorului;
2. *Drama statică* sau *tăcerea activă* a lui Maurice Maeterlinck, inspirată din puterea de expresie a păpușii și exprimată prin profunzimea imaginii-simbol și a limbajului non-verbal;
3. Deformarea imaginii divine pe care o deținea păpușa, de către Alfred Jarry, prin juxtapunerea unor valori estetice opuse și datorită căruia importanța universalității gestului stilizat este readusă în artele scenice (temă cercetată și de către Edward Gordon Craig).

Altfel spus, schimbările inițiate în perioada romantismului și susținute de către inovatorii teatrului din secolul XX se intersectează, din ce în ce mai mult, cu păpușa care pare să devină un fel de sprijin în lupta cu practica teatrală convențională, naturalismul exagerat și teatrul centrat pe actor. Bazele puse de Heinrich von Kleist și Ernst Theodor Amadeus Hoffmann se configurează acum în două modalități estetice foarte clare: pe de o parte, una

care ține de filosofia metaforei păpușii (Alfred Jarry), care ne îndreaptă către un teatru al gestului și al imaginii-simbol, pe de altă parte, una care privește transformarea actorului în păpușă (Edward Gordon Craig), care fie conduce către eliminarea efectivă a actorului din spațiul scenic, fie către reinventarea lui prin maniere abstracte care promit să-l elibereze de forța gravitațională. Cu alte cuvinte, păpușa, la începutul secolului al XX – lea, reprezintă un punct de referință pentru expresivitatea corpului și a gestului, prin puterea dematerializării și calitatea sa de a abstractiza natura umană: „Felul lor [al păpușilor – n.n.] de a abstractiza natura umană reprezintă emoția la un nivel general și simplifică o înșiruire de fapte la esența lor [...] expresia întregindu-se în mintea spectatorului și nu pe scenă”¹³³.

Cei care au desprins definitiv stilul naturalist de teatru, renunțând la chestionarea naturalismului în mișcări și îndreptându-și atenția către utilitatea sau non-utilitatea lor sunt Adolphe Appia și Edward Gordon Craig: „Simboliștii au văzut teatrul ca pe un creuzet în care arta poeziei, a picturii, a muzicii și a dansului ar putea fuziona armonios. Apoi, ar putea manifesta visurile și aspirațiile vieții omenești, eliberate de condiția sa materială. Astfel de idei preced modernismul propriu-zis și sunt, în mare parte, rezervate pentru partea a IV-a a acestui volum. Așadar, includem aici pe Adolphe Appia și pe Gordon Craig [...] Appia este un pionier de o importanță crucială, în căutarea unui teatru sensibil la «spiritul muzicii», și o montare (punere în scenă) care ar putea utiliza în egală măsură calitățile ritmului, tonului și armoniei în raport cu mișcarea în desfășurare a actorilor săi, într-un spațiu conceput arhitectural, întocmai pentru piesă, transformat și accentuat în întregime de varietatea de lumini [...] Appia a făcut asta, pregătind drumul pentru Craig și alții, introducând, implicit,

¹³³ Christopher Innes, op.cit., p. 21. trad. n.: „Their abstraction of the human form represents emotions on a general level, and simplifies a sequence of actions to its essentials [...] so that the complete vision reaches full expression in the spectator’s mind and not on the stage”.

conceptul de formă scenică abstractă”¹³⁴. Astfel, ei au pus fundamentele teatrului modern, care reprezintă o sinteză a elementelor și nu a artelor (una din cele șase axiome ale teatrului ambiental¹³⁵ și o trăsătură definitorie a teatrului de animație performativ, după cum vom enunța pe parcursul acestei lucrări), influențând decisiv înnoirile de mai târziu din teatrul european și, implicit, apariția formei performative a teatrului de animație.

Atenția noastră se va îndrepta către Edward Gordon Craig, care a pus la îndoială supremația textului, prin interesul acordat corpului și antrenamentului fizic, din convingerea că procesul creativ al actorului este îngrădit de însăși natura sa. Ideile inovatoare lansate de Edward Gordon Craig în lucrarea *The Actor and the Übermarionette (Actorul și Supramarioneta*¹³⁶, 1907) sunt împărtășite integral sau parțial de către artiștii contemporani. Autorul susținea că gesturile actorului, mimica – tot ceea ce înseamnă expresie corporală este guvernat de emoție; supus grimaselor musculare, el nu poate izola expresia de bază ca să evoce un arhetip, iar dacă reușește acest lucru, nu o poate face să dureze, așa cum nu poate anula nici celelalte expresii „străine”, „inutile”, care duc publicul în eroare, distrugând, astfel, caracterul sintetic al artei teatrale.

¹³⁴ Richard Drain, op.cit., pp. 3-4, trad. n.: „The symbolists saw theatre as a potential crucible in which the arts of poetry, painting, music and dance might be harmoniously fused. Then it might manifest the dreams and yearnings of human life, freed from Its mere material conditions. Such ideas predate modernism proper, and are largely reserved for Part IV of this volume. Hence the inclusion here of Adolphe Appia and Gordon Craig [...] Appia is a crucial pioneer, seeking a theatre sensitive to «the spirit of music», and a stage that could offer equivalent qualities of rhythm, tone and harmony in the unfolding movement of its actors in a space architecturally conceived, the whole freely moulded and accented by the play of variegated lighting [...] Appia carried this through, preparing the way for Craig and others, and implicitly introducing the stage to the concept of abstract form”; în paginile 14-18, respectiv 237-242, Richard Drain, dezvoltă această idee.

¹³⁵ Richard Schechner, *Environmental Theater*, Published by The Applause Acting Series, New York, London, extended edition, 1994, pp. xix-li

¹³⁶ Edward Gordon Craig, *Despre Arta Teatrului*, traducere Adina Bardaș și Vasile Poenaru, Editura CHEIRON, București, 2012, pp. 71-93

Craig cerea înlocuirea actorului viu cu *supramarioneta*, în numele unității și a complexității stilistice. Desigur, făcea referire la barierele impuse corpului uman și la claritatea gestului. Astfel, el sfătuia actorii să preia din particularitățile modului de interpretare păpușăresc. Atenția noastră nu se va îndrepta către posibilitățile fizice și de metamorfozare ale obiectului animat, pentru că acestea nu vor putea fi reproduse nicicând de către actorul-om, ci la cea de a doua problematică adusă, de către autor, în atenția actorului – gestul. Intenția sa, credem noi, era de a elimina gestică și mimică excesivă, care veneau din dorința actorului de a-și face personajul să pară cât mai viu, nereușind să realizeze altceva decât o formă fără fond, falsă, derutantă pentru spectatori, care dăunează integrității personajului și a mesajului perceput de către public.

În paralel, Vsevolod Meyerhold, în Rusia, a postulat, și el, statutul artei teatrului de animație, considerată, în acele vremuri, un gen al artelor minore, prin eseu *Teatrul de bâlci*¹³⁷ (1912), în care identifică două aspecte estetice ale teatrului de păpuși: unul care se bazează pe reproducerea realității, în care păpușa este folosită pentru a imita omul, și unul care se bazează pe sugestie, în care păpușa rămâne fidelă naturii sale simbolice și calității sale de obiect.

În cazul primului aspect, acela în care se imită întocmai realitatea, autorul compară jocul păpușilor cu cel al actorilor contemporani timpului său, astfel că utilitatea (sensul) existenței și practicării (abordării) unei astfel de estetici nu-și mai găsește rostul, din moment ce există actorii-vii care pot face același lucru. Prin aceste afirmații, Vsevolod Meyerhold aduce în atenție, pentru prima dată, problematica stilului păpușăresc și motivația care îl determină pe artist să se îndrepte către arta teatrului de animație și către mijloacele de comunicare specifice. Aceste idei se vor configura, pe parcursul istoric, în ceea ce astăzi numim caracteristici și principii ale artei teatrului de animație contemporan: „Spre deosebire de arta dramatică, arta teatrului de animație «nu-și propune să descrie realitatea omenească»,

¹³⁷ Vsevolod Meyerhold, *Despre teatru*, traducerea Sorina Bălănescu, Editura Cheiron, București, 2011, pp. 115-137

ci s-o sugereze”¹³⁸. „Componentele limbajului teatral pe care îl cercetăm dobândesc calificativul păpușaresc dacă se respectă caracteristicile și principiile teatrului de animație:

- Să nu imite realitatea;
- Să creeze personaje cu mare putere de generalizare, de esențializare, de abstractizare;
- Să transmită mesaje prin sugerarea faptelor, și nu prin copierea amănunțelor realiste;
- Cuvântul rostit să intervină doar pentru a sublinia gestul, atitudinea personajului păpușă”¹³⁹.

În cazul celui de-al doilea aspect, cel care face referire la sugestie¹⁴⁰, construcția spectacolului nu mai stă sub semnul psihologic, ci sub cel al ritmului, adică, în imaginea compusă din mișcări și gesturi, despre care autorul credea că sunt expresia *teatralității pure*. Când spunem *ritm* ne referim la *principiul biomecanicii*¹⁴¹, pe care Vsevolod Meyerhold îl va dezvolta în perioada 1913-1922, și care se referă la ritmul interior al actorului, aplicat, în primul rând, mișcării; prin combinarea principiilor care stau la baza mecanicii cu cele ale anatomiei umane, Vsevolod Meyerhold va dezvolta un antrenament dedicat actorului care are drept scop principal acuratețea și conștiința gestului – ceea ce ne duce cu gândul la ideile lansate de Kleist în eseul său. Actorul este văzut ca un instrument, ca un mecanism perfectibil printr-o abordare riguroasă a legilor ritmului și ale mișcării biomecanicii – principii recognoscibile, sub o altă formă, și în conceptul de *übermationette* (*supramarionetă*) al lui Edward Gordon Craig.

¹³⁸ Raluca Bujoreanu, op. cit., p. 20

¹³⁹ Idem p. 43

¹⁴⁰ Principiu încă nedefinit în acele vremuri, dar pe care noi îl folosim pentru a evidenția perioada și contextul în care încep să se contureze particularitățile teatrului de animație contemporan; deși Vsevolod Meyerhold nu folosește acest termen, face descrierea „unei tehnici deosebite, magice [...], cu niște mișcări ce nu pot fi comparate cu nimic altceva”, intuind rigorile estetice impuse de specificitatea acestei arte, de mai târziu.

¹⁴¹ Vsevolod Meyerhold – *Tehnica mișcării scenice*, apud Bernstein Elvin, *Dialogul neîntrerupt al teatrului în secolul XX: De la Caragiale la Brecht*, Volumul 1, traducerea Tamara Gane, Editura Minerva, București, 1973

Astfel, se naște o polemică în ceea ce privește *organicul* versus *mecanicul*; în acest context, remarcăm faptul că teatrul de avangardă tinde către puterea oferită de metafora marionetei, ca simbol al unei estetici a prestației scenice autentice, precedentă și contrară dominației cuvântului. Subliniem faptul că importanța caracterului vizual și prioritatea muzicii / ritmului / sunetului în fața cuvântului devine esențială pentru toate formele noi de artă, care au rezultat în urma reflectării asupra principiilor mijloacelor de comunicare specifice teatrului de animație, inclusiv a teatrului de animație performativ.

Futuriștii, în căutarea unui teatru fizic, bazat pe acțiune și pe gesticulație geometrică, mecanică, proclamă, și ei, necesitatea de psihologizare (una dintre urmările negării naturalismului „steril”). Revolta futuristă, manifestată prin refuzul tuturor tradițiilor culturale, se naște în contextul unei noi ere, cea a tehnologiei moderne, în care *frumusețea vitezei* și cultul mașinilor sunt glorificate, ceea ce, în arta teatrală, se traduce prin apariția ideii de *ființă mecanică și teatru sintetic* (Filippo Tommaso Marinetti¹⁴²).

Despre teatrul și actorul sintetic consemnează și Alexander Tairov, în *Scrierile unui regizor*¹⁴³ (1921), unde spune că, din dorința de a fi cât mai natural pe scenă, artistul a ajuns la convingerea că trebuie să *trăiască* personajul, nu să-l *joace* (părerii împărtășite și de Filippo Tommaso Marinetti). Urmând această cale, actorul uită principiile interpretării teatrale, uită că naturalul, pe scenă, este transmis prin mijloace teatrale. Actorii *vii* au pierdut calitatea ludică în procesul creator, remarcă Alexander Tairov, și au ajuns să ignore legile adevărului teatral. Valoarea ilustrativă a textului, pe care artiștii contemporani i-o acordă, precum și naturalismul exagerat sunt combătute de către regizorul rus, care pledează pentru actorul sintetic și pentru proprietățile vizuale și plastice ale teatrului. Cuvântul ar trebui dat actorului doar „după ce a

¹⁴² În anul 1909, Filippo Tommaso Marinetti a scris *La donna è mobile / Poupées électriques* (*Păpușa electrică*), prezentată, pentru prima oară la Torino, dar fără succes. Piesa este cunoscută astăzi printr-o versiune ulterioară, denumită *Elettricità sessuale* (*Electricitate sexuală*), în special, datorită ideii inovatoare la vremea sa: apariția automatelor humanoide, pe scenă – idee propusă cu 10 ani înainte de apariția termenului *robot*; tot el a lansat conceptul de *teatru sintetic*, care avea următoarele caracteristici: sintetic, atehnic, dinamic, simultan, autonom, illogic și ireal; Richard Drain, op. cit., pp. 19-22

¹⁴³ Michaela Tonitza-Iordache, George Banu, op. cit., pp. 250-252

creat un *scenariu de mișcări*¹⁴⁴, astfel ca textul montat să nu fie unul jucat doar de costum și machiaj, în care cel ce interpretează devine un „spunător inteligent” și se desprinde de calificativul său de artist.

În aceste condiții, este de înțeles de ce astăzi, un spectacol de animație are un impact mai mare asupra spectatorilor: pentru că beneficiază de „puterea elementelor prime ale teatrului: puterea măștii, a gestului, a mișcării, a intrigii”¹⁴⁵. Așadar, la început de secol XX, supremația textului scade, treptat, și în teatrul dramatic și din ce în ce mai mulți adepți ai scenei *vii* susțin importanța caracterului vizual și a expresivității corporale (Alfred Jarry, Gordon Craig, Adolphe Appia, Vsevolod Meyerhold, Alexander Tairov, Enrico Prampolini, Oskar Schlemmer etc.), context în care își face apariția și ideea de teatru ambiental, așa cum vom enunța în continuare.

Refuzul imitației (ne referim la acea imitare care duce la reproducerea realității pe scenă) și al coerenței narative, și, în general, provocările lansate de curentul futurist sunt similare cu trăsăturile teatrului de animație, dar tratate, bineînțeles, într-o altă manieră. În mod distinct, dorim să atragem atenția asupra uneia dintre trăsăturile futurismului, și anume, contestarea coerenței narative, care nu este definitorie, în mod excepțional, pentru teatrul de animație contemporan (în structurile scenice de factură clasică), dar care este necesară (și prezentă) în cazul formei performative a teatrului de animație.

Evoluția teatrului de animație în perioada futuristă nu se rezumă doar la arta interpretativă sau regizorală, ci și la alte aspecte – în special, cel scenografic, datorită ideilor lui Enrico Prampolini¹⁴⁶ (anexa 12), din lucrarea *Manifesto della scenografia futurista* (*Manifestul Scenografiei Futuriste*, 1915) pe care, în mare parte, le și aplică, cinci ani mai târziu, în teatrul de animație. În anul 1919, creează scenografia și păpușile pentru spectacolul

¹⁴⁴ Idem, p. 251

¹⁴⁵ Ibidem

¹⁴⁶ Pictor italian și stage-designer, concepe, în anul 1914, o schiță de scenografie pentru un spectacol al teatrului *Teatro dei Piccoli*, pe care nu o mai execută, dar care se traduce, un an mai târziu, în lucrarea *Manifesto della scenografia futurista* (*Manifestul Scenografiei Futuriste*); Henryk Jurkowski, Thieri Foulc, op. cit., p. 561

Matoum e Tévibar (Matoum și Tévibar), în regia lui Pierre Albert-Birot, la teatrul lui Vittorio Podrecca¹⁴⁷ – *Teatro dei Piccoli*. Prin combinarea formelor geometrice de bază a conectat imaginea spațiului scenic cu cea a personajelor (păpuși construite în același stil) într-o *unitate plastică în mișcare* și a creat un univers imaginar plin de culoare. Cariera sa în scenografia teatrului de animație a continuat și cu alte spectacole, însă ceea ce dorim să punctăm este faptul că Enrico Prampolini a fost printre primii scenografi care și-au imaginat un teatru în care conținutul narativ ar putea fi înlocuit de volume, sunete și lumini, fapt care ne trimite cu gândul la capacitățile performative ale teatrului de animație contemporan, dar și la ideile lansate, cincizeci de ani mai târziu, de către Richard Schechner, în lucrarea *Șase axiome ale teatrului ambiental*¹⁴⁸.

O influență foarte mare asupra artiștilor avangardiști ai anilor '20 a avut-o Școala de arhitectură și artă *Bauhaus*¹⁴⁹, înființată în anul 1919, la Weimer (Germania) și administrată de către Walter Gropius (1883-1969). *Bauhaus* a reprezentat mai mult decât o școală, a fost un puternic curent artistic al secolului al XX – lea, influent și popular în Europa și, mai târziu, după emigrarea lui Walter Gropius, și în Statele Unite ale Americii.

Școala *Bauhaus* a avut ca punct de plecare domeniul arhitecturii, dar și-a deschis foarte repede porțile pentru toate artele, inclusiv pentru artele teatrale, în căutarea unui *teatru de artă și acțiune*. Teatrul *Bauhaus* avea un caracter puternic experimental, care urmărea, pe de o parte, relația dintre imaginea umanului-cotidian – compoziție organică, și, pe de altă parte, imaginea umanului-artistic – compoziție artificială și un mijloc de a depăși condiția umană (idee întâlnită în eseul lui Kleist). Cele mai relevante experimente în acest sens sunt cele înfăptuite de Oskar Schlemmer (1888–1943) și László Moholy-Nagy (1895–1946), care visau la un spectacol mecanic-abstract, în care rolul omului să fie redus sau chiar suprimat.

Pentru Oskar Schlemmer, păpușa reprezintă calea spre o artă a revelației, a secretului ascuns, o metaforă a mișcării diafane dar, în același timp, mecanice – unitate contrastantă –

¹⁴⁷ Idem, pp. 543-544

¹⁴⁸ Richard Schechner, *Performance – Introducere și teorie*, traducerea Ioana Ieronim, Editura Unitext, București, 2009, pp. 191-221

¹⁴⁹ Henryk Jurkowski, Thieri Foulc, op. cit., pp. 93-94

așa cum prevedea și Kleist, în eseul său: contrariile, prin anihilarea reciprocă, coincid. De altfel, Oskar Schlemmer, în eseul *Mensch und Kunstfigur (Omul și Figura de Artă, 1924)*¹⁵⁰, îi citează, în special, pe Kleist, pe Hoffmann și pe Craig. *Triadisches Ballett (Baletul triadic, 1922, anexele 13 – 16)* este expresia tuturor teoriilor sale: opozițiile organic / artificial, conștient / inconștient sunt așezate într-o schemă *triadică* (trei acte, trei artiști și trei culori – câte una pentru fiecare act), în care contrariile devin un tot unitar armonios.

Deși ideea înlocuirii actorului este, în opinia noastră, una extremă care implică dispariția teatrului însuși (cel mult, poate conduce către apariția unui altfel de artă, dar fără prezența umană suntem de părere că nu putem vorbi despre teatru, în orice formă a sa), ea reprezintă o etapă importantă în procesul istoric teatral, întrucât urmările experimentelor săvârșite de adepții acestei idei au făcut posibilă apariția formei performative a teatrului de animație.

¹⁵⁰ Oskar Schlemmer, Laszlo Moholy-Nagy, Farkas Molnár, *The Theater of The Bauhaus*, Wesleyan University, Middletown, Connecticut, 1961, pp. 17-46

IV. 2. Avangardă- teatru ambiental- teatru de animație performativ: puncte de reper

O puternică influență în practica artistică avangardistă și, implicit, în dezvoltarea formei performative a teatrului de animație, mai ales din perspectiva relației cu publicul și cu „spațiul creativ”¹⁵¹, a avut-o *teatrul ambiental*. Dorim să menționăm faptul că deși *site-specific* (formulă utilizată în mod frecvent în lucrările de specialitate pentru definirea *teatrului ambiental*), precum și marile inovații din domeniul artei performative, au apărut în S.U.A., ele vor fi, totuși, cercetate, în lucrarea de față, doar din punct de vedere al influențelor avute asupra spațiului artistic european; vom face referiri la S.U.A. doar în contextul apariției diverselor forme noi și doar în măsura în care acestea servesc drept argument prezentului demers doctoral.

De asemenea, în urma documentărilor noastre, am observat că teatrul ambiental nu este reprezentativ pentru teatrul de animație european, dar, fiind în strânsă legătură cu fenomenul *happening*, cu schimbările politice din jurul acestuia și intens mediatizat, poate fi întâlnit în ambele spații teatrale (cel mai cunoscut exemplu de teatru de animație ambiental ar fi în S.U.A., Peter Schumann, cu *Bread & Puppet*). Desigur, nu pierdem din atenție nici existența spectacolelor de stradă, de tip *one man / woman show*, nici a spectacolelor de tip medieval, în care orașul devine decorul. Dar, în opinia noastră, teatrul ambiental presupune mai mult decât simpla plasare a unui spectacol într-un spațiu non-teatral, neconvențional și, în același timp,

¹⁵¹ Optăm pentru formula de „spațiu creativ” la modul generic pentru că, pe de o parte, în arta performativă, denumirea de „spațiu scenic” ar fi improprie, având în vedere faptul că delimitarea dintre spațiul destinat reprezentației artistice (care nu este neapărat o scenă, în sensul clasic al cuvântului) și public este diminuată sau chiar inexistentă; pe de altă parte, deși formula nu exprimă cel mai bine dimensiunea ei utilitar-artistică, avem nevoie de un termen prin care să facem referire la locul în care se desfășoară *performance-ul*, cu tot ce include acesta: *setup*, artiști, public etc.

constituie un subiect important în actuala cercetarea doctorală, din două motive: primul, deja menționat, referitor la transformările petrecute în relația cu spectatorul și cu spațiul, și al doilea, care exprimă, mai curând, o convingere personală: în viitorul apropiat, teatrul de animație performativ va integra (sau se va apropia din ce în ce mai mult de) caracteristicile *site-specific*.

De asemenea, dorim să menționăm faptul că nu vom face referire la teatrul ambiental ca la un alt gen de teatru, pentru că asta ar implica un spectru mai larg de cercetare, care ar trebui să includă mai multe categorii și distincții între (și precum): *site-specific* / *site-responsive*, *teatru imersiv*, *teatru / performance ambiental* etc., ceea ce nu face obiectul prezentei lucrări. Astfel, interesul nostru se va îndrepta, mai curând, asupra aspectelor (trăsăturilor) principale care definesc această practică artistică și care, odată teoretizate, au provocat o serie de modificări puternice în domeniul teatrului și al *performance-ului* teatral (scopul acestui studiu).

Sintagma *teatru ambiental* a fost introdusă și teoretizată de către Richard Schechner, la începutul anilor 1970, prin scrierile sale (*Environmental Theater*¹⁵² și *Performance – Introducere și teorie*¹⁵³), prin activitatea artistică a companiei lui *The Performance Group*, dar și prin practicile altor artiști, precum Jerzy Grotowski, sau, într-o altă formă, timpurie și mai puțin teoretizată și conturată, de către Antonin Artaud și Allan Kaprow. Într-un interviu acordat Savianei Stănescu, pentru *Unitext*¹⁵⁴, publicat în *Performance – Introducere și teorie*, Richard Schechner declară că a preluat formula de la Allan Kaprow, care o folosea în pictură, cu înțelesul de colaj și de mediu sau ambient, și că a adaptat-o pentru teatru, din perspectiva *performance-ului*.

¹⁵² Richard Schechner, *Environmental Theater*, Published by The Applause Acting Series, New York, London, extended edition, 1994

¹⁵³ Richard Schechner, *Performance – Introducere și teorie*, traducere Ioana Ieronim, Editura Unitext, București, 2009

¹⁵⁴ Idem, pp. 11-19

Forma de reprezentare scenică numită *teatru ambiental* este, mai curând (sau în mare parte), așa cum ne explică Arnold Aronson¹⁵⁵, în lucrarea sa de doctorat, condusă chiar de către Richard Schechner (apoi revizuită și lansată sub forma celei de-a doua ediții, la care facem referire), o mișcare teoretică modernă, apărută ca răspuns la nevoile avangardiste împotriva practicilor convenționale de scenă și se bazează pe utilizarea și manevrarea conștientă a spațiului și a relației cu publicul. Deși fundamentele acestei mișcări au prins contur datorită contextului artistic din secolul al XX – lea, dorim să atragem atenția asupra faptului că practica ambientală (în sensul de spațiu experimental și focusare *multiplă* și *locală* – *multi-focus* și *local-focus*¹⁵⁶) nu este ceva nou. Este o practică obișnuită, întâlnită deseori, pe parcursul istoriei teatrale, în afara spațiului occidental și în formele de teatru popular (de exemplu: ritualuri și ceremonii religioase, spectacole stradale, în case private, în taverne, teatru ambulant etc.). Deși nu a existat, până la Richard Schechner, cineva care să sugereze o formă concretă care să poată fi identificată drept teatru ambiental, foarte mulți artiști au experimentat diverse metode prin care să se elibereze de amplasarea convențională a actorilor pe scenă, separați de spectatori, sau de convenția celui *de-al patrulea perete*, în căutarea unei libertăți, autenticități în relația cu publicul și cu spațiul performativ, conducând către teoretizarea conceptului.

În *Environmental Theater*, utilizând exemple din *happening*-uri, teatru de stradă, ritualuri, demonstrații politice, teoriile lui John Cage, producțiile lui Jerzy Grotowski, schițele arhitecturale ale lui Frederick Kiesler și propria producție, după textul lui Eugen Ionescu, *Victims of Duty*¹⁵⁷, Richard Schechner abordează un stil de montare scenică diametral opusă cu ceea ce, începând din secolul al XVIII – lea și până atunci, poate fi denumit punere în

¹⁵⁵ Arnold Aronson, *The History and Theory of Environmental Scenography: Second Edition*, Publisher Bloomsbury Methuen Drama, 2 edition, 28 June 2018, pp. 21-34

¹⁵⁶ Richard Schechner, *Environmental Theater*, Published by The Applause Acting Series, New York, London, extended edition, 1994, pp. 36-39

¹⁵⁷ *Performace*-ul *Victims of Duty*, produs și prezentat la *New Orleans Group*, 1967, a fost prima încercare a lui Richard Schechner de a-și pune în practică principiile sale în ceea ce privește teatrul ambiental; în fapt, *Șase axiome ale teatrului ambiental*, a fost scris în același an și ca urmare a experienței din timpul producției *Victims of Duty*, Idem, p. 47 și p. 50

scenă convențională. Prin exemplele date, autorul ne aduce la cunoștință faptul că nu abordarea regizorală în sine este unică sau nouă, ci termenul de *teatru ambiental*, împreună cu regulile și principiile adaptate și / sau definite în lucrarea sa. În fapt, ideea care a stat la baza teoriilor lui Richard Schechner – crearea unei experiențe autentice pentru public – poate fi regăsită atât la predecesori ai săi, precum: Konstantin Stanislavski, Vsevolod Meyerhold, Bertolt Brecht sau Antonin Artaud, cât și la contemporani, precum: Jerzy Grotowski, John Cage sau Allan Kaprow, care (în mod mai mult sau mai puțin direct) au influențat și apariția teatrului de animație performativ. De aceea, propunem, drept etapă următoare în cercetarea noastră, o scurtă analiză a diverselor forme în care s-a manifestat la artiștii deja menționați, cu scopul de a evidenția, pe de o parte, influențele avute asupra teatrului ambiental, și acele aspecte (trăsături) care se reflectă și în teatrul de animație performativ, pe de altă parte. Intenția noastră este aceea de a argumenta, astfel, premisa lucrării de față, conform căreia teatrul ambiental este, în sens larg, o practică artistică ce se regăsește în teatrul de animație performativ.

Vsevolod Meyerhold

Konstantin Stanislavski sfătuia actorii să folosească o metodă *de la interior la exterior*, însă discipolul său, Vsevolod Meyerhold, propune o alternativă, *de la exterior la interior*, prin metoda biomecanicii (și, mai târziu, prin abordarea stilului grotesc), din convingerea că pentru fiecare mișcare cINETICĂ există un anumit răspuns emoțional. Asemenea lui Konstantin Stanislavski, Vsevolod Meyerhold, dar printr-o altă metodă, cea a dezvoltării plasticii corporale, a căutat să implice spectatorul în actul scenic ca pe un partener egal și activ; în viziunea sa, un spectacol nu poate fi catalogat drept artă completă dacă publicul nu participă la crearea sa, după cum l-a și citat pe Schopenhauer, în articolul scris în 1906, *Teatrul Naturalist și Teatrul Stărilor de Spirit*: „Operă de artă poate funcționa numai prin mijlocirea fanteziei. De aceea, ea trebuie să trezească fantezia în permanență», dar să o trezească, «nu să o lase inactivă», în strădania de a arăta totul. A trezi fantezia este «condiția necesară a acțiunii estetice și, de asemenea, legea de bază a artelor frumoase. De aici, reiese că opera de artă nu

trebuie să *dea totul* sentimentelor noastre, ci doar atât cât să orienteze fantezia pe calea cea bună, cedându-i ultimul cuvânt”¹⁵⁸.

În contrast cu Konstantin Stanislavski, Vsevolod Meyerhold a fost, în mare parte, indiferent față de latura psihologică a jocului scenic, însă a fost fascinat de partea sa vizuală. A determinat actorii să lucreze la mișcările corpului, nu la studiul personajului, convins fiind că doar astfel poate controla expresia artistică. Din acest punct de vedere, în opinia noastră, munca lui poate fi comparată cu cea a actorului păpușar (în ceea ce privește acuratețea gestului); principiul biomecanicii a fost conceput pentru autocunoașterea completă și auto-controlul permanent al actorului pe scenă – asemeni modului în care mînuitorul trebuie să-și cunoască și să-și controleze propriul corp, dar și obiectul pe care îl animă: posibilitățile tehnice ale acestuia, semnificația gesturilor / mișcărilor, intensitatea cu care face acel gest și (mai ales) când, cum este interpretată o reacție într-un anumit context (în funcție de context, aceeași reacție poate avea semnificații diferite) etc. Există în permanență un control și o detașare a actorului, în aceeași măsură în care există o dăruire completă, în teatrul de animație, în orice formă a sa. În teatrul de animație performativ, detașarea, controlul și „atașarea” față de „rol” este declarată, explicată, evidentă, asumată, arătată (în conformitate cu principiile artei performative). Vsevolod Meyerhold a considerat că arta interpretării este o artă a mișcării și că, pentru a înțelege personajul, actorul trebuie să pornească de la mobilitatea lui (gest, mișcare, poziție, reacție). Pozițiile și gesturile, conform convingerilor lui Meyerhold, reprezintă gândurile și sentimentele mai clar decât cuvintele. Așadar, principiile sale nu sunt cu mult diferite de cele ale felului în care este gândit și construit un personaj / caracter în teatrul de animație – diferă forma.

Deși nu există influențe directe (sau, cel puțin, nu se pot demonstra – conform scrierilor lui Richard Schechner, acesta nu a cunoscut detalii despre munca lui Vsevolod Meyerhold, decât începând cu anii 1970, când majoritatea lucrărilor lui Richard Schechner și *TPG* erau deja finalizate), multe dintre principiile meyerholdiene sunt aplicate și în teatrul ambiental:

- implicarea activă (la niveluri diferite) a publicului;
- utilizarea ambientului (decorului) constructivist;

¹⁵⁸ Vs. E. Meyerhold, op. cit., p. 22

- stilul de joc iconic (în sensul de acuratețe a gestului și de asemănare cu realitatea pe care o indică actorul – *să fii, nu să joci / to perform versus to act*).

Singurul aspect, dintre cele menționate mai sus, care nu se aplică și în teatrul de animație performativ (mai exact, nu se limitează la asta) este ambientul constructivist – în *performance*-urile contemporane, sau, cel puțin, în cele analizate de noi (fie prin vizionare, fie prin lectură – câteva dintre ele vor face obiectul analizei noastre în capitolele următoare), stilul „scenografic” predominant, dacă există un stil, pare să fie unul minimalist.

Bertolt Brecht

Teatrul lui Konstantin Stanislavski, așadar, cerea contopirea totală între actor și personaj, în care actorul devine masca pe care o poartă; în viziunea lui Vsevolod Meyerhold, deși exista o sintetizare a interpretării, personajul încă domina actorul. Bertolt Brecht, însă, a introdus dualitatea, distanțarea actorului față de rol, prin teatrul epic și metoda denumită de către el, *Verfremdungseffekt* (efectul de alienare / distanțare). Actorul, în accepțiunea lui Bertolt Brecht, apare pe scenă alături de personaj; astfel, el plasează responsabilitatea la spectator, îl implică într-un mod intelectual activ, în care caută singur răspunsuri în ceea ce privește eventuala îmbunătățire a condiției personajelor.

Viziunea lui Bertolt Brecht oferă o alternativă la circuitul artistic închis, propus de Konstantin Stanislavski și practicat de naturaliști: „Dacă vrea să producă efectul de distanțare, actorul va trebui să dea la cel ce el arată, prin gesturile și atitudinile sale, caracterul unui lucru arătat [principiu aplicabil și în teatrului performativ – n. n.]. Normal, va trebui să părăsească noțiunea celui de-al patrulea perete, acest perete fictiv care separă scena de sală și dă iluzia că evenimentul se petrece în realitate, ignorând prezența publicului. În principiu, actorii au aici posibilitatea să se adreseze direct publicului”¹⁵⁹.

Poate mai puțin cunoscut este faptul că Bertolt Brecht a fost interesat și de rolul funcțional al scenografiei¹⁶⁰ (mai curând decât cel decorativ), lucrând, în acest sens, cu *designer*-ul Caspar Neher, pentru a crea o atmosferă cât mai autentică a felului în care

¹⁵⁹ Michaela Tonitza-Iordache, George Banu, op. cit., p. 281

¹⁶⁰ Paull Allain, Jean Harvie, op. cit., p. 64

oamenii trăiesc și muncesc. În urma cercetărilor noastre nu am identificat legături directe între scenografia ambientală și stilul scenografic practicat de Bertolt Brecht, în ceea ce privește forma. Nu ne dorim să realizăm un studiu comparativ între cele două, dar vrem să subliniem faptul că fondul (dacă nu forma), se confundă cu (cel puțin) unul dintre principiile teatrului ambiental și ale teatrului de animație performativ: autenticitatea mediului în care se performează. Trebuie să menționăm și faptul că, spre deosebire de teatrul ambiental, spațiul de joc la Caspar Neher era unul (cu precădere) delimitat față de spațiul destinat publicului.

Din aceeași dorință, precum Vsevolod Meyerhold, de a oferi publicului o experiență autentică, o imagine generală (de arhetip), cu care să se poată identifica – trăsătură dominantă a teatrului de animație – dar prin alte metode, Bertolt Brecht a pledat, și el, pentru gestul simbolic (modul de reprezentare iconic): „[...] tot ce provine din sentiment trebuie exteriorizat (altfel spus: să devină gest). Actorul va da emoțiilor personajelor sale o expresie sensibilă, exterioară și chiar o va traduce, cât se poate, într-o acțiune care să trădeze ceea ce se petrece în interior”¹⁶¹.

Subliniem faptul că Richard Schechner și *TPG* au utilizat dualitatea actor-personaj și modul de interpretare iconic propus de Bertolt Brecht, ca bază pentru propriile experimente, în chestionarea tehnicilor actricești, precum și ideile care privesc relația dintre teatru, evenimente sportive și jocuri.

În teatrul de animație clasic (în sens canonic), dualitatea actor-personaj este redată într-un mod mai explicit¹⁶²: mânuitorul apare pe scenă alături de obiectul căruia îi dă viață – spectatorul vede actorul-personaj (dacă acesta există în spațiul de desfășurare a acțiunii și nu este „mascat” de paravane, costume, decor) și obiectul-personaj care, uneori, sunt unul și același personaj (dar nu implicit). În oricare dintre cazuri, păpușarul păstrează o oarecare

¹⁶¹ Michaela Tonitza-Iordache, George Banu, op. cit., pp. 283-284

¹⁶² Ne referim, mai ales la perioada de avangardă istorică, când jocul fără paravan a devenit o practică des utilizată – dualitatea actor-personaj a existat dintotdeauna în teatrul de animație, așa cum ne demonstrează numeroasele exemple istorice, însă într-o proporție mai mică și nu neapărat într-un mod asumat și explicit față de public, ca o metodă estetică distinctă.

distanțare față de rol, asumându-și statutul de mânuitor, prin cedarea statutului de actor obiectului animat.

Diferența, în teatrul de animație performativ, rezidă în faptul că actorul nu va pretinde că este altceva decât ceea ce este – în sensul că relația de mânuitor-obiect animat nu va sta sub semnul convenției (în sensul tradițional). Cu alte cuvinte, ceea ce se schimbă este tipul de realitate (artistică), semnificația convenției, prin schimbarea statutului actorului, respectiv al obiectului. Mai concret, actorul are, în primul rând, un statut social – este actor, nu personaj, în aceeași măsură în care obiectul este prezentat ca obiect (cu uz practic) și nu ca personaj, cu excepția momentelor în care este nevoie, ca și în cazul actorului, dar în fața spectatorilor (animarea la vedere, așa cum vom enunța în următoarele pagini) – ancorarea în realitate (Meyerhold-Brecht-Schechner-teatru ambiental-teatru de animație performativ). Desigur, o astfel de abordare nu este una nouă ci, dimpotrivă, dar pentru ca un spectacol de animație să poată primi calificativul performativ, această condiție devine una indispensabilă. Mânuitorul va deveni altceva decât este (spre exemplu: un alt personaj, „obiect” de decor pentru personajul-obiect) doar dacă *script*-ul o cere și doar dacă o face la modul simbolic și / sau explicativ, demonstrativ, exemplificator, tot așa cum nu va pretinde că obiectul pe care îl animă este altceva decât un obiect. Acesta va fi animat, devenind personaj¹⁶³, doar dacă situația în care se află actorul la momentul respectiv o impune, devenind, din nou, la sfârșitul acțiunii, un simplu obiect. În teatrul de animație performativ, deoarece nu există convenție (în sensul clasic), nu este necesar ca obiectul să fie, de la începutul și până la sfârșitul reprezentației, un personaj, așa cum, în momentul în care nu este animat, nu trebuie să fie ferit de văzul spectatorului ci, dimpotrivă. Acest aspect (al schimbării statutului) poate fi întâlnit și în spectacolele de animație bazate pe animarea la vedere; împrumuturile sunt din ce în ce mai dese, granițele fiind greu de stabilit uneori (spre exemplu: teatrul de stradă) și vor fi din ce în ce mai greu de stabilit, în viitor.

¹⁶³ În *performance*, ideea de personaj, așa cum este el înțeles în sens clasic, dispare, iar în locul lui este actorul, cu personalitatea și atitudinea proprie, într-o situație dată și la momentul prezent; în cazul obiectului, această abordare nu poate fi făcută în același mod: obiectul, dacă nu este animat (moment în care devine, automat, personaj), nu este altceva decât un obiect sau, cel mult, un semn; el nu poate avea o atitudine față de o situație, o reacție față de o acțiune altfel decât prin animare.

În opinia noastră, acest fapt nici nu ar trebui să fie altfel. Este o evoluție naturală a artelor scenice (și nu numai), în conformitate cu societatea în care trăim și drumul spre care ne îndreptăm. Arta se modulează după viață și nu (neapărat) invers. Toate marile schimbări din artă s-au petrecut în condițiile în care omului i s-au schimbat valorile, prioritățile, percepția asupra realității (sociale, politice, filosofice – așa cum ne demonstrează istoria), cu alte cuvinte – modul de viață. Odată cu apariția și dezvoltarea tehnologiei, omul a început să piardă, tot mai mult, contactul cu realitatea comună. A dezvoltat o realitate individuală, centrată pe propria persoană și viață, în care interesele comune sunt (din ce în ce mai) greu de identificat și / sau aliniat.

Într-un astfel de context, arta nu mai poate ține cont de canoane, nici din punct de vedere al spectatorului, nici din punct de vedere al artistului. Dacă ceea ce se vrea a fi comunicat, împărtășit, experimentat, solicită „împrumutul”¹⁶⁴ unui instrument utilizat într-un alt domeniu artistic sau îmbinarea mai multor instrumente și domenii artistice, ori chiar ale celor non-artistice, atunci va fi folosit, dacă asta face ca mesajul să ajungă mai ușor la cei cu care se împarte această experiență.

Există numeroase astfel de exemple în spectacolele contemporane, cum ar fi *Dawn Way*¹⁶⁵, în regia lui Radu Afrim, care utilizează diferite forme de manifestare artistică (film, *performance*, teatru, păpușărie, multimedia, dans și altele, despre care putem spune, cel mult, că sunt forme hibridizate), iar încadrarea lui în genul teatrului dramatic poate deveni subiect de polemică. În acest spectacol există un moment în care păpușa este folosită ca o metaforă a incapacității unui cuplu de orbi de a avea grijă de propriul copil, despre care nici nu știm sigur că există: modul în care este mânăuită păpușa în această scenă este vădit stângaci, lipsit de

¹⁶⁴ Utilizăm ghilimele pentru că, în opinia noastră, astăzi nu se mai poate vorbi despre un împrumut autentic: multitudinea de forme utilizate și / sau apărute, dintre care unele sunt încă nedefinite și / sau nerecunoscute ca fiind încadrabile într-un anume gen, tip, domeniu (spre exemplu, spectacolul *Bruno Schulz – istoria unei imaginații păcătoase*, în regia lui Konrad Dworakowski), iar altele continuă să apară, face impropriu utilizarea termenului de *împrumut*, deoarece stabilirea artei care a împrumutat de la cealaltă este dificilă, din moment ce produsul (înțelegând, prin asta, forma finală a operei de artă) nu poate fi încadrat cu precizie într-un anume domeniu.

¹⁶⁵ Radu Afrim, *Dwan Way*, de Oleg Bogaev, Teatrul Național *Vasile Alecsandri*, Iași, 2011

tehnică și / sau virtuozitate, aspect generat de faptul că acesteia nu i s-a acordat statutul de actor. Astfel, putea fi observată nu doar dificultatea actorilor (fără pregătire în domeniul animației) de a mânui obiectul neînsuflețit, dar puteau apărea rețineri și în ceea ce privește existența aceluși copil în altă parte decât în imaginația cuplului. Păpușa, nefiind animată, ci doar mișcată, pe alocuri, plasată într-o zonă a decorului ce nu permitea exploatarea expresivă, neîmplinindu-și statutul de actor / personaj, senzația că este *vie* devenea greu de atins (trăit, acceptat). Probabil (dacă nu chiar cu siguranță) că primul gând, în ceea ce privește cheia estetică aleasă, ar fi acela că s-ar fi putut găsi o altă manieră simbolică de a exprima aceeași idee, dar utilizând principiile teatrului de animație, deoarece instrumentul „împrumutat” determină principalul mijloc de comunicare – în stil păpușăresc. Dar, poate că tocmai această discrepanță dintre formă și fond, dintre tehnică și stil, avea menirea de a oferi autenticitate momentului.

Așadar, încadrările de gen, forțarea unor limite pentru a cuprinde altele, nevoia de a identifica tipare pot îngreuna libertatea creației și constrâng comunicarea artist-spectator. În fond, toate artele vor același lucru: să exprime, să comunice, să creeze o „punte” între *eu* și *tu*, între *noi* și *voi*, între *noi* și *societate*, între *societatea noastră* și *lume*, între *material* și *imaterial*. Trăim într-o era a globalizării (nu știm dacă este un aspect pozitiv sau nu și nici nu ne dorim să dezbaterem aceasta în lucrarea de față) – „globalizarea” artei (în sensul de diluare a granițelor dintre domeniile artistice, până la dispariția lor) fiind un proces natural, care are deja loc, în timp ce teatrul de animație performativ (dar nu numai) constituie un exemplu și motivul pentru care am ales să facem această cercetare – nu pentru a forța încadrarea fenomenului într-un canon, ci pentru a ne apropia mai mult de înțelegerea lui. Căutăm să-i identificăm caracteristicile specifice (dacă acestea există) nu ca să îl definim ca un alt gen de teatru, ci ca să atragem atenția asupra existenței lui și a procesului de formare: spargerea granițelor au permis artelor să se influențeze reciproc mai mult și mai puternic decât au făcut-o vreodată, astfel că astăzi discutăm despre cum Kleist (dramaturgie), Vsevolod Meyerhold (teatru dramatic), Allan Kaprow (pictură), Enrico Prampolini (pictură, sculptură), John Cage (muzică), Richard Schechner (teatru ambiental), ca să dăm numai câteva exemple, au

participat la apariția (și formarea)¹⁶⁶ teatrului de animație performativ, așa cum încercăm să demonstrăm în lucrarea de față.

Antonin Artaud

Logocentrismul teatral a fost refuzat și de către Antonin Artaud. El a insistat asupra proprietăților fizice ale teatrului, lansând ideea unui teatru spiritual, văzut ca o experiență care solicită, mai degrabă, inconștientul decât mintea conștientă; comunicarea teatrală, în accepțiunea lui, nu se rezumă doar la cuvântul rostit, ci cuprinde toate elementele prezente pe scenă, inclusiv gest, sunet, decor, lumini, mediu (cum se întâmplă și în cazul teatrului de animație performativ): „Se compune din tot ceea ce ocupă scena, din toate care se pot manifesta și exprima material pe o scenă și care sunt adresate, în primul rând, simțurilor, mai degrabă decât minții, ca în cazul limbajului cuvintelor”¹⁶⁷. În viziunea lui Antonin Artaud, teatrul nu-și poate atinge expresivitatea maximă decât atunci când delimitarea fizică a scenei este eliminată, iar spațiul este lăsat liber (folosește drept exemple o fabrică sau un hambar), împărțit cu spectatorii – el vede teatrul ca pe o unitate între: actor, spectator și *ființa magică* a evenimentului în sine. Această idee, a implicării publicului în timp real și în mod activ în acțiunea scenică, precum și utilizarea tuturor elementelor scenice ca părți egale în comunicare

¹⁶⁶ Utilizăm parantezele pentru că teatrul de animație performativ este încă în proces de formare, un fenomen aflat încă în stadiul de experiment, neteoretizat, dar din ce în ce mai prezent în spațiul artistic.

¹⁶⁷ Antonin Artaud, *Teatrul și dublul său*, traducerea Voichița Sasu și Diana Tihu-Suciu, Editura Echinox, Cluj-Napoca, 1997, p. 38.

reflectă influența teoriilor sale în practica teatrului de animație performativ (și, implicit, în cea a teatrului ambiental, întrucât artele performative, sunt, în general, ambientale¹⁶⁸).

Antonin Artaud a căutat să înlocuiască modul convențional de reprezentare, care oferea iluzia realității, cu ceva fizic, care să vorbească cu inconștientul spectatorului în felul viselor. În acest sens, deși nu face referire directă la teatrul de animație, sugerează, în câteva exemple din *Teatrul și dublul său*, utilizarea metaforei vizuale și a semnului, prin introducerea personajului-obiect, alături de personajul-actor: „Într-un film de-al lui Marx Brothers, un om crede că o să ia o femeie în brațe, dar în schimb primește o vacă, care muge [...] mugetul, în acel moment exact, exprimă o demnitate intelectuală egală cu plânsul oricărei femei [...] ar fi foarte ușor [în cazul teatrului – n.n.], de exemplu, să înlocuiești vaca cu un manechin animat [...] Acum o clipă am vorbit despre pericol. Cel mai bun mod, mi se pare mie, pentru a realiza această idee de pericol pe scenă este prin *obiectivul* neprevăzut, neprevăzutul nu din situații, ci din lucruri, o tranziție bruscă și prematură, de la o imagine mintală la o imagine reală [...] Un exemplu ar fi apariția bruscă a unei ființe fabricate, făcută din lemn și pânză, inventată în întregime, ce nu are corespondent în nimic, dar, în același timp, înzestrată cu neliniște, capabilă să reintroducă în scenă o mică adiere a acelei frici extraordinare de care stă la baza întregului teatru antic”¹⁶⁹. Chiar și atunci când este luată din mediul său „natural” și plasată pe scena teatrului-*viu*, păpușa (obiectul animat) creează un mediu aparte, care face imposibilă orice reprezentare realistă; poate reda acțiunii scenice o dimensiune alegorică și / sau metafizică care creează un simț ambiguu de plăsmuire. Acel „ceva fizic” al lui Antonin Artaud, care oferă iluzia realității, dar care păstrează atât actorul, cât și spectatorul, ancorați în

¹⁶⁸ Richard Schechner, *Performance – Introducere și teorie*, traducerea Ioana Ieronim, Editura Unitext, București, 2009, p. 14: „Teatrul ambiental – pe care l-am botezat și teoretizat – e acum numit *site-specific performance*, în special pentru că „environmental” e un cuvânt care a migrat înspre ecologie, acela fiind înțelesul lui primar acum. Eu l-am folosit în sensul dat în pictură, anume de a crea un întreg spațiu. Kaprow vorbea despre colaj și mediu / ambient și eu am adaptat formula pentru teatru. Deși acum există acest teatru în situ (*site-specific*), iar *performance art* e în general *site-specific*, teatrul ortodox în care există o separare între scenă și public, actori și spectatori, e încă forma dominantă de prezentare teatrală”.

¹⁶⁹ Antonin Artaud, op. cit., pp. 43-44

realitatea comună (care nu mai poate fi aceea a personajelor, ca la Stanislavski, din moment ce spectatorii fac parte din spațiul creativ), în timpul „prezent” și în spațiul pe care îl împart, în teatrul de animație performativ, este obiectul, alături de prezența mânuitorului, dar ca o realitate în sine, nu ca o reflectare a sa (în sensul în care am enunțat în paginile de mai sus, în lucrarea noastră: Meyerhold-Brecht).

De altfel, principiile lui Antonin Artaud sunt similare cu cele din teoria *Happening*-ului, teorie pe care o vom aprofunda spre finalul acestui studiu, revenind asupra aspectelor comune. El respinge complet teatrul occidental modern, în care accentul este pus pe valoarea artistică și textul scris, iar spectatorul încearcă o serie de emoții „ușoare”, „îmblânzite” (participarea pasivă), pentru că „al patrulea perete”, deși nu mai există ca formă de manifestare artistică (cu mici excepții), rămâne încă activ în mentalul spectatorului, ceea ce creează o distanțare a publicului față de realitatea scenică, cu atât mai mult cu cât spațiul dintre artiști și spectatori continuă să fie delimitat, așa cum subliniază și Antonin Artaud: „Teatrul trebuie să devină egalul vieții – nu al unei vieți individuale, acel aspect individual al vieții în care PERSONAJUL triumfă, ci al acelui tip de viață eliberată, care alungă individualitatea umană”¹⁷⁰. În altă ordine de idei, convingerile lui Antonin Artaud în ceea ce privește imaginarea unui spectacol care să elimine delimitarea (nu doar la nivel metaforic, ci și fizic, concret), în care alegerea, imaginea unei consecințe este publicul sau / și actorul, nu un personaj imaginar (eroul din tragedii, bufonul din comedii etc.), preced fenomenul *Happening* și influențele sale directe asupra teatrului de animație performativ.

Jerzy Grotowski

Jerzy Grotowski a avut un impact foarte mare asupra teatrului experimental, în general, în teatrul practicat de Richard Schechner și *TPG*, în mod special și, indirect, în teatrul de animație performativ. Jerzy Grotowski este, de altfel, deseori citat sau folosit drept exemplu de practică teatrală în lucrarea *Environmental Theater*. Iar Richard Schechner mărturisește chiar că a lucrat alături de el și susține că foarte multe dintre ideile lui John Cage (de la care

¹⁷⁰ Idem, p. 116: „The theater must make itself the equal of life-not an individual life, that individual aspect of life in which CHARACTERS triumph, but the sort of liberated life which sweeps away human individuality”.

Richard Schechner a preluat ideea de ambient artistic), în ceea ce privește textul văzut ca pretext, sunt împărtășite și de Jerzy Grotowski.

Ideea de bază a teatrului practicat de către acesta constă în confruntarea (în sensul de relaționare) dintre actor și public, susținută de aptitudinile actoricești și de cât mai puține mijloace tehnice (*teatru sărac*): „Actorul [...] trebuie să fie capabil să exprime cel mai adânc impuls. El trebuie să poată să dea viață, prin sunet și mișcare, acelor impulsuri care oscilează la frontiera dintre vis și realitate. Pe scurt, el trebuie să fie capabil să-și construiască propriul limbaj psiho-analitic de sunete și gesturi, tot așa cum un mare poet își creează propriul limbaj de cuvinte”¹⁷¹. Exercițiile concepute de el în acest sens, și pe care Richard Schechner le-a preluat și adaptat ideilor teatrului ambiental, erau menite să antreneze corpul actorului în așa fel încât impulsurile să fie transformate în semne pe care să le folosească în confruntarea cu spectatorul, iar această confruntare să fie evenimentul teatral. Ceea ce ar fi de reținut, în cazul de față, este preluarea ideii (în mod implicit) și în teatrul de animație performativ: ca și în cazul *teatrului sărac*, această relaționare actor-public (în mod direct, activ și personal) a devenit motorul principal al producțiilor TPG și unul dintre cele mai importante scopuri ale teatrului ambiental, dar și ale *performance*-ului teatral (ceea ce este de înțeles, întrucât pionul principal în acest „triunghi” a fost Richard Schechner).

John Cage

Richard Schechner susține că John Cage a reușit să exprime esența gândurilor sale artistice, tot ceea ce el simțea, dar nu putea exprima în cuvinte. În vara anului 1965, îl întâlnește și îl interviează pe John Cage și mărturisește, în lucrarea sa *Environmental Theater*, influența majoră pe care acesta, dar și Allan Kaprow au avut-o asupra muncii sale: „Unele experimente TPG de teatru participativ au rezultat din ideile testate prima oară de John Cage și, mai târziu, de Allan Kaprow. Impactul noii muzicii și a *happening*-ului asupra teatrului participativ nu este supraestimat. Din direcția muzicii și a picturii a fost teatrul revoluționat, și nimeni nu a avut mai mult impact decât Cage și Kaprow. În 1966, Kaprow a

¹⁷¹ Jerzy Grotowski, *Spre un teatru sărac*, traducerea George Banu și Mirella Nedelcu-Patureau, Editura Cheiron, București, 2009, p. 22

publicat un eseu despre teoria *Happening*¹⁷² – model pe care, atât sub influența ideilor lui Allan Kaprow, cât și a propriilor convingeri, îl folosește pentru a scrie *Șase axiome ale teatrului ambiental* (1967), pe care le vom cerceta în ultimul capitol al prezentei lucrări. Un exemplu practic, al influențelor lui John Cage în lumea teatrului de animație din epocă pot fi identificate și în secvența din spectacolul *Concertul*, a lui Serghei Obraztov, în cadrul căreia instrumentele muzicale clasice sunt înlocuite cu resurse sonore aparținând mediului casnic (baie, bucătărie etc. – aspect specific creației lui John Cage).

Allan Kaprow și *Happening*-ul

Primul *Happening* public i-a aparținut pictorului Allan Kaprow (coleg de universitate cu Susan Sontag), în octombrie 1959, la deschiderea galeriei *Reuben*, al cărui fondator era. Motivul pentru care propunem spre analiză acest fenomen ține de influența pe care a exercitat-o asupra apariției teatrului ambiental și a teatrului de animație performativ (care își regăsește rădăcinile și în teoriile lui Richard Schechner – *Performance – Introducere și teorie și Environmental Theater*). În locul desfășurării acțiunii în spațiile teatrale tradiționale, ce au rol, de multe ori, descriptiv și decorativ, *happening*-ul optează pentru un spațiu compartimentat, bazat pe principiul vecinătății, în mod secvențial și / sau simultan.

Happening-urile au o legătură fundamentală cu pictura și sculptura, deși nu aparțin exclusiv artelor vizuale. Ca să înțelegem mai bine conexiunea cu teatrul ambiental (și, implicit, cu teatrul de animație performativ), este nevoie să ne îndreptăm atenția către felul în care a evoluat pictura în avangardă: de la pictura bidimensională, cuprinsă în rama sa tradițională (cadrul), la cea tridimensională (*assemblage*), scoasă din cadru, dar rămasă pe perete sau pedestal, la cea făcută în mediul înconjurător și care este inclusă în (este parte din)

¹⁷² Richard Schechner, *Environmental Theater*, Published by The Applause Acting Series, New York, London, extended edition 1994, pp. 60-61, trad. n.: „Some TPG experiments in participation have come from ideas first tried out by John Cage and later by Allan Kaprow. The impact of new music and Happenings on participatory theater cannot be overestimated. It was from the direction of music and painting that theater was revolutionized, and no one has had more effect than Cage and Kaprow. In 1966 Kaprow published an essay on the theory of Happenings”.

spațiu (ambient) – mediul în care este realizată pictura devine o extensie a acesteia. Din pictura de tip asamblaj s-a născut, în final, ideea de spațiu ambiental.

Allan Kaprow a fost printre cei care au adăugat din ce în ce mai multe elemente „mobile” lucrărilor lor și au oferit, astfel, spectatorului (devenit el însuși parte mobilă a acestora) posibilitatea de a participa într-un mod și mai activ: poate manipula (sau nu) toate aceste elemente sau doar pe unele dintre ele (anexa 17). În timp, această libertate oferită publicului a crescut interesul față de o asemenea experiență, astfel că artistul a ajuns să conceapă și anumite liste de responsabilități (*scores*) pentru audiență și, astfel, a luat naștere *happening*-ul: „A apărut la New York un nou, și în continuare esoteric, stil de spectacol. La prima vedere o încrucișare între o expoziție și o manifestare teatrală, acest eveniment a primit modesta și tachinatoarea denumire de *Happening*”¹⁷³.

În 1966, Susan Sontag, afirma: „*Happening*-urile: o artă a juxtapunerii radicale”¹⁷⁴ – ele se desfășurau în apartamente, în galerii de artă, în teatre mici sau în curțile oamenilor, pentru un public restrâns (30-100 de persoane, după cum apreciază Sontag). Așadar, spațiul creativ este unul neconvențional și neamenajat special pentru un eveniment artistic, în care decorul reprezintă tot ceea ce poate fi cuprins cu vederea, în care obiectele sunt printre cele mai diverse (găsite în mediu sau confecționate).

Cea mai pregnantă caracteristică a *Happening*-ului, așa cum afirmă Susan Sontag, este raportarea la spectator (relaționarea actor-spectator); evenimentele sunt menite să-i provoace și să-i abuzeze (spre exemplu: suportarea unor sunete obținute în urma bătăilor repetitive în canistrele de metal¹⁷⁵): să-i determine să co-existe într-o cameră mică și aglomerată sau să concureze pentru spațiu, pentru o amplasare mai aproape de centrul acțiunii din acel moment. *Happening*-ul nu caută să satisfacă focusul unic, postulat de teatrul clasic, ci să forțeze spectatorul să aleagă singur acțiunea la care dorește să ia parte sau să se concentreze doar pe un anumit aspect al evenimentului (Richard Schechner, *multi-focus*).

¹⁷³ Susan Sontag, *Împotriva interpretării*, traducerea Mircea Ivănescu, Editura Univers, București, 2000, p. 215

¹⁷⁴ Ibidem

¹⁷⁵ Idem, p. 163

Un alt aspect important și preluat de teatrul de animație performativ (dar și de teatrul ambiental) este relația spectacolului cu timpul. Durata imprezibilă, precum și *content*-ul fiecărui *Happening* sunt fundamentale pentru scopul său. În altă ordine de idei, *Happening*-ul nu folosește intriga (nu are povești), așadar, nici conflict – ceea ce ar atrage, implicit, un final (satisfacția suspansului); este construit în prezent, raportat la contextul dat și creat de cei care participă. Această libertate în raport cu timpul face din *happening* un produs deliberat perisabil: nu poate fi achiziționat, ci doar consumat în momentul în care se produce. Din acest motiv, a fost de multe ori comparat cu spectacolul de teatru – unicul mod în care îl poți „experimenta” este prin participarea directă.

Spațiul în care se construiește *Happening*-ul este ceea ce numim *mediu*, *ambient* sau *situ* (*site-specific*): un loc găsit, ales și utilizat așa cum a fost găsit (fără modificări majore) – acest aspect ne trimite cu gândul la teatrul ambiental și teatrul de animație performativ. Ceea ce diferă, în cazul *happening*-ului constă în faptul că mediul ales este, în general, unul abject, aglomerat, în care lipsește orice fel de ordine, construit din materiale degradante, primejdioase, compromise. Explicația se regăsește în ceea ce reprezentau *Happening*-urile, în motivul pentru care ele s-au manifestat: un protest împotriva conceptului și existenței unui muzeu de artă – ideea că scopul artei ar fi acela de a fi conservată, comercializată, de a satisface ego-ul unor colecționari de a fi proprietarii unei opere artistice, asemeni animării la vedere din teatrul de animație performativ. Obiectului inanimat devine *viu* în momentul în care mânuitorul îl animă și îi schimbă statutul sub privirea spectatorului – imediat ce momentul a trecut și contextul o cere, obiectul revine la stadiul inițial, dar fără să părăsească spațiul creativ, iar evenimentul (spectacolul) continuă (destructurarea personajului clasic). Asemeni *happening*-ului, un anume participant sau cineva care nu a luat parte la această experiență nu poate recrea, conserva, expune, „lua cu el acasă” acest moment (*fîința magică* a evenimentului în sine a lui Antonin Artaud). Emoțiile resimțite și gândurile născute în urma unui *happening* (precum și în urma participării la un spectacol de teatru de animație performativ) rămân în arsenalul afectiv individual, împărtășit doar de colectivul participant.

Propunem următoarea perspectivă comparativă, inspirată de ideile lui Allan Kaprow, regăsite în cele 11 puncte din eseuul său intitulat *How to Make a Happening*¹⁷⁶ (*Cum să faci un Happening*), cu scopul de a evidenția, pe de o parte, principalele diferențe între *performance* și spectacol de teatru, pe de altă parte, asemănările între *happening*-teatru ambiental-teatru de animație performativ:

versus	teatru – forme clasice	<i>happening</i>	teatru ambiental	teatru de animație performativ
spațiul	al personajelor, unic	nu poate exista într-un alt tip de spațiu decât cel în care a fost creat		
		al tuturor participanților, pot exista mai multe simultan		
timpul / durata	altul decât cel prezent, al personajelor / limitată	prezent / poate dura de la câteva minute la câteva săptămâni	nu există o constantă	prezent / nu există o constantă
stimuli	interiori: imaginația, textul scris, viziunea etc.	exteriori: ceea ce se petrece și se află în jurul tău, la un moment dat	atât exteriori, cât și interiori	cu precădere exteriori (mai concret, cei interiori sunt influențați de cei exteriori)
repetabilitatea	depinde de artiști și instituția producătoare	o singură dată	depinde de mediul în care a fost conceput	depinde de artiști, de public și, dacă este unul ambiental, și de mediu
publicul	separat de spațiul creativ, în general implicați pasiv	parte integrantă		

¹⁷⁶ *How to make a Happening (Cum să faci un Happening)*, al lui Allan Kaprow, lansat sub formă de album LP, în 1966, Published by Mass Art, Massachusetts, USA, sursa: <https://www.youtube.com/watch?v=8iCM-YIjyHE&t=61s>

- teatrul folosește un singur spațiu de manifestare, *happening*-ul nu este restricționat de această regulă;
- teatrul are un timp limitat de desfășurare, *happening*-ul poate dura de la câteva minute la câteva săptămâni;
- teatrul se folosește de imaginație, *happening*-ul, de lumea reală, de ceea ce se petrece și se află în jurul tău, la momentul dat;
- teatrul se bazează pe repetiții, *happening*-ul se petrece o singură dată și depinde, mai curând, de planificare decât de repetiții sau antrenament;
- teatrul este pentru spectatori, *happening*-ul este cu spectatori, ei constituie o parte integrantă a lui.

În cazul teatrului ambiental și al teatrului de animație performativ, relevante sunt aspectele legate de desfășurarea în aer liber sau în spațiile neconvenționale (*non-teatrale*), de caracterul participativ și de ideea de actor *non-matricial*.

Michael Kirby, în lucrarea sa, *Happenings*, face o distincție între actorul *matricial* și actorul *non-matricial*: el susține că actorul, în teatrul tradițional, este prins într-o matrice a spațiului, a timpului și a personajului, pe când în *happening*, actorul este non-matricial; se desfășoară ca el însuși, fără a încerca să devină un personaj, cu spațiul și timpul (altul decât cel prezent) propriu de desfășurare.

Această idee se aplică și în cazul teatrului de animație performativ, deși *happening*-ul merge mai departe și așează spectatorul pe aceeași treaptă cu *performer*-ul și invers – cu o singură diferență, care constă în faptul că unul s-a ocupat de pregătirea evenimentului și deține, cel puțin în fază inițială, conceptul lui, iar celălalt nu; uneori, *performer*-ul devine chiar echivalentul unei recuzite sau al unui element de decor, ceea ce se poate întâmpla și în cazul actorului de teatru de animație performativ, dacă o face, după cum am mai spus, la modul simbolic și / sau descriptiv, explicativ, exemplificativ. Așa cum o sugerează și numele, *happening*-urile sunt menite să creeze, în rândul audienței, conștiința caracterului *live* (*liveness* – cum îl numește Allan Kaprow) al evenimentului, să încurajeze publicul să

îmbrățișeze această idee de colaborare (confruntare, în cazul lui Antonin Artaud) actor-spectator, asemeni teatrului de animație performativ.

IV. 4. Cele șase axiome ale teatrului ambiental – perspective

Propunem să enumerăm cele șase axiome enunțate de Richard Schechner pentru teatrul ambiental, pentru a vedea în ce măsură se regăsesc sau sunt aplicabile în teatrul de animație performativ:

1. „Evenimentul teatral este un set de tranzacții interconectate”¹⁷⁷.

Richard Schechner identifică trei categorii de bază¹⁷⁸, de tranzacții interconectate, care stau la baza evenimentului teatral: între interpreți, între spectatori și între interpreți și spectatori, la care mai adaugă patru secundare: între elementele producției, între producție și interpreți, între producție și spectatori și între producția totală și spațiul (spațiile) în care se desfășoară. În viziunea lui, experiența teatrală este un *continuum* și nu poate fi una completă dacă toate elementele componente (inclusiv publicul) nu interacționează și nu colaborează, dacă nu există un schimb reciproc și continuu de informații și emoții: „Creația de care vorbesc eu nu se va întâmpla dacă un teritoriu aparține publicului și altul interpreților. Trebuie pus capăt împărțirii spațiului. Schimbul final dintre interpreți și public este schimbul de spațiu, spectatorii ca generatori de scenă și ca privitori de scenă. Lucrul acesta nu va da naștere la haos: pentru că regulile nu vor lipsi, doar că ele vor fi schimbate”¹⁷⁹. Această axiomă nu face altceva decât să detalieze principiul lui *a fi aici și acum* (dar al tuturor celor implicați, nu doar al *performer*-ului) pe care l-am dezbătut în referatele anterioare și care stă la baza *performance*-ului teatral și, deci, a teatrului de animație performativ.

¹⁷⁷ Richard Schechner, *Performance – Introducere și teorie*, traducerea Ioana Ieronim, Editura Unitext, București, 2009, p. 191

¹⁷⁸ Idem, pp. 194-196

¹⁷⁹ Idem, pp. 198-199

2. „Pentru *performance* se folosește spațiul în întregime”¹⁸⁰;
3. „Evenimentul teatral poate avea loc într-un spațiu complet transformat, sau într-un «spațiu găsit»”¹⁸¹.

Axioma 2 și axioma 3 sunt definitorii pentru teatrul ambiental, pentru că vorbesc despre modul în care este utilizat spațiul (dat sau găsit, dar utilizat ca atare, nu mascat prin butaforie sau cu delimitări convenționale între: public, actor, tehnic etc.) ca ambient și factor determinant pentru acțiune, ca parte integrantă din *performance*, ca un element al creației artistice. Dacă celelalte axiome pot fi regăsite și în alte forme de teatru, acestea două sunt specifice, cu precădere, teatrului ambiental – asta nu înseamnă că ele nu pot fi întâlnite și în spectacole care nu intră în această categorie, însă, dacă aceste două axiome lipsesc, *performance*-ul nu mai poate fi unul ambiental. În teatrul de animație performativ, în general, spațiul scenic nu este delimitat de cel al spectatorilor, este unul comun (acel „spațiu creativ” pe care l-am enunțat în prezenta lucrare).

4. „Focus flexibil și variabil”¹⁸².

Odată cu această axiomă, Richard Schechner teoretizează libertatea oferită spectatorului, permițându-i acestuia să aleagă, chiar și în cazul acțiunilor simultane, unde să-și îndrepte atenția (focusul), prin *multi-focus* și *focus local*, nefiind condiționat de alegerea făcută, în prealabil, de regizor (creator): „Marca teatrului tradițional este focusul unic [...] Teatrul ambiental nu elimină aceste practici, ele sunt utile. Dar a adăugat două feluri de focus, sau lipsă de focus [...] Asamblarea unei coerențe este lăsată în seama spectatorului. Regizorul organizează cu grijă simfonia evenimentelor, astfel încât să facă posibile diverse reacții. Scopul nu este nici anarhia, nici rigiditatea, ci extrema flexibilitate care prilejuiește combinații armonioase – un fel de caleidoscop intelectual-senzorial. Tehnicienii și interpreții controlează impactul senzorial (aspect la care se lucrează cu minuțiozitate), dar receptarea variatelor

¹⁸⁰ Idem, p. 199

¹⁸¹ Idem, p. 201

¹⁸² Idem, p. 209

combinații de elemente este lăsată publicului”¹⁸³. Aceste tehnici, dacă nu sunt folosite, nu înseamnă că spectacolul este mai puțin performativ, dar utilizarea lor (împreună sau separat) oferă un grad mai mare de autenticitate experienței la care spectatorul ia parte.

5. „Toate elementele producției își vorbesc propria limbă”¹⁸⁴.

Această axiomă este în mod deosebit relevantă pentru teatrul de animație performativ, pentru că ea așează actorul (mânuiitor) pe același nivel de importanță în comunicare cu celelalte elemente scenice. În capitolele anterioare am concluzionat, printre altele, faptul că, față de teatrul de animație clasic, în forma sa performativă, instrumentului principal de comunicare (obiectul animat) i se adaugă un altul, de o importanță egală: actorul. Axioma a cincea a lui Richard Schechner (pe care o reia și o aplică și în teoria dedicată *performance-ului teatral*) întărește propria noastră convingere că nu putem vorbi despre performativitate, dacă tot ceea ce este în spațiul creativ (care are valoare de semn) nu este utilizat ca atare, ca ceea ce este, cu proprietățile și caracteristicile proprii (spre exemplu: actorul este o persoană, nu un personaj – nu se va preface că este altcineva decât propria persoană; obiectul, dacă nu este animat, este obiect, nu personaj, deci poate fi lăsat în scenă, la vedere, nu este obligatoriu să dispară în culise, după ce și-a terminat acțiunea): „De ce să fie interpretul mai important decât celelalte elemente ale producției? Pentru că el / ea este uman? Dar celelalte elemente au fost făcute de oameni și sunt acționate de ei [...] Fie tot *performance-ul*, fie doar porțiuni din acesta se pot organiza astfel încât elementele producției să funcționeze „operatic”, reunindu-se pentru a produce o operă de artă unitară. Când se întâmplă asta, piramida elementelor care se sprijină între ele pot să înalțe pe interpreți la o adevărată culme. Dar alteori interpreții rămân la baza piramidei; și sunt momente când nu există nici o piramidă, ci elemente distincte și uneori contradictorii”¹⁸⁵.

În acest context putem avea înțelegerea următoarelor aspecte: pe de o parte, faptul că în teatrul de animație performativ există două mijloace principale de comunicare: – obiectul și corpul actorului – în care modalitățile principale de expresie sunt animarea și mișcarea,

¹⁸³ Idem, pp. 209-210

¹⁸⁴ Idem, p. 212

¹⁸⁵ Idem, pp. 211-212

realizate prin stilizare, esențializare și hiperbolizare, cu scopul de a sugera realitatea; pe de altă parte, faptul că actorul nu este o reflectare a realității, ci o realitate în sine, în aceeași măsură în care obiectul nu este (în mod obligatoriu) un personaj, ci un semn teatral / scenic; în cele din urmă, faptul că relația mânuitor-obiect animat stă sub semnul interdependenței și al influențelor reciproce și nu sub cel al convenției clasice – ea este, întotdeauna, ancorată în realitatea comună.

6. „Textul nu trebuie să fie nici punctul de pornire, nici scopul «producției». Textul verbal poate să nu existe deloc”¹⁸⁶.

Această ultimă axiomă, este, în fapt, o trăsătură generală pentru teatrul de avangardă și un principiu fundamental al teatrului de animație, fie el performativ sau nu. Explicațiile lui Richard Schechner, deși destinate teoriei teatrului ambiental, dar valabile și pentru teatrul de animație performativ, după cum am expus în referatele anterioare, vorbesc de la sine: „În teatrul tradițional schimbările [asupra textului, scenariului – n. n.] se limitează la ajustări minore, sau poate fi vorba de re-scrieri ale autorului. În teatrul ambiental s-ar putea să nu existe un autor principal, sau textele sunt colaje din clasici, sau mixaj din mai multe surse și perioade. În asemenea situații „schimbarea” nu definește exact ceea ce se întâmplă [...] În teatrul ambiental [ca și în teatrul de animație performativ – n. n.] piesa nu primează în mod inevitabil, nu există un original, iar cei care fac producția sunt arbitrii ultimi”¹⁸⁷.

Observăm, așadar, că diferențele (minore) dintre teatrul ambiental și teatrul de animație performativ sunt, mai degrabă, diferențe de formă; că teatrul ambiental este, într-adevăr, mai curând, o practică artistică, „o mișcare teoretică modernă”, decât un gen de spectacol. Nu are o formă predefinită, concretă, exactă. Atât *performance*-ul teatral, cât și teatrul ambiental s-au concretizat în același context artistic, al eliberării de amplasarea convențională a artiștilor pe scenă, de convenția celui de-al patrulea *perete*, de psihologizarea personajelor, a firului narativ logic și a supremației textului, în căutarea unei arte a prezentului (*aici și acum*), a unei experiențe comune (artiști, public) și autentice: subiectul spectacolului are legătură cu mine – *performer*-ul, iar eu, în calitate de *performer*, am o atitudine proprie față de subiect, pe care o

¹⁸⁶ Idem, p. 213

¹⁸⁷ Idem, pp. 215-216

manifest conform propriei personalități, în fața unor oameni care au și ei, la rândul lor, o opinie (aceeași sau diferită) față de subiect și pe care îi invit să și-o împărtășească și să ia parte (alături de mine) la această experiență creată împreună, în timp real.

Intenția noastră nu este de a postula o normă, ci de a identifica (dacă există) acei termeni care descriu o formă artistică deja existentă, dar nerecunoscută (încă), la nivel teoretic – teatrul de animație performativ. Preocuparea noastră se explică prin faptul că recunoașterea unui fenomen îi oferă acestuia legitimitate, vizibilitate și, poate, o putere mai mare de înțelegere a sa.

Dacă trebuie să concluzionăm cele scrise în lucrarea de față, am spune că teatrul de animație performativ se suprapune cu teatrul ambiental la nivel de idee și că formele rezultate țin de estetica și / sau stilul în care artistul alege să funcționeze / creeze. Pe de altă parte, alegerea artistului nu ține cont (și nici nu ar trebui să o facă, în opinia noastră) de încadrări teoretice, ci de necesitate; în opinia noastră, singura întrebare la care artistul ar trebui să-și răspundă în momentul în care face o alegere este: *Ce instrument(e) de limbaj servește (servesc) mai bine ideii pe care vreau să o comunic și dacă acesta (acestea) „traduce” („traduc”) intenția mea mai degrabă decât altul (altele)?* Dacă rezultatul este unul satisfăcător sau nu, constituie un alt subiect, care ține de o analiză meticuloasă și din mai multe perspective, a spectatorului și a calităților sale de receptor-emițător, este unul necesar, dar care nu face obiectul cercetării noastre.

La un alt nivel de analiză, dacă ar fi să trasăm câțiva parametri în care teatrul de animație performativ și-ar putea defini existența, în urma prezentei cercetări doctorale, aceștia ar constitui o sumă de elemente primare, un punct de plecare și în nici un caz un inventar exhaustiv (nici nu credem că este posibil). Le vom nota cu cifre arabe nu pentru prioritizarea lor, ci din motive tehnice, care țin de analizele noastre viitoare, cu privire la spectacolele pe care le vom utiliza drept studii de caz, pentru a verifica aplicabilitatea teoriilor expuse:

1. Există întotdeauna cel puțin două instrumente de comunicare, de importanță egală: *performer*-ul și obiectul animat (sau inanimat – el poate exista în spațiul creativ și fără să fie animat, dacă la momentul respectiv acțiunea cere acest fapt, după cum am elaborat în capitolele anterioare).

2. Există întotdeauna cel puțin două modalități principale de comunicare: mișcarea (în cazul *performer*-ului) și animarea (în cazul obiectelor).

3. Firul narativ logic – o poveste, cu început, cuprins și final – nu reprezintă o condiție; în locul lui se poate folosi (și este, în general, utilizată) acțiunea, secvențele (fragmentele) narrative, cu scopul de a exemplifica o situație și de a sublinia părerea / atitudinea față de aceasta și nu de a urmări evoluția ei.

4. Personajul, în sens canonic, cu o evoluție delimitată în timp și spațiu (de la punctul A la punctul B, printr-un conflict C), nu există decât în momentele în care *performer*-ul utilizează această formă pentru a exemplifica / explica o părere / atitudine față de un subiect și o face în mod deliberat și declarat, în care personajul devine, mai degrabă, un instrument folosit, la un moment dat, în timpul *performance*-ului și nu o prezență predominantă a întregului spectacol. În schimbul personajului există *performer*-ul și obiectul animat, întotdeauna împreună, din motive evidente: pe de o parte, dacă există doar obiectul animat, fără *performer* (în sensul că *performer*-ul nu este vizibil, spre exemplu: mânuiește din spatele unui element de decor), atunci teatrul de animație pierde calificativul „performativ”; pe de altă parte, dacă *performer*-ul este prezent, dar obiectul animat nu, atunci, *performance*-ul nu este unul de teatru de animație.

5. Spațiul *performance*-ului nu este, în mod obligatoriu, unul delimitat de cel tehnic și / sau de spațiul spectatorilor. Drept urmare, nici unghiul (unghiurile) din care se privește acțiunea¹⁸⁸ nu este unul controlat, impus de tipul de amplasament convențional, ci unul condiționat de alegerea celui care privește; totul este la vedere și face parte din spectacol.

6. Acțiunile *performer*-ului se desfășoară la momentul prezent, în timp real, în spațiul ales și în raport cu propria persoană. De exemplu: dacă spațiul ales este un bar, *performer*-ul nu se preface că este un servitor, la Curtea lui Ștefan cel Mare – dacă are nevoie de această situație, o creează în timpul *performance*-ului, cu instrumentele pe care le are la dispoziție, în văzul tuturor participanților, declarat; el exemplifică (expune, prezintă) această situație, dar nu o „joacă” (prezintă) ca și cum ar fi reală; iar reacțiile

¹⁸⁸ „acțiunea” la modul general pentru că pot exista și acțiuni simultane, după cum am observat pe parcursul cercetării noastre.

sale nu sunt construite în urma unor stimuli imaginari (exteriori sau interiori), ci drept rezultat al interacțiunii cu elementele existente în spațiu; pot exista acțiuni simultane, în care focusul este flexibil și variabil (în funcție de alegerile făcute de privitor).

7. Obiectul animat poate exista în spațiu, ca simplu obiect, și în momentele în care nu este animat – nu este nevoie ca el să dispară și să (re)apară ori de câte ori cere acțiunea, pentru a crea iluzia că este o ființă, cu existență proprie, independentă de cel care o mănuieste (vechea convenție); statutul lui se schimbă, în mod evident (și vizibil), în momentul în care este mănuit – ceea ce ne trimite cu gândul la teatrul de obiecte, unde este valorificat întocmai lucrul fizic netransformat (inanimat) – fie în sine (pentru a-i descoperi proprietățile intrinsece / fizice), fie pentru a-l utiliza ca personaj / simbol într-o poveste / situație.

8. Publicul nu este un simplu privitor, este participant, parte integrantă din *performance*.

Asupra acestor repere vom reveni, pe parcursul celei de a doua părți a lucrării noastre, în studiile de caz. În urma observațiilor asupra spectacolelor analizate, precum și a practicii personale, vom relua cele opt puncte identificate în analiza de față și le vom enunța în capitolul final.

V.

STUDII.

REALITĂȚI SPECTACULARE

Fiecare dintre studiile de caz, ce urmează a fi analizate în lucrarea de față, reprezintă diferite expresii artistice (fie ale teatrului de animație contemporan, fie ale *performance-ului* teatral), care fie conțin elemente performative de teatru de animație (cum ar fi animarea parțială din *performance-ul Flux*), fie sunt expresii de teatru de animație performativ (în întregime lor, spre exemplu: *La Fin des Terres*).

Înainte de a începe analiza propriu-zisă a studiilor de caz, dorim să menționăm faptul că, în opinia noastră, și animația virtuală, în contextul scenic, poate fi considerată o modalitate de expresie a teatrului de animație performativ. Suntem de părere că aceasta reprezintă o categorie aparte a „obiectelor” animate (în calitatea lor de obiecte virtuale); imaginea digitală, din perspectiva teatrului de animație (utilizată într-un spectacol de teatru), poate fi privită ca un obiect virtual – care implică, într-adevăr, tehnici de control foarte diferite de mânăuirea prin contact direct (din teatrul de animație), dar care funcționează după aceleași reguli și principii de construcție a limbajului artistic, în sens păpușăresc. Însă, având în vedere faptul că această afirmație ar putea fi generatoare de polemici, iar argumentarea (și validarea) ei ar fi posibilă doar printr-un studiu aprofundat, precum și faptul că subiectul nu constituie obiectivul principal al lucrării noastre doctorale, ci doar unul dintre exemplele de practică de teatru de animație performativ, dorim să atragem atenția doar asupra necesității unei astfel de cercetări și să subliniem perspectiva din care poate fi privit, spre exemplu, *performance-ul Best Before*, în regia lui Helgard Haug și Stefan Kaegi, produs de Compania *Rimini Protokoll*, 2010, Berlin, Germania (inclusă în lista de la anexa 80).

În ceea ce privește studiile de caz selectate, atenția noastră se va îndrepta către calitățile fizice ale elementelor de limbaj și calitatea de obiect a imaginii digitale, statutul social al actorului (sintagmă utilizată de către Hans-Thies Lehmann), sau condiția utilitară a obiectului

fizic (dar nu numai), ca surse creative ale *performance*-ului sau momentului performativ aflat în analiză:

- *La Fin des Terres*, în regia lui Philippe Genty și Mary Underwood, produs de Compania *Philippe Genty*, 2005, *Théâtre National de Chaillot*, Paris, Franța;
- *Daylight Project 2018*, rezidență artistică internațională, în domeniul artelor performative, organizată de *Teatro Taborda*, *Teatro Da Garagem*, Lisabona, Portugalia.

Documentarea asupra acestor studii de caz se bazează, în principal, pe:

- spectacole vizionate;
- experiența personală din cadrul rezidenței artistice *Daylight*, la care am participat în vara anului 2018;
- notițele (observațiile) personale, precum și dialogurile directe cu *leadear-ii workshop*-urilor, din perioada proiectului de rezidență sau cu membrii echipei *Teatro Da Garagem*;
- corespondența electronică cu anumiți artiști (fie dintre cei cunoscuți în Lisabona, alții decât cei alături de care am lucrat, fie dintre creatorii spectacolelor pe care le aducem în discuție);
- filmări, furnizate fie de către artiștii care au creat spectacolele respective, fie de către directorii / *manager-ii* instituțiilor / companiilor producătoare.

Teatrul de animație, în special în perioada secolului al XX – lea și continuând cu secolul al XXI – lea, a fost (și este) teoretizat (și practicat) în moduri diverse și numeroase (anexa 80, o listă de *performance*-uri și experimente artistice vizionate, care se apropie de conceptul de *teatru de animație performativ*), astfel încât, o linie clară între tehnici, stiluri și forme devine din ce în ce mai greu de trasat. Expresiile artistice, ce urmează a fi cercetate, își propun să identifice, să înțeleagă și să analizeze practicile și tehnicile performative de teatru de animație prezente în fiecare studiu de caz în parte și dezvoltate în prima parte a lucrării doctorale: atât în ceea ce privește actorul, cât și în ceea ce privește obiectul.

În aceste studii, aşadar, vom analiza practici curente ale unora dintre cei mai cunoscuți artiști ai teatrului de animație performativ din spațiul european, modul în care aspectele performative teoretizate în prima parte a cercetării noastre funcționează ca mecanisme creative. Ne vom îndrepta atenția către aspectele care privesc relația actor / *performer*-spectator, pe de o parte, și actor-obiect animat / celelalte elemente scenice, pe de altă parte, din timpul *performance*-ului.

Premisa noastră este aceea că relația actor-obiect-public-*performance*, „producerea de prezență” funcționează sub o altă convenție artistică, a unei realități comune, în care ideea de personaj (în sens canonic) este transformată în cea de *performer*: „*Performance*-ul, în sensul cuprinzător al termenului, a fost definit foarte precis ca «estetică integratoare a viului». În centrul modului de a proceda specific *performance*-ului (din care nu fac parte numai forme artistice) se situează «producerea de prezență» (Gumbrecht), intensitatea unei comunicări «face to face», care nu poate fi înlocuită nici de cele mai avansate procese de comunicare mijlocite de vreo interfață [...] în noul teatru, practica reprezentății își revendică ea însăși o «valabilitate» estetică ce nu a mai existat niciodată înainte: dreptul la afirmarea, prin *performance*, a unei realități fără justificarea ei în ceea ce ar fi de reprezentat”¹⁸⁹. Aşadar, vom identifica și enunța aceste tehnici performative ca parte integrantă a unor producții în care prezența interpreților (*liveness*) alături de obiecte, „bagajul” de experiențe al spectatorilor și memoria culturală reprezintă ceea ce în teatrul clasic numim „narațiune”.

Alegem studiul de caz ca metodă de cercetare, în cea de a doua parte a lucrării, ca o manieră de a testa propriile reflecții în ceea ce privește forma performativă a teatrului de animație contemporan. Din perspectiva personală (cea de practician: păpușar, actor / *performer*, producător, asistent universitar și student), prezenta cercetare provine din dorința de a înțelege și documenta modelele contemporane de practică artistică și nu de a le postula ca normă. Ne preocupă lipsa de analiză academică, de documentare științifică și de analiză a creației artistice a teatrului de animație contemporan, în special, din perspectiva evoluției practicilor, pe măsură ce ele sunt utilizate tot mai des în cadrul *workshop*-urilor și al rezidențelor artistice dedicate artei contemporane, fiind testate și preluate de către artiști din toate domeniile, nu doar de către păpușari. În acest sens, am inclus în studiile de caz selectate,

¹⁸⁹ Hans-Thies Lehmann, op. cit., p. 188

o experiență personală, din cadrul rezidenței artistice internaționale *Daylight Project*, dedicată artelor performative, la care am participat în vara anului 2018, în Lisabona, Portugalia, organizată de *Teatro da Garagem*.

În opinia noastră, în arta contemporană, laboratoarele de lucru reprezintă un factor important în formarea profesională, alături de cea academică. Procesul creativ din cadrul atelierelor se concentrează pe / sau în jurul nevoilor unei producții (și / sau a unor practici artistice) specifice, fără a lua în considerare analiza acelor tehnici (cel puțin nu ca pe o prioritate) și / sau felul în care acestea influențează estetica *performance*-ului rezultat. Astfel de „întâlniri” sunt necesare, în opinia noastră, în pregătirea profesională a artiștilor păpușari, pentru că oferă oportunitatea accesării sau dezvoltării unor tehnici și / sau teorii noi, ca rezultat al practicilor artistice experimentate, ca răspuns la întrebările ridicate asupra aspectelor specifice artei performative, întâlnite în activitatea interdisciplinară.

Așa cum vom exemplifica în paginile următoare, spectacolul de teatru de animație performativ îmbină prezența *performer*-ului-om cu cea a *performer*-ul-obiect (sau a obiectului inanimat) și include vizibilitatea permanentă a actorului păpușar, în care acesta poate fi:

- vizibil, dar nu ca personaj, ci în calitatea sa de *persona* (termen cărui îi acordăm sensul de „statut social”)
- vizibil ca personaj;
- vizibil și în interacțiune cu obiectul animat;
- vizibil și în interacțiune cu *performer*-ul-obiect.

Astfel de *performance*-uri, precum și problematicile antrenamentului interdisciplinar nu sunt regăsite doar în teatrul de animație, ci și în activitatea a numeroși practicieni ai teatrului

vizual (fizic, despre care am scris în introducerea acestei lucrări) și companii precum: Robert Wilson, *Complicite*¹⁹⁰, *Théâtre du Soleil* etc.

Ceea ce vom sublinia, prin spectacolele analizate și prin expunerea experienței personale, din cadrul rezidenței artistice menționate, este că „producerea de prezență”, atât prin intermediul actorului-*viu*, cât și prin cel al obiectului, reprezintă un element fundamental în abordarea performativă a teatrului de animație. Această prezență devine un instrument intrinsec, prin însuși actul de a *performa* (actorul) și a fi *performat* (obiectul); generează un vocabular specific spectacolului creat, care este tradus de public prin mișcare, text, emoție, relaționare și realitate comună.

Dorim, de asemenea, să amintim de faptul că schimbarea de poziție (convenție, perspectivă) poate fi înțeleasă, în decursul istoric, prin îndreptarea atenției asupra experimentelor care au condus la dezvoltarea practicilor contemporane, dintre care amintim, în mod special, de prezența vizibilă a mânuitorului, alături de obiectul animat – enunțată în prima parte a lucrării.

Această epocă, a experimentului, inițiată de artiști din numeroase alte domenii, și în perioade diferite, a fost îmbrățișată și de către artiști din domeniul teatrului de animație, conducând către transformări semnificative în ceea ce privește forma – în cazul nostru, către teatrul de animație performativ:

- vizibilitatea subiectului care performează;

¹⁹⁰ Companie de teatru britanică, fondată în 1983, de către Simon McBurney, Annabel Arden și Marcello Magni. Numele original a fost *Théâtre de Complicite*. Compania are sediul în Londra, iar activitatea ei a fost influențată de Jacques Lecoq. Prima lor producție a fost în 1983. Începând cu 1985, când au câștigat premiul *Perrier Comedy*, la Festivalul *Fringe* din Edinburgh, spectacolele lor au fost difuzate în direct în întreaga lume (2010), au atins peste 120 de locații în 34 de țări și au câștigat numeroase premii. Producțiile lor utilizează adesea tehnologia, au un puternic caracter experimental, iar conștiința prezenței publicului, puterea comunicativă a spațiului, a imaginii și a corpului sunt esențiale în procesul creativ.

- revenirea la forme ritualice ale teatrului¹⁹¹;
- jocul (în sensul de reinterpretare a raportului și a formelor) cu elemente de dramă, în special cu timpul, spațiul și cu personajele, care au fost supuse adaptării la limbajul păpușăresc;
- înțelesul extins al cuvântului „păpușărie”, care acoperă acum toate tipurile de (re)prezentări impersonale, folosind, de exemplu, obiecte, materii prime;
- manifestarea teatrului de animație ca formă performativă;
- utilizarea prezenței ca tehnică performativă a teatrului de animație, în care actorul păpușar nu este doar vizibil, dar și mânuiește și performează alături de obiect;
- abordarea situațiilor scenice și a elementelor constitutive de la exterior spre interior (depsihologizare, contextualizare și autenticitate).

Deși prezența vizibilă a actorului, alături de păpușă (obiect) se regăsește și în tradiția populară – cum este, de exemplu, cazul ventrilocului – această practică nu era una comună până la jumătatea secolului al XX – lea, când a devenit una globală (universală), după cum am menționat în prima parte a lucrării de față.

De-a lungul secolului al XX – lea, multe companii din Europa (dar nu numai¹⁹²) au experimentat mijloacele de expresie specifice păpușărești, conducând către un teatru fizic, al obiectelor și al prezenței performative. Astfel, dorim să menționăm cele trei companii europene de teatru de animație (și artiștii lor) care, în opinia noastră, au avut un rol esențial în acest sens:

¹⁹¹ Pentru o viziune generală asupra a ceea ce presupune ideea de teatru ritualic, în *performance* (în orice formă a sa), apropiată de perspectiva noastră, pe care o vom exemplifica în prezentele studii de caz: Richard Schechner, *Performance — introducere și teorie*, traducerea Ioana Ieronim, Editura Unitext, București, 2009.

¹⁹² Un rol important, în special pentru practicienii din perioada de după cel de-al doilea război mondial, l-a avut forma de teatru de păpuși japonez *Bunraku*, în care o singură păpușă este mânuită de trei actori, însoțiți, în mod vizibil, de prezența unui narator / cântăreț (*tayu*) care realizează vocile tuturor personajelor și narează acțiunea, și de un *samisen*, care oferă acompaniamentul muzical.

- *State Central Puppet Theatre*, din Moscova, înființat de Serghei Obraztsov, în anul 1931. S. Obraztsov a cercetat (explorat) limitele teatrului de păpuși pe mână și a folosit părți ale corpului uman drept păpuși sau componente ale corpului păpușilor, în spectacolele sale de cabaret;

- *Les marionettes Yves Joly*, înființat de actorul de cabaret Yves Joly, după cel de-al doilea Război Mondial. Ca și Serghei Obraztsov, acesta a folosit mâinile drept personaje, dar, în plus, a utilizat și o gamă largă de obiecte și materii prime pentru a crea și, deopotrivă, sparge, iluziile (atât din viață, cât și de pe scenă);

- compania cehoslovacă *DRAK*¹⁹³, înființată în anul 1958, a contribuit la popularizarea fenomenului de animare la vedere, a relevat (dezvăluit) procesul creativ al teatrului de animație, prin expunerea procesului de mânăuire: în spectacol, interpreții sunt, în același timp, și mânăuitori, dar și actori-*vii* sau naratori.

Aceste trei practici experimentale: utilizarea părților corporale ca elemente constituente ale „păpușii”, a obiectelor și materialelor (materiiilor prime) ca actori, precum și îmbinarea prezenței umane cu și într-o lume înconjurată de obiecte, stau la baza activității companiei lui Philippe Genty (explorarea prezenței actor-obiect-material) și se regăsesc în experiența personală din cadrul *Daylight Project 2018* – aspecte pe care le vom sublinia în următoarele studii de caz.

¹⁹³ <http://www.draktheatre.cz/history>, accesat la 29 august 2018.

V. 1. *La Fin des Terres (Capătul Pământului)*

spectacol de teatru de animație performativ

Compania Philippe Genty

regia: Philippe Genty și Mary Underwood

Franța, 2005

La Fin des Terres, în regia lui Philippe Genty și Mary Underwood, produs de Compania *Philippe Genty*, a avut premiera în anul 2005, la *Théâtre National de Chaillot*, Paris, Franța. Un spectacol de teatru de animație performativ, din perspectiva noastră și – după cum vom încerca să argumentăm în prezentul studiu de caz – care îmbină elemente de teatru vizual, fizic, dans, *performance*, suprarealism, circ, pantomimă și păpușărie. „Un teatru în care magia și iluzia există pentru a fisura raționalul și a pătrunde în universul subconștient, lăsând spectatorul să extindă imaginile care îi sunt propuse conform propriilor oglindiri”¹⁹⁴, așa cum îl descrie Philippe Genty.

Artistul Philippe Genty

Așadar, în urma documentării asupra subiectului, am constatat că despre experiența personală a lui Philippe Genty (sau cel puțin, ideea centrală), în domeniul artistic, s-a scris în diverse lucrări și articole de specialitate, interviuri, existând chiar și o autobiografie – *Paysages intérieurs*, publicată în 2013. În schimb, istoria personală a lui Mary Underwood este în mod considerabil mai puțin analizată și accesibilă. Cu toate acestea, formarea și experiența acesteia a reprezentat o contribuție semnificativă în estetica spectacolului *La Fin des Terres*. În altă ordine de idei, estetica spectacolului, îmbinarea de forme și tehnici artistice, care îi definesc latura (calitatea) performativă de teatru de animație, se datorează atât experiențelor artistice individuale, cât și preocupărilor și stilurilor complementare ale celor doi artiști.

¹⁹⁴ <https://www.sophiecoefficient.fr/philippe-genty>, accesat la 29 august 2018.

Philippe Genty a avut parte de două evenimente traumatizante în tinerețe: tatăl său a murit într-un accident de schi, pe când Philippe Genty avea șase ani, iar casa familiei sale, din Munții *Savoy*, a fost arsă de naziști¹⁹⁵. La vârsta de treisprezece ani, Philippe Genty a primit cadou prima sa marionetă. Considerat a fi un copil antisocial, el a folosit păpușa ca pe un element intermediar prin care să comunice cu ceilalți, dar și pentru a-i face pe oameni să râdă. A fost exmatriculat de la numeroase internate școlare din Franța, din diferite orașe, iar, în cele din urmă, s-a mutat la Paris, unde a absolvit grafica, în anul 1957, la *Școala de Arte Grafice*¹⁹⁶. La începutul anilor '60, Philippe Genty, așa cum consemnează el în autobiografie, împreună cu prietenul său, Serge George decid să plece într-o călătorie în jurul lumii. În Japonia, Serge George este înlocuit de către Michiko Tagawa, iar începând din Panama, celor doi li se alătură și Yves Brunier. Deoarece aveau nevoie de suport financiar pentru proiectul lor, hotărâsc să realizeze un spectacol de păpuși, pentru a-și putea acoperi cheltuielile de deplasare și i-au convins pe cei de la *UNESCO*¹⁹⁷ să le finanțeze producția unui film despre teatrul de păpuși în jurul lumii.

În supranumita *L'Expédition Alexandre (Expediția lui Alexandre)*¹⁹⁸, Philippe Genty și însoțitorul său au călătorit cu mașina, timp de patru ani, prin patruzeci și șapte de țări, jucând cu o marionetă cu sfori, pe care o numește Alexandre, filmând munca a numeroase teatre de

¹⁹⁵ În spectacolele lui Philippe Genty există, adesea, case arzând sau care dispar, așa cum este cazul *La Fin des Terres*, în care casele mici, din carton, sunt „înghițite” de „flăcările” din podea (anexa 53 b).

¹⁹⁶ sursa: http://moscow.ru/en/government/lifein_moscow/news/index.php?ppp=111&id4=1002493, accesat la 7 august 2018

¹⁹⁷ Conform finanțărilor acordate de *UNESCO*, așa cum apar ele în broșurile de publicitate sau în diverse articole de pe internet, documentarul se află în catalogul de filme publicat de *UNESCO* în 1992, Paris.

¹⁹⁸ Mai multe detalii despre această călătorie pot fi găsite în Philippe Genty, *Paysages intérieurs*, Editeur Actes Sud, Paris, 2013

păpuși locale. Materialul acesta a fost folosit pentru a crea filmul documentar *Blue like an Orange*, care a fost proiectat la Paris în anul 1967¹⁹⁹.

Mary Underwood

Ea și-a început studiile de dans clasic la vârsta de nouă ani, într-un mic sat din Marea Britanie. Inițial, a urmat cursurile de balet clasic și de *cecchetti*. A mai studiat, apoi, dans modern, step, jazz, dans contemporan și *folk*, inclusiv dansul popular scoțian, american sau dansuri de societate și a urmat, timp de doi ani, cursurile *Școlii de Dans Bristol*²⁰⁰. S-a mutat, apoi în Londra, unde a studiat dansul contemporan cu Hilde Holger²⁰¹ și a luat lecții de dans la Compania *Harlequin Ballet*²⁰².

În biografia de pe *site-ul* dedicat comemorării artistei Hilde Holger, aceasta este descrisă ca fiind „un exponent al dansului expresionist”. Cariera ei a început la o vârstă fragedă, în Viena – născută într-o familie de evrei, și-a pus bazele primelor sale companii, printre care și un grup de dans pentru copii. În anul 1926, Hilde Holger a întemeiat *The New School for Movement Arts*.

Pe perioada ocupației naziste din Austria, începând cu 1938, munca ei a fost interzisă. În anul următor, Hilde Holger a fugit în India, unde și-a reluat cariera în dans și arte conexe, în mare parte, în calitate de profesor. În perioada șederii ei în India s-a căsătorit, dar, în 1948,

¹⁹⁹ În catalogul din 1992 de filme *UNESCO*, documentarul este datat cu anul 1966, dar nu apar detalii care să ne indice dacă acesta este anul producției sau anul premierei.

²⁰⁰ Mai multe informații privind această instituție pot fi găsite pe *site-ul* lor oficial: <http://www.thebristolschoolofdancing.co.uk>, accesat la 3 octombrie 2018

²⁰¹ Hilde Holger și-a înființat propria școală de dans contemporan în Londra, între 1948 – 1951. O scurtă istorie despre cariera sa poate fi găsită pe un *site web*, dedicat muncii sale: www.hildeholger.com, accesat la 3 octombrie 2018.

²⁰² Compania a fost înființată de către Jon Gregory, în anul 1959. Mai multe informații despre companie și activitatea ei pot fi regăsite în articolul publicat de revista „The independent”, pentru comemorarea lui Jon Gregory, *Obituary: Jon Gregory*, 31 Octombrie 1966, care se găsește *online*: <https://www.independent.co.uk/news/obituaries/obituary-john-gregory-1361058.html>, accesat la 3 octombrie 2018

familia s-a mutat în Anglia, pentru a scăpa violențelor provocate de sectarism. Conform biografiei²⁰³ sale, fiecare schimbare a locației a însemnat, pentru artistă, și o schimbare în cariera sa: dansator și coregraf în Viena, profesor de dans în India, pedagog și mentor pentru diverși artiști în devenire, în Londra.

Am realizat această scurtă introducere a Hildei Holger datorită influenței pe care stilul și metoda ei de lucru au avut-o asupra lui Mary Underwood – Hilde Holger folosea obiecte, măști, costume și materiale²⁰⁴. Așadar, după perioada în care a lucrat cu Hilde Holger, Mary Underwood a părăsit Londra la vârsta de nouăsprezece ani, pentru a pleca într-un tur al Europei, prin intermediul mai multor companii, sfârșind prin a-și înființa una proprie, alături de un alt dansator de la Școala de Balet *Rambert*. În acest turneu, însă, l-a cunoscut pe Philippe Genty. Într-o scurtă biografie de-a sa, realizată de către *Institut International de la Marionette*, Charleville-Mézières (Franța), este menționat faptul că Mary Underwood l-a descoperit pe Philippe Genty în 1967, „total încurcat, încercând să coordoneze niște mișcări”, așa că i-a acordat „câteva sugestii și a fost cooptată în lucrul cu arhitectura corpului”²⁰⁵. Această viziune a sa, asupra corpului ca arhitectură-vie, a fost influențată de practica dansului (tehnică, metodă, stil) sub îndrumarea Hildei Holger.

Deși contribuțiile lui Underwood, din perioada de început a colaborării sale cu Philippe Genty, sunt minore, odată cu producția spectacolului *Désirs Parade (Parada Dorințelor)*, 1986), modul său de a explora expresia corporală, în raport cu obiectul și materialul, se reflectă, tot mai mult, în estetica spectacolului – așa cum este și cazul *La Fin des Terres*, pe care îl vom analiza în continuare. Așadar, stilul, estetica și tehnicile folosite de către Mary Underwood, în ceea ce privește relația dintre corpul *performer*-ului și obiect, în teatrul de animație, se datorează nu doar colaborării cu Philippe Genty, dar și (în special) practicii cu Hilde Holger și a concepției sale asupra „dansului ca teatru total”.

²⁰³ sursa: <http://hildeholger.com/biography/>, accesat la 3 octombrie 2018

²⁰⁴ Ibidem

²⁰⁵ Pentru versiunea lui Philippe Genty în ceea ce privește modul în care s-au întâlnit, vezi: Philippe Genty, op. cit., p. 74

Compania Philippe Genty

A fost înființată în anul 1968, de către regizorul și păpușarul francez Philippe Genty și coreografa Mary Underwood. Inițial, a funcționat ca o companie de teatru de păpuși, dar, în timp, abordarea artistică s-a modificat, astfel încât astăzi, încadrarea activității lor într-o anumită categorie specifică poate reprezenta o provocare dificil de îndeplinit. Cunoscută la nivel european, compania este, adeseori, asociată (printre criticii, teoreticienii sau producătorii de teatru) cu teatrul vizual (spre exemplu, anexele 18. a. și b.).

În opinia noastră, unele (sau majoritatea) dintre ultimele lor producții pot fi privite din perspectiva teatrului de animație performativ, așa cum vom încerca să argumentăm în cazul *performance*-ului *La Fin des Terres*. Munca lor a fost marcată de (și poate fi descrisă și ca) teatru interdisciplinar sau teatru-dans. În istoria companiei pot fi identificate două etape estetice, din punctul nostru de vedere:

- perioada de început: cabarete, divertisment de familie și emisiuni TV pentru copii;
- ultimii treizeci de ani: utilizează *performer*-i *vii*, păpuși, obiecte și materiale, aplicând o varietate de tehnici teatrale (despre care vom enunța mai târziu, în prezentul studiu de caz), din domenii diferite, precum: animație, teatru-*viu*, coreografie, magie, clownerie, și *performance*; mânuirea, interpretarea, dansul – instrumentele de limbaj artistic sunt îmbinate cu un stil suprarrealist pentru a crea spectacole fantastice non-lineare (fragmentate, de natură performativă).

În pofida bogatei activități din spațiul artistic european și al renumelui internațional există o anumită discrepanță în câmpul lucrărilor (studiilor) științifice, cu privire la producțiile lor. Philippe Genty este inclus în *Encyclopédie Mondiale des Arts de la Marionnette* (*Enciclopedia Mondială a Teatrului de Animație*, 2009) și citat în mai multe scrieri științifice, în timp ce despre Mary Underwood nu am găsit nicio mențiune. Compania este, de asemenea, menționată atât de către Eileen Blumenthal, cât și de Henryk Jurkowski, în lucrările lor de istorie a teatrului de păpuși; Jurkowski se referă la munca artistică a lui Philippe Genty ca fiind printre cele mai importante practici contemporane de teatru de animație, în mare parte

datorită modului de utilizare a obiectelor și materialelor, care, în opinia noastră, este specific teatrului de animație performativ.

Cu toate acestea, deși mențiunea despre companie este una semnificativă, Henryk Jurkowski oferă doar o mică analiză a producțiilor sale. Poate că cea mai semnificativă contribuție, până în prezent, este propria sa biografie, *Paysages intérieurs*, publicată în 2013. Această lucrare oferă date personale și istorice extinse despre companie, precum și despre dezvoltarea ei artistică, din perspectiva lui Philippe Genty, cu o analiză critică limitată, și o descriere scurtă despre metodele practice proprii.

În prima perioadă (1968 – 1985), așa cum am menționat și în rândurile de mai sus, compania a produs diferite scheciuri și piese scurte de cabaret, jucate atât prin locații și orașe mici, cât și prin instituții teatrale importante – fie în mod individual (momente scurte), fie în parteneriat cu alții artiștii sau alte companii, în cadrul unor evenimente artistice mai mari. Au realizat, de asemenea, un spectacol de teatru de obiecte și două emisiuni TV pentru copii. Primul scheci a fost *The Ostrich Ballet (Baletul Struțului)*²⁰⁶. Acest moment artistic, conceput, inițial, pentru doi interpreți, a fost modificat, dezvoltat și reinterpretat, după cum urmează:

- sub forma unui spectacol de cabaret;
- ca două producții medii pentru show-uri TV: *Facéties (Farse, 1974 – 1979)* – în care este inclusă și scena scurtă, faimoasă a lui Philippe Genty, cu marioneta cu fire, *Le Pierrot (1976)* – și *Rond Comme un Cube (Rotund ca un Cub, 1980 - 1985)*.

Sigmund Follies (Nebuniile lui Sigmund), spectacolul lor de teatru de obiecte, a fost construit și jucat începând cu 1983, timp de un an. *Facéties* și *Rond Comme un Cube* era un mix de piese comice scurte, în general, comedii ușoare și câteva extracte suprarealiste. Aceste producții făceau parte din ceea ce se numește teatru popular, fiind ușor accesibile și o formă de divertisment pentru oamenii din popor. *Sigmund Follies*, pe de altă parte, este destinat publicului adult (din zona intelectuală), având o poveste structurată, de la începutul și până la finalul piesei. Pentru *Gertrude & Barnabé (1971 – 1972)*, una dintre cele două emisiuni TV

²⁰⁶ Ibidem

produse, Philippe Genty a lucrat și jucat cu Jean-Pierre Dutour; iar pentru cea de a doua, *Les Onyx* (1974 – 1975), cu alți șase păpușari.

În timpul acestei etape din istoria companiei, există două momente importante care îl marchează pe Philippe Genty și care generează forma artistică reprezentativă pentru cea de a doua etapă și, implicit, pentru spectacolul pe care îl vom supune analizei – *La Fin des Terres*, așa cum aflăm din autobiografia lui; primul, reprezentat de experiența avută în timp ce juca *Le Pierrot* în fața unui grup de copii cu probleme de autism, în care unul dintre copii, care nu avuse, în trecut, reacții de niciun fel în astfel de situații, a plâns; al doilea, reprezentat de epifania avută, grație căreia visele devin sursă de limbaj spectacular vizual. În opinia noastră, pe lângă aceste două evenimente despre care păpușarul povestește, mai pe larg, în *Paysages intérieurs (Peisaje interioare)*, mai există două cauze care au influențat forma estetică din cea de a doua perioadă:

- oportunitatea de a explora practici artistice alternative, în perioada turneelor avute cu producțiile de cabaret, printre care și animarea la vedere (practică considerată alternativă, în acea perioadă);
- colaborarea artistică cu Mary Underwood, în realizarea spectacolelor; datorită succesului financiar oferit de producțiile de cabaret, au cumpărat un studio în Paris, unde și-au desfășurat majoritatea laboratoarelor de lucru.

Așa cum consemnează și Philippe Genty, în autobiografia sa, între 1976 și 1980, nu doar că au încercat să aprofundeze diferite tehnici ale altor artiști (păpușari, dansatori, actori ai teatrului dramatic, magicieni etc.) întâlniți în turnee; dar au dezvoltat (el și Underwood) și tehnici noi, proprii, în decursul călătoriilor – cum ar fi, de exemplu, cea din Bali, 1974 – 1975, și, din nou, în 1978, în care au explorat dansul cu masca. În această perioadă, de cercetare practică, s-a schimbat și statutul lui Mary Underwood, în cadrul companiei: de la cel de *performer*, la cel de co-creator al spectacolelor produse.

Așadar, aceste evenimente – colaborarea cu Mary Underwood, prezența pe scenă a *performer-ilor vii*, în relație cu obiectul, precum și studiul aprofundat și permanent, în domeniul diferitelor practici artistice – îmbinate cu: prezența performativă, utilizarea memoriei în relația cu obiectul (atât a artistului, cât și a obiectului, materialului) și studiul

viselor – au generat o nouă formă artistică. Ea poate fi regăsită în producțiile din cea de a doua etapă din istoria companiei, despre care noi credem că este reprezentativă pentru teatrul de animație performativ și care definește motivul pentru care am optat pentru prezentul studiu de caz.

Producțiile din cea de a doua perioadă utilizează o arie largă de discipline artistice, tehnici și artiști din diverse domenii pentru a crea imagini onirice, menite să comunice direct cu subconștientul publicului, rezultând într-o experiență individuală, cu semnificații personale, așa cum vom enunța în analiza spectacolului *La Fin des Terres*. Îmbinarea abilităților profesionale ale celor doi artiști, Philippe Genty și Mary Underwood, precum și interesul lor în ceea ce privește relația dintre *performer*-obiect-spectator se constituie în forme de spectacol noi, care se află la granița dintre arte: teatru, dans, *performance*, magie, clownerie, păpușărie etc. – sau teatru de animație performativ, așa cum este, credem noi, *La Fin des Terres*. Tehnicile utilizate includ atât mânuirea clasică, cât și pe cea performativă, folosirea interpretului ca instrument pentru text și mișcare, prezența performativă (atât a interpretului, cât și a obiectului sau a materialelor) și materiile prime ca părți componente ale unor imagini animate.

Producția care marchează tranziția de la prima „etapă estetică” a companiei, la cea de a doua, este, în opinia noastră, *Désirs Parade*, montată, inițial, în anul 1985 și remontată în 1989 – 1990²⁰⁷. Structura spectacolului – o scenă care se defășoară în trei secțiuni, ca niște *intermezzo*-uri între alte trei scene fragmentate – constituie o reminescentă a spectacolelor de revistă sau cabaret, „comediile de familie” ale companiei, din perioada timpurie. Totuși, majoritatea elementelor care au contribuit și definit activitatea companiei sunt accesibile la

²⁰⁷ Aceste date și altele, pe care le-am mai folosit și le vom mai folosi, sunt extrase din diferite interviuri ale artiștilor, programe de festival, broșuri sau din autobiografia lui Philippe Genty. Unele dintre ele au o precizie incertă, din cauza timpului de producție prelungit sau al reluărilor, mai ales în cazul celor de dinainte de 2000. Spre exemplu, turneul mondial, organizat pentru *Désirs Parade*, s-a desfășurat până în 1993 (cel puțin), dar au mai fost reprezentații internaționale ulterioare, fie cu ocazia diferitelor festivaluri, fie la invitația unor instituții.

scară largă. Spre exemplu, o scenă din spectacolul *Désirs Parade*, încărcat pe *Youtube*²⁰⁸, în variantă integrală, argumentează utilizarea timpurie a co-prezenței mânuitor-păpușă (animarea la vedere), a magiei, a mișcărilor în oglindă, precum și multiplicarea personajelor (actor sau obiect / material) – deși nu într-o manieră performativă (cu elemente ce amintesc de această formă spectaculară): o actriță (interpret-*viu*), care apare dintr-o grămadă de bucăți de hârtie, înotând, urmată, într-o altă secvență, de o femeie-păpușă, mânuită la vedere, care face aceleași mișcări și apare în același mod, dar dintr-o grămadă de celofan transparent.

În timp ce *Désirs Parade* marchează tranziția dinspre spectacolele de teatru popular și construcțiile de tip cabaret, cea de a doua producție a lor, din a doua perioadă artistică a companiei, *Dérives (Produce derivate, 1989)* reprezintă, în opinia lui Philippe Genty, așa cum consemnează acesta în autobiografia lui, „fundația”, prima producție care reprezintă stilul companiei de astăzi și, adăugăm noi, primul pas către forma de teatru de animație performativ a spectacolului *La Fin des Terres*. Dorim să subliniem faptul că, probabil, mai există spectacole, în activitatea companiei, produse mai devreme, care ar putea fi reprezentative pentru obiectul nostru de studiu, însă acesta este primul – în sens cronologic – pe care l-am putut obține în variantă integrală (*Boliloc*, produs în 2008, precum și *Voyageurs Immobiles / Călători Imobili*, produs, inițial, în 1995 și reluat în 2010, reprezintă exemple ulterioare).

Spectacolul La Fin des Terres

Așadar, Philippe Genty și compania sa au reprezentat o referință în teatrul de animație pentru ultimii 30 de ani. În anii 1960, artistul a regizat un film despre teatrul de animație, pentru *UNESCO*, fondându-și compania de teatru zece ani mai târziu. După mai multe lucrări apreciate în anii '90, Philippe Genty a primit *Premiul Criticilor* la Festivalul de la Edinburgh. Printre altele, a mai regizat *Stowaway*, pentru *Adelaide Festival Centre*, din Australia și *Oceans et Utopies*, pentru *Lisbon Expo '98*, care a atras peste 3 milioane de spectatori. Între anii 2003 și 2005, a făcut un turneu internațional, în întreaga lume, cu spectacolul *Vanishing*

²⁰⁸ Un moment din scena la care facem referire poate fi vizionat prin accesarea *link*-ului: <https://www.youtube.com/watch?v=TkiU7b83174>, dar există și alte cinci extrase, neoficiale, ale aceluiași spectacol; accesat la 4 octombrie 2018.

Point (Punctul de Dispariție), iar în anul 2005 a început lucrul și a avut premiera spectacolului *La Fin des Terres*.

La Fin des Terres populează spațiul cu o multitudine de individualități enigmatice, printre care oameni cu cap de carton, o insectă uriașă cu cap de om sau o mână albastră, supradimensionată, care se plimbă liber prin spațiu și acaparează protagoniștii. Deși aceste imagini par a fi desprinse, mai degrabă, dintr-o producție clasică de teatru de păpuși, în opinia noastră, maniera performativă în care sunt prezentate le transformă în elemente componente ale unui spectacol de teatru de animație performativ.

Așadar, imaginile din spectacolul *La Fin des Terres* sunt suprarealiste, spațiile onirice, create printr-o varietate de mijloace teatrale: animarea obiectelor și a păpușilor la vedere, animarea decorului, prezența performativă, text, coreografie, video-proiecție, umbre făcute din corpurile interpreților, transformarea obiectelor animate în decor și invers. Forma finală este rezultatul unei construcții estetice performative, centrată pe aspectele vizuale, mai degrabă decât pe cele dramaturgice și pe efectul creat asupra publicului-participant; ceea ce, în alte cuvinte, Hans-Thies Lehmann²⁰⁹ definește ca fiind teatru postdramatic.

S-ar putea spune că toate elementele enumerate mai sus (poate doar cu excepția prezenței performative și a video-proiecțiilor) se regăsesc și într-un spectacol de teatru de animație clasic (sau în orice altă formă, care nu e performativă, de teatru de animație contemporan). Dar ceea ce face diferența între forma performativă și oricare celelalte vom încerca să explicăm în rândurile următoare.

- Animarea obiectelor și a păpușilor la vedere

Majoritatea obiectelor prezente în scenă, la un moment dat, sunt introduse, mai întâi, ca simple obiecte (în calitatea lor utilitară) și abia apoi animate sau utilizate ca decor, după caz. Inițial, suntem într-un heblu general (beznă totală) – ceea ce creează un spațiu comun, fără delimitarea clasică artist-public, chiar dacă amplasarea spectatorilor este una centrală, în fața spațiului în care se petrece acțiunea. Dar, în cazul de față, acest amplasament nu presupune o delimitare între „lumea scenică” și „lumea reală” (ca în cazul celui de-al patrulea *perete*), ci o

²⁰⁹ Hans-Thies Lehmann, op. cit.

îmbinare a celor două, prin transformarea funcției pe care o îndeplinește lumina (sau, mai bine zis, lipsa acesteia): dintr-un element de limbaj scenic în spațiul propriu-zis (de desfășurare a acțiunii). Pe tot parcursul spectacolului, de la început și până la final (inclusiv la aplauze), singurele subiecte luminate (incluzând aici, toate elementele constituente ale *performance*-ului, așadar și publicul) sunt cele care devin active, pe măsură ce acțiunea se schimbă și se desfășoară chiar sub ochii spectatorului. În altă ordine de idei, e ca și cum existăm toți și toate (obiecte, materii, oameni, păpuși) într-un spațiu infinit și nedefinit (întunericul), într-o stare de repaus permanentă și ne construim propria lume și propriul spațiu (prin lumină, devenim vizibili în fața celorlalți), în măsura în care începem să acționăm. Și construim pe măsură ce acționăm. Și revenim în beznă, în starea de repaus, în momentul în care ne terminăm acțiunea (de exemplu, publicul este luminat doar în momentul în care aplaudă).

Întrucât întregul spectacol este construit în această manieră, iar elementele artistice utilizate sunt numeroase și diverse, din motive care țin de cursivitate și comprehensiune în discurs, vom alege doar câteva exemple, elocvente în cazul celor descrise mai sus.

Primul subiect pe care îl putem vedea este un obiect – o mână albastră, dintr-un material siliconat, inanimată, suspendată în întuneric (anexa 19). Toate celelalte subiecte din secvența care urmează a fi cercetată apar în același mod: cei doi *performer*-i, biroul, ceasul, imaginea de carton a unuia dintre cei doi artiști etc., pe măsură ce acțiunea se desfășoară. Mâna este, apoi, mutată de un *performer* 1 pe biroul unde apare *performer*-ul 2 (în locul figurinei de carton ce avea forma și chipul său) și este utilizată drept suport pentru pixuri (deci, tot inanimat) și, uneori, animată, devenind „mână de ajutor” pentru trimis mail-uri (un fel de asistent al *performer*-ului 2). În timpul acestei schimbări de statut a obiectului (din inanimat în animat), *performer*-ul 1 interacționează cu el în mod simbolic: își așează propria mână în aceeași postură în care se află și obiectul inițial, dar în oglindă (anexa 20), atârnă un șnur de obiectul-mână (anexa 21) iar, în cele din urmă, îl așează pe birou, ca suport pentru pixuri (anexa 22). Mai târziu, spre finalul spectacolului, într-o secvență diferită, mâna mai apare (dar tot, mai întâi, în calitatea sa inanimată) supradimensionată, iar rolul său în acțiune oscilează între obiect de decor (anexa 23), personaj (anexa 24) și simbol pentru *performer*-ul-viu 2 (anexa 25) din prima secvență (în care acesta apare la birou).

Metaforele create și semnificațiile din această secvență sunt diverse și diferite, în funcție de cum completează și traduce mintea fiecăruia (o caracteristică a teatrului postdramatic, în care creatorul face o propunere și este alegerea participantului dacă o acceptă, continuă și cum) și în funcție de legătura – pe care alege să o facă sau nu – între toate secvențele din spectacol, dar nu constituie scopul acestui studiu.

Ceea ce dorim să subliniem, în cazul de față, este tehnica performativă de animare a obiectului (care, desigur, se îmbină cu animarea clasică și statutul obiectului de personaj): prin utilizarea co-prezenței *performer*-obiect inanimat, care generează mișcare și un vocabular compus din imagini-semne și gesturi-semne, ceea ce Hans-Thies Lehmann numește *liveness*²¹⁰, atât în cazul *performer*-ului, cât și în cel al obiectului. Într-adevăr, Lehmann face această referire la artistul-*viu*. Dar, în cazul teatrului de animație – așa cum am enunțat în prima parte a lucrării și încercăm să exemplificăm prin prezentul studiu de caz – acest *liveness* al artistului-*viu*, prin modul specific performativ de interacționare cu obiectul inanimat înainte, dar și în timpul sau între secvențele în care acesta este animat și devine personaj, ajunge să fie transferat și obiectului. În același mod în care, pe parcursul spectacolului, statutul de obiect inanimat este transferat *performer*-ului, prin obiectul inanimat, datorită co-prezenței și modului de interacționare performativă dintre cei doi.

Un astfel de exemplu ar fi pancarta de carton reprezentând imaginea *performer*-ului 2, din prima secvență și înlocuirea acesteia de către *performer*-ul 2, la un moment dat (anexa 28). Sau, un altul – semnele-indicatoare din secvența în care *performer*-ul 2 pornește într-o călătorie. Mai întâi, devin vizibile, ca indicatoare-obiecte: fie ca simple obiecte inanimate, având propriul punct de sprijin, fie ca obiecte care au drept sprijin corpul unui *performer*, ceea ce face ca întreagă construcție (corpul și obiectul) să devină un obiect inanimat (anexa 26). Apoi, pe măsură ce *performer*-ul 2 devine tot mai indecis și mai confuz, indicatoarele se înmulțesc și statutul lor oscilează între animat și inanimat, tot așa cum funcția *performer*-ilor oscilează între om și obiect (anexa 27). Așadar, aceste două aspecte din spectacol exemplifică foarte bine ceea ce noi înțelegem prin *liveness* în teatrul de animație performativ: schimbarea

²¹⁰ Hans-Thies Lehmann, op. cit., p. 188: „Pentru *performance*, la fel ca și pentru teatrul postdramatic, fenomenul de «liveness», prezența provocatoare a omului în locul întruchipării unui personaj este cea care trece în prim plan”.

convenției mânuitor-obiect și, implicit, a relației dintre cei doi (deci, a realității artistice) despre care am enunțat în prima parte a lucrării.

Un alt (astfel de) exemplu, de animare performativă, este cea a păpușilor (alături de o altă secvență, cu o insectă uriașă, reprezintă singurele ipostaze în care sunt utilizate păpuși în tot spectacolul, de altfel). Ele sunt găsite de către un *performer* 3 (protagonista spectacolului), în valiza pe care o poartă cu el *performer*-ul 2 (protagonistul spectacolului). Ne sunt prezentate ca păpuși de jucărie – un el și o ea (anexa 29), „el” este luat de către *performer*-ul 2, „ea”, de către *performer*-ul 3 și fiecare își alege un loc separat în spațiu, pentru a-și descoperi păpușa. În câteva momente, *performer*-ul 3 preia postura păpușii din fața ei, păpușa este îndepărtată de alți *performer*-i și înlocuită cu una identică, dar supradimensionată și așezată în spatele *performer*-ului 3. Acum, *performer*-ul 3 este o păpușă în mâinile păpușii supradimensionate (anexa 30) pentru ca, mai apoi, să-și preia rolul de mânuitor și *performer*. Același lucru se petrece și în cazul *performer*-ului 2, dar fără ca acesta să preia rolul de păpușă. În spațiu, acum, vedem 4 mânuitori pentru „el” și 3 pentru „ea” (anexa 31). *Performer*-ul 2 și *performer*-ul 3 sunt singurii, dintre cei 7 mânuitori din această secvență, care se află în relație atât cu cele două păpuși, cât și cu ceilalți mânuitori, dar și unul cu celălalt. Urmează o confruntare parodică între cele două personaje-păpuși care se încheie cu *performer*-ul 3 – transformat într-un hibrid (jumătate păpușă, jumătate om) de către păpușa „el”, prin transferarea măștii de pe fața păpușii „ea” pe figura *performer*-ului 3 (anexa 32) – amușinat de către cele două păpuși supradimensionate, „înghițite” de decorul animat (anexa 33).

- Animarea spațiului (decorului)

În cazul spectacolului *La Fin des Terres*, referirea la obiectele care devin vizibile în spațiu și care îndeplinesc funcția de decor în anumite secvențe, prin termenul general de „decor” este ușor improprie, în opinia noastră, deoarece, decorul este tot spațiul, iar spațiul, așa cum am menționat la începutul acestui studiu de caz, este întunericul – care cuprinde tot ceea ce există deja (vizibil sau nu). Vom utiliza, totuși, termenul de „decor”, dar cu referire la elementele vizibile dintr-o secvență specifică (secvențe specifice) și vom alege doar un singur exemplu, cel al panourilor de proiecție, care reprezintă un leitmotiv al întregii acțiuni.

În realizarea producțiilor (iar *La Fin des Terres* nu face excepție), membrii Companiei *Philippe Genty*, se axează pe anumite principii suprarealiste – inclusiv automatismul, repetitivitatea și utilizarea visului pentru a genera imagini vizuale. Aceștia împărtășesc, de asemenea, obiectivul suprarealist (și performativ), de a crea o narațiune neliniară (sau secvențe narative), care interferează cu subconștientul, pentru a fi interpretată liber de către participanți. Toate cele 115 *performance*-uri ale Companiei *Philippe Genty*, dar, în special cele dezvoltate după anul 1985, exemplifică teatrul vizual contemporan (și cel de animație performativ), prin utilizarea multiplelor tehnici artistice, a priorității elementelor vizuale în fața textului și utilizarea sunetului și a structurilor ca parteneri de scenă. Munca pentru care compania se face cunoscută pe scară largă, nu este ușor de clasificat. Din cauza practicilor sale timpurii, este considerată, adesea, o companie de teatru de păpuși clasică. Dar tehnicile membrilor săi au evoluat în timp, s-au diversificat, transformat, iar încadrarea spectacolelor într-un anumit gen de teatru devine tot mai dificilă: teatru fizic, teatru vizual, interdisciplinar, teatrul dans, ca să dăm numai câteva exemple. Teatrul a suferit o „ruptură” de formele tradiționale, bazate pe text și a început dezvoltarea unor forme noi de expresie, centrate pe imagine.

Un astfel de exemplu ne este oferit și de modul în care panourile de proiecție, din *La Fin des Terres*, sunt animate: la vedere, controlate de la distanță sau din scenă (dar nu la vedere – panourile negre sunt mișcate de către *performer*-ii din spatele acestora), prin mutarea lor în spațiul spectacular și prin modificarea dimensiunii și / sau a proporțiilor; astfel, se obține un efect de peliculă de film color, cu voință proprie, care manipulează întreaga acțiune (anexa 34), în care panourile devin mijlocul prin care se delimitează *multiplele* realități din interiorul realității comune; ele apar de fiecare dată când acțiunea face un *switch* dimensional, contextual, conceptual: de la realitatea individuală (dinaintea începerii spectacolului) la cea comună (din timpul spectacolului) (anexa 35), dar și de la cea comună la una individuală (spre exemplu, când *performer 3* își părăsește propria realitate și pășește în cea a visului, anexa 36), de la realitate la vis (anexa 37), dintr-o stare pasivă într-una activă (spre exemplu, când *performer 2* se ridică de la birou și pleacă în călătorie, anexa 38), de la focus unic la *multi-focus* (anexa 39), de la interpret individual la personaj colectiv (și de la teatral la performativ, anexa 40), de la o atmosferă la alta (prin schimbarea culorii, anexele 41 – 42), dintr-un spațiu

mic în altul mai mare și invers (anexa 43), de la o ipostază a interpretului la alta (spre exemplu, când *performer* 3 este îmbrăcată în rochie de mireasă, anexa 44) etc. Observăm, așadar, tehnica performativă de animare și interpretare, diferită de cea din teatrul de animație clasic, un alt exemplu practic de *liveness* în teatrul de animație performativ.

- Prezența performativă (*liveness*)

În timp ce analiza visurilor reprezintă o componentă principală în crearea *storyboard*-ului vizual al spectacolului, prezența performativă (*liveness*) este o componentă-cheie în mișcarea / dansul / interpretarea artiștilor și în tehnicile de mânăuire a obiectelor, precum și în relația dintre elementele constituente ale *performance*-ului de animație, în general și, în cazul de față, al *performance*-ului *La Fin des Terres*. *Liveness*-ul *performer*-ilor și al obiectelor, deopotrivă, este folosit ca o resursă pentru crearea limbajului non-verbal, dar și verbal²¹¹ comun, precum și pentru realizarea unei experiențe autentice, care se petrece cu *noi, aici și acum* (principii performative despre care am enunțat în prima parte a lucrării și asupra cărora vom reveni, spre finalul acestui capitol, cu exemple din experiența personală²¹²).

În acest context, considerăm că este important să menționăm faptul că diferențele dintre teatrul de animație clasic și cel performativ nu constau în tehnicile de mânăuire, în mod direct (excepțional) sau în tehnicile interpretative, în mod singular (izolat), ci, mai degrabă, în modificarea structurii narrative, a relației obiect-interpret și a perspectivei asupra înțelesului de personaj. În *La Fin des Terres* (dar și în alte spectacole ale companiei, precum: *Boliloc*, 2008 / 2009 sau *Voyageurs Immobiles* 1995 / 2010) aceste diferențe se pot observa (exemplifica) prin atenția acordată rolului *performer*-ului *viu* în cadrul acțiunii.

²¹¹ Secvența în care *performer* 3 rostește un text, alături de secvența în care același *performer* cântă în cor, sunt singurele în care este utilizat text. Despre felul în care textul devine expresie artistică vom menționa în paginile următoare.

²¹² Dorim doar să reamintim acum (vom reveni asupra subiectului în studiul de caz dedicat experienței personale) faptul că, pentru o imagine mai amplă asupra a ceea ce presupune practic performativitatea și conceptul de *liveness*, am participat, în vara anului 2018, la o rezidență artistică în acest sens, *Daylight Project*, organizată de *Teatro Da Garagem*, Lisabona, Portugalia.

Reamintim, de asemenea, faptul că anul în care a luat ființă Compania *Philippe Genty* (1968) face parte din perioada marilor schimbări din artă, în general și din teatrul de animație, în special, care au condus către teatrul de animație performativ; activitatea și evoluția companiei înspre forma pe care o au astăzi spectacolele lor a fost posibilă datorită emergențelor artistice despre care am amintit în cel de-al treilea capitol al prezentei lucrări. Astfel, nu este greu de înțeles de ce, pe măsură ce teatrul de animație și-a dezvoltat latura performativă, producțiile Companiei *Philippe Genty* s-au transformat – precum și tehnicile artistice utilizate – apropiindu-se, din ce în ce mai mult, de *performance*.

Prezența *performer*-ului *viu* pe scenă, alături de obiectul animat, „denunță” procesul de mânăuire și contribuie la destructurarea iluziei vieții obiectului din păpușăria clasică (sau din unele spectacole fără paravan, construite tot în stil clasic). În cazul teatrului de animație performativ, această paradigmă este redată prin *liveness*, prin modificarea și oscilarea între și a relațiilor *performer*-obiect inanimat, mânăuitor-obiect animat, *performer*-obiect-spectator, despre care vom elabora, mai pe larg, în următoarele pagini. Obiectul este un element-cheie în *La Fin des Terres*. Dar nu neapărat în calitatea lui de actor (deși acest statut nu lipsește, de exemplu, în secvența confruntării dintre păpușa „ea” și păpușa „el”), ci, mai degrabă, ca obiect performativ (*performing object*): „Care este natura păpușii? În mod evident, este o imagine importantă pentru scenă, ca și un actor. Dar spre deosebire de actori, păpușile sunt obiecte, definite de Frank Proschan ca «imagini materiale ale oamenilor, animalelor sau spiritelor create, afișate sau mânăuite». Aceste imagini materiale reflectă o «iconicitate [...] între un obiect material (semnul vehicul) și ființa animată pentru care o reprezintă» (1983: 4). Dar, în timp ce actorii animă un semn-vehicul din interior spre exterior, folosindu-și propriile sentimente, corpuri și voci, *performer*-ii păpușari trebuie să învețe să populeze semnul-

vehicul de la exterior la interior [...] Complexitatea acestei relații și «pulsția ei constantă» definesc *puppet performance*”²¹³.

Cu alte cuvinte, ceea ce putem observa (și la ce ne conectăm, în calitate de spectator) în spectacolul creat de Philippe Genty și Mary Underwood, în toate secvențele constitutive, este prezența fizică – fie ea a *performer*-ului (om sau obiect), a obiectului (animat sau inanimat) sau a elementelor scenice (lumină, sunet etc., animate sau inanimate), aspecte analizate, într-un sens mai larg, în capitolul *Teatrul ambiental – idee, spațiu și formă în teatrul de animație performativ*, în cadrul căruia am enumerat reperele performative ale teatrului de animație (de la punctele 4, 6 și 7). Co-prezența artist-obiect, redată nu prin dialogul dintre aceștia, în calitatea lor de personaje (în sensul clasic), nu prin procesul psihologic al personajelor, ci printr-un dialog între elementele de natură fizică; obiectul (materialul) poate contamina spațiul interior al fiecăruia, poate genera sau conduce o situație, dar, pentru asta, *performer*-ul trebuie să acorde atenție detaliilor specifice aceluia obiect: textura, sunetul, mirosul, gustul, greutatea etc. Acest dialog, dintre și între *performer*-ul viu și obiecte (sau materii prime) este liantul întregului spectacol și unește trei tehnici spectaculare diferite: animarea, interpretarea performativă și coregrafia; conține atât elemente de prezență mecanică (obiect), cât și umană (artist), transferată, uneori, de la obiect la artist și invers, prin intermediul tehnicilor clasice de interpretare, mânuire.

Am puteam susține că spectacolul *La Fin des Terres*, la un anumit nivel de analiză, este un experiment în ceea ce privește utilizarea materialelor: umane, naturale, fabricate, la nivel

²¹³ John Bell, op. cit., p. 19, trad. n.: „What is the puppet’s nature? Clearly, it is a signifying figure for the stage, as is an actor. But unlike actors, puppets are objects, defined by Frank Proschan as “material images of humans, animals or spirits that are created, displayed, or manipulated.” These material images reflect an “iconicity [...] between a material object (sign vehicle) and the animate being for which it stands” (1983:4). But while actors animate a sign vehicle from the inside out, using their own feelings, bodies, and voices, puppet performers must learn to inhabit the sign vehicle from the outside in [...] The complexities of this relationship and its “constant pulsation” define puppet performance”.

fizic, fonetic și vizual, ceea ce ne amintește de *performing objects*. Henryk Jurkowski²¹⁴ scrie că, în perioada 1960 – 1970, păpușarii cu pregătire sau experiență în domeniul artelor plastice au început să dezvolte și un teatru al materialelor și sugerează că activitatea lui Philippe Genty și Mary Underwood în acest sens, este contribuția lor principală în aria teatrului de animație.

În *La Fin des Terres*, materiile prime nu sunt doar un element al *design*-ului păpușilor, obiectelor ci, de asemenea, un mijloc de a crea peisaje vizuale, ca parteneri metaforici pentru interpretii *vii* (anexa 45), sau efecte speciale (anexa 46). Plasticul este folosit pentru a crea un peisaj semi-transparent, de vis (anexele 34, 39) sau spațiul personal al *performer*-ului 3 (anexa 47). Într-o altă secvență, *performer* 3 este înghițit de plasticul transparent, care se strânge pe corpul ei, preluându-i forma, doar pentru a fi rupt, dezvăluind-i corpul captiv. Hârtia devine partener de scenă în momentul în care prinde viață în mâinile *performer*-ului 3, acaparându-i fața și transformându-i, atât pe aceasta, cât și pe *performer* 2, într-un hibrid, cu cap bidimensional de hârtie și corp uman (anexa 48). Sau, într-o altă secvență, apare sub formă rulată, supradimensionată, ca un fel de stâlpi (anexa 49) cărora, mai târziu, li se adaugă capete umane (anexa 50). Secvența se termină cu *performer*-ul 2 captiv între rolurile de hârtie, devenind el însuși unul (anexa 51). Cartonul îl regăsim sub formă de case în miniatură, așezate pe corpurile *performer*-ilor, care formează o colină (anexa 52) sau în ipostaza în care transformă corpurile umane în tăieturi plate, opace care, mai apoi, sunt purtate sub un braț al unui alt interpret (anexa 53).

Genty și Underwood nu sunt singurii artiști care explorează materialele în acest mod și nici nu sunt neapărat primii; Henryk Jurkowski susține că teatrul de materiale a fost dezvoltat din teatrul de obiecte – cum ar fi cel practicat de către artistul de cabaret Yves Joly²¹⁵. Un alt

²¹⁴ Henryk Jurkowski, *Métamorphoses. La marionette au XXe siècle*, Montpellier, Éditions L'Entretemps, 2008

²¹⁵ Un videoclip de-al lui, *Les Parapluies Animés*, poate fi văzut aici: <https://www.dailymotion.com/video/x663cp>, accesat la 5 septembrie 2018.

exemplu poate fi artistul Josef Krofta²¹⁶, de la teatrul de păpuși *DRAK*, care a avut, de asemenea, preocupări similare, în ceea ce privește utilizarea materialelor ca formă de expresie artistică. Dar *La Fin des Terres* (și, în general, spectacolele lui Philippe Genty de după 1985) explorează calitățile intrinseci ale materialelor, în raport cu *performer*-ul. Cu alte cuvinte, materiile prime funcționează și produc *liveness* atât prin abilitățile de mânător ale *performer*-ului, cât și prin relația dintre material (obiect) și artist.

Așadar, în spectacolul *La Fin des Terres*, materiile prime și obiectele au funcția de *performer*, de partener în acțiune, atunci când sunt impregnate cu prezență, dar și prin modul de relaționare a *performer*-ului *viu* cu acestea. Modul de utilizare a materiilor prime și al obiectelor, în *La Fin des Terres* diferă de cel folosit de către artiștii Companiei *Improbable*²¹⁷ – Julian Crouch²¹⁸ și Phelim McDermott²¹⁹ – sau al lui Peter Schumann, *Bread & Puppets*. Acești artiști se bazează pe calitățile teatrale efemere ale materialului însuși²²⁰ iar, în cazul Companiei *Improbable*, pe capacitatea *performer*-ilor (om sau obiect) de a permite materialului să comunice fără a fi minimalizat de prezența interpretului (Julian Crouch și Phelim McDermott). Genty și Underwood, în *La Fin des Terres* (dar nu numai), dimpotrivă, se bazează pe *liveness*-ul și relațiile dintre oameni, materiale, obiecte și celelalte elemente tehnice pentru a crea o realitate comună. Pentru publicul participant, prezența, produsă de

²¹⁶ Mai multe detalii despre activitatea lui Josef Krofta pot fi găsite în Henryk Jurkowski, Thieri Foulc, op. cit., pp. 414-415; și / sau: Gompertz, Will, *O istorie a artei moderne*, traducere Daniela Magiaru, Editura Polirom, București, 2014;

²¹⁷ <https://www.improbable.co.uk>, accesat la 5 septembrie 2018.

²¹⁸ Un interviu cu Julian Crouch, în care vorbește despre spectacolul *The Devil and Mister Punch*, semnat de Julian Crouch, Rob Thirtle, Nick Haverson, John Foti, Saskia Lane, Jessica Scott, Seamus Maynard, Sarah Laux și Ragnar Freidank, produs de Compania *Improbable*, în colaborare cu Compania *Basil Twist's*, S.U.A., *Dan Zanes and Friends*, Nick Haverson, Rob Thirtle și Ragnar Friedank: <https://www.youtube.com/watch?v=Gq7gaaBsarc>, accesat la 5 septembrie 2018.

²¹⁹ Câteva secvențe din spectacolul *Peter Kuster*, semnat de Julian Crouch, Phelim McDermot și *The Tiger Lillies*, Slovenia, 2006 : <https://www.youtube.com/watch?v=mX9Ju064d1U>, accesat la 6 septembrie 2018.

²²⁰ Peter Schumann, apud John Bell, op. cit., pp. 46-51

materii prime și obiecte, există în directă legătură cu acțiunile pe care artiștii interpreți le săvârșesc asupra lor.

- Textul ca identitate a emoției *performer*-ului

În *La Fin des Terres*, limba (însăși) în care vorbește *performer*-ul devine un mijloc de exprimare a emoțiilor, transmițând, în același timp, ritmul – care nu este neapărat integrat în sensul cuvintelor vorbite; limba în care *performer*-ul rostește textul nu are importanță: în general, Philippe Genty, folosește, în spectacolele sale, limba nativă a *performer*-ului în cauză – cum, cel mai probabil, este și exemplul *performer*-ului 3, din *La Fin des Terres*, în singura secvență cu text. Deși limba utilizată nu este una de circulație internațională (nu am putut identifica dialectul în care se exprimă și nici nu am găsit date scrise în articole sau studii care să ne elucideze în această privință) – probabil că sunt câțiva spectatori care pot înțelege sensul cuvintelor – textul rostit nu este supratitrat în spectacol. Cu toate acestea, identificăm, pe de o parte, un ritm și o muzicalitate a cuvântului, pe de altă parte o atitudine și o stare a *performer*-ului care îl rostește și, astfel, îi acordăm o semnificație, în funcție de propria cultură, experiență de viață etc., dincolo de înțelegerea literară a textului. Cu alte cuvinte, în *La Fin des Terres*, cuvintele sunt folosite pentru a crea o anumită atmosferă, transmisă prin ritmurile și sentimentele care se nasc în interpret în timpul actului de vorbire, mai degrabă decât pentru a transmite *ad litteram* semnificația cuvintelor.

- Coregrafie – corpul ca obiect animat

Philippe Genty reprezintă unul dintre maeștrii recunoscuți ai teatrului de animație din spațiul european, deși activitatea sa recentă este, mai degrabă, o simbioză performativă de dans și animație. În *La Fin des Terres*, imaginile create variază de la grotesc și comic până la secvențe de frumusețe feerică.

Păpușarii, în practică, dar și în teorie, în general, se referă la procesul de mânuire (animare) ca la o acțiune care poate fi realizată prin intermediul tijelor, al firelor sau prin mișcarea directă a obiectului (materialului). Această abordare obișnuită (clasică) poate fi regăsită într-o gamă largă de practici artistice – o tehnică similară utilizează și singurul *performer*-dansator din spectacolul pe care îl analizăm, *performer* 3, pentru a-și conceptualiza propriile extremități: brațe, picioare, degete, călcâie, coate, în mijloace de comunicare

expresive, în același fel în care unii păpușari se raportează la actorul-obiect ca fiind un mijloc de comunicare independent. Ceilalți *performer*-i din spectacol folosesc mișcări coregrafice în acțiunile pe care le săvârșesc, dar rezultatul nu poate fi denumit dans ci, mai degrabă, o manieră esențializată de a interacționa cu propriul corp și cu celelalte elemente scenice sau parteneri de scenă. Dar, atât în cazul *performer*-ului 3, cât și al celorlalți *performer*-i, coreografia este un mijloc de a explora relația dintre om, obiect și material, într-o manieră performativă, în același fel în care am exemplificat în cazul animării obiectelor și a decorului. În spectacolul analizat putem regăsi numeroase astfel de exemple, dar vom alege o ipostază chiar de la începutul lui, întrucât toate celelalte funcționează în mod similar.

Spectacolul se deschide cu o secvență clasică de clownerie franceză: o mână apare din spatele unui panou. Un bărbat, într-un costum și cu o pălărie pe cap, o figură marca *Genty*, dispare și se întoarce, purtând un decupaj de carton al unui bărbat pe care îl așează la un birou din partea laterală a scenei. Apoi, el introduce în spațiu o bucată de plastic transparent, sub care putem distinge un material de culoare roșie și o așează în fața panoului de proiecție de culoare albastră (anexa 54), iar în locul materialului roșu din interior se află, acum, o femeie (*performer*-ul 3). El produce apoi o armă, cu care trage un glonte în aer, în sus. Un pește uriaș cade pe podea. În secvența următoare, decupajul de carton, din spatele biroului, se transformă într-o persoană adevărată – un bărbat, care are o cutie pe biroul său, pe care scrie *e-mail*. Acesta scrie, în grabă, ceva, pe o bucată de hârtie și o pune în cutie, iar hârtia scapă și pleacă dansând, mânărită de alți 2 *performer*-i, îmbrăcați similar, către bucata de plastic transparent. Cei doi îndepărtează plasticul și vedem, acum, femeia în roșu (*performer*-ul 3) care citește ce e scris pe hârtie. Dar, înainte să finalizeze lectura, hârtia dispare în mâinile celor doi. Femeia execută niște mișcări coregrafice care simbolizează fuga. Cei doi o îmbracă într-un pardesiu negru. Ea îl dezbracă. Urmează un joc, în care cei doi încearcă să o îmbrace cu pardesiu și ea refuză, în rânduri repetate. În acest joc, *performer* 3 dispare sub pardesiu, pentru ca, în locul ei, să apară o alta, purtând aceeași rochie roșie și alergând în același mod. În final, și cea din urmă dispare sub pardesiu, dar într-o coregrafie stranie, în care picioarele celei dintâi țin loc de picioarele proprii (anexa 55), au o poziție nefirească și o voință proprie. Pe tot parcursul acțiunii, *performer*-ii comunică non-verbal cu spectatorii.

În această scurtă secvență putem observa maniera performativă, în care sunt utilizate aproape toate elementele, care definesc spectacolul de acest tip, dar și simbioza dintre maniera performativă și cea clasică:

- folosirea iluziei – în special aparițiile, disparițiile și transformările obiectelor și a lecorpurilor, facilitată de panourile de video-proiecție și trapele din podeaua de scenă;
- imagistica suprarealistă și juxtapunerea referințelor culturale realiste și ale culturii *pop* cu absurdul, folosit pentru a întrerupe așteptările publicului participant;
- utilizarea materiilor prime, în special a plasticului, a hârtiei și a materialului textil;
- oglindirea și multiplicarea imaginilor, a interpreților și a obiectelor, atât între ele, cât și în diferite dimensiuni ale realității;
- animarea la vedere și utilizarea co-prezenței care produce *liveness*, atât pentru *performer*-ul *viu*, cât și pentru obiect și materiale;
- utilizarea coregrafiei ca mișcări esențializate, sintetizate și hiperbolizate și nu ca dans, în raport și în relație cu celelalte elemente scenice și cu acțiunea.

Astfel, experiența oferită prin spectacolul *La Fin des Terres*, nu este doar creația lui Philippe Genty. Așa cum se poate observa și în descrierea de mai sus, mișcarea coregrafică și relaționarea cu publicul sunt produsul colaborării artistice între Genty și Underwood. Această combinație, a abilităților lor – de natură vizuală, respectiv corporală – produce *liveness* și creează un spațiu în care toți cei de față sunt implicați. Folosirea acestor practici vizuale și corporale, în simbioză cu abilitatea lui Genty de a „naviga” între realități diferite (realitatea comună, vis, realitatea individuală etc.) formează nucleul performativ al spectacolului.

- Video-proiecția – un liant animat al tuturor elementelor de limbaj; (*i*)*real(ități)*

Video-proiecțiile, în *La Fin des Terres*, pe lângă delimitarea între diversele realități – prin mișcarea și redimensionarea panourilor pe care acestea sunt proiectate, așa cum am enunțat în analiza făcută asupra animării decorului – mai îndeplinesc și funcția de oglindire a conflictului interior al *performer*-ilor aflați în acțiune. Spre exemplu, secvența în care cei doi *performer*-i (2 și 3) se întâlnesc. Emoțiile resimțite de aceștia sunt accentuate de schimbarea

culorilor (de pe panouri sau de pe obiecte, anexele 25, 37, 39, 46, 57). Unul dintre obiectivele lor fiind acela de a se conecta direct la subconștientul spectatorilor. Ele întrerup și perturbă logica / rațiunea / intelectul participanților, prin impactul cu imaginarul irațional și incongruent. Imaginarul creează un sentiment de dislocare, ceea ce determină publicul să participe intelectual și emoțional, la un nivel care depășește fluxul conștiinței de zi cu zi. Această dizlocare, în cazul nostru, este realizată prin intermediul video-proiecțiilor și al structurii non-narative – care, în relație cu celelalte elemente scenice, creează un imaginar suprarealist – pentru a redefini noțiunea de „normal” și a șoca participanții, determinându-i să vadă într-un mod diferit. Astfel, prin asociere și sugestie, mai degrabă decât printr-o structură logică, narativă, publicului i se acordă spațiu pentru a co-crea sensul, semnificația.

Așadar, video-proiecțiile, în *La Fin des Terres*, sunt un mijloc de comunicare și o încercare de a accesa subconștientul publicului participant, o metodă artistică de a crea o experiență performativă (un automatism performativ), mai degrabă decât un spectacol de teatru clasic.

V. 2. *Daylight Project*

program de rezidență artistică internațională în arta performativă

Compania Teatro da Garagem

Lisabona, Portugalia, 2018

Proiectul *Daylight*, organizat de *Teatro da Garagem*, Lisabona, Portugalia, este un proiect de cercetare practică în domeniul teatrului performativ, atât pentru studenții de la facultățile de teatru, din învățământul superior, cât și pentru profesioniștii din întreaga lume. Acest proiect internațional de teatru a început în vara anului 2015 și, de atunci, a găzduit participanți din următoarele universități și companii de teatru: Istanbul, Universitatea *Aydın* (Turcia), *Elinga Teatro* (Angola), Universitatea din Atena (Grecia), *Shanghai Theatre Academy* (China), Colegiul de Teatru și *Performance Rose Bruford* (Marea Britanie), *ESAD Murcia* (Spania), Universitatea de Arte din Helsinki (Finlanda) și Universitatea *Westerdals Oslo ACT* (Norvegia).

Lucrul cu obiectele, procesul critic de cercetare, precum și materializarea întregii experiențe într-o formă finală, de spectacol performativ, au fost dezvoltate prin activități practice, repetiții, laboratoare și seminarii teoretice, la *Teatro Taborda (Teatro Da Garagem)*. Proiectul pornește de la conceptul *PAR²²¹ – Practica Ca Cercetare (Practice As Research)*, prin intermediul mai multor laboratoare, având ca punct de plecare un set de experiențe imersive. La ediția din acest an (2018), desfășurată în perioada 25 iunie – 4 august, am fost zece participanți, din șase țări:

- André Simões și Rita Monteiro (*Escola Superior de Teatro e Cinema – IPL*, Lisabona, Portugalia);
- Carmen Palau (*Institut del Teatre*, Barcelona, Spania);

²²¹ Este o un concept după care echipa teatrului *Da Garagem* își ghidează munca și cercetarea.

- Daniela Pascual și Emma Castrén (Universitatea de Arte *Teatterikorkeakoulu*, Helsinki, Finlanda);
- Øyvind Hovden și Robin Houbraken (Universitatea *Westerdals Oslo ACT*, Oslo, Norvegia);
- Özge Kırdı și Batuhan Baygin (Universitatea *Aydin*, Istanbul, Turcia);
- Biatrice Cozmolici (Universitatea Națională de Arte *George Enescu*, Iași și Universitatea de Arte din Târgu Mureș, România), eu fiind singurul reprezentant din România.

Această ediție a proiectului *Daylight* a fost concentrată pe tema contrariilor care se completează reciproc. Șaisprezece sub-teme au stabilit *motto*-ul pentru sesiunile de lucru (atelier și seminarii), conduse de către artiști²²² care colaborează cu *Teatro da Garagem*:

- Cláudia Madeira (atelier teoretic *Memoria și Artele Performative*);
- Inês Vicente (*workshop ing_ing, Voce și Mișcare în Teatru Performativ*);
- Tiago Bôto (asistent Inês Vicente, expresie corporală antrenament vocal);
- João Damião Almeida (seminar teoretic despre inteligența artificială și rolul ei în teatrul viitorului);
- José Espada (*workshop* teoretic și practic despre utilizarea luminii în teatru);
- Samuel Guimarães (*workshop* teoretic și practic în istoria artelor performative, a lucrat în parteneriat cu Inês Vicente).

Cláudia Madeira

Cláudia Madeira este sociolog. Și-a efectuat cercetarea post-doctorală, intitulată *Arte Social. Arte Performativa? (Artă Socială. Artă Performativă?)* la ICS (Institutul de Științe

²²² Toate informațiile despre munca lor sunt extrase din discuțiile personale cu aceștia, pe parcursul rezidenței sau, după caz, din corespondența electronică, ulterioară finalizării programului *Daylight*.

Sociale al Universității din Lisabona) în perioada 2009 – 2012. Deține un doctorat în sociologie, pentru care a susținut o teză despre *Hibridismo Nas Artes Performativas em Portugalia (Hibriditatea Artelor Performative în Portugalia)*, în 2008. Este autorul cărților *Arte Híbrida – Uma Performatividade Expandida (Artă Hibridă – O Performativitate Extinsă, 2013)*, *Híbrido. Do Mito ao Paradigma Invasor? (Hibrid. De la Mit la Noua Paradigmă?, 2010)* și *Novos Notáveis: Os Programadores Culturais (Cei Mai Noi Demnitar: Programatorii Culturali, 2002)*. A scris, de asemenea, mai multe articole despre noile forme de hibridizare și performativitate în artă. La Universitatea din Lisabona, în prezent, predă seminariile *Metamorphosis of the Artistic Performance (Metamorfoze ale Performance-ului artistic)* și *Cultural Programming (Programare Culturală)*, adiacente cursurilor de masterat *Communication and Arts (Artă și Comunicare)*, respectiv *Performing Arts (Arte Performative)*, pe lângă cursul *Communication Sciences (Știința Comunicării)*.

Inês Vicente

Inês Vicente este regizoare de teatru din 1996 și până în prezent, a realizat numeroase spectacole în diverse instituții culturale, structuri independente sau activități comunitare; este „educator de artă” (cum se autointitulează ea) din anul 1990, în diferite ramuri din domeniile Artelor Spectacolului și *Performance*. Inês este profesor de teatru, în cadrul departamentului de teatru *Arte Plástica Performative, ESMAE – Escola Superior de Música e Artes do Espectáculo (Școala Superioară de muzică și Artele Spectacolului, Porto, Portugalia)*, facultatea Porto (facultatea de teatru din cadrul *Politehnica din Porto*). Doctor în teatru, spune despre ea că e *performer*, profesor de voce și antrenor vocal pentru artiștii. În prezent, cercetează vocea și mișcarea ca instrumente de expresivitate corporală, interesată de „necunoscutul ca materie și posibilitate” și practicile performative non-vizuale.

Tiago Bôto

Tiago Bôto este coregraf. A studiat la *EPTC (Școala Profesională de Teatru din Cascais)*, licențiat în Artele Spectacolului, la *ESMAE – Escola Superior de Música e Artes do Espectáculo (Școala Superioară de Muzică și Artele Spectacolului)*, bursier al programelor de studii *Leonardo da Vinci* (Spania) și *GRUNTVIG* (Italia). A lucrat cu Oskar Gomez Matta și Juliana Snapper (Festivalul *PLOT*, Australia), Julião Sarmiento (*Serralves*, Muzeul de Artă

Modernă, Portugalia), Whitney V. Hunter (New York), Willi Dorner, Paula Pinto, Lee Beagley, Inês Vicente, João Cardoso, Constança Carvalho Homem, Daniel Pinheiro, Graham Vick, Sophie Marie și colectivul ei artistic. A scris, de asemenea, un studiu despre dramaturgie și mișcare, care a fost publicat ca urmare a unui *workshop* condus de către Jean Pierre Sarrazac. Din 2014, a lucrat în parteneriat cu Wagner Borges și Inês Vicente.

João Damião Almeida

João Damião Almeida studiază *Engenharia electrotécnica e de computadores (Ingineria Electricității și a Computerelor)*, la *Instituto Superior Técnico (Institutul Superior Técnico, Lisabona, Portugalia)*. A câștigat câteva concursuri și olimpiade naționale, în domeniul matematicii, poeziei sau picturii, înainte de a împlini vârsta de paisprezece ani. Pe lângă unele povestiri scurte, a publicat și un roman *SF, Colapso (Colaps)*, la vârsta de șaisprezece ani. João Damião Almeida este interesat de teatru, în general, dar de cel *multi-media*, în special, precum și de rolul inteligenței artificiale, în viitor, în artă.

José Espada

José Espada a absolvit cursurile de licență în domeniul *Realização Plástica do Espectáculo (Artele Plastice în Artele Spectacolului)*, la *ESTC – Escola Superior de Teatro e Cinema (Școala Superioară de Teatru și Cinema, Lisabona, Portugalia)*, în 1991, iar în anul 2006 a absolvit studiile de licență în *Teatro e Educação (Teatru și Educație)*, la aceeași instituție. În prezent, este doctorand al Universității din Lisabona, *Ciências da Comunicação da Universidade Nova*, în domeniul *Comunicação e Artes (Comunicarea și Artele)*. Este cofondator al companiei *Teatro da Garagem*, unde deține, în perioada 1989 – 2002, funcția de scenograf și cea de director de producție și tehnică. A colaborat, de asemenea, ca scenograf, în spectacolele regizate de Jorge Listopad (Teatrul *Universidade Técnica*, Lisabona, Portugalia) și José Peixoto (Teatrul *Malaposta*, Lisabona, Portugalia). Este autorul lucrării *Manual de Cenografia (Manual de Scenografie)*, Editura INATEL, 2007) și a realizat regia tehnică și *lighdesign*-ul în producțiile formației *Músicos do Tejo*, în perioada 2008 – 2009.

Încă din anul 1998 și până în prezent, predă mai multe cursuri de licență, în domeniul *Produção e Design de Cena (Producție și Design de Scenă)* la *Escola Superior de Teatro e Cinema*, în calitate de profesor asociat.

Samuel Guimarães

Samuel Guimarães, doctor în teatru și istoric de artă performativă, se autointitulează „educator de artă” (începând din 1993). În perioada 1999 – 2002, a fost șef al departamentului de educație al Muzeului de Artă Contemporană, din cadrul Fundației *Serravalles*, Porto. Începând din 2002, este profesor de artă și cultură contemporană, în departamentul de teatru *ESMAE*, Porto, Portugalia (coleg de catedră cu Inês Vicente) și, din 2006, directorul departamentului de educație al Muzeului *Douro Foundation*, din același oraș. A câștigat premiul *APOM* (asociația muzeelor din Portugalia) pentru cel mai bun program educațional muzeal – *I am landscape*, dezvoltat la muzeul *Douro*, Porto, în anul 2015. În calitatea sa de „educator de artă”, lucrează cu diferite companii de teatru, susține *workshop*-uri în cadrul diverselor festivaluri de artă etc. Îl interesează „cercetarea meditației în calitatea sa ontologică colonială, teoriile și practicile sale caucaziene” și revistele independente, de artă.

Întregul proces a fost coordonat de către Carlos J. Pessoa (dramaturg, regizor, actor și coordonator de proiect), alături de echipa sa, de la Teatru *Garagem*, formată din: Ana Palma (actriță și asistent regie), Carolina Mano (producător), Daniel Cervantes (compozitor muzical), Eduardo Pessoa (tehnic), Maria João Vicente (dramaturg, actriță și director de producție), Marília Maia e Moura (foto și asistent producție), Nuno Samora (*lightdesign*) și Sérgio Loureiro (scenografie și costume).

Teatro da Garagem

Garagem este o companie de teatru experimental, care și-a început activitatea profesională în anul 1989, în Lisabona, Portugalia. Munca lor artistică se bazează pe cercetarea și experimentarea unor noi tehnici de dramaturgie și teatru contemporan, la granița dintre teatru și *performance*. Compania a fost fondată de Carlos J. Pessoa (printre alții) care a rămas directorul artistic, autorul și regizorul celor mai multe spectacole create de *Teatro da Garagem* până în prezent.

Direcția de cercetare a fost impulsionată, încă de la început, de către Carlos Pessoa și susținută, în decursul anilor, de către echipa sa (alcătuită dintr-un compozitor și *designer* de sunet, un *lightdesigner*, un *designer* de costume și scenograf, diferiți *performer*-ii și producători, menționați la începutul acestui studiu și care au făcut parte din echipa de lucru în cadrul rezidenței artistice). În paralel cu producțiile teatrale originale, având la bază textele lui Carlos J. Pessoa, dar și unele de teatrul-clasic, compania a realizat, de asemenea, spectacole de teatru educațional și comunitar, prin programul *Educational Service*, pentru copii, adolescenți și seniori. *Teatro Da Garagem* este o companie profesională de teatru, subvenționată de guvernul portughez – Ministerul Culturii, colaborând, de asemenea, cu principalele instituții de teatru portugheze și cu alți sponsori privați. În prezent, sediul se află la *Teatro Taborda*, un teatru al primăriei, situat în centrul istoric al orașului Lisabona.

Munca acestei companii, dar și programul de rezidență artistică, așa cum s-a desfășurat în cele patru ediții, au fost marcate de și pot fi descrise prin interdisciplinaritate și interculturalitate. Producțiile rezultate în urma rezidențelor artistice integrează scenic *performer*-i *vii*, obiecte și materiale prime și folosesc o varietate de tehnici artistice, precum interpretarea dramatică, teatrul de obiecte, dansul, acrobația, multi-media, *performance*-ul. Procesul de lucru este unul colaborativ (în stilul *devised theater*), în care aceste discipline se împletesc cu stilul unic al fiecărui rezident și disciplina (disciplinele) pe care acesta o practică (le practică), așa cum vom încerca să demonstrăm, în continuare, în prezentul studiu de caz, pentru a crea producții non-narative, performative, experimentale.

Daylight 2018

În cadrul proiectului *Daylight 2018*, pentru construcția *performance*-ului *Flux*, ca răspuns la cele menționate mai sus, a faptului că noi, *performer*-ii aveam experiențe și pregătiri profesionale diferite, echipa teatrului *Da Garagem* a decis să împartă sesiunile zilnice de lucru în două etape:

1. *Workshop*-uri, seminarii și încălzire, în prima parte a zilei, cu echipa de colaboratori invitați;

2. Repetiții *Flux*, construcția *performance*-ului, în care aplicam tehnicile și cunoștințele acumulate în prima parte a zilei, în stilul propriu și scopul spectacolului, alături de echipa permanentă a teatrului, în cea de a doua parte a zilei.

Fiecare sub-temă (din cele șaisprezece existente) stabilește o posibilitate de a crea un dispozitiv scenic (*scenic device*), un punct de plecare, explorând, pe de o parte, perspective performative provenite din câmpul larg al mișcărilor de avangardă, de la Malevitch la Abramovitch, la Lygia Clark, și, pe de altă parte, reflectând asupra tehnicilor de comunicare, de la *fake-news* (știri false) la *Watergate*²²³ și până la Guy Debord. Fiecare dintre cele 16 sub-teme au avut drept rezultat o micro-scenă (cum o numesc cei de la *Teatro da Garagem*) de 4 minute. Suma fiecărei micro-scene este de 64 de minute – durata spectacolului final, în care participanții au posibilitatea de a explora și dezvolta tehnica (tehnicile) care are (au) sens și relevanță pentru propria lor cercetare. Participarea în toate cele 16 segmente nu este obligatorie. Fiecare artist / student poate și este încurajat să facă propriile alegeri, conform pregătirii, experiențelor și intereselor profesionale pe care le are.

Toți rezidenții sunt invitați să participe activ la materializarea fiecărei propuneri scenice, dar fără a li se compromite alegerea (care trebuia făcută într-o perioadă scurtă de timp). În *performance*-ul final, denumit de către echipa artistică de la *Teatro da Garagem*, *Flux*, tema principală, aceea a contrariilor care se completează reciproc a permis fiecărui rezident să-și aleagă și să exploreze doar acele tehnici, forme scenice și subiecte care îl preocupau. Astfel, fiecare dintre noi a avut oportunitatea de a-și exercita propria direcție și propria estetică (un *micro-spectacol*), reuniți sub tema și estetica generală a *performance*-ului, coordonată de către Carlos J. Pessoa. După ce fiecare participant își împărtășea alegerile finale și de îndată ce grupului din care făcea parte i se atribuiă diferite sarcini, dar și pe parcursul repetițiilor, regizorul Carlos J. Pessoa, îndruma și coordona fiecare element pentru a crea produsul final – *Flux*.

Spre exemplu, la un nivel general de analiză, interesul meu s-a orientat spre comunicarea non-verbală performativă – dacă aceasta este posibilă și sub ce formă (forme) artistice se manifestă. La un alt nivel de analiză, specific, am fost interesată de felul în care un

²²³ *Watergate Scandal* – un scandal politic care a marcat istoria S. U. A., în anii 1970

performer (se) poate exprima / comunica prin intermediul propriului corp, în relație cu obiectele, în cheie performativă, într-un *performance* non-păpușăresc. Cu alte cuvinte, ceea ce am cercetat în aceste două luni și jumătate, în cadrul rezidenței artistice pe care am supus-o analizei, constă în testarea teoriilor privind capacitatea performativă a prezenței (*liveness*), atât în cazul artistului, cât și în cazul obiectului, despre care am enunțat în prima parte a prezentei lucrări doctorale. Astfel, au existat momente, în cadrul repetițiilor și al atelierelor, care nu intrau în aria mea de interes, cum ar fi sub-temele *Cuvânt și sunet în elaborarea unui mesaj* (*Word and sound in elaborating meaning*) sau *Speranță și rezistență în zborul păsărilor* (*Hope and resistance in the flight of birds*), precum și altele la care am participat, însă ele nu reprezintă un subiect de interes pentru obiectul nostru de studiu. Așadar, deși vom enumera toate cele șaisprezece segmente, le vom analiza doar pe acelea care au relevanță pentru (sau care pot fi încadrate în) ceea ce noi numim *teatru de animație performativ*.

Astfel, am luat parte, desigur, în mod activ la toate atelierelor organizate în cadrul *Daylight Project*. Însă, în scurt timp, am realizat nu doar că unele tehnici (cum ar fi, de exemplu, cele folosite pentru sub-tema numărul patru), sunt potrivite, mai degrabă, pentru teatrul dramatic²²⁴, dar și că utilizarea lor în construcția *performance*-ului final ar putea dăuna tezei mele artistice, aceea că relația dintre *performer* și obiect, prin intermediul mișcărilor produse de corpul *performer*-ului și al utilizării lor în raport cu calitățile fizice ale obiectului (inanimat sau animat parțial²²⁵) poate crea prezență (*liveness*). Din acest motiv, în construcția finală, pe parcursul secvențelor din care am decis să nu fac parte, precum cea în care colegii

²²⁴ Deși pot fi întâlnite și în spectacolele de teatru de animație care utilizează mai mult text sau în secvențe narative cum ar fi, de exemplu, cea din spectacolul *La Fin des Terres*, Philippe Genty, în care *performer*-ul 3 vorbește.

²²⁵ Vom explica pe larg ce înțelegem prin *animare parțială* în exemplele din cadrul repetițiilor.

mei performau ceea ce noi am denumit *personal score* (*partitura personală*²²⁶, anexa 60), eu am îndeplinit funcția de observator.

Exemplele pe care le vom supune analizei au fost selectate atât din rândul atelierelor, cât și din cel al repetițiilor, dar și din cadrul reprezentației finale. Uneori vom detalia tehnicile (experimentale) folosite pe parcursul exercițiilor, vom analiza forma artistică finală, iar alteori procesul creativ de construcție a unei secvențe din spectacol.

Ne propunem, pe de o parte, în funcție de metoda de analiză²²⁷, să pătrundem cât mai puțin posibil în aria de interpretare a formei artistice, întrucât nu dorim să influențăm înțelesul pe care îl poate căpăta în mintea cititorului. Ne interesează, mai degrabă, aplicabilitatea ideilor dezvoltate teoretic. Pe de altă parte, deoarece nu întreaga experiență dobândită în urma participării la proiectul *Daylight 2018* constituie obiectul cercetării doctorale, ci doar anumite elemente, organizarea studiului pe zile (în mod cronologic) devine improprie, precum și cea pe tehnici, laboratoare sau a firului cronologic de desfășurare a formei artistice finale. Iar subiectul în sine al sub-temelor, cu excepția *Place* și *non-place* în locația (non)personajului (*Place and non-place in the location of the (non)character*), nu constituie un criteriu potrivit pentru obiectul nostru de cercetare.

Totuși, pentru ca analiza noastră să fie concisă și eficientă, ar fi necesară o structurare logică și, în același timp, flexibilă, care să ne permită să cercetăm toate aspectele practice care le susțin (argumentează, exemplifică) pe cele teoretice, elaborate în prima parte a prezentei lucrări. De aceea, optăm pentru sistematizarea în funcție de cele 16 sub-teme ale proiectului

²²⁶ Forma finală a exercițiilor desfășurate în cadrul segmentului 4, din cele 16 sub-teme, a devenit un fel de schiță proprie a întregului traseu, pe parcursul desfășurării reprezentației. La începutul spectacolului, pe intrarea publicului, fiecare dintre noi avea această schiță în față și o interpreta vocal (utilizând diverse sunete, nu cuvinte), în grup. Această interpretarea era reluată, la un moment dat, în cadrul reprezentației, dar individual. Eu am avut schița în față, dar nu am interpretat-o în niciun fel.

²²⁷ Abordăm metode de analiză diferite, în raport cu ceea ce urmărim la fiecare sub-temă în parte.

Daylight 2018. Întrucât traducerea lor forțează anumite semnificații, vom pune, între paranteze, și denumirea lor originală, din limba engleză:

1. Dificultate și ușurință în corporalizarea unui sentiment (*Heavy and light in the construction of a skin-deep feeling*).

2. Zgomot și liniște în percepția unei interiorități confortabile (*Noise and silence in the perception of a gratifying interiority*).

3. Întuneric și lumină în memorarea formelor (*Dark and the bright in memorising the forms*).

4. Cuvânt și sunet în elaborarea sensului (*Word and sound in elaborating meaning*).

5. Apariție și dispariție în interpretarea unui miracol (*Appearing and disappearing in performing a miracle*).

6. Ritm și ritual în pregătirea unui sacrificiu (*Rhythm and ritual in the preparation of a sacrifice*).

7. *Place* și *non-place* (în sensul de loc, spațiu intim) în locația (non)personajului (*Place and non-place in the location of the (non)character*).

8. Dislocare și situație în definirea unui conflict (*The displacement and the situation in the definition of a conflict*).

9. Adevăr și minciună în prezentarea argumentului (*Truth and lie in the presentation of the argument*).

10. Rece și cald în abandonul corpului (*Cold and warm in the abandonment of the body*).

11. Materie și anti-materie în manifestarea anxietății (*Matter and anti-matter in the expression of anxiety*).

12. Frică și curaj în aprecierea auto-critică (*Fear and fearlessness in self-critical appreciation*).

13. Speranță și rezistență în zborul păsărilor (*Hope and resistance in the flight of birds*).

14. Golul (vidul) valurilor și următorul val la maree (*The emptiness of the wave and the next wave at full tide*).

15. Pietricele rostogolite între așternuturi și multe vânătăi (*Pebbles rolled between the sheets and many bruises*).

16. Apetit și vomitiv ca un *graffiti* al rândunicilor / înghițiturilor (gândește-te la subiect din perspectiva unei suprafețe vomitate, atrăgătoare și agilă, care arată ca un zbor gălăgios, zgomotos) – *Appetite and vomitory as a graffiti of swallows (think of the subject from the point of view of a vomited surface, cunning and agile, to look like a loud and noisy flight)*.

Calendarul de lucru a fost încărcat, iar domeniile cercetate (atât practic, cât și teoretic), tehnicile artistice, precum și activitățile de grup au fost numeroase și diverse, astfel încât vom încerca să sintetizăm experiența avută, prin selectarea acelor pe care le considerăm relevante pentru obiectul nostru de studiu și prin analiza unui singur exemplu pentru fiecare în parte. Pentru fiecare sub-temă, din cele 16 menționate, au existat o serie de activități practice și / sau prezentări / dezbateri teoretice care, mai apoi, au fost aplicate în repetițiile de la *Flux*.

Vom parcurge, după cum am enunțat în rândurile de mai sus, doar acele segmente selectate și le vom aprofunda prin prisma experienței personale din cadrul rezidenței și a relevanței acestora în arta teatrului de animație performativ, conform propunerilor teoretice din prima parte a lucrării. Vom analiza și documenta tehnicile performative utilizate de Carlos Pessoa și echipa sa, în ceea ce privește lucrul cu obiectul în manieră non-păpușărească, dar și felul în care teoriile și practicile performative testate și / sau descoperite în cele două luni și jumătate de rezidență s-au concretizat într-o manieră nouă de abordare a relației *performer-obiect-spectator* (din perspectivă performativă); o tehnică nouă, care include utilizarea obiectelor, a corpului *performer*-ului și a memoriei ca mijloace de a crea *liveness* (atât pentru artist, cât și pentru obiect), precum și gestionarea prezenței multiple pe scenă. Din punctul nostru de vedere, această tehnică, pe care noi o denumim *animare parțială*, nu poate fi încadrată nici în domeniul teatrului de animație, nici în cel al teatrului dramatic, dar poate fi aplicată în teatrul de animație performativ.

Înainte de a continua analiza noastră, dorim să realizăm o scurtă delimitare conceptuală a ceea ce înțelegem prin utilizarea sintagmelor *non-păpușăresc*, respectiv *animare parțială*.

În accepțiunea generală, calificativul *păpușăresc* face referire la respectarea principiilor de limbaj ale teatrului de animație: sugerarea realității, stilizarea, esențializarea, hiperbolizarea, preponderența vizuală și non-verbală, realizate, în principal, prin tehnicile de mânuire. În perspectiva noastră, nerespectarea a cel puțin unuia dintre criteriile de mai sus (oricare ar fi acesta) presupune, în mod intrinsec, o formă care nu poate fi definită ca fiind teatru de animație, adică *non-păpușăresc* (în cazul rezidenței artistice, mânuirea obiectelor constituie caracteristica-lipsă, din maniera generală în care a fost construit *performance*-ul). În timp ce, respectarea principiului referitor la animarea obiectelor neînsuflețite, dar nerespectarea, în mod simultan, a oricăreia dintre celelalte caracteristici definește ceea ce noi numim *animare parțială*. În cadrul rezidenței artistice am experimentat mai multe astfel de situații, pe care le vom exemplifica și analiza pe parcursul acestui studiu de caz, dar repetitivitatea lor în procesul creativ și imposibilitatea de a le încadra într-o anumită tehnică artistică, deși întruneau majoritatea caracteristicilor specifice teatrului de animație, constituie motivul pentru care am ales sintagma *animare parțială*.

Ceea ce lipsește într-o descriere scrisă sau chiar în vizionarea unui spectacol printr-o filmare video este experiența caracterului *live*, a prezenței imediate, inclusiv sunete care nu sunt captate pe înregistrări, mirosuri, co-prezența spectatorilor în momentul în care se desfășoară acțiunea – în alte cuvinte, acea *fînță magică* a evenimentului în sine, la care se referea Antonin Artaud și despre care am scris în prima parte a prezentei lucrări. Totuși, printr-o descriere detaliată, așa cum vom încerca să procedăm în exemplele selectate, o persoană se poate apropia de ceea ce presupune o experiență *live*.

Așa cum vom demonstra pe parcursul analizei metodelor de antrenament utilizate în cadrul rezidenței, *Flux* este rezultatul unui experiment performativ interdisciplinar și intercultural. Această fuziune a stilurilor și instrumentelor artistice practicate de echipa *Daylight Project* – îndeosebi, a celor vizuale și corporale – pe de o parte, și cele practicate de fiecare rezident, pe de altă parte, au condus la dezvoltarea unei serii noi de tehnici performative individuale, folosite în construcția spectacolului. Utilizarea acestor practici

vizuale și corporale, în conjuncție cu interesul lui Carlos Pessoa în ceea ce privește memoria obiectelor și memoria corpului reprezintă, în opinia noastră, esența producției *Flux*.

Noțiunea lor (a echipei *Teatro da Garagem*) de teatru-vizual se apropie de ceea ce Antonin Artaud numește „un spectacol total”, în care reprezentăția este „o mobilizare intensă” a obiectelor, gesturilor și semnelor²²⁸ sau de viziunea lui Robert Wilson, așa cum o descriu Ken Jordan și Randall Packer, pe pagina *web*²²⁹ dedicată teatrului vizual – „schițe biografice ale minții” care generează o experiență „intuitivă”, creionată prin acțiuni sugestive, *slow-motion* și texte repetitive, lipsite de sens. Ei mai adaugă faptul că, spre deosebire de cursivitatea lineară a timpului din teatrul tradițional, „interfața muzical-vizuală” a lui Bob Wilson eliberează spectatorul, permițându-i minții acestuia să exploreze și să participe liber la ceea ce i se propune. Precum Antonin Artaud sau Bob Wilson, Carlos Pessoa și echipa sa, prin producția *Flux*, au căutat să angajeze publicul într-o manieră activă, în procesul de desfășurare a conținutului scenic, folosind o varietate de tehnici și discipline pentru a crea imagini-metaforă la care spectatorul să se conecteze în mod și timp real, prin activarea memoriei (a artistului, a obiectului și a spectatorului).

Metaforele vizuale reprezintă elementul central al spectacolului *Flux* și, implicit, al laboratoarelor din cadrul proiectului *Daylight 2018*. Construcția lor începe cu elaborarea unui *storyboard* de imagini bazate pe memoria (corporală) personală a fiecărui participant, pe tema dată de Carlos Pessoa: *Uterus (În uter)*, ceea ce stabilește, în sens larg, cheia limbajului vizual al spectacolului. Etapa de repetiții rămâne un proces colaborativ, în care noi, rezidenții, memoriile (amintirile) noastre (dar și cele ale obiectelor) reprezentăm materialul de lucru folosit pentru a genera un vocabular compus din sunet, mișcare și text, care să susțină elementele vizuale și ambientul sonor-muzical final²³⁰. Cu alte cuvinte, deși metafora vizuală

²²⁸ Antonin Artaud, op. cit., p. 86

²²⁹ Ken Jordan și Randall Packer, sursa: <http://www.w2vr.com/timeline/Wilson.html>, accesat la 09 septembrie 2018.

²³⁰ Muzica folosită la repetiție este evocatoare, sugestivă, inspirațională și ritmată, dar forma finală de ambient muzical nu este folosită în repetiții decât în ultima săptămână. Ea este construită în funcție de și în completarea propunerilor scenice.

constituie premisa imaginarului vizual colectiv, memoria – fizică (corp și obiect), emoțională (*performer* și spectator) și auditivă (cuvinte, sunete) – reprezintă premisa prezenței performative (*liveness*) – om, obiect, materie primă – și instrumentul principal în construcția mișcărilor, acțiunilor, secvențelor din spectacol. Scopul este acela de a crea un limbaj preponderent vizual, în care „scena” devine spațiul subconștientului colectiv; ceea ce realizează și Philippe Genty în spectacolul *La Fin des Terres*, dar prin alte mijloace sau ceea ce urmărește Antonin Artaud – un limbaj care să reprezinte „conflictul omului cu sine însuși”²³¹. Acest limbaj vizual, așa cum a mărturisit Carlos Pessoa, în repetate rânduri, în cadrul repetițiilor, este menit să „atingă subconștientul spectatorului”²³², care accesează, în mod automat, amintirile experiențelor individuale și acordă, astfel, semnificații proprii imaginilor create pe scenă. Acest lucru este realizat printr-o structură performativă non-lineară, non-narativă, într-un imaginar „absurd” care rezultă din corporalizarea memoriilor reale, în contextul evenimentului „scenic”.

Pentru a ne familiariza cu acest proces și pentru a ne dezvolta abilități (sau a le îmbogăți pe cele deja avute) specifice altor arii artistice, *Daylight Project 2018* propune un sistem de antrenament care include: lucrul cu obiectul și materiile prime, prin intermediul memoriei, explorarea prezenței performative (*performer*, obiect, material), tehnici vocale și de mișcare, lucrul cu spațiul, sunetul și lumina – ca instrumente de importanță egală în comunicare (alături de corp și obiect). Majoritatea tehnicilor folosite în lucrul cu obiectele și materiile prime, precum și în antrenamentul corporal au fost dezvoltate de către echipa teatrului *Da Garagem*, în decursul anilor în care au lucrat împreună și sunt bazate pe improvizație, generând materialul artistic pentru spectacolul de final *Flux*. Altele au provenit din cunoștințele și experiențele profesionale ale fiecărui rezident în parte sau au fost dezvoltate și particularizate, pornind de la metodele unor artiști contemporani din aria artelor performative²³³ (cum ar fi: *Alexander Technique*, *Evolution of the Species*, Lygia Clark, John

²³¹ Antonin Artaud, op. cit., p. 86

²³² Din notițele personale, făcute pe parcursul rezidenței *Daylight Project 2018*, în traducerea noastră: „tap into audience's subconscious”.

²³³ Unele, specifice, cum ar fi cele de mișcare – le menționăm prin denumirea „oficială”, recunoscută de practicieni. Altele, mai complexe, sunt trecute după numele artistului.

Berger, Kathya Verbet, Pauline Oliveiros). Programul de rezidență este construit în așa fel încât să angreneze participanții în utilizarea unei estetici proprii, să se adreseze slăbiciunilor și fricilor personale profesionale²³⁴, astfel încât, rezultatul final să fie o formă artistică omogenă, echilibrată, colectivă și, în același timp, personală.

În continuare, vom analiza sub-temele 1, 2, 3, 4, 5, 7, 8, 9, 10 și 11 – selectate din cele șaisprezece enumerate la începutul acestui studiu de caz, prezentând modul în care s-au reflectat în exercițiile practice și / sau în prezentările / dezbaterile teoretice, și utilizând drept exemple exercițiile personale, din cadrul programului *Daylight 2018*, pe care le-am considerat relevante, pentru teatrul de animație performativ.

1. Dificultate și ușurință în corporalizarea unui sentiment (*Heavy and light in the construction of a skin-deep feeling*)

În ceea ce privește această sub-temă, deși bogată în tehnici performative și dezbateri teoretice, am identificat un singur exemplu relevant pentru teatrul de animație performativ, și anume investigarea obiectelor, care are trei etape, desfășurate pe parcursul a mai multor zile de lucru. De asemenea, dorim să atragem atenția asupra faptului că atât în secvența următoare (cu folia izotermică), cât și în altele ce vor fi descrise pe parcursul acestui studiu de caz, printre tehnicile artistice abordate se regăsește și cea a extenuării fizice, pe care nu o vom supune analizei deoarece reprezintă o tehnică artistică general-performativă, care poate fi aplicată și în teatrul de animație performativ, dar nu în mod particular; în sensul că nu este o tehnică specifică teatrului de animație performativ, ci, mai degrabă, a teatrului performativ, în general.

²³⁴ Spre exemplu, unii participanți credeau că nu pot crea sau contribui la crearea unui moment bazat pe mișcare corporală și coregrafie, iar alții, cu o expresivitate corporală dezvoltată, aveau convingerea faptului că nu pot interpreta un text.

Așadar, primele două etape din exemplul selectat în cazul sub-temei 1 sunt dezvoltate din metoda Lygiei Clark²³⁵:

A. La marginea scenei sunt așezate o serie de obiecte și materiale:

- doi saci din pânză albă, umpluți cu nisip;
- trei plase de pescuite umplute cu bile din sticlă, de culoare verzuie, de mărimi diferite (medii și mici);
- o sacoșă din plastic transparent, plină cu făină albă;
- trei perne din plastic transparent, umplute cu pene albe;
- două perii de curățat haine;
- o folie izotermă aurie pe o parte și argintie pe cealaltă;
- trei fâșii de celofan;
- o cutie de cretă albă;
- o pensulă de pictat, albastru;
- un elastic lat de 5 cm;
- trei evantaie;
- o găleată de inox;
- două bile de cauciuc, roșii, „spinoase” care produc un sunet ascuțit;
- o bucată de tul negru.

Suntem îndemnați să explorăm obiectele și materialele pe care le avem în față, încercând să le definim prin proprietățile lor fizice vizibile: culoare, greutate, dimensiune,

²³⁵ Mai multe detalii despre munca ei pot fi regăsite în articolul lui Luciana Mourão Arslan, *Lygia Clark's Practices of Care and Teaching: Somaesthetic Contributions For Art Education*, în revista „Journal of Somaesthetics”, volume 3, *Bodies of Belief / Bodies of Care*, Published by Aalborg University, 2017, pe site-ul editurii: www.somaesthetics.aau.dk

substanță, formă etc. Apoi, să le redescoperim aceste proprietăți în raport cu propriul corp, utilizând alte simțuri decât văzul: miros, gust, tactil, auz; dar și efectele produse asupra corpului: dacă un obiect este mai greu de cărat decât un altul, cum se simt materialele diferitelor obiecte în contact cu pielea, dacă le poate fi modificată forma ușor sau deloc, uzul practic, sunetele emise prin mișcarea lor (aruncare, atingere, rostogolire) etc.

B. Suntem îndemnați să ne alegem obiectele preferate sau care ne-au inspirat și pentru fiecare dintre ele să căutăm în memoria personală o situație / un loc în care am interacționat cu respectivul obiect. Senzațiile experimentate atunci trebuie identificate și redate corporal (postură, viteza mișcărilor, atitudine etc.).

Obiectele alese de mine sunt: folia izotermă (anexa 61), o perie de haine, cutia cu cretă și o bilă de sticlă din plasă de pescuit. Situațiile și senzațiile aferente sunt: înmormântare – indignare, revoltă, șoc, tristețe, resemnare, izolare, plutire; curățenie – minuțiozitate, concentrare; școală – entuziasm, curiozitate, concentrare; meditație – echilibru, liniște, relaxare.

C. În continuare, ni se propune ca pentru fiecare obiect în parte să identificăm o funcție practică și una metaforică. Odată stabilite acestea, urmează relaționarea cu obiectul, păstrând situația, senzațiile și expresiile corporale aferente, descoperite în etapa a doua: o dată în raport cu funcția lui practică, și o dată, în raport cu cea metaforică.

Deoarece situațiile încep să devină foarte complexe, în continuare, ne vom îndrepta atenția doar către exemplul cu folia izotermă. În acest caz, funcția practică aleasă este izolarea arsurilor, iar cea metaforică este de astru ceresc.

Am început exercițiul cu cea de a doua situație, în care folia izotermă reprezenta un astru ceresc și am făcut apoi trecerea către cea de a doua situație, în care am utilizat și peria. Secvența, rezultată în urma improvizației și dezvoltată pe parcursul repetițiilor pentru spectacolul final, o vom descrie în următoarele rânduri.

Toți *performer*-ii suntem într-o latură a scenei, scena este goală, înconjurată de spectatori. Lumina apare în *flash*-uri, la intervale și având durate diferite de timp, în funcție de cum avansează acțiunea. Sunetele sunt scurte și aparent fără un ritm precis –

seamă cu niște băți de ciocan uneori, alteori cu niște băți de tobă. Alte sunete sunt cele produse de noi cu obiectele, intensificate de microfoane. Sunetul, asemeni luminii, se intensifică pe măsură ce în scenă intră tot mai mulți *performer*-i și transformă, treptat, în muzică. Mai întâi, într-o melodie tribală. Eu introduc folia în scenă, prin împingerea ei pe podea (anexa 62) – impulsuri scurte, aproape că nu o ating. De trei ori. Între impulsurile pe care i le dau aștept până când nu se mai mișcă deloc. În tot acest timp o privesc cu indignare, revoltă, șoc sau tristețe (senzațiile identificate în etapa a doua a exercițiului pe care l-am enunțat mai sus).

Odată ajunsă în mijlocul scenei, o privesc cu resemnare și are loc ceea ce noi am denumit *animare parțială*: intervin asupra ei cu mișcări mici, sub formă de impulsuri, în așa fel încât să o înalț de la podea până deasupra capului meu. Dar majoritatea mișcărilor, precum și traseul parcurs nu sunt controlate de mine, ci de legile fizicii – folia se mișcă aproape singură. Odată ajunsă deasupra capului, îmi accesez expresiile corporale identificate în etapa a doua și nefolosite până acum: izolare și plutire. Melodia tribală seamă, din ce în ce mai mult, cu muzica balineză. Încep prin a roti folia în jurul capului, prin mișcări lente, în așa fel încât să nu intervin foarte mult în „dansul” ei și mă plimb prin spațiu, la fel de lent. În tot acest timp, spațiul scenic a devenit aglomerat, cu ceilalți *performer*-i și obiectele lor. Spectatorul acum vede o ființă cu picioare de om, fără cap și fără mâini, cu un corp din folie izotermă care se rotește (anexa 63). Întreaga mișcare pare o plutire în spațiu. Ana Palma spune că a avut impresia unei stele în jurul căreia gravitează celelalte corpuri cerești (colegii mei de scenă, fiecare în relație cu obiectul său) și face ordine în haos.

După trei runde de scenă mă opresc pe una din laturi, foarte aproape de spectatori și ies de sub folie, lăsând-o să cadă pe podea. Îi urmăresc traseul și mă așez la același nivel cu ea, privind-o. Pe tot parcursul următoarei acțiuni, toate senzațiile și expresiile corporale sunt amestecate. Urmează interacțiunea cu folia având uz practic, de izolare a arsurilor, dar în situația identificată în etapa a doua a exercițiului, de înmormântare. În câmpul meu vizual, în direcția opusă mie, intră Emma Castrén (rezidenta din Finlanda)

care își abandonează obiectul și îmi copiază postura și atitudinea, intră în relație cu mine și cu obiectul meu.

Muzica acum are un ritm din ce în ce mai alert și sunete metalice. În sincron, ridicăm folia de la podea și ne târâm corpurile sub ea, întinse la orizontal, cu fața în sus. Eu ies pe cealaltă parte, dar Emma rămâne sub folie (anexa 64). Le privesc cu șoc și indignare, apoi mă resemnez. Mă ridic, merg după perie, mă întorc și încep procesul de „mumificare”. Folosesc folia pentru a izola corpul Emmei și peria pentru a o modela după corpul ei. În acest interval corpul meu experimentează toate senzațiile stabilite în etapa a doua. Secvența se încheie cu mine lăsând peria lângă „mumie” și plecând către următorul obiect ales. Carlos Pessoa remarcă faptul că a avut senzația participării la un ritual de înmormântare, în care folia „înghite” o ființă umană.

Ceea ce am descris îndeplinește, în opinia noastră, toate cele opt elemente care descriu un moment de teatru de animație performativ, așa cum le-am enunțat la sfârșitul celui de-al treilea referat doctoral. În timpul laboratoarelor, atenția noastră a fost direcționată către dezvoltarea și înțelegerea obiectului / materialului în sine, în relație cu *performer*-ul viu, spațiu și ceilalți participanți (*performer*-i și privitori) Carlos Pessoa explică faptul că această relație ar trebui să fie un dialog; obiectul sau materialul poate contamina spațiul intim (interior) al cuiva, sau, spre exemplu, să conducă o acțiune – acest lucru este posibil dacă *performer*-ul acordă atenție detaliilor specifice ale obiectului / materialului: sunet, textură, miros, gust, greutate etc. El ne sfătuiește să pătrundem în interiorul obiectului, să nu rămânem la suprafața lui, la detaliile care se pot afla printr-o simplă privire; accentuează ideea că este indicat să ne rezistăm tendinței de a crea o situație mentală în avans, o serie de mișcări, deoarece aceasta poate bloca relația, dialogul, relaționarea dintre *performer* și obiect și poate conduce la o falsă situație, contrafăcută, prefabricată – care nu se petrece *aici* și *acum*, adăugăm noi, pierzându-și, astfel, calitatea performativă.

Acest dialog cu obiectul / materialul, relația dintre obiect și *performer*, invocată de către Carlos Pessoa, reprezintă legătura, noua „convenție” mânuitor-obiect din teatrul de animație performativ, despre care am menționat în prima parte a prezentei lucrări. Această relație generează atât prezență mecanică (obiect animat sau inanimat), cât și prezență umană

(*performer*), într-o situație care se naște pe măsură ce o privim; fără fir narativ, fără personaje (în sens canonic, clasic), în spațiul comun și în timpul prezent.

2. Zgomot și liniște în percepția unui interior stimulent pozitiv (*Noise and silence in the perception of a gratifying interiority*)

Pentru dezvoltarea acestei sub-teme am participat la un *workshop* condus de către Inês Vicente și ale cărui principii le-am aplicat într-o secvență din cadrul *performance*-ului *Flux*, mai târziu, în timpul repetițiilor, utilizând și tehnica aprofundată cu Tiago Bôto, pe parcursul încălzirilor de dimineață, la care vom face referire la punctul următor. Conform lui Inês Vicente, scopul acestor serii de exerciții, precum și îmbinarea lor, este acela de a dezvolta diverse abilități de comunicare:

- capacitatea de colaborare;
- ascultarea partenerilor de scenă (nu doar a celor *vii*, ci și a celor care intră în rândul obiectelor, elementelor componente ale unui spectacol: obiect, lumină, sunet, spectator etc.); Inês Vicente consideră toate elementele de limbaj scenic ca fiind parteneri egali în comunicarea artistică și posibili parteneri de acțiune a *performer*-ului; ea spune că printr-o ascultare reală a ceea ce se petrece în scenă, deci, prin conectarea la spațiu și acțiune în timp real, se nasc emoții, sentimente, acțiuni, reacții autentice, specifice *performance*-ului teatral;
- utilizarea spațiului la nivel de percepție corporală; cum influențează spațiul (dimensiune, temperatură, luminozitate, acustică etc.) expresia corporală și acțiunea scenică.

Pentru detalieri, vom împărți această experiență în două etape: individual și grup.

A. Individual:

Exercițiul următor, Inês îl denumește *ascultare ing_ing (ing_ing listening)*, pe care l-a dezvoltat din tehnica lui Pauline Oliveiros; utilizează sufixul de gerunziu din limba engleză – „ing”, deoarece acest timp este folosit pentru a face referire la o acțiune în desfășurare, iar Inês spune că exercițiul vizează ascultarea la timpul prezent. Sufixul

este dublat pentru a accentua ancorarea în prezent și în realitate a celui care ascultă. În încăperea este liniște „perfectă”; utilizăm ghilimele pentru că, așa cum vom putea observa pe parcursul descrierii acestui exercițiu, liniștea absolută nu există, decât în cazuri excepționale și atunci doar ca rezultat al unei decizii personale de a bloca anumite surse de sunet pentru a ne concentra asupra altor aspecte ale realității. Așadar, fiecare rezident este rugat să-și aleagă un loc și o poziție comodă în spațiu, să închidă ochii și să asculte. Înș ne îndrumă vocal, să începem prin a ne concentra, mai întâi, asupra propriului corp, mai exact, asupra sunetelor produse în interiorul nostru: bătaiele inimii, respirația, circulația sângelui, sunetul produs de aciditatea sucului gastric etc., și să încercăm să localizăm și să izolăm fiecare sunet identificat de celelalte din interiorul sau din jurul nostru. Odată realizat acest lucru, ne sugerează să raționalizăm distanța fizică dintre sunete, în raport cu propriul corp. Următorul pas constă în schimbarea atenției dinspre interior spre exteriorul imediat – camera în care ne aflăm, utilizând aceleași principii ca în cazul propriului interior. Procesul se repetă de fiecare dată când schimbăm aria de ascultare: camera din imediata apropiere a camerei în care ne aflăm, holul teatrului, teatrul, spațiul exterior vecin teatrului, cartierul în care se află teatrul, și tot așa, până ajungem la cel mai îndepărtat sunet pe care îl putem recepta. În acest moment, refacem traseul în sens invers (unele sunete se schimbă, dispar sau apar altele noi), până ajungem, din nou, la interiorul nostru.

Această tehnică ancorează artistul la spațiul, timpul și acțiunea prezente, îndepărtând orice tendință de a construi situații, povești, personaje, acțiuni exterioare contextului comun (false) și impune o relație (conectare, raportare) autentică între *performer* (individul care performează și nu un personaj, în sensul clasic, așa cum am enunțat în prima parte a prezentei lucrări) și celelalte elemente de limbaj (parteneri-*vi*, obiecte, sunet, lumină, public, spațiu etc.). Este ceea ce Hans-Thies Lehmann denumește *teatrul realului*, condiție definitorie a teatrului de animație performativ: „Reprezentare și prezență, joc mimetic și performance, reprezentatul și procesul reprezentării: din această dublare, teatrul contemporan a câștigat un element central al paradigmei postdramatice – și anume, prin faptul că a tematizat realul și fictivul și le-a conferit drepturi egale. Nu apariția «realului» ca atare, ci folosirea lui autoreflexivă

caracterizează estetica teatrului postdramatic. Tocmai această autoreferențialitate e aceea care ne permite să realizăm valoarea, locul și importanța extraesteticului în estetic și, astfel, deplasarea noțiunii acestuia. Esteticul nu poate fi înțeles prin nicio determinare de conținut (frumosul, adevărul, sentimentul, oglindirea antropomorfizantă etc.), ci, așa cum o arată teatrul realului, numai ca o călătorie pe graniță, ca neîntreruptă întrepătrundere, nu între formă și conținut, ci între contiguitate «reală» (legătură cu realitatea) și «construct» înscenat. În sensul acesta, teatrul postdramatic înseamnă: teatru al realului. Miza acestuia e dezvoltarea unei percepții care va parcurge, pe propria-i răspundere, acel du-te vino între percepția structurală și realitatea simțurilor²³⁶.

B. Grup:

Această etapă s-a desfășurat în cadrul repetițiilor la spectacolul *Flux* și s-a concretizat într-o secvență care unește începutul spectacolului, unde instrumentul principal de comunicare artistică este propriul corp, de „episodul” următor, în care utilizăm două instrumente principale de comunicare, și anume: corpul și obiectul (sau materialele).

Așadar, din *Uterus* (secvență pe care o vom detalia în următorul subpunct – *Întunericul și lumina în memorarea formelor*, unde fiecare rezident acționează într-un perimetru restrâns, intim, „transcendem” în *Psychotic Transfer (Transfer Psihotic)*, în care ne mișcăm prin tot spațiul, inspectându-ne pe noi înșine, partenerii de scenă, spectatorii, sunetele, lumina – cu alte cuvinte, mediul în care ne aflăm, utilizând principiile din prima etapă. Această situație continuă până în momentul în care unul dintre noi este întrerupt de acțiunea celuilalt. Într-o astfel de situație, ritmul și intensitatea mișcărilor cresc treptat, spațiul creativ devine tot mai aglomerat, astfel încât, intersectarea fizică bruscă (ciocnirea) dintre cel puțin doi *performer*-i devine iminentă (anexa 65). Așadar, când acest lucru se petrece, orice altă acțiune întreprinsă în spațiul creativ se finalizează (nu se oprește brusc) și toți *performer*-ii, rând pe rând, și în ritmul propriu, se îndreaptă către cei doi, pentru a le oferi sprijin. Fără nicio indicație

²³⁶ Hans-Thies Lehmann, op. cit., p. 135

despre cum să facem acest lucru. Imaginea care se formează din corpurile noastre este o omidă metamorfozată (anexa 66), cu care înaintăm prin spațiu.

Ceea ce dorim să subliniem în acest caz, pe lângă tehnica utilizată, pe care am analizat-o deja în prima parte, este modul în care funcționează, comunică și relaționează omida metamorfozată. În această construcție, individualitatea corpurilor noastre, cât și prezența individuală a fiecăruia dintre noi este anulată. Atât din interior, cât și la nivel de percepție exterioară.

Pe de o parte, părțile noastre corporale funcționează ca elemente separate de trupurile noastre, devenind un fel de obiecte animate care formează un alt întreg (omida): atât elementele componente exterioare (brațe, picioare, trunchi, cap etc.), cât și cele interioare (plămâni, inimă, creier etc.) funcționează la unison, ca un singur trup – al omizii. Și nu datorită unui scenariu anterior sau al unui ritm exterior care ne dirijează mișcările (nu a existat ceva prestabilit), ci datorită conectării reale la timpul, spațiul și contextul prezent.

Pe de altă parte, spectatorul percepe imaginea ca un întreg, ca pe o ființă cu viață, voință și prezență proprie, independentă de cea a „elementelor” care o compun (actorii). Deși construcția a avut loc sub privirea lor (nefiind mascată sau ascunsă prin utilizarea altor elemente scenice), în timp ce corpurile noastre rămân, în continuare, vizibile în întregime lor, iar omizii nu i s-a adăugat niciun artificiu menit să îi accentueze forma, identitatea (costum, machiaj, lumină etc.), publicul percepe metamorfoza nu ca pe o iluzie, ci ca pe o entitate vie, care s-a născut *aici* și *acum* – ceea ce și este.

În opinia noastră, momentul descris este unul de teatru de animație performativ, conform premiselor teoretice enunțate în prima parte a cercetării doctorale sau, așa cum descrie Hans-Thies Lehmann teatrul postdramatic (valabil și în cazul de față), un moment în care „iese la iveală perceptibilitatea concretă, intensificată senzorial. Termenul acesta surprinde cât se poate de exact natura virtuală, fără sfârșit, a percepției teatrale produse sau care cel puțin se intenționează a fi produsă aici. În timp ce „mimesis”, în sensul dat de Aristotel, produce plăcerea recunoașterii și astfel ajunge, cum s-ar zice, la un rezultat, datele simțurilor rămân în faza de a se referi la răspunsuri care încă nu au fost formulate; ceea ce se

vede și se aude rămâne potențial, iar apropierea celor văzute și auzite – amânată. În sensul acesta e vorba de un teatru al perceptibilității. Teatrul postdramatic accentuează în asemenea măsură neîncheiatul și neîncheiabilul, încât el realizează propria sa «fenomenologie a percepției», care se evidențiază printr-o depășire a principiilor mimesis-ului și ficțiunii. Jocul ca eveniment concret produs pe moment modifică fundamental percepția și statutul subiectului acestei percepții, care nu se mai poate sprijini pe o ordine reprezentativă²³⁷.

În altă ordine de idei, un astfel de antrenament (tehnicele utilizate în exemplul dat) îi permite unui artist de teatru de animație performativ să se ancoreze la spațiul, timpul și acțiunea prezentă, îndepărtând orice tendință de a construi situații, povești, personaje, acțiuni exterioare contextului comun și impune o relație (conectare) autentică între *performer* (individul care performează, în calitatea sa de *persona*) și celelalte elemente de limbaj (parteneri-*vii*, obiecte, sunet, lumină, public, spațiu etc.).

3. Întunericul și lumina în memorarea formelor (*Dark and the bright in memorising the forms*)

Această sub-temă a fost explorată pe parcursul a mai multor zile și prin intermediul mai multor exerciții și dezbateri, dintre care noi vom selecta două exemple: distanțarea corporală și memoria corporală.

Primul, utilizat în procesul de încălzire, și care ne amintește de teatru de animație în care personajele sunt părți corporale animate, are două etape:

A. Una dintre tehnicile folosite pentru distanțarea corporală este animarea unei anumite părți corporale ca și când aceasta ar fi inițiatorul sau motorul, creierul care conduce toată mișcarea trupului și interacțiunile dintre respectiva parte corporală și *performer*. Cu alte cuvinte, suntem îndemnați să explorăm și să relaționăm cu diverse părți corporale ca entități separate de restul corpului, ca și cum acestea ar avea viață și voință proprie. Tiago Bôto, coordonatorul atelierului de lucru, ne sugerează să ne lăsăm surprinși de propriul trup.

²³⁷ Hans-Thies Lehmann, op. cit., pp. 129-130

B. Continuă ca în prima etapă, în care o parte corporală îndeplinește funcția de inițiator, dar adaugă identificarea unei caracteristici sau calități specifice doar acelei părți corporale. Eu am ales nasul și entuziasmul. După stabilirea lor, se cere identificarea unei caracteristici sau calități opuse pentru o altă parte corporală. Eu am ales genunchiul stâng și handicap. În continuare, ni se cere să creăm o relație între cele două părți, una cu cealaltă, și între cele două părți și noi – părțile corporale alese trebuie privite ca elemente separate de trupurile noastre, ca obiecte scenice cu care interacționăm.

Acest exercițiu are drept scop antrenarea capacității *performer*-ului de a-și utiliza propriul corp pentru a crea metafore și prezență performativă.

Al doilea exemplu, un exercițiu care accesează memoria corporală, utilizat în timpul repetițiilor la spectacol, este, de asemenea, împărțit în două etape, ambele desfășurate în întuneric, cu momente scurte de lumină obscură, rezultată în urma utilizării videoproiecțiilor cu imaginile noastre *live*, din timpul exercițiului:

A. Fiecare dintre noi își alege un perimetru personal în spațiu și, sub coordonarea lui Carlos Pessoa, încercăm să ne accesăm propria memorie legată de perioada intrauterină, prin traducerea poveștilor relatate de mamă în senzații pe care corpul nostru le-a experimentat în decursul vieții. Aceste senzații trebuie identificate și reținute.

B. În continuare, reproducem senzațiile din prima etapă în contextul unui spațiu mic, întunecat și cu sunete înfundate, în care funcțiile motrice ale propriului corp ne sunt necunoscute, utilizând tehnica exersată cu Tiago Bôto și propriile abilități profesionale.

Rezultatul constă într-o metaforă vizuală care va fi utilizată în secvența numărul doi din *Flux* – desigur, repetată, estetizată și definită pe parcursul repetițiilor. Ceea ce dorim să subliniem, în cazul de față, este faptul că forma artistică construită prin intermediul acestor tehnici generează prezență performativă și poate reprezenta o formă de teatru de animație performativ, în care părțile corporale sunt utilizate ca obiecte scenice. Spunem „poate” pentru că, într-adevăr, forma finală depinde de aria artistică la care se raportează *performer*-ul, cum a fost și în cazul nostru – unele semănau mai mult cu biomecanica meyerholdiană, altele cu

pantomima, unele erau în cheie coregrafică, altele într-o manieră acrobatică, iar al meu a luat forma teatrului de animație performativ.

În cadrul spectacolului *Flux*, instrumentul principal de comunicare îl reprezenta propriul corp și, de aceea, focusul principal al grupului nu a fost asupra obiectului sau a materiilor prime în calitatea lor de *performer*-i animați, ci asupra relației dintre corp și obiect și a felului în care memoria corporală și utilizarea proprietăților fizice ale obiectelor și materialelor pot crea *liveness*. În același timp, foarte multe dintre exercițiile făcute pe parcursul rezidenței, erau menite să exploreze calitățile intrinseci ale obiectelor / materialelor și relația dintre *performer* și obiect / material.

Dacă ar fi să sintetizăm discursul lui Carlos Pessoa, de pe tot parcursul proiectului, în ceea ce privește lucrul cu obiectul, din perspectiva teatrului de animație performativ, într-o singură idee, aceasta ar fi: funcția artistică și *liveness*-ul obiectului pot exista doar prin intermediul abilităților de mânător ale *performer*-ului și relația dintre *performer* și obiect (atât animat cât și inanimat). Cu alte cuvinte, obiectul există ca partener de scenă doar atunci când și doar atât cât este investit cu prezență din partea *performer*-ului.

„Prezență” este un termen pe care îl putem înțelege, vizualiza, accepta cu ușurință atunci când îl asociem cu „actor” sau „performer”, mai ales în contextul prezentului studiu, fiind o calitate intrinsecă a omului, a unei ființe vii. Dar, în cazul obiectelor, prezența este o manufactură, o calitate fabricată de către artistul păpușar, care transformă obiectul (sau materialul) într-o prezență-*vie* și care poate sau nu să atragă atenția asupra sa. În altă ordine de idei, în anumite forme non-performative de spectacol de teatru de animație, mânătorul face eforturi conștiente de a-și minimiza propria prezență pentru a o valorifica (și activa) pe cea a obiectului (în general, în astfel de cazuri, obiectul îndeplinește, pe tot parcursul spectacolului, doar funcția de personaj sau, cel mult, cea de decor). Cu toate acestea, atât din punct de vedere teoretic, cât și din punct de vedere practic, nu există un răspuns exact, concis asupra a ceea ce presupune termenul de „prezență”, fie în cazul unei ființe vii, fie în cazul unui obiect neînsuflețit.

Multe dintre spectacolele de teatru de animație, indiferent de abordarea artistică, de la naturalism la simbolism și până la suprarealism sau hiperrealism, încearcă, în mod conștient,

să creeze prezență prin obiect. Pe lângă localizarea fizică a obiectului animat (fie acesta păpușă sau material) care se află acolo, în spațiu, prezența, în păpușărie, cel mai adesea, reprezintă o iluzie articulată a vieții, în formă antropomorfă sau zoomorfă.

Înțelegerea noastră, în ceea ce privește prezența, în schimb, se raportează la om. Teoreticienii care au cercetat acest subiect atrag atenția asupra unor caracteristici pe care, în mod normal, le asociem cu noțiunea de „prezență”, cum ar fi: energie, *sex appeal*, atitudine, magnetism, carismă. Spre exemplu, accepțiunea lui Max Weber²³⁸ asupra carismei, despre care el susține că e o calitate specifică unei anumite personalități care, prin calitățile sale, se diferențiază de oamenii obișnuiți, fiind tratată și recunoscută ca și cum ar fi înzestrată cu „puteri supranaturale”.

Spre deosebire de ceea ce înțelege Max Weber prin a fi carismatic – în general, cu referire la personalități politice sau din sfera socialului și / sau a religiei – caz în care această calitate este presupusă a fi inerentă – în ceea ce privește mânuitorul, dansatorul, *performer*-ul, prezența (carisma) este, adeseori, exprimată și gândită ca o extensie a energiei persoanei în cauză, în afara propriului corp; modul în care este tratată, abordată prezența ține de capacitatea de a permite propriei energii să se extindă dincolo de corpul fizic (degete, cot, ochi, inimă) pentru a atinge peretele din spatele încăperii. În *Environmental Theater*²³⁹, Richard Schechner descrie această calitate ca fiind relația propriu-zisă dintre corp și spațiu.

În același sens, în *Ghidul Routledge de teatru și performance*, prezența, în contextul *performance*-ului, este definită ca ceva ce „descrie o calitate perceptibilă a spectacolului [...] Aceste tautologii înseamnă de fapt că *performer*-ii dau dovadă de charismă, implicare puternică și o «aură» specială [...] Prezența interpreților declanșează puternic atenția audienței și îi cultivă simțul prezenței – sentimentul importanței de a fi chiar în acel moment la acel eveniment”²⁴⁰.

²³⁸ Max Weber, *Basic Concepts in Sociology*, The Citadel Press, New York, 1962

²³⁹ Richard Schechner, *Environmental Theater*, Published by The Applause Acting Series, New York, Londra, extended version, 1994, p. 12

²⁴⁰ Paul Allain, Jen Harvie, op. cit., pp. 404-405

În același timp, prezența implică și natura fizică (materialitatea) celui care se află în fața noastră. Nu este doar o caracteristică abstractă, efemeră, a *ceva* care există într-o persoană, ci o raportare (concretă) la spațiul și timpul prezent – *aici* și *acum* – prin modul în care *performer*-ul mânuiește obiectele, materialele, spațiul și, inclusiv, propriul corp (sau postură), precum și prin felul în care acesta confruntă publicul și îi captează atenția. Cu alte cuvinte, putem face o distincție între prezența înnăscută a cuiva (despre care noi credem că poate fi denumită, mai degrabă, carismă) și abilitatea unui artist de a capta și direcționa atenția, prin diferite tehnici și practici artistice, la care spectatorul răspunde. Dar acest fapt nu ne răspunde la întrebarea privind prezența în raport cu *performer*-ul neînsuflețit (păpușă, obiect, materie): este, de asemenea, o calitate inerentă sau una fabricată și de către cine?

Însuflețirea unui obiect, în mediul academic al teatrului de animație, este explicată, în general, ca fiind rezultatul interpretării gesturilor simbolice, care funcționează ca semne care indică viață, cum ar fi, spre exemplu, mișcările care creează iluzia respirației, în timp ce, pentru unii practicieni cu credințe animiste, noțiunea de „a avea viață” este în strânsă legătură cu „a avea suflet” și include toate materiile existente – nu doar corpurile vii, ci și păpuși, vegetație, pietre sau pământ. Păpușile, consemnează Anca Doina Ciobotaru, în *Personaje, cupluri și povești ... cu sfori*, au o legătură puternică cu „lumea de dincolo” și practicile ritualice: „[...] oamenii au utilizat această formulă de expresie artistică pentru a-și proteja cele mai tainice sentimente și gânduri, pe care altfel nu îndrăzneau să le rostească. Păpușile vorbeau despre lumea pământeană sau cea «de dincolo», despre relațiile dintre ele”²⁴¹. Din istoria teatrului de păpuși, știm că asocierea cu divinitatea, cu tărâmul „de dincolo”, precum și credința că obiectele (în general, măști și păpuși) folosite în timpul ritualurilor prind viață, datează încă din Antichitate. Printre practicienii păpușarii, în general, putem identifica două abordări: cea care poate fi subscrisă animismului și / sau cea în care viața este creată sau fabricată, prin construcția unui personaj (în sens clasic, psihologizat) interpretat prin intermediul unui obiect căruia, prin mișcări și gesturi simbolice, îi „împrumută un suflet”. În timp ce animiștii sugerează faptul că prezența păpușii-actor este, ca și în cazul omologului viu, o calitate intrinsecă, cei care practică cea de a doua abordare enunțată mai sus, cred că

²⁴¹ Anca Doina Ciobotaru, *Personaje, cupluri și povești ... cu sfori*, Editura Artes, Iași, 2009, pp. 12-13

viața unui obiect constă în multiplele componente fizice; spre exemplu, în sistemul de semne, compus din *design* (aspectul obiectului), mișcare și ritm, și, uneori, voce.

Pe parcursul experienței personale din domeniul teatrului de animație, am observat că iluzia vieții este mai ușor acceptată de către spectatori dacă mișcările săvârșite cu păpușa sunt în conformitate cu particularitățile rezultate din construcția acesteia, decât dacă se încearcă imitarea mișcărilor (acțiunilor) umane. Cu alte cuvinte, mișcarea și gestul funcționează ca semn, mai curând decât ca imitații ale vieții care pretind publicului să creadă într-o iluzie. Opinia noastră este în acord cu cea a lui Steve Tillis²⁴²; în plus, consemnează faptul că motivul pentru care publicul îi acordă păpușii (obiectului) o „viață aparentă” este datorită semnelor pe care aceasta le generează (mișcare, gest, acțiune) – semne care indică viață. Această perspectivă sugerează faptul că spectatorul acordă credit vieții și prezenței unui obiect, doar prin intermediul acțiunilor și gesturilor săvârșite cu sau asupra acestuia.

Pe de altă parte, nu toți artiștii care lucrează cu păpuși, obiecte sau / și materiale sunt interesați să creeze iluzia unei prezențe antropomorfe sau zoomorfe. Spre exemplu, Veselka Kuncheva, Marieta Golomehova, Nicole Mossoux, Patrick Bonte, *Rimini Protokoll*, Tim Crouch chiar și Philippe Genty (în spectacole mai recente) – ca să numim numai câțiva, care folosesc obiectele, mai degrabă, în stil performativ, asemeni exemplului personal din cadrul rezidenței artistice sau a exemplelor din spectacolele supuse studiului de caz. Publicul atribuie viață obiectelor chiar dacă acestea nu sunt antropomorfizate sau zoomorfizate, datorită percepției prezenței unui obiect care gândește²⁴³.

În timp ce, în lucrările de specialitate, prezența este deseori identificată ca fiind rezultatul însuflețirii unui obiect, prin tehnica mânării sau a credinței existenței unui suflet în orice materie, ventrilocismul propune o construcție alternativă a prezenței. Viața, în cazul ventrilocismului, este redată, în principal, prin intermediul vocii ventrilocului. Deși vocea poate fi o componentă a teatrului de animație, nu este întotdeauna utilizată sau, dacă este

²⁴² Steve Tillis, apud John Bell, op. cit., pp. 172-185

²⁴³ Aceste aspecte pot fi observate și în pauzele actorilor-păpușari, din culise, așa cum surprinde și filmul documentar *Worlds of Imagination*, regia Joshua Malkin, Casa de producție *Speckled Koi*, S.U.A., 2001

utilizată, de cele mai multe ori, cel care o produce nu încearcă să ascundă sau să mascheze acest fapt.

Așadar, indiferent dacă un artist sau un spectator alege să accepte (subscrie) credințele animiste, ideea de însuflețire a unui obiect prin tehnica mânăuirii, a vocii ca semn al existenței unui suflet (unei vieți) sau consideră obiectul ca fiind un obiect și nimic altceva, prezența, în cazul obiectelor (și a materiilor prime) în spectacol este o calitate fabricată (produsă) într-o anumită manieră, de către artistul cu care intră în contact.

Această producere de prezență sau „viață aparentă” a păpușii, așa cum o numește S. Tillis, și, adăugăm noi, a obiectelor și materiilor prime, apare ca un rezultat al și un răspuns la mișcările (mișcărilor) și gesturile (gesturilor) executate cu obiectul, pe care spectatorul le interpretează (traduce) pentru a crea un înțeles a ceea ce vede. Aspectul care nu ține de domeniul evidenței, în teoriile enunțate mai sus, cu privire la obiect, atât în forma lui animată, cât și în cea inanimată este cel referitor la rolul memoriei ca un declanșator al prezenței (fapt pe care l-am descris în exemplul dat cu utilizarea foliei izoterme în context scenic).

Memoria este folosită de artistul păpușar, desigur, pentru a reține, printre altele, „partitura” mișcărilor și a gesturilor simbolice (fie acestea realizate prin intermediul propriului corp, fie prin intermediul unui obiect), dar și pentru a investi un obiect inanimat cu prezență. Spectatorul-participant, la rândul său, utilizează memoria ca un filtru prin care „traduce” spectacolul și investește, la rândul său, obiectul cu prezență și înțeles (semnificație). Publicul decodifică acțiunea (petrecută în spațiul creativ) prin filtrul personal, bazat pe cunoștințele, memoria și / sau experiența unei situații similare trăite, întâlnite. În altă ordine de idei, prezența sau semnele care înzestreză păpușile, obiectele și materiile prime cu viață provin din și sunt înțelese prin intermediul memoriei artistului, pe de o parte, și a publicului-participant, pe de altă parte.

Spectatorul-participant decodifică acest proces în calitatea sa de privitor activ al evenimentelor petrecute în spațiul creativ, fiind, în același timp, martor și co-autor al sensului (semnificației, înțelesului). Prin colaborarea și investiția (în sens creativ) în acțiunea pe care o privește, publicul devine un element component al procesului creativ. În *Eseu despre om. O introducere în filozofia culturii umane*, Ernst Cassirer subliniază aspectul care diferențiază

omul de toate celelalte ființe: deprinderea și interpretarea individuală a unui „sistem simbolic”²⁴⁴. Acesta afirmă că nu trăim doar într-un „univers fizic”, ci și într-un „univers simbolic”. Fiecare dintre noi, susține filosoful, construiește realitatea printr-un „proces complicat de gânduri”, care încetinește sistemul biologic de percepție și răspuns. În această perioadă de încetinire receptorul participă la un act de co-creație (devine co-autor), prin ceea ce decriptează (traduce și construiește sensuri, semnificații) dintr-o imagine, dintr-un sunet sau text, bazându-se pe propriile experiențe. Așa cum afirmă și Hans-Thies Lehmann, semnul teatral nu trebuie tratat ca având o semnificație imuabilă, incontestabilă: „[...] termenul de «semn teatral» trebuie să cuprindă toate dimensiunile semnificației, și nu doar acele semne care poartă informație fixabilă, așadar semnificații ce denotă un semnificat identificabil ori care au conotații cât se poate de clare, ci, virtualmente, toate elementele teatrului. Fiindcă deja o corporalitate izbitoare, un anume stil al gesticului, un aranjament scenic, prin simplul fapt că, fără ca ele să «însemne», sunt prezent(at)e cu o anumită insistență – toate acestea sunt percepute ca «semne» în sensul unei manifestări sau gesticulații care solicită în mod evident atenția; semne care, prin cadrul potențator al punerii în scenă, «produc sens», fără a putea fi fixate noțional”²⁴⁵. Aceste aspecte (perspective), așadar, pot argumenta modalitatea prin care este creată prezența în cazul obiectelor inanimate sau animate parțial, dar față de care artistul se află în relație.

4. Apariție și dispariție în interpretarea unui miracol (*Appearing and disappearing in performing a miracle*):

5. Ritm și ritual în pregătirea unui sacrificiu (*Rhythm and ritual in the preparation of a sacrifice*)

Pe măsură ce avansăm în acțiunea spectacolului, avansăm, și mai mult, în „timpul fizic”, cronologic, al rezidenței. Când spunem „timp fizic al rezidenței” ne referim la toată perioada de desfășurare a proiectului *Daylight 2018*, care, amintim, a avut loc pe parcursul a două luni și jumătate. Atelierele și laboratoarele de lucru au fost organizate, așa cum am

²⁴⁴ Ernst Cassirer, *Eseu despre om. O introducere în filozofia culturii umane*, traducere Constantin Cosman, Editura Humanitas, București, 1994, pp. 22-27

²⁴⁵ Hans-Thies Lehmann, op. cit., p. 105

menționat la începutul prezentului studiu de caz, în paralel, astfel că sub-temele, tehnicile și principiile dezvoltate / aprofundate / descoperite au ajuns să se îmbine tot mai mult. Secvențele din spectacol, însă, au fost construite cronologic, de la o zi la alta, până în penultima săptămână, când scheletul *performance*-ului era finalizat.

Astfel, dacă secvențele de la începutul spectacolului pot fi analizate din perspectiva unei singure tehnici / sub-teme sau îmbinarea a două, cel mult trei abordări, lucrul acesta nu mai este posibil și în cazul celor construite, spre exemplu, în săptămâna a treia. Tot așa cum analiza unui exercițiu, a unei secvențe din spectacol sau, după caz, a ambelor aspecte, sub cupola aceleiași sub-teme, devine tot mai dificilă. Deși, în exemplele alese, putem regăsi, după cum am menționat la începutul acestui studiu de caz, mai multe sub-teme, există, totuși, una predominantă – motiv pentru care am optat pentru detalierea aceluși exemplu, în cadrul respectivului segment. Dar, în cazul de față (și în altele, pe care le vom aborda mai târziu), așa cum vom putea observa în rândurile următoare, sunt cel puțin două principale – sub-tema numărul patru, respectiv sub-tema numărul cinci.

Așadar, momentul pe care îl vom utiliza reprezintă cea de a doua parte din secvența *The Creature (Creatura)*, pe care o vom supune studiului în momentul în care vom ajunge cu analiza noastră la punctul 11 – *Materie și anti-materie în manifestarea anxietății*, în care o plasă fabricată din elastice, de dimensiunea scenei, devine personajul principal – *creatura* (anexa 72), iar publicul este așezat separat de *performer*-i, frontal (ca în amplasamentul din teatru clasic). Prima parte se finalizează cu noi așezați în cerc, în picioare, în jurul creaturii (strânse și încâlcite) de pe podea. Desfacem plasa, o întindem pe podea și o agățăm în șase cârlige, distribuite în mod egal pe lateralele scenei. Ne îndreptăm către partea dreaptă din spatele scenei, unde sunt situate niște oglinzi pătrate, de dimensiunea palmelor, luăm fiecare câte una și ne redistribuim în jurul și pe dedesubtul plasei. Este semi-întuneric, plasa e luminată cu o culoare albastră, iar din tavan coboară câteva fante de lumină caldă (anexa 72). Utilizăm aceste fante pentru a capta lumina cu oglinzile din dotare și o redistribuim pe plasă, pe tavan, pe public, pe pereții din jurul nostru, unde se regăsesc notițele făcute cu creta, din repetiții (anexa 74), sau partiturile personale (*personal score*), lipite, sau chiar direct pe podea ori pe o altă oglindă (anexa 75). Unii dintre noi realizează și mici secvențe de teatru de umbre, prin mișcarea mâinilor pe suprafața oglinzii – personajele create sunt proiectate pe

tavan (anexa 76). Tehnicile de captare a luminii, redistribuirea și animarea ei au fost experimentate / dezvoltate / descoperite în atelierul teoretic și practic, condus de către José Espada, în ceea ce privește utilizarea luminii ca partener de scenă, în *performance*.

Episodul se finalizează cu un *performer* care strânge toate oglinzile și le duce înapoi, în lateralul scenei. Eliberăm spațiul de sub plasă și ne retragem în fața peretelui din spate, unde se află obiectele personale, selectate în exercițiul de la sub-tema 1 – *Dificultate și ușurință în corporalizarea unui sentiment*, punctul B. Selectăm unul sau două obiecte, le luăm și, rând pe rând, pășim peste plasă sau pe sub ea, astfel încât, imaginea finală ajunge să fie cea a unui corp comun, format din *performer*-i, obiecte, viedoproiecția noastră și plasa elastică (anexele 67 – 69).

În acest moment putem identifica focusul multiplu și variabil sau lipsa focusului (Richard Schechner) – multi-focus și focus local: „Focusul-unic este o marcă distinctivă a teatrului ortodox. Chiar și atunci când acțiunile se petrec simultan și sunt distribuite prin toată scena, fie ea și una de mari dimensiuni [...] publicul privește într-o singură direcție [...] În multi-focus, mai mult de un singur eveniment – câteva de același tip sau mai multe, amestecate cu elemente *media* – se petrec în mod simultan, distribuite prin tot spațiul. Fiecare eveniment în parte se află în competiție cu celălalt, pentru atenția publicului. Spațiul este organizat în așa fel încât niciun spectator să nu poată vedea totul [...] În focusul local, evenimentele sunt regizate (montate) în așa fel încât doar o anumită fracțiune de public să le poată vedea și auzi”²⁴⁶.

Deoarece situațiile sunt numeroase și foarte diferite pentru fiecare rezident în parte, în timp ce principiile de construcție, precum și tehnicile utilizate sunt similare la toate

²⁴⁶ Richard Schechner, *Environmental Theater*, Published by *The Applause Acting Series*, New York, 1973, pp. xxxvi-xxxvii, trad. n.: „Single-focus is the trademark of orthodox theater. Even when actions are simultaneous and spread across a large stage [...] the audience is looking in one direction [...] In multi-focus, more than one event – several of the same kind or mixed-media – happens simultaneously, distributed throughout the space. Each independent event competes with the other for the audience's attention. The space is organized so that no spectator can see everything [...] In local-focus, events are staged so that only a fraction of the audience can see and hear them”.

momentele (diferă doar forma), iar interesul nostru este, mai degrabă, asupra celor din urmă, considerăm că un singur exemplu este suficient pentru a sublinia aspectele principale. Vom supune analizei exemplul propriu, deoarece îl cunoaștem în detaliu.

Așadar, odată ajunsă în locul pe care îl consider potrivit pentru mine (sunt prima care intru în plasă) las plasa să îmi cuprindă talia și îmi așez obiectele după cum urmează: folia izotermă o întind peste plasa elastică, în fața mea, iar bila de sticlă o păstrez în mână. Arunc bila peste folie. Sub greutatea ei, forma foliei se schimbă încet (bila nu este foarte grea și nici mare, iar folia este foarte ușoară), alunecând printre cele patru segment elastice, care formează un ochi de plasă, spre podea. Trag de elastice și o ridic brusc înapoi, chiar înainte să atingă podeaua. Bila se ridică în aer cu o viteză mai mare decât cea a foliei și la o înălțime mai mare. Bila cade pe podea, iar folia plutește lent, înapoi spre plasă (anexa 68). Cobor sub creatură, recuperez bila, mă întorc la locul meu și întind folia peste plasă, în fața mea. Repet procesul până când un alt *performer* mi-l îngreunează, din cauza faptului că stă încurcat în plasa elastică, la podea, tensionând corzile (pârghiile folosite pentru a înălța obiectele) și modificându-i forma. Din acest moment, prin aceeași acțiune, dar fără ca bila să mai cadă pe podea – rămâne în folie deoarece pârghiile sunt tensionate, iar impulsul pentru ridicarea lor nu mai este atât de puternic, eu nu mai intervin asupra obiectelor decât de la distanță, prin intermediul elasticelor. Iar folia ajunge tot mai aproape de *performer*-ul de la podea, până când acesta cedează și eliberează plasa.

Această modalitate performativă de a interacționa cu obiectul, pe care noi o denumim animare parțială, îmbinată cu *liveness* este percepută de către public ca un semn al unei voințe proprii pe care o are obiectul, se creează senzația unui obiect-*viu*: „[...] În teatru își face intrarea o modalitate de folosire a semnelor care provoacă mai mult decât oricare alte concepțiile tradiționale. Atunci când semnele, așa cum s-a arătat, nu mai oferă nicio sinteză, dar produc totuși trimiteri (referințe) la materiale pe care încă mai poți să le asimilezi printr-o activitate asociativă labirintică, s-ar zice că s-a mers destul de departe. Dar, când aceste trimiteri încetează aproape complet, receptarea se confruntă cu un refuz și mai radical: confruntarea cu prezența, în sens metaforic «mută» și densă, a corpurilor, materialelor și

formelor. Semnul nu se mai comunică de acum decât pe sine, mai exact, își comunică prezența. Percepția se vedea împinsă înapoi, la stadiul de percepție a structurii”²⁴⁷.

Așadar, imediat ce elasticele sunt detensionate, alți doi *performer-i* întind o folie de celofan în fața plasei elastice, dintr-o parte în alta a scenei, peste care sunt proiectate imagini *live* cu noi, din interiorul creaturii. Pe de o parte, imaginile proiectate sunt fragmentare, cadrele alternative (spre exemplu, uneori este proiectată mâna unui *performer*, figura altuia, plasa și două obiecte; alteori toți *performeri-ii* și toate obiectele din plasă), cu ritmuri diferite de derulare, iar, din când în când, poate fi văzut câte un corp al unor *performer-i* diferiți, direct prin celofanul mișcat în valuri de alți doi *performer-i* (anexa 69).

Pe de altă parte, din cauza mișcării în valuri a celofanului, în anumite zone, acesta ajunge ajunge la podea, astfel încât poți observa o parte din acțiunea scenic, în mod direct. Iar în cele din urmă, există anumiți *performer-i* care traversează scena prin fața celofanului sau pe dedesubtul lui. Astfel, publicul vede apariția și dispariția permanentă a unor elemente de limbaj, pe cel puțin trei planuri: videoproiecție, contact direct cu celofanul transparent, deasupra, în fața și în spatele celofanului (tot prin aceste filtre se realizează, de altfel, și focusul multiplu sau local, despre care am enunțat în paginile anterioare), fiind, în același timp, și martorul construcției lor.

Interacțiunea mea cu obiectele continuă cu momente alternative, în care bila cade pe podea sau revine pe folie – aceasta se înalță mai mult sau mai puțin (uneori, chiar deasupra pânzei de celofan pe care rulează videoproiecția), în funcție de unde aterizează bila de sticlă. Fac acest lucru până ajung în partea opusă a scenei și părăsesc plasa, lăsând în urmă obiectele. Rând pe rând, toți *performeri-ii* fac același lucru (părăsesc plasa, lăsându-și obiectele acolo). Folia mai plutește din când în când, datorită mișcării celorlalți *performer-i* rămași încă, în interiorul creaturii. Momentul ia sfârșit cu noi care desprindem plasa elastică din cele șase cârlige și o ducem în partea stângă a scenei, odată cu toate obiectele și cu un ultim *performer* rămas încurcat în ea.

²⁴⁷ Hans-Thies Lehmann, op. cit., pp. 128-129

În acest context, ni se pare relevant să subliniem faptul că: repetitivitatea aceleiași acțiuni, focusul individual asupra obiectelor personale, mișcarea plasei, dar și modificarea formei acesteia prin acțiunile celorlalți, animarea parțială (în unele cazuri), luminile semiobscură de culori primare, precum și videoproiecția *live*, toate acestea, împreună, creează un efect de film animat, derulat în ralanti, în care toate obiectele din scenă (în exemplul nostru, folia și bila) sunt investite cu prezență performativă (din care, unele sunt animate parțial) și percepute ca având viață proprie. Un univers populat de oameni și obiecte, captivi în interiorul unei creaturii – *The Network*, cum o denumește Carlos Pessoa (anexele 66 – 68): „În teatrul care este denumit «abstract» în sensul de teatru lipsit de acțiune sau în acela care se cheamă teatru «teatral», preponderența structurilor formale merge atât de departe, încât referința abia dacă mai e de identificat ca atare. Ar trebui să vorbim aici despre teatrul concret. Așa cum Theo van Doesburg și Kandinsky au preferat termenul de «pictură concretă» sau «artă concretă» spre deosebire de acela care circula pe atunci de «artă abstractă», pentru că, în locul referirii (negative) la obiectualitate, acesta accentuează concretețea culorii, liniei și suprafeței picturale, o concretețe ce urma a fi percepută pozitiv și nemijlocit, tot așa, formele sau aspectele teatrale ale teatrului postdramatic, structurate formal, iar nu reproductiv, sunt interpretabile ca «teatru concret». Mai ales că aici teatrul se expune pe sine însuși ca artă care se produce în spațiu, în timp, cu corpuri umane și în general cu toate mijloacele pe care le implică el ca operă de artă totală – la fel cum, în pictură, culoarea, suprafața, structura tactilă, materialitatea s-au putut transforma în obiecte autonome ale experienței estetice”²⁴⁸.

7. *Place și non-place în locația (non)personajului (Place and non-place in the location of the (non)character):*

8. *Dislocare și situație în definirea unui conflict (The displacement and the situation in the definition of a conflict):*

9. *Adevăr și minciună în prezentarea argumentului (Truth and lie in the presentation of the argument).*

Asemeni sub-temei *Materie și anti-materie în manifestarea anxietății*, pe care o vom dezvolta în paginile următoare, tot așa, și segmentul *Place și non-place în locația*

²⁴⁸ Idem, pp. 127-128

(non)personajului a reprezentat un *motto* al întregii perioade de lucru, în cadrul rezidenței *Daylight Project 2018*. Dar, din motive care țin de structură și concizie a lucrării de față, optăm pentru analiza unui singur exemplu care, în opinia noastră, este cel mai reprezentativ pentru acest segment (dar și pentru celelalte două – 8 și 9), asupra căruia ne-am îndreptat atenția, și, în același timp, cel mai elocvent pentru obiectul cercetării doctorale.

Mai întâi, considerăm necesar să explicăm înțelesul pentru care au optat cei din echipa teatrului *Da Garagem*, în ceea ce privește cuvintele care compun sub-tema. Intenția noastră se explică prin faptul că: pe de o parte, ele au un anumit sens în limba engleză, care se pierde la traducerea în limba română, pe de altă parte, comprehensiunea întregii sintagme întărește ideile noastre în raport cu spațiul creativ comun, performativitate, personaj sau lipsa unui personaj, modificarea convenției *performer-spectator*, *livness* din teatrul de animație performativ.

Așadar, *place* înseamnă *loc*. Dar, termenul *loc*, în limba engleză are mai multe sensuri, printre care și cel de *casă*, utilizat în mod informal. Deci, de spațiu intim, personal, închis și separat de spațiul celorlalți locatari sau de cel public. Acesta este sensul folosit în cazul de față, în care prefixul *non*, alăturat rădăcinii *loc*, pentru a forma cel de-al doilea cuvânt din sintagmă neagă sensul inițial, de spațiu intim și oferă înțelesul de oricare alt loc care nu este intim – în cazul nostru, spațiul comun, nedelimitat conceptual, în care toți și toate cei și cele de față (*performer-i*, spectatori, obiecte etc.) sunt prezenți și implicați.

Următorul termen folosit este *locație*, tradus din englezescul *location*, care poate fi tradus ca *localizare*, *amplasare*, *locație*, *sediu*. Sensul în care îl utilizează Carlos și echipa sa este cel de poziție a unui individ în spațiu, perimetrul în care se află o persoană, la un moment dat, în acțiune, față de ceilalți și / sau față de sine (în cazul *non-personajului*).

Cel din urmă termen, cu sufixul *non* așezat între paranteze, face referire la ceea ce noi am argumentat în prima parte a prezentei lucrări, în ceea ce privește lipsa unui personaj (în sensul clasic) din teatrul performativ și, în același timp, posibilitate existenței lui (ca obiect sau ca actor-*viu*), dar în cazuri excepționale și nu în mod permanent.

Așadar, sintagma „*place* și *non-place* în locația (non)personajului”, reprezintă, în cazul de față, esența teatrului de animație performativ, din punct de vedere al raportării (relației) *performer*-ului la propria persoană, la personaj, la spațiu și timp și la spectatori. Deși momentul pe care urmează să-l detaliem nu este, în mod specific, unul de teatru de animație performativ, fiind, mai degrabă, o secvență general-performativă (aplicabilă, deci, prin extrapolare, și în teatrul de animație performativ), reprezintă, totuși, un exemplu concret al felului în care cele menționate mai sus pot funcționa în practică.

Această secvență, în spectacol, realizează trecerea de la situația detaliată în segmentul 1 – *Dificultate și ușurință în corporalizarea unui sentiment*, care se încheie în momentul în care fiecare dintre noi își ia obiectele cu care a interacționat și le așează în fața unui spectator (publicul este așezat pe scenă, în jurul nostru) și rămâne cu privirea ațintită spre cel cărui i-a dăruit obiectele.

Acum ne aflăm în ipostaza de *non-personaj*, în *non-place*. Suntem noi, în „statutul social” (cel de artist – *persona*), în spațiul comun creativ (scena pe care performăm), în relație directă cu publicul. Treptat, fiecare *performer*, în ritmul său, mi se alătură și formăm un grup compact. Acum, lumina obscură, de culoare roșie, se schimbă în *flash*-uri de lumină rece. Din tavan, în spatele nostru, în partea dreaptă, coboară un celofan transparent plin cu haine. Ne întoarcem privirea către el, indignați, punctăm starea către public și luăm decizia de a ne acoperi ochii cu banda neagră pe care am avut-o, de la începutul reprezentației, legată de o parte a corpului. Eu am avut-o înfășurată în jurul gleznei stângi, alții în jurul încheieturii de la mână, alții în jurul gâtului, la genunchi, pe cap etc.

Atașarea ei de corp este o soluție tehnică – în contextul *performance*-ului și în percepția publicului, desigur, poate căpăta sensuri diverse (sau nu), în funcție de alegerile fiecărui individ care privește. În schimb, acoperirea ochilor, pentru noi, reprezintă un *statement* artistic individual, în relație cu materialitatea reprezentată, în cazul de față, după cum vom enunța în continuare, de hainele cu care vom intra în contact.

Desigur, aceasta este semnificația pe care noi am acordat-o gestului în cauză și conform căreia am construit acțiunea, dar ea, după cum am specificat pe parcursul prezentei lucrări, poate avea și alte sensuri, așa cum consemnează și Robert B. Loxley, în articolul său despre

rolul publicului: „Reacțiile publicului la, precum și acțiunile asupra performanței artistice a interpretului, sunt similare cu interacțiunea anterioară a interpretului cu textul [*script*-ul – n. n.], generând și mai multe posibilități de interpretare, structurare și înțelegere [...] În cele din urmă, rolul spectatorilor poate fi acela de co-creator [co-autor, am spune noi – n. n.] . Așa cum sugerează Brook, rolul publicului este acela de a *asista performer*-ul, devenind implicat pe deplin și împrumutându-și prezența situației din *performance*”²⁴⁹.

Așadar, următoarea acțiune se desfășoară cu noi având ochii acoperiți: ne îndreptăm către legătura de celofan, atârnată de tavan, rupem „sacul” și extragem diverse obiecte de vestimentație. Cu hainele extrase în brațe, fiecare rezident se îndreaptă către un *loc (place)* al său și începe să le exploreze: materialul din care sunt confecționate, greutatea, *design*-ul, dimensiunea etc. Treptat, selectăm câte un obiect vestimentar și ne acoperim corpul cu acesta, până când epuizăm grămada de haine. Urmează o interacționare cu toți ceilalți *performer*-i din jur, în același mod, dar „obiectul” investigat acum reprezintă corpul celuiilalt și felul în care acesta are distribuite hainele.

Ne aflăm în *non-place* acum, în continuare, în ipostaza de *non-personaj*. Atmosfera sonoră se schimbă într-o melodie ce seamăna a vals: unii dansează în perechi, alții singuri, iar unii sunt încă în *locul (place)*-ul lor. Melodia este întreruptă de un *flash* puternic, de lumină rece, ca de bliț (produs atât vizual, cât și sonor), moment în care acțiunile noastre se opresc.

Ne îndepărtăm banda neagră de la ochi și ne privim propriile trupuri, de un aspect grotesc (anexa 70). Îi observăm și pe ceilalți, apoi publicul. Conștientizăm felul în care suntem costumați, precum și reacțiile publicului în raport cu imaginea noastră (unii sunt amuzați, alții sunt mirați, emoționați, indiferenți sau compătimitori – așa cum ne-au mărturisit chiar unii dintre spectatori, în cadrul dezbaterilor organizate la final de reprezentație) și ne

²⁴⁹ Robert B. Loxley, op. cit., p. 43, trad. n.: „The audience’s reaction to, and action upon the interpreter’s performance is similar to the interpreter’s earlier interaction with the text [*script* – our add.], giving rise to still more possibilities of interpretation, structure, and meaning [...] Finally, the audience role may be that of a cocreator. As Brook suggests, the role of audience is to *assist* the performer by becoming fully involved in the performance and by lending its presence to the performance situation”.

manifestăm, individual, sentimentele trăite. Ne așezăm într-o linie la peretele din spate, cu fața către deschiderea scenei și alegem câte un spectator pe care îl folosim drept oglindă.

În acest moment, toți cei de față sunt în *non-place* și se face trecerea de la *non-personaj* la *personaj*. Toți *performer*-ii își realizează ultimele retușuri în „spectatorul-oglină”, lumina devine galbenă, caldă, iar sunetul se schimbă într-un ambient de stație de metrou. Ne îndreptăm către spațiul scenic și interacționăm, în calitate de personaj, cu celelalte personaje, fiecare în limba maternă (anexa 71).

Acum există un *place* al personajelor, în interiorul *non-place*-ului comun al spectatorilor și al *performer*-ilor. Personajele existente în scenă:

- regele deghizat (Robin Houbraken);
- clientul nehotărât (Batuhan Baygin);
- negustorul necinstit (Biatrice Cozmolici);
- Napoleão Mira, un poet portughez (André Simões);
- tânăra din provincie, rătăcită și grăbită (Carmen Palau);
- tânăra bogată plictisită Daniela Pascual;
- bătrâna senilă (Emma Castrén);
- individul confuz, ciudat, care intră mereu în situații incomode (Øyvind Hovden);
- studenta vorbăreață (Özge Kırdı);
- pițipoanca (Rita Monteiro);

Scena se încheie cu negustorul necinstit care folosește o fustă lungă drept sac. Îndeamnă tot grupul să întindă fusta și să o ridice la nivelul mâinilor, formând un cerc în jurul ei. Îi determină să creadă că e un joc inocent: toate personajele mișcă fusta (întinsă) în sus și în jos, în ritmuri diferite, în timp ce intonează un „cântecel de alegere” – ca cele pe care le practicam în copilărie, pentru a împărți grupul pe echipe, înaintea unui joc. În acest timp, negustorul necinstit adună toate articolele furate și le introduce în „sac”, prin partea croită pentru talie –

în mod evident, toate hainele ajung pe podea. Dar, André Simões (Napoleão Mira) are ochii acoperiți cu banda neagră. Negustorul îi îndepărtează banda, se creează o situație comică, toate personajele râd, moment în care observăm prezența spectatorilor. Dorim să subliniem faptul că în momentul descris, același obiect (fusta), deși nu este animat (decât parțial), își schimbă dimensiunea (statutul, rolul) în acțiune, în funcție de modul în care *performer-ii* interacționează cu acesta și îl investesc cu prezență; el devine semn, spațiu și personaj.

Ne aflăm, din nou, în *non-place*-ul comun, în calitatea noastră de *non-personaj*. Fiecare *performer* selectează o persoană din public, se îndreaptă către aceasta și începe comunicarea (într-o limbă pe care să o cunoască și spectatorul) printr-o minciună, încercând să convingă partenerul de dialog că spune un adevăr, după cum urmează:

- Robin Houbraken (regele deghizat): „Sunt Madonna”;
- Batuhan Baygin (clientul nehotărât): „Fă cunoștință cu unicornul meu”;
- Biatrice Cozmolici (negustorul necinstit): „Eu nu mint niciodată. N-am înșelat niciodată pe nimeni”;
- André Simões (Napoleão Mira): „Sunt Iisus Hristos”;
- Carmen Palau (tânăra din provincie, rătăcită și grăbită): „Îmi place să umblu dezbrăcată”;
- Daniela Pascual (tânăra bogată plictisită): „Eu sunt vântul”;
- Emma Castrén (bătrâna senilă): „Nu am iubit niciodată”;
- Øyvind Hovden (individul confuz, ciudat, care intră mereu în situații incomode): „Degetul meu este o șurubelniță”;
- Özge Kırdı (studenta vorbăreață): spunea spectatorilor că hainele pe care le purta au alte culori decât cele reale;
- Rita Monteiro (pițipoanca): „Nu-mi plac argintăriile”.

Secvența se termină fie în momentul în care spectatorul este convins de faptul că spui adevărul sau, spre exemplu, când conversația devine tensionată (dacă partenerul de dialog este convinsă de faptul că e o minciună) – mai concret, în oricare dintre cazurile în care un interlocutor nu mai are argumente. Odată petrecut acest lucru, fiecare *performer* revine într-un *loc (place)* al său și începe propriul ritual de distanțare față de situația anterioară²⁵⁰. Ritualurile individuale săvârșite sunt diverse, iar descrierea lor detaliată nu reprezintă un factor important pentru studiul nostru. Totuși, pentru cursivitatea analizei și pentru o imagine de ansamblu asupra construcției artistice aflate în discuție, considerăm necesară enumerarea lor:

- Robin Houbraken: mișcări acrobatice;
- Batuhan Baygin: cântă un recviem turcesc, despre războiul de independență al Turciei, în timp ce se rotește simbolic în jurul său, ca un dansator *Mevlevi*²⁵¹;
- Biatrice Cozmolici: îndepărtarea tuturor obiectelor vestimentare (dezbrăcarea lor) extrase din sacul de celofan și împăturirea acestora, în timp ce fredonez o baladă românească;
- André Simões: râde, plânge și se plimbă fără țintă;
- Carmen Palau: se ascunde sub grămada de haine de pe scenă, plânge, iese, se așează lângă și își strânge picioarele la piept, cu ambele mâini;
- Daniela Pascual: fredonează o melodie portugheză (*Aos Pés da Santa Cruz*, în versiunea lui João Gilberto), la un volum foarte încet, ca pentru sine, în timp ce-și rotește brațele și se plimbă prin spațiu;

²⁵⁰ Indicația lui Carlos Pessoa a fost aceea de a realiza un ritual de eliberare a tensiunii create în dialogul cu spectatorul. Dar nu toți *performer*-ii au ajuns la un conflict, în relația cu publicul. Așadar, sintagma „de eliberare a tensiunii”, în cazul de față, devine ușor improprie.

²⁵¹ Cunoscuți și sub denumirea de *derviși rotitori*, sunt faimoși pentru tehnica lor specială de rotire continuă, în jurul propriei axe, ca formă de rememorare, slavă divină; rotirea face parte dintr-o ceremonie formală, *sema*, în care participanții poartă numele *semazen*.

- Emma Castrén: își suprapune degetul mare peste celelalte degete de la mână, unul câte unul, de la arătător la cel mic și invers; mai întâi o mână și apoi cealaltă, într-o mișcare repetitivă;

- Øyvind Hovden: face șapte pași într-o anumită direcție a scenei, îngenunchează și spune, în norvegiană: „Døden skal overvinnes” („Moartea va fi cucerită”), în rânduri repetate;

- Özge Kırdı: face o mișcare repetitivă, abstractă, în care aruncă apă pe podea;

- Rita Monteiro: sare pe loc, fără oprire.

Ritualele se sfârșesc brusc în momentul în care eu termin de împăturit hainele, la iau în brațe și le așez în lateralul scenei. Acum este momentul în care delimităm clar spațiul scenic de spațiul alocat publicului – fiecare rezident invită și conduce spectatorii spre scaunele din fața scenei, timp în care, îndepărtăm, totodată, și obiectele / materialele rămase în spațiu. Urmează *Concertul vocal*, despre care vom enunța la punctul 11 – *Materie și anti-materie în manifestarea anxietății*.

Așadar, secvența supusă analizei, deși este o formă artistică performativă, nu poate fi considerată și o formă de teatru de animație performativ, din motive evidente (nu există animare). Totuși, ea reprezintă un exemplu concludent al modului în care *performer*-ul se poate raporta la propria persoană, la personaj, la spațiu și timp și la spectatori, în sens performativ; tehnicile utilizate pentru a face trecerile (și delimitările) de la ipostaza de *non-personaj (persona)* la cea de personaj (în sens canonic), de la spațiu scenic (al personajelor) la cel comun creativ (performativ) sau la *non-place* (personal, intim) demonstrează și susțin afirmațiile noastre din prima parte a lucrării, în ceea ce privește:

- procesul creativ ca sistem deschis, în care spațiul creativ este unul comun, iar spectatorul are rol de co-autor;

- prezența performativă ca modalitate de comunicare;

- posibilitatea existenței unui fir narativ logic în cadrul unei structuri fragmentare (în scenele în care *performer*-ii sunt personaje);

- posibilitatea existenței unui personaj cu o evoluție delimitată în timp și spațiu, în care nu *performer*-ul utilizează această formă pentru a exemplifica / explica o părere / atitudine față de un subiect și o face în mod deliberat și declarat;

- existența unor acțiuni simultane, în care focusul este flexibil și variabil.

10. Rece și cald în abandonul corpului (*Cold and warm in the abandonment of the body*):

11. Materie și anti-materie în manifestarea anxietății (*Matter and anti-matter in the expression of anxiety*).

Alături de „*Place și non-place* în locația (non)personajului”, sub-tema numărul 11 constituie cel de-al doilea *motto* al întregului proiect. Exercițiile și formele artistice rezultate în urma abordării ei sunt multiple, diverse și întrepătrunse. Momentul pe care îl vom selecta spre analiză conține, în sine, mai multe tehnici, stiluri, abordări și sub-teme, astfel încât, atenția noastră se va îndrepta către forma lui finală, prezentată în spectacol.

În urma definitivării unei schițe de scenariu, după mai multe laboratoare, am hotărât, de comun acord, la sugestia lui Carlos, să denumim prezenta secvență *The Creature (Creatura)*. Decizia a fost luată în momentul în care am realizat că „personajul” principal al acestei construcții este un obiect – o plasă confecționată din elastice, de dimensiunea scenei (anexa 72). Dorim să atragem atenția asupra faptului că plasa a „prins viață”, de la o repetiție la alta, fără intenția noastră conștientă de a face asta și fără utilizarea unor tehnice de mânăuie specifice (doar pe alocuri și prin animare parțială), după cum vom enunța în următoarele rânduri.

În această secvență, spectatorii nu mai sunt pe scenă, în jurul *performer*-ilor, ci sunt în fața noastră, ca în amplasamentul unui spectacol clasic. Principalul motiv pentru care plasa a fost percepută de către public ca având viață și voință proprie este datorat eforturilor noastre de a investi obiectul cu prezență, atât în mod individual, cât și ca grup, concretizate prin mișcare, gesturi și relația obiect-*performer*-spectator.

Acțiunea începe cu mine care întrerup „concertul” lor vocal, susținut în fața audienței (o manifestare vocală neinteligibilă, completată cu expresii corporale fragmentate a propriei

partituri – *personal score*, la care eu nu am participat), prin aruncarea plasei elastice, adunate în mâini, pe podea, în spatele lor, privindu-i revoltată. Ei se opresc brusc și își îndreaptă atenția către mine și către plasă. Ne adunăm în jurul ei, o desfacem și o întindem deasupra capului (anexa 73).

Mai întâi unul, apoi doi, trei și, în final, în grupuri de câte trei-patru, intram pe dedesubtul ei, ne opream într-un loc ales de noi și încercam să-i modificăm forma, prin presiunea exercitată asupra acesteia, cu diferite părți ale corpului nostru (anexa 77). Odată terminată această fază a acțiunii, avansam la forțarea elasticității plasei, prin împingerea repetată în legăturile ei, cu tot corpul, încercând să o rupem. Metafora vizuală creată era cea a unor indivizi captivați de o creatură, în interiorul acesteia, încercând să evadeze (anexa 78). Episodul se finalizează cu o ultimă ridicare a acesteia deasupra capului, în tensiune maximă, până când brațele noastre cedează și desfacem strânsoarea palmei. Plasa cade pe podea, adunată (anexa 79).

Tehnici principale folosite: memoria personală, memoria obiectului, animarea parțială, relația *performer-obiect-spectator* (*liveness*), mișcare și gesturi simbolice, ascultare *ing_ing*, extenuare fizică. Așadar, secvența artistică expusă în prezentul exemplu poate fi definită ca fiind teatru de animație performativ, conform ideilor teoretice dezvoltate în prima parte a cercetării noastre și expuse în practica artistică a prezentului studiu de caz. Modul în care acestea generează expresii artistice a fost deja enunțat și analizat în exemplele anterioare, dar poate fi (re) argumentat și prin ceea ce descrie Hans-Thies Lehmann ca fiind *distanță estetică, mémoire involontaire*: „[...] realitatea teatrului și mai cu seamă aceea a actorului, corpul său, iradierea sa trec în prim-plan, luând locul obiectului iluzionării. Iluzia se cuvine sfârșită, teatrul trebuie să fie recunoscut ca teatru. Concepția conform căreia adevărul ar putea fi ascuns într-un aparent înveliș se pierde. Dacă teatrul are de oferit vreun adevăr, atunci el trebuie, de acum înainte, să se lase recunoscut ca ficțiune și să-și expună procesul prin care produce ficțiuni, în loc să înșele în această privință”²⁵².

Așadar, în opinia noastră, cele două studii de caz: *La Fin des Terres* și *Daylight Project 2018* susțin (argumentează) conceptul de *anima-performance* sau *teatru de animație*

²⁵² Hans-Thies Lehmann, op. cit., p. 142

performativ din două perspective diferite: cea din „exterior”, de spectator (*La Fin des Terres*) și cea din „interior”, de creator (în calitate de rezident artistic, *Daylight Project 2018*). Acest fapt ne-a oferit prilejul de a verifica valabilitatea teoriilor expuse în prima parte a lucrării atât în ceea ce privește practica artistică a unei companii consacrate la nivel internațional (Compania *Philippe Genty*), cât și în cadrul unor sesiuni de lucru experimentale, în care am învățat și aplicat tehnici performative noi (pentru mine), căutând să îmbin aptitudinile de actor-păpușar cu cele de actor de teatru dramatic și de *performer* pentru a identifica acele tehnici care pot ajuta un artist să se exprime (să comunice) prin intermediul teatrului de animație performativ. Astfel, considerăm necesară o (re)evaluare a caracteristicilor distinctive ale conceptului pe care îl propunem – *teatru de animație performativ* sau *anima-performance*, atât din perspectivă teoretică, cât și din cea practică, sub forma unor repere conclusive.

VI. TEATRUL DE ANIMAȚIE PERFORMATIV – REPERE CONCLUSIVE

Cercetarea noastră doctorală, atât din punct de vedere teoretic, cât și din punct de vedere practic, deși cuprinde un spectru larg de domenii artistice, are un scop specific. Exemplele utilizate sunt extrase dintr-o perioadă amplă, pornind de la romantism și ajungând până în postmodernism, fapt ce ne-a permis tratarea unor aspecte care privesc teatrul vizual, teatrul fizic, *performing objects*, coregrafia, arta dramatică, teatrul ambiental, *happening*, *performance* etc. – toate acestea, prin prisma teatrului de animație, căutând un răspuns la o singură întrebare: ce teorii și practici artistice au contribuit (și / sau contribuie) la forma lui performativă, din contemporaneitate (postmodernism).

Astfel, am căutat să aducem în atenție și să detaliem problematici mai puțin cunoscute, cercetate sau experimentate în practică (cu predilecție, în spațiul artistic românesc), din dorința de a genera o perspectivă nouă asupra teatrului de animație – cea de *teatru de animație performativ*; nu de a-l postula ca normă, ci de a identifica acei termeni care descriu o formă artistică aflată (încă) în proces de (auto)definire, atât din punct de vedere practic, cât și (mai ales) teoretic. În pofida aparițiilor studiilor și expresiilor, tot mai complexe, din domeniul artelor performative, răspunsul la întrebarea noastră abia acum începe să se contureze. Atât capitolele aprofundate într-o manieră teoretică, cât și studiile de caz din această lucrare pot fi privite ca făcând parte din acest răspuns. Prezumția de la care am pornit a fost aceea că *teatrul de animație performativ* sau *anima performance* își are rădăcinile în avangarda istorică, la intersecția dintre practica teatrală experimentală și intensificarea fenomenului de teatru fizic, vizual, bazat pe gest, mișcare, expresie corporală și nu pe cuvânt, dar, în urma documentării, am descoperit faptul că emergențele teatrului de animație performativ se întorc și mai mult în istorie, până la romantism și eseul *Despre Teatrul de Marionete* al lui Heinrich von Kleist.

Universul teatral este guvernat de sincretism. Se compune și recompune, mereu, din imagini, sunete și emoții construite de regizori, scenografi, muzicieni, *lightdesign*-eri, coreografi, actori; fiecare determină o nuanțare a mesajului așa cum îl simte, înțelege, proiectează, dar și conform tehnicilor specifice domeniului său. Studiile din domeniul teatrului de păpuși au reprezentat, pentru o lungă perioadă de timp, o activitate nișată – volumul de scrieri a crescut semnificativ în secolul al XX – lea și se intensifică, tot mai mult, în secolul XXI. Primul text important este, desigur, eseul lui Kleist (1810), care a influențat ideile avangardiste moderne, generând mai multe lucrări teoretice și tratate în ceea ce privește păpușa. După declinul modernismului²⁵³, discursul academic și importanța în „teatrul pentru adulți” pare să se fi disipat (diminuat). Primele semne ale „reevaluării” păpușii, ale raportului dintre teatrul de animație și teatrul dramatic, au apărut odată cu studiile lui Henryk Jurkowski (analizele sale asupra teatrului de păpuși pornesc din 1966), urmate de reconsiderarea statului acestei arte, prin influențele în și din teatrul dramatic, film și multimedia, de la începutul anilor 1990, consemnat de teoreticieni precum Steve Tillis sau John Bell.

Dar, dacă privim teatrul de animație performativ din perspectiva practicilor contemporane, specifice artiștilor și companiilor de teatru precum: Konrad Dworakowski, Philippe Genty, Mary Underwood, *Rimini Protokoll*, *Teatro da Garagem* – în care o includem și pe cea personală, aflată în curs de dezvoltare și permanentă autoevaluare, prin *workshop*-urile susținute în domeniul teatrului de animație, participarea la rezidențe și ateliere conduse de către practicieni din diferite domenii artistice, seminariile susținute cu studenții *Universității de Arte din Târgu Mureș* și masteratul în regia artelor performative, coordonat de

²⁵³ Există o polemică în ceea ce presupune declinul modernismului, cum, când și dacă acesta s-a petrecut: unii cercetători susțin că modernismul a fost înlocuit de postmodernism, iar alții afirmă faptul că acest curent a supraviețuit în unele forme și spații artistice, precum cea a teatrului vizual – motiv pentru care am evitat, în măsura în care ne-a permis analiza, pe parcursul lucrării noastre, să efectuăm astfel de încadrări. Totuși, în opinia noastră, există o decadență a modernismului, conectată, în mod inextricabil, de cele două războaie mondiale și efectele produse de acestea: închiderea Școlii *Bauhaus* de către naziști, în 1933 (chiar dacă, ulterior, fondatorul mișcării a emigrat în Statele Unite ale Americii și a încercat să repună bazele ei, sub denumirea de *The New Bauhaus*), torturarea și încarcerarea lui Vsevolod Meyerhold de către ruși, uciderea lui Bruno Schulz de către naziști, ca să numim numai câteva.

conf. univ. dr. habil. Theodor-Cristian Popescu – ajungem la concluzia că modul performativ de utilizare a obiectului și a propriului corp, în raport cu cel dintâi și cu publicul, este mult mai complex decât poate fi exprimat în mod teoretic, chiar și printr-o analiză aplicată, precum cea din studiile de caz.

Practica postdramatică a teatrului de animație implică mai multe aspecte, situații, senzații (trăiri, frământări) particulare, specifice, concrete, incomensurabile și care pot fi descoperite doar experimentând. Arta a fost și este marcată de multiple polemici; dintre care am extras, pentru început, un exemplu cu privire la două concepte ce preocupă lumea artelor spectacolului: *natural* versus *teatral*.

Ca un prim pas, în verificarea și argumentarea propriilor convingeri, pornind de la raportul dintre *natural* și *teatral* în spațiul scenic, am ajuns la concluzia că problematicile actuale ale teatrului se rezumă, în final, la ceea ce înțelegem prin ficțiune sau experiență, iluzie sau realitate – și lista de (așa-zise) opoziții poate continua. Am abordat aceste două concepte (*natural*, respectiv *teatral*) pornind de la perspectiva mișcării simboliste – pledoaria pentru actorul sintetic și pentru proprietățile vizuale ale teatrului, cu scopul declarat de a sublinia modul în care curente și domeniile artistice, în timp, s-au influențat reciproc și au influențat ceea ce astăzi numim *teatrul de animație experimental*, de a ne apropia de o scanare a teatrului de animație ca artă performativă și de conturarea propriului concept de *teatru de animație performativ* sau *anima-performance*.

Una dintre caracteristicile, astfel argumentate, este cea care face referire la caracterul sinestezic al creației artistice. Teatrul de animație, preponderent vizual, împărtășește și îmbrățișează imediat și aproape natural tendințele teatrului postdramatic – un teatru al prezentului continuu și al prezenței fizice într-un spațiu dat (*liveness*) – fără a-și schimba regulile de existență ci, mai degrabă, ca în toate formele de teatru, printr-o schimbare de perspectivă asupra ideii de spectacol; procesul de creație este unul colectiv, în permanentă raportare și colaborare cu spectatorul. Așadar, pornind de la aceste premise și acceptând faptul că prin *teatru de animație performativ* definim o artă performativă, am ajuns să identificăm o altă caracteristică, în ceea ce privește ideea de *performer* în locul ideii de *creator de personaj*

– cu evoluție în spațiu și timp, dar căruia i se atribuie o stare în loc de o poveste, un discurs dinamic în locul unui discurs dramatic.

Așadar, odată cu secolul al XX – lea se cristalizează și ideea de împletire a artei dramatice cu cea a animației; teatrul de obiecte, al treilea teatru, teatrul de figuri, drama statică etc., nu sunt altceva, în opinia noastră, decât expresii ale acelorași frământări – arta contemporană caută să se desprindă de antropocentrism, prin schimbarea principiilor estetice și stilistice; în cazul teatrului de animație performativ (dar nu numai) problema imitării umanului nu mai reprezintă interes (nici pentru creatori, nici pentru spectatori), deoarece omul, în spectrul cotidian, este în mod sistematic eliminat, ceea ce, în spațiul teatral, se traduce prin faptul că artistul devine, tot mai mult, un instrument subordonat conceptului creativ, iar aceasta generează contextul unor noi posibilități de expresii alternative.

Punând în oglindă mijloacele de transpunere scenică proprii teatrului dramatic și pe cele ale teatrului de animație, am observat că totul este generat de relația personaj – actor. În teatrul dramatic personajul este transpus de către actor în mod nemijlocit (el întruchipează un alt individ / ficțional, adică personajul, într-o situație particulară); spre deosebire de actorul din teatrul de animație, actorul din teatrul dramatic interpretează caractere umane particulare (cu caracter particular): „Pe scenă, omul poate zugrăvi un alt om, dar nu e în stare să zugrăvească pe om în general, pentru că el însuși este un om. Păpușa [obiectul – n. n.] nu-i o ființă umană și tocmai din această cauză ea poate să înfățișeze ceea ce este general valabil în om”²⁵⁴. Actorul „viu” folosește mijloacele proprii de exprimare, adaptate unui caracter asemănător lui – uneori, alteori – diferit de al său, prin intermediul gesturilor, mimicii, atitudinii, temperamentului, potrivit firii personajului pe care îl întruchipează. Spectatorul percepe în corpul uman latura sa concretă, mesajul receptat având caracter singular. Actorul din teatrul dramatic are o putere de generalizare restrânsă, deoarece emițătorul mesajului este însuși trupul său astfel încât acțiunile și reacțiile depind de posibilitățile sale fizice. Dar, în teatrul de animație performativ, relația *performer-obiect-spectator-performance*, statutul interpretului (fie acesta *viu* sau obiect

²⁵⁴ Serghei Obrazțov, op. cit., p. 18

animat), tehnica de interpretare (și de mânuire) și raportul dintre artist și obiect (animat sau inanimat), precum și dinamica acțiunii scenice se modifică.

Teatrul postdramatic reprezintă o consecință a tendinței umane spre percepția simultană și din mai multe perspective, rezultată din invazia tehnologică în cotidian. Teatrul postdramatic este un teatru al lui *acum* și *aici*, în care cuvântul nu mai are întâietate: „În formele *teatrale* postdramatice, textul care este pus în scenă (atunci când e pus), nu mai este conceput decât ca o componentă cu drepturi egale a unui context general gestual, muzical, vizual etc. Clivajul dintre discursul textului și acela al teatrului se poate lărgi până ce devine o discrepanță expusă deschis și chiar până la dispariția oricărei legături”²⁵⁵. Pentru actor, acest aspect presupune un proces colectiv, în permanentă raportare și colaborare cu publicul. Dispare ideea de *personaj* cu evoluție în timp și spațiu și apare conceptul de *performer*, care e mai mult un vehicul al discursului, supus elementelor dinamice, redat prin emoție, energie, mișcare, imagine. Relația teatru dramatic-teatru de animație devine tot mai strânsă, influențele reciproce tot mai puternice.

Teatrul de animație contemporan (postdramatic) se bazează pe componenta vizuală și își dezvoltă, credem noi, din ce în ce mai mult, caracterul performativ; istoria acestei arte, dar și tendințele contemporane definesc sensul dezvoltării metodelor de transmitere a mesajului în manieră performativă.

Cercetând teorii (generatoare de polemici) referitoare la producerea de semne teatrale, am ajuns la concluzia că natura mijlocului de expresie influențează și determină (stabilește) cursul creației artistice și, implicit, pe cel al producerii și utilizării semnului. Cu alte cuvinte, așa cum concluzionează și John Addington Symonds, în *The Provinces of the Several Arts, Essays Speculative and Suggestive*, fiecare artă folosește mijloace de expresie proprii (individuale), în concordanță cu legile de frumusețe specifice aceluși mijloc de comunicare. Dar „Esențialul muncii (...) este tocmai lupta cu materia în care va fi încarnată ideea elaborată. Aceasta este adevărata piatră de încercare a artistului. Este artist

²⁵⁵ Hans-Thies Lehmann, op. cit., p. 53

în măsura în care este în stare să însuflețească materia, prin sensibilitatea sa. [...] Ea nu poate deveni artă decât comunicându-se unei forme materiale”²⁵⁶.

Chiar și o succintă analiză a statutului de semn în spațiul scenic al obiectului animat ne-a adus în atenție faptul că *teatrul de animație performativ* se află la granița dintre teatrul de animație, teatrul dramatic și artele performative: modalitatea de comunicare este una metaforică, simbolică și se abate de la canoanele teatrului de păpuși tradițional, din perspectiva structurii și a producerii de semne (dincolo de iluzie, Hans-Thies Lehmann). Studiul de caz, aplicat pe spectacolul *Bruno Schulz – istoria unei imaginații păcătoase*, din prima parte a lucrării, constituie un exemplu concret prin intermediul căruia am demonstrat cum funcționează „producerea de semne” în spațiul scenic al teatrului de animație postdramatic, argumentând astfel de ce, în opinia noastră, spectacolul menționat se apropie de conceptul de *teatru de animație performativ*.

Corpul omenesc versus obiectul animat reprezintă, așadar, una dintre direcțiile prin care am abordat modul în care artele spectacolului evoluează, se schimbă, ne provoacă. În teatrul de animație performativ, după cum am detaliat și argumentat în (sub)capitolele *Specificitatea limbajului teatrului de animație contemporan și capacitatea lui performativă*, respectiv *Teatrul ambientat – idee, spațiu și formă în teatrul de animație performativ*, obiectul (animat sau inanimat), gesturile, mișcarea și acțiunea (atât a obiectului, cât și a interpreților-vii), toate elementele de limbaj funcționează ca „semn”, mai degrabă, din paradigma prezentată de Hans-Thies Lehmann – care se apropie mai mult de perspectiva (presumpția) noastră. Aceasta ar fi aceea că semnul teatral, în general, semnifică prin ceea ce are diferit față de celelalte semne (chiar din aceeași categorie, așa cum vom putea observa în exemplele din studiile de caz, din cea de a doua parte a prezentei lucrări).

În opinia noastră, obiectele scenice capătă valoare de semn în măsura în care *ceva* le impune să exprime *altceva* decât sunt ele în realitate, proiectând, către public, concepția (anume) creatorului despre un subiect anume. Codificarea unui obiect este maniera creatorului de infiltrare în subconștientul receptorilor și, în același timp, modalitatea lui de a se adapta la normele și obiceiurile sociale, culturale, istorice etc., proprii publicului său.

²⁵⁶ Liviu Rusu, op. cit., p. 219

Semnificația atribuită de către spectator obiectului artistic depinde de termenii și conceptele (fundamentele estetice) cu care operează creatorul și de legile receptibilității mesajului; acuratețea receptării este, însă, condiționată și de capacitățile de natură intelectuală și emoțională ale privitorului: „abilitata acestuia [spectatorul – n. n.] nu numai de a percepe, dar și de a «vedea» opera aflată în fața ochilor săi. Totul ține de privire și de cultivarea ochiului, nu numai ca organ fiziologic, dar și spiritual”²⁵⁷.

În altă ordine de idei, obiectul devine semn (mai ales) prin perspectiva receptorului și în comparație cu celelalte obiecte scenice, el nu este despărțit de non-semn de niciun prag semiotic; orice obiect (chiar și cele utilitare: cuțit, cană etc.) poate deveni semn dacă receptorul (în cazul nostru, spectatorul) corelează un anume cod (fie el rezultat din experiența personală, socială sau culturală), sau dacă emițătorul (în cazul nostru, păpușarul) apelează la conotație (conform teoriei lui R. Barthes).

Cu alte cuvinte, un semn depinde atât de intenția emițătorului, cât și de capacitatea de descifrare a receptorului; procesul prin care un obiect devine semn, în teatrul postdramatic (teatrul de animație performativ, în cazul nostru) este unul complex, centrat pe (și dependent de), pe de o parte, factorul individual și subiect, în care spectatorul are posibilitatea de a personaliza semnificația dată de artist; pe de altă parte, iluzia realității versus realitatea concretă și prezența performativă (*livness*).

Așadar, spectatorul este trecut dincolo de granița „privitului”, accentul fiind pus pe interacțiunea directă și nu pe aspectele hermeneutice, interpretative, prin: implicarea fizică a publicului în acțiune (așa cum se întâmplă în *Performace Group*-ul lui Richard Schechner, de exemplu), tratarea spectatorului ca martor (așa cum propune teatrul lui Jerzy Grotowski, spre exemplu) sau chiar invitarea la intervenția directă și schimbarea cursului / acțiunii / desfășurării evenimentelor (asistarea pasivă versus atitudine).

În teatrul de animație, aceste încercări sunt încă timide, aspect explicat prin faptul că principalul emițător este obiectul animat și nu corpul actorului, care apare alături de păpușă (obiect), iar păpușa, prin definiție, apelează la iluzie; deși publicul, în linii mari, este plasat în ipostaze asemănătoare (suferă aceleași modificări), suntem de părere că raportul

²⁵⁷ Victor Ernest Mașek, op. cit., p. 17

spectacol-spectator ar trebui (re)definit pe mai multe planuri: actor-obiect, obiect-spectator, spectator-actor, actor-obiect-spectator, actor-*performer*.

Teatrul contemporan refuză din ce în ce mai mult întâietatea dialogului verbal și dezvoltă latura non-verbală, simbolică, accentul fiind pus pe imagine, pe gest, pe senzorial. Avangardismul și ceea ce astăzi numim *teatru performativ* apropie arta teatrului dramatic de arta teatrului de animație, din perspectiva exprimării plastice, a valorii acordate obiectului în scenă, a ponderii utilizării semnelor și a comunicării gestuale. Granițele „topite” provoacă spectatorul la implicarea directă în actul creator, oferindu-i statut de co-actor, cu exemple mai numeroase în zona teatrului dramatic, decât în zona teatrului de animație (cel puțin temporar – suntem de părere că acest raport de proporții se va schimba, undeva, în viitorul apropiat), dar cu efecte vizibile atât în psihologia și în raportarea artistului la viață, la comunitate și la artă, cât și a omului de rând la experiența artistică și la comunicarea prin și în actul creator (în sensul de cunoaștere și autocunoaștere).

De asemenea, am subliniat faptul că formulele de teatru avangardiste reeducă publicul la nivel de receptare și interacțiune, prin renunțarea la iluzie și prin fragmentarea imaginii de ansamblu (cu evoluție în timp și spațiu) în tablouri de sine stătătoare, independente, în care narațiunea clasică dispare – noile formule artistice provoacă spectatorul să participe activ. Cu alte cuvinte, spectatorul, receptând și acceptând spațiul scenic ca pe un spațiu al realității din care face parte, în care acțiunea nu are alt timp de desfășurare decât momentul prezent, în care actorul este nu un personaj (în sensul clasic) ci un partener care se adresează realității sale fizice (*performer*), este expus unor efecte senzoriale puternice, în care teatrul, din generator de gânduri și emoții devine o experiență personală; rolul său este acela de co-actor: „Așa cum sugerează Brook, rolul audienței este de a *asista* actorul, prin implicarea totală în spectacol și prin împrumutarea propriei prezențe spectacolului. În consecință, adevăratul rol al publicului nu este cel de «consumator», care «ia» în mod

pasiv de la *performer*-i, ci unul de «dăruire» – de ajutor al interpreților în procesul de creație al *performance*-ului”²⁵⁸.

Pornind de la sintagmele *teatru de păpuși*, respectiv *teatru de animație*, cercetând contextul social, istoric și cultural, ce a condus la polemica asupra denumiri, am observat că, diferența între cele două formule utilizate constă în faptul că una face referire la mijlocul de comunicare, iar cealaltă la modalitatea de comunicare. Urmărind scopul propus, analizând regulile de transpunere scenică (rezultate din caracteristicile limbajului păpușăresc, principiile autonomiei acestui tip de limbaj etc), am ajuns la concluzia că, în contemporaneitate, expresiile plastice însuflețite de actori nu mai pot fi definite doar prin intermediul termenului *păpușă*; multitudinea de sisteme și de tehnici de animare, de imagini plastice care pot sugera un personaj, ne îndeamnă să ne raportăm la păpușă ca la unul dintre obiectele care pot fi animate. Astfel, schimbarea de denumire generată, în primul rând, de apariția animării la vedere și de schimbarea ponderii păpușă-obiect, este un fapt care, în cazul formelor contemporane de teatru de animație, se impune de la sine, dacă scopul denumirii unui domeniu este acela de a oferi o imagine cât mai clară asupra specificului său.

Așadar, modificările survenite, pe de o parte, în arta teatrului de animație, în urma abandonului paravanului, și în artele spectacolului, odată cu apariția conceptului de *performance*, pe de altă parte, nu doar conturează, dar devin un argument care susține teoria noastră – cea a emergenței teatrului de animație contemporan, apropiindu-ne de conceptul de *teatru de animație performativ*.

Astăzi (în teatrul post-postdramatic), ca un rezultat al procesului de evoluție a teatrului de animație, folosirea obiectelor ca mijloc de comunicare a devenit o practică obișnuită: marioneta lui Kleist a evoluat într-o formă mai flexibilă, care, deși are calitatea de a fi un material ce exprimă esența imaterialului din noi, ne permite, în același timp, să ne îndepărtăm

²⁵⁸ Robert B. Loxley, op. cit., pp. 40-44, trad. n.: „As Brook suggests, the role of audience is to *assist* the performer by becoming fully involved in the performance and by lending its presence to the performance situation. Thus, the real role of the audience is not one of a «consumer», who passively «takes» from the performers but is one of «giving» — of helping the interpreters to create the work of art in performance”, p. 43, sursa: <http://www.tandfonline.com/toc/rtpq19/3/2?nav=tocList>, accesat la 12 iunie 2017

de trăsăturile antropocentrice. Apariția noilor calități, enumerate și analizate în prezentul studiu este, după cum am observat, imprevizibilă și incontrollabilă.

Cercetarea noastră argumentează și exemplifică o abordare interdisciplinară, atât din punct de vedere al influențelor dintre practică și teorie, cât și din perspectiva celor trei domenii principale intersectate: teatrul de animație, teatrul dramatic și *performance*. Deși interesul și discursul interdisciplinar nu reprezintă o noutate și devin din ce în ce mai substanțiale în zona critică și teoretică academică, există, totuși, forme artistice încă neexplorate sau nedescoperite. Pe de o parte, investigațiile în ceea ce privește intersecția obiectului / păpușii cu teatrul dramatic sau a animației cu filmul (sau elementele multimedia) reprezintă, acum, un fenomen comun (obișnuit). Pe de altă parte, o sinteză care să includă (cuprindă) toate cele trei domenii – teatrul de animație, teatrul dramatic și *performance* – nu poate fi regăsită (cel puțin, din cele cunoscute de noi) în spațiul academic. În cele din urmă, în câmpul practic (al teatrului de animație) – deși încercările sunt încă timide și izolate, deliberate sau involuntare – abordarea performativă ia amploare. În calitate de practician și în sensul celor menționate mai sus, cercetarea (contribuția) noastră poate fi privită ca o întâmpinare a fenomenului, cu intenția de a-i susține dezvoltarea.

Pentru a (re)construi traseul urmat de teatrul de animație performativ, cu scopul de a-i descoperi identitatea, ne-am îndreptat atenția asupra frământărilor comune cu *teatrul concret* și *pătrunderea realului*²⁵⁹ în evenimentul teatral, dincolo de iluzie, revendicându-i semnele distinctive în opt repere generale, pe care le-am verificat și reevaluat în practica altor artiști, dar și în cea personală, după cum urmează:

1. Există întotdeauna cel puțin două instrumente de comunicare, de importanță egală: *performer*-ul și obiectul (animat sau inanimat).
2. Principala modalitate de comunicare este prezența performativă (*liveness*): activată prin mișcare, relaționare (*performer-obiect-public*) și animare.
3. Firul narativ logic – o poveste, cu început, cuprins și final – nu reprezintă o condiție; în general, structura este una fragmentară, centrată pe idee și nu pe poveste.

²⁵⁹ Hans-Thies Lehmann, pp. 127-140

4. Personajul, în sens canonic, cu o evoluție delimitată în timp și spațiu (de la punctul A la punctul B, printr-un conflict C) nu există decât în momentele în care *performer*-ul utilizează această formă pentru a exemplifica / explica o părere / atitudine față de un subiect și o face în mod deliberat și declarat, în care personajul devine mai degrabă un instrument folosit, la un moment dat, în timpul *performance*-ului și nu o prezență predominantă a întregului spectacol. Același lucru este valabil și în cazul obiectului, în care, deși personajul este (încă) predominant, acesta nu reprezintă singura manieră în care poate *prinde viață*. Animarea parțială, investită cu memorie și prezență (atât din partea publicului participant, cât și a *performer*-ilor), aspect pe care l-am analizat pe parcursul studiilor de caz, constituie un exemplu în acest sens. În schimbul personajului, așadar, există *performer*-ul, în calitatea sa de *persona* și obiectul, în calitatea sa intrinsecă.

5. Spațiul *performance*-ului nu este unul delimitat de spațiul tehnic și / sau de cel al spectatorilor, ci unul comun, în care realitatea reprezintă o certitudine senzorială²⁶⁰, în care termenii de *iluzie*, *semn teatral*, *ierarhie*, *muzicalizare*, *scenografie*, *corporalitate*, *situație*, *distanțare*, *comunicare* etc., sunt „decanonizați”²⁶¹ – regulile sunt topite și individualizate de fiecare participant în parte, într-o, printr-o și pe parcursul unei experiențe comune.

6. Procesul creativ este un sistem deschis, de schimb reciproc (permanent) de idei și informații (de orice natură), ale cărui decizii și conținut depind și de (și se formează împreună cu) public(-ul) – rolul spectatorului este acela de co-autor.

7. Teatrul de animație performativ este o artă a timpului prezent și a prezenței fizice într-un spațiu dat; pot exista acțiuni simultane, în care focusul este flexibil și variabil (în funcție de alegerile făcute de privitor).

²⁶⁰ Idem, pp. 141-148

²⁶¹ Un termen propus de noi pentru acțiunea de eliberare față de restricțiile având caracter de fundament (lege fundamentală).

8. Obiectul animat există în spațiu, ca simplu obiect, și în momentele în care nu este animat.

9. Aspectele de limbaj există ca repere pentru practica artistică și nu ca norme.

În opinia noastră, după cum am enunțat pe parcursul prezentei lucrări, teatrul de animație în epoca postdramatică se exprimă, adesea, ca o negociere complexă și paradoxală (contradictorie) între ontologii, energii și forme de reprezentare. Aptitudinile necesare pentru o astfel de practică invocă sincretismul, în sensul de tehnici de limbaj (nu neapărat artistic): prezență performativă și participativă, mânuirea obiectelor, corporalitate, clownerie, muzicalitate, videoproiecție, animație video, digitalizare, activarea memoriei obiectelor, a spațiilor, a corpului, discurs fragmentar, ritm etc. Aceste diferențe în tehnicile abordate, precum și nevoia artiștilor (aflată în creștere) de a traversa printre și între granițele genurilor artistice – uneori, într-un singur spectacol – generează provocarea de a descoperi o metodă artistică polivalentă. Așa cum am menționat în prezentul studiu, există practicieni (a doua parte a lucrării doctorale) și teoreticieni (prima parte a lucrării doctorale) contemporani care au dezvoltat diverse metode și teorii care se adresează tocmai acestei problematice, de polivalență – ele vor fi, probabil, (re)documentate, (re)analizate și, în final, desprinse de estetica lor originală (așa cum demonstrează istoria, prin dinamica curentelor artistice și a evoluției lor).

ANEXE



Anexa 1. a.: *Bruno Schulz – istoria unei imaginații păcătoase*, regia Konrad Dworakowski, Teatrul *Pinokio*, Polonia, 2009, sursa: <https://www.teatrpinkio.pl/performance/bruno-schulz-historia-wystepnej-wyobrazni-z-inspiracji-tworczoscia-brunona-schulza/?lang=en>, accesat la 20 iunie 2017





Anexa 1. b. : *Bruno Schulz – istoria unei imaginații păcătoase*, regia Konrad Dworakowski, Teatrul *Pinokio*, Polonia, 2009, sursa: <https://www.teatrpinkio.pl/performance/bruno-schulz-historia-wystepnej-wyobrazni-z-inspiracji-tworczoscia-brunona-schulza/?lang=en>, accesat la 20 iunie 2017





Anexa 1. c. : *Bruno Schulz – istoria unei imaginații păcătoase*, regia Konrad Dworakowski, Teatrul *Pinokio*, Polonia, 2009, sursa: <https://www.teatrpinkio.pl/performance/bruno-schulz-historia-wystepnej-wyobrazni-z-inspiracji-tworzoscia-brunona-schulza/?lang=en>, accesat la 20 iunie 2017



Anexa 2. a. În camera tatălui, la sanatoriu, sursa: Bruno Schulz, *Manechinele*, traducerea Ion Petrică, Editura Polirom, București, 2004



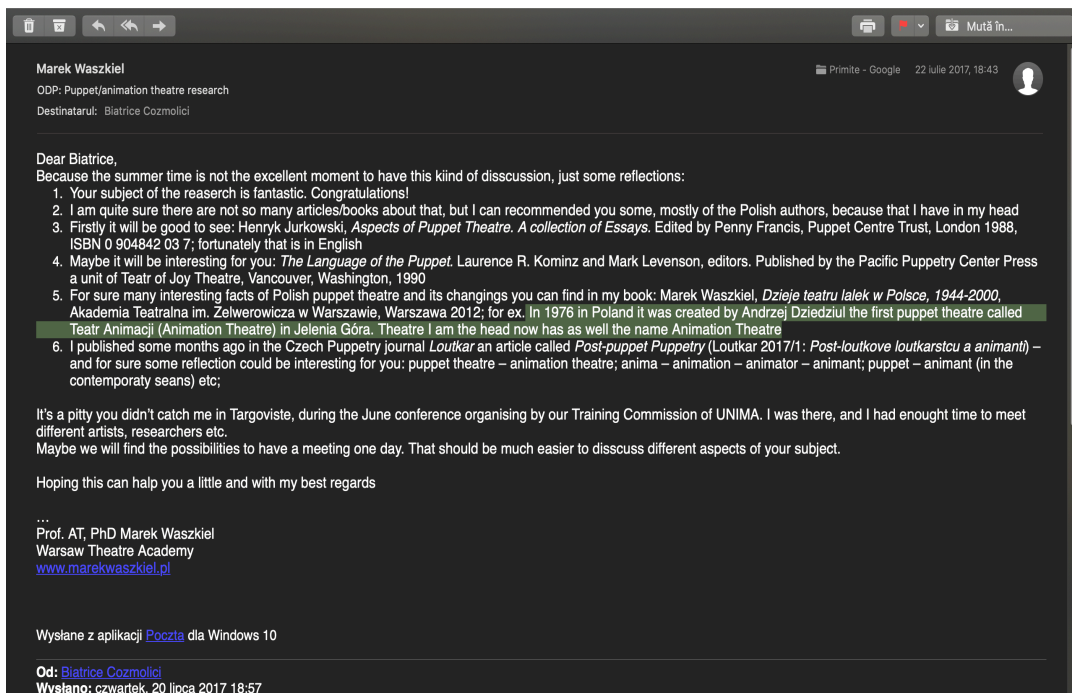
Anexa 2. b. Bruno Schulz mergând spre Sanatoriu, sursa: Bruno Schulz, *Manechinele*, traducerea Ion Petrică, Editura Polirom, București, 2004



Anexa 2. c. Tatăl, zburând prin cameră, sursa: Bruno Schulz, *Manechinele*, traducerea Ion Petrică, Editura Polirom, București, 2004



Anexa 2. d. Bianca, la muzeul Franz Joseph, sursa: Bruno Schulz, *Manechinele*, traducerea Ion Petrică, Editura Polirom, București, 2004



Anexa 3: Unul dintre e-mail-urile primite de la Marek Waszkiel, pasajul subliniat, *printscreen* e-mail personal

● În septembrie organele de partid și de stat hotărăsc transformarea teatrului de păpuși — pînă acum secția a teatrului dramatic — în instituție autonomă. Director al teatrului este numit regizorul **Petru Valter**.

1970

Păpușile din Bacău învață limba maghiară... În iunie, teatrul participă, ca invitat, la Festivalul teatrelor de păpuși de la Békéscsaba (R. P. Ungară) cu spectacolele „PO-VESTE ÎNDRĂCITĂ” de **Alecu Popovici** și „VARIETĂȚI”.

Anexa 4: Pagină din broșura aniversară, 40 ani de teatru în Bacău: *Teatrul de Păpuși din Bacău – 1931-1971*, Broșură, 1971



Anexa 5: Imagine din spectacolul *Fantezii*, de Petru Valter, 1967, varietăți realizate cu ajutorul unui sistem de animație nou, bazat pe utilizarea fenomenului persistenței retiniene pentru crearea unor personaje din dinamica luminii, pagină din broșura aniversară, 40 ani de teatru în Bacău: „Teatrul de Păpuși din Bacău – 1931-1971”, Broșură, 1971

„FANTEZII” a Bacăului au pus față în față o deosebită măiestrie păpușărească și rafinament în concepție cu un procedeu încă nou.

(Tomis — 6 iunie 1969)

„...Spectacolul a reușit să facă o bună propagandă păpușii, să dovedească forță de adaptare a ei, o interesantă „plastică” a luminii care poate însemna un moment interesant în evoluția genului, o depășire a formularelor tradiționale, o încercare de înnoire și revitalizare a păpușilor”.

(Dobrogea nouă — 15 iunie 1969)

„...Colectivul a dovedit o omogenitate a jocului și o comunicare între parteneri, de bun augur pentru proiectele sale de viitor”.

(Flacăra — 22 mai 1969)

Anexa 6: Pagină din broșura aniversară, 40 ani de teatru în Bacău: *Teatrul de Păpuși din Bacău – 1931-1971*, Broșură, 1971

1967

Primul spectacol pentru „cei mari”... Muzică ușoară+păpuși, soliști+păpuși, cuplete+păpuși = „FANTEZII” — un spectacol de varietăți. Presa scria :

„...În spectacolul acesta inteligent conceput și frapant, prin nota originală, a unor mijloace de expresie artistică, nu se rostește nici un cuvânt acordând gir deplin puterii de înțelegere receptivității publicului și această încredere nu este dezmințită”.

„Fanteziile prezentate recent în premieră pe scena Teatrului de Stat Bacău, transportă spectatorul, de pe planul realului, pe cel al fantasticului, într-o succesiune bine gradată și ritm alert.

Spectacolul place, surprinde și amuză. Aflat la primul său spectacol de varietăți pentru adulți, apreciem că „Fanteziile” reprezintă un succes.

(V. Botez — Munca : 1 martie 1967)

„...Din acest punct de vedere, realizarea Teatrului de păpuși, mi se pare demnă de tot interesul, invitând la descoperirea de către publicul adult, a manifestării păpușărești”.

(C. Iulian — Ateneu, 2 febr. 1967)

„...O îndelungată experiență în arta spectacolului cu păpuși se îmbină cu viziunea originală asupra unor personaje intrate de mult în conștiința publicului.

„...Teatrul de păpuși se adresează adulților, într-un spectacol al cărui titlu vrea să spună tot „FANTEZII” dezvăluind o ingenioasă invenție, desene la vedere, alcătuite din puncte luminoase în întuneric. Inventator, realizator, un neobosit creator băcăuan, **Petru Valter**”.

(C. Iulian — „Steagul roșu” — 31 martie 1967)

● În „DĂNILĂ PREPELEAC” debutează **Lucian Marinescu**.

1969

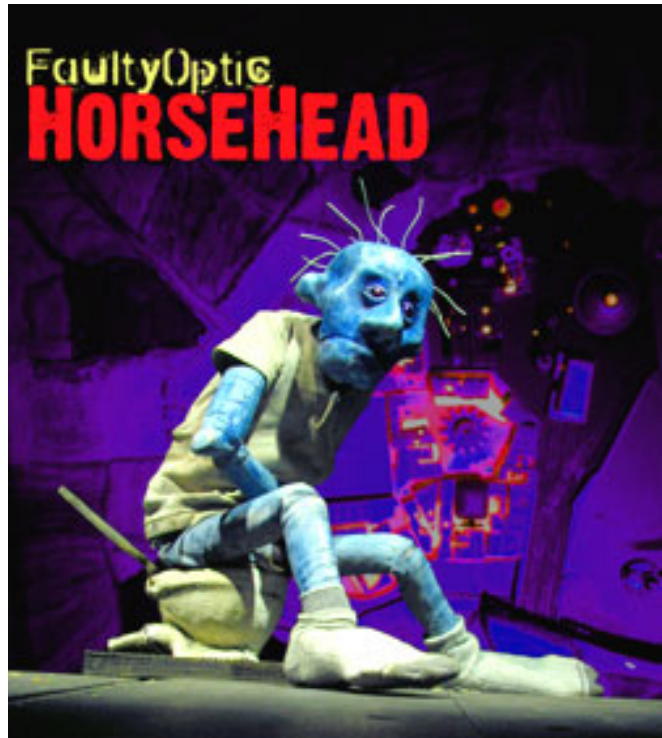
● „FANTEZII” e prezent pe malul mării la „Săptămîna teatrelor de păpuși”... Presa scria din nou :

Anexa 7: Pagină din broșura aniversară, 40 ani de teatru în Bacău: „Teatrul de Păpuși din Bacău – 1931-1971”, Broșură, 1971

Fish, Clay, Perspex, 2009
de Liz Walker, imagine din spectacol



HorseHead, 2005, de Edward Carey, afiș



Dead Wedding, 2007, de Faulty Optic și Mira Calix, imagini din spectacol



Anexa 8: Producții ale companiei *Faulty Optic Theater of Animation*, sursă:
www.faultyoptic.co.uk, accesat la 25 mai 2018



Anexa 9: Măștile din spectacolul *Copilul din stele*, în regia lui Geo Berechet, concepute de Eugenia Tărășescu-Jianu și Tudor Jianu, sursa: Revista *Teatrul*, Nr. 10, (anul XV), Octombrie 1970



Anexa 10: Actorii cu măștile din spectacolul *Copilul din stele*, în regia lui Geo Berechet, concepute de Eugenia Tărășescu-Jianu și Tudor Jianu, sursa: Revista *Teatrul*, Nr. 10, (anul XV), Octombrie 1970

LA CRITIQUE

Revue bi-mensuelle d'Art et de Littérature

G. BANS, directeur, 50, B^d de Latour-Maubourg, Paris

Théâtre de l'Œuvre

4^e Année

1896-1897

M. LUGNÉ-POÉ, directeur

SIÈGE A PARIS

M. J. M. GROS, administrateur

22, rue Turgot



DEUXIÈME SPECTACLE

SALLE DU NOUVEAU-THÉÂTRE

45, Rue Blanche, Paris

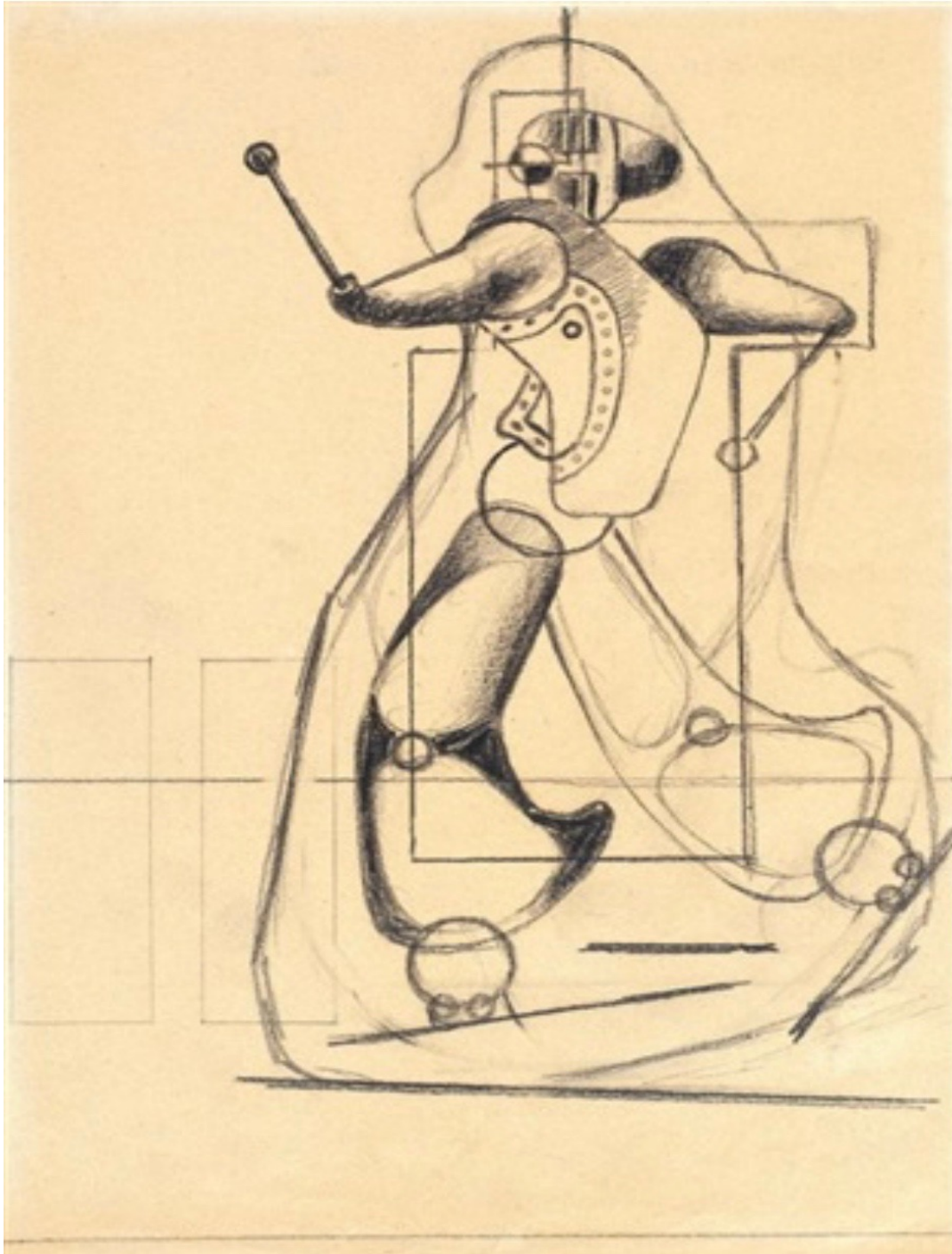
UBU ROI

Comédie guignolesque de **M. ALFRED JARRY**

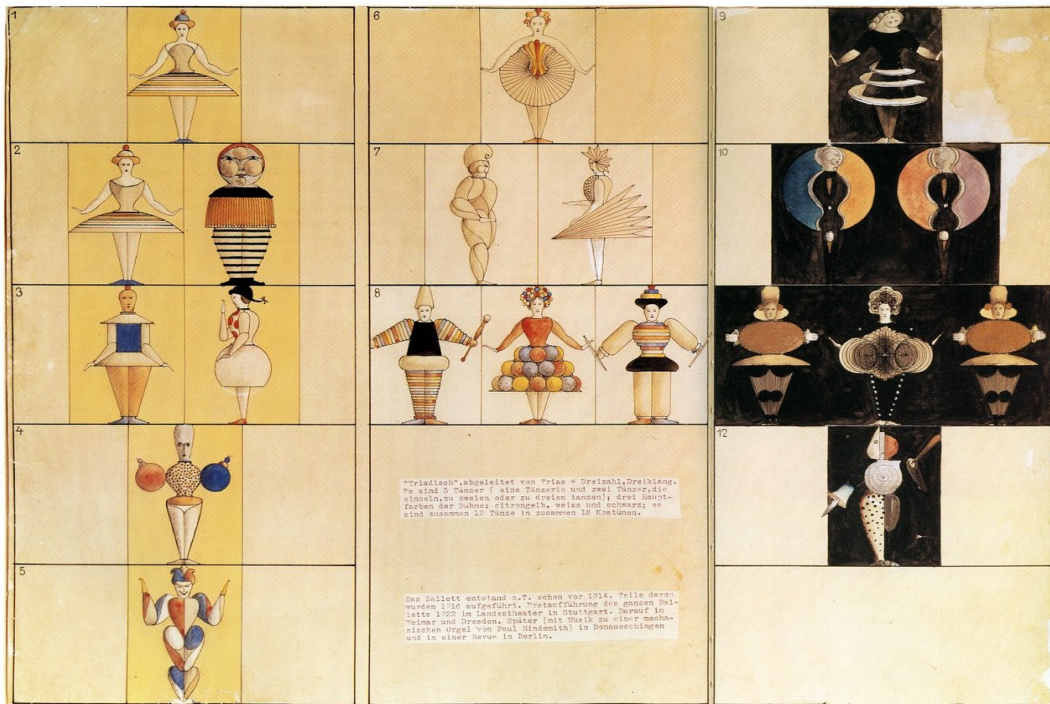
Musique de **M. TERRASSE**

Orchestre sous la direction de l'AUTEUR

Anexa 11: Anunț al celei de-a doua reprezentării a spectacolului *Ubu Rege*, de Alfred Jarry, în revista „La critique”, Paris, 1896, sursa: <http://maisonsecrivains.canalblog.com/archives/2008/12/15/11625847.html>, accesat la 24 mai 2018



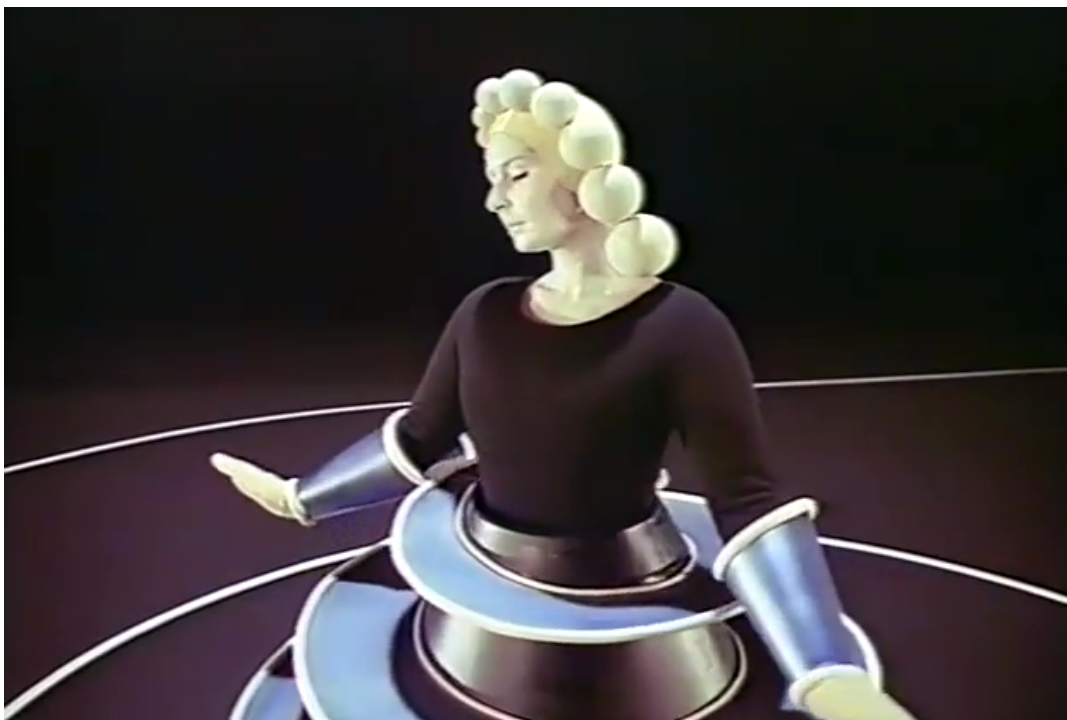
Anexa 12: Schiță de păpușă tip automaton, făcută de Enrico Prampolini, an și spectacol neidentificat, sursa: http://www.artnet.de/künstler/enrico-prampolini/automa-no-1-bDgS5k_lv9LZQMgHEBIYfA2, accesat la 1 iunie 2018



Anexa 13: Oskar Schlemmer, *Triadisches Ballett (Baletul triadic)*, schiță de costume, 1922, sursa: <http://iasl.uni-muenchen.de/discuss/lisforen/dreheraktion.html>, accesat la 20 mai 2018



Anexa 14: Oskar Schlemmer, *Triadisches Ballett (Baletul triadic)*, imagine din spectacol, 1922, sursa: <http://masterpiecesofhumanity.tumblr.com/post/127513706421/triadisches-ballett-triadic-ballet-is-a-ballet>, accesat la 20 mai 2018



Anexa 15: Oskar Schlemmer, *Triadisches Ballett (Baletul triadic)*, imagine din spectacol, 1922, sursa: <http://masterpiecesofhumanity.tumblr.com/post/127513706421/triadisches-ballett-triadic-ballet-is-a-ballet>, accesat la 20 mai 2018



Anexa 16: Oskar Schlemmer, *Triadisches Ballett (Baletul triadic)*, imagine din spectacol, 1922, sursa: <http://masterpiecesofhumanity.tumblr.com/post/127513706421/triadisches-ballett-triadic-ballet-is-a-ballet>, accesat la 20 mai 2018



Anexa 17: Femei lingând marmeladă de pe o mașină, în cadrul acestei lucrări, Allan Kaprow, *Gospodărie*, 1964

Anexa 18. a.: Spectacolul *Ne m'oublie pas*, Compañia *Philippe Genty*, descris ca o „odisee vizuală” (textul subliniat), sursa: <http://www.philippe-genty.com/en/spectacles/spectacle-forget-me-not.html>, accesat la 19 august 2018

Advertisement

Open up your world view, Weekly
Subscribe now

The Guardian Weekly

Try 6 issues for \$6

Culture

Preview

London International Mime Festival, London | Shadowlands, Salisbury | Acorn Antiques, Salford | How To Live, Oxford | The Vortex, Manchester | The Seagull, London | The Time Machine, on tour

Advertisement

Open up your world view, Weekly
Subscribe now

Try 6 issues for \$6

Mark Cook and
Lyn Gardner
Sat 13 Jan 2007
23:57 GMT

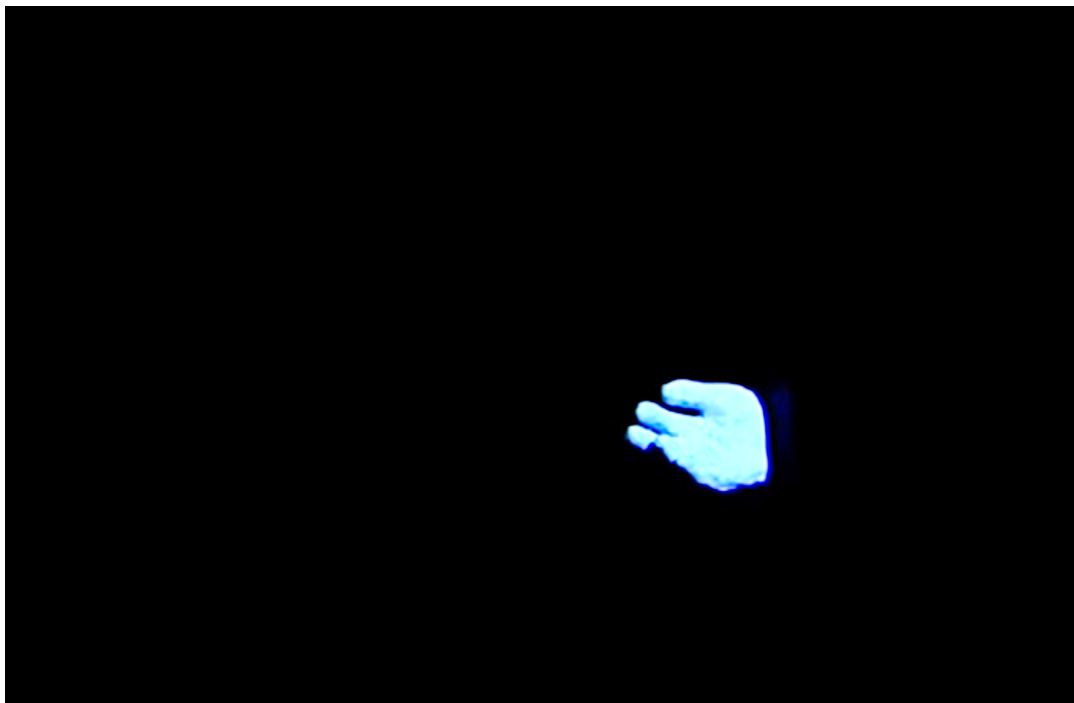
London International Mime Festival
London

Monday, so it must be time for the London International Mime Festival, and in its 29th year it promises visual theatre for the digital age across the capital. The legendary Philippe Genty Company return to London after an absence of 15 years with *La Fin Des Terres (Land's End)*, a rollercoaster ride through a landscape of dreams (Queen Elizabeth Hall, Thu 18 to Jan 21). Over at the ICA (Sun 14 to Thu 18), the UK's Faulty Optic uses animated figures, video and installations in *Soiled*, the tale of a boxing ballerina, a soil-spitting psychotic and a sparrow with Tourette's. From America comes *Rainpan 43* with All Wear Bowlers (pictured, Barbican, Tue 16 to Jan 28), an examination of identity and memory that fuses vaudeville, ventriloquism, film and Beckett. All this and much, much more.

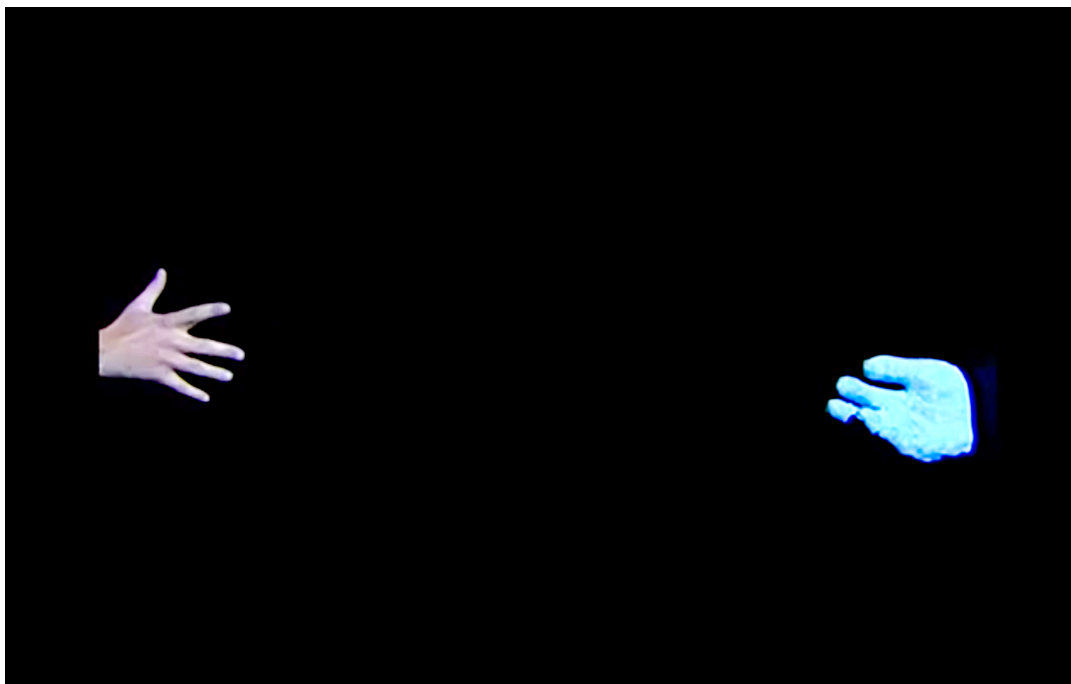
MC

most viewed in US

Anexa 18 b.: Spectacolul *La Fin des Terres (Land's End)*, Compania Philippe Genty, descris ca „teatru vizual” (text subliniat), sursa: <http://www.philippe-genty.com/en/spectacles/spectacle-forget-me-not.html>, accesat la 19 august 2018



Anexa 19: Apariția mâinii-obiect, la începutul spectacolului *La Fin des Terres*, Philippe Genty și Mary Underwood, Compania Philippe Genty, Théâtre National de Chaillot, Paris, Franța 2005.



Anexa 20: Mână-performer, mână-obiect, în oglindă, *La Fin des Terres*, Philippe Genty și Mary Underwood, Comania *Philippe Genty*, *Théâtre National de Chaillot*, Paris, Franța 2005.



Anexa 21: *La Fin des Terres*, Philippe Genty și Mary Underwood, Comania *Philippe Genty*, *Théâtre National de Chaillot*, Paris, Franța 2005.



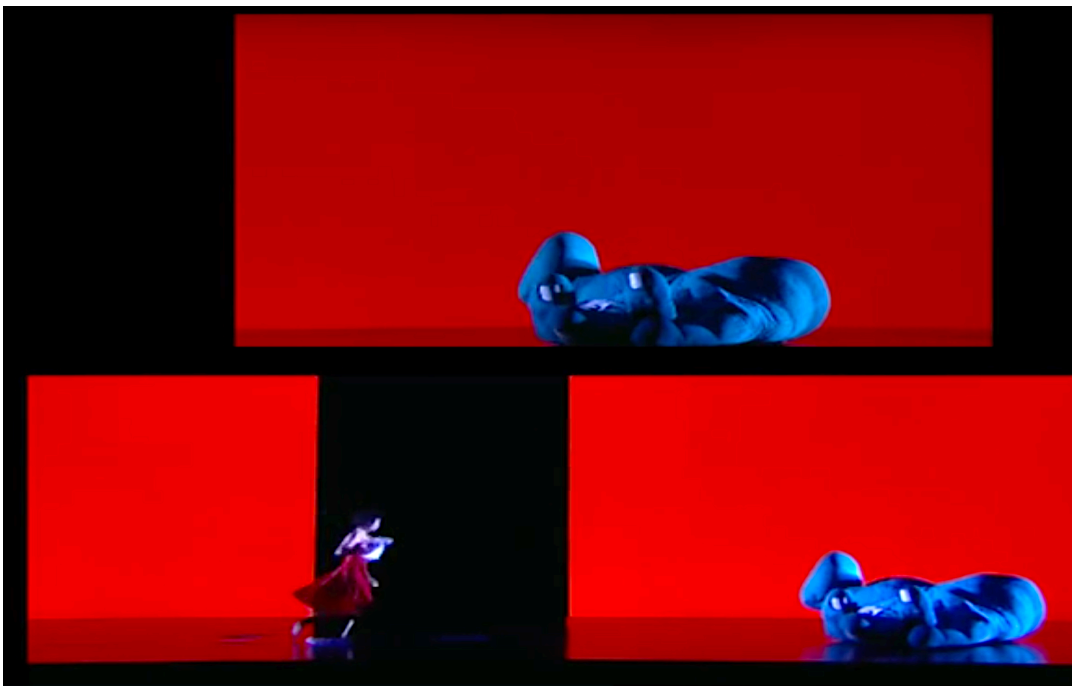
Anexa 22: Mâna ca suport pentru pixuri, *La Fin des Terres*, Philippe Genty și Mary Underwood, Compania *Philippe Genty*, *Théâtre National de Chaillot*, Paris, Franța, 2005



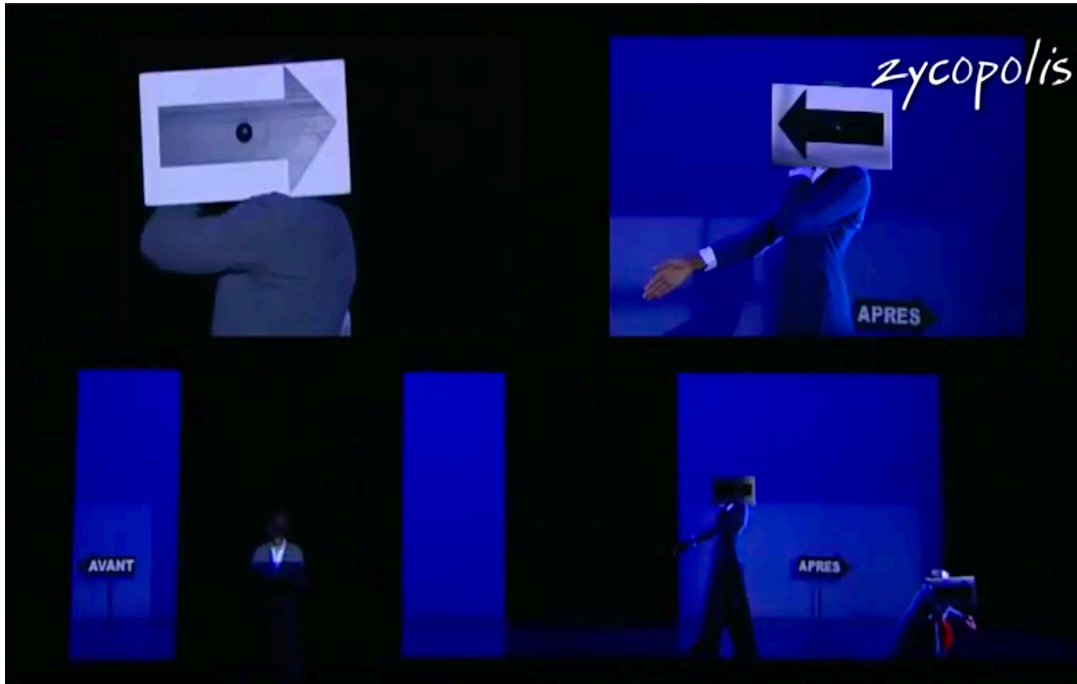
Anexa 23: Mâna ca obiect de decor, *La Fin des Terres*, Philippe Genty și Mary Underwood, Compania *Philippe Genty*, *Théâtre National de Chaillot*, Paris, Franța 2005.



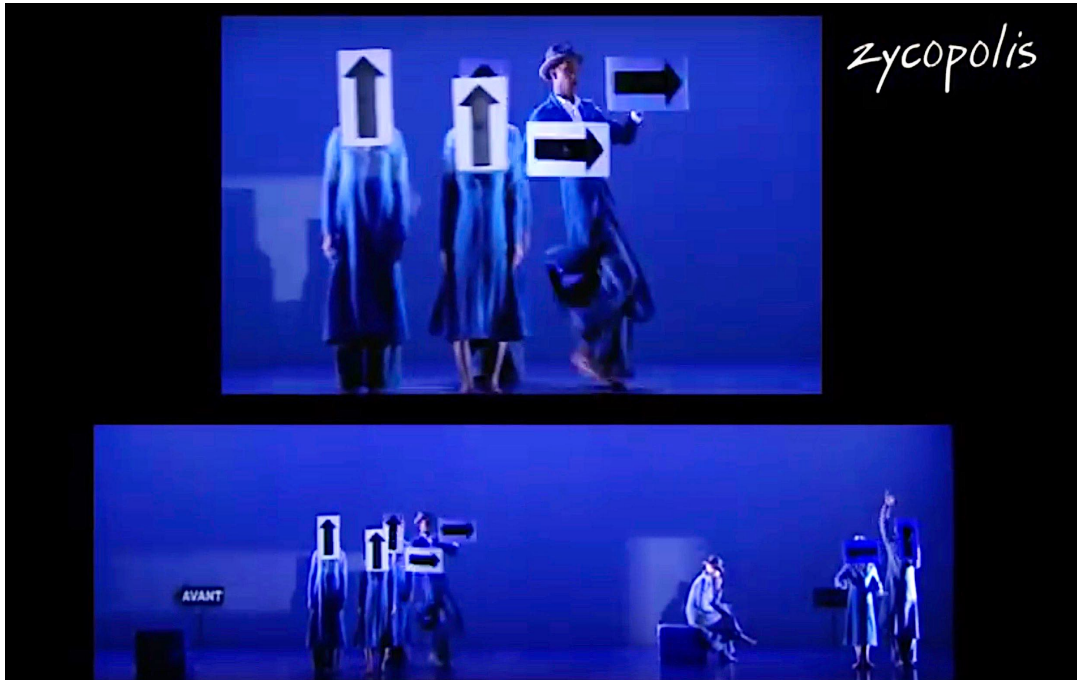
Anexa 24: Mâna-personaj, *La Fin des Terres*, Philippe Genty și Mary Underwood, Compania *Philippe Genty*, *Théâtre National de Chaillot*, Paris, Franța 2005



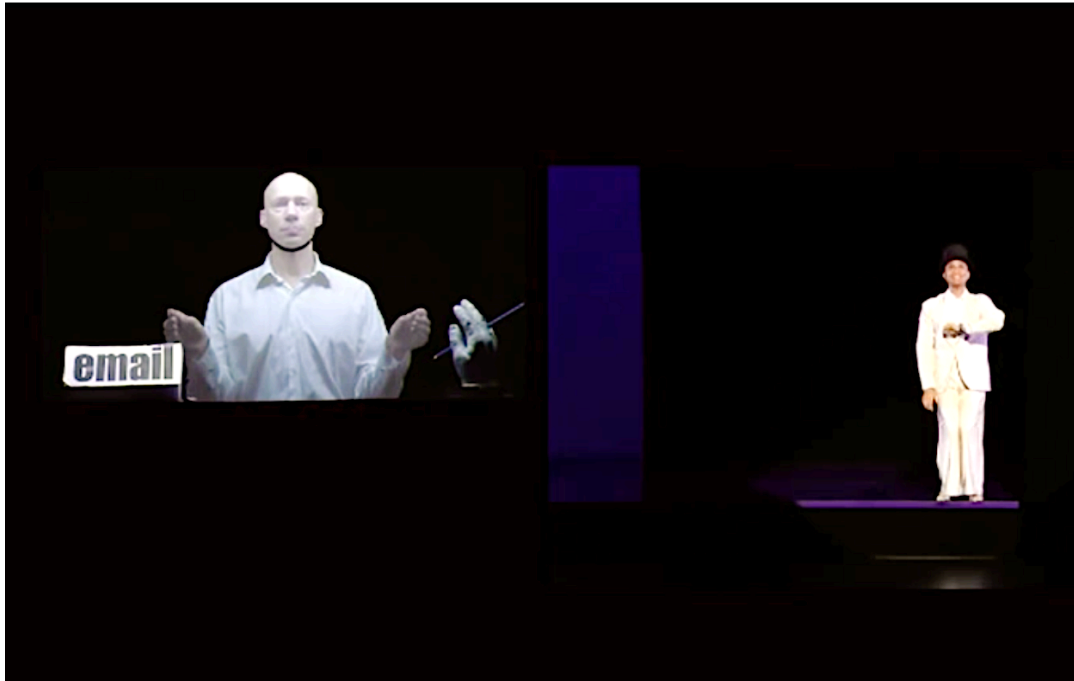
Anexa 25: Mâna ca simbol pentru *performer-ul viu 2*, *La Fin des Terres*, Philippe Genty și Mary Underwood, Compania *Philippe Genty*, *Théâtre National de Chaillot*, Paris, Franța 2005



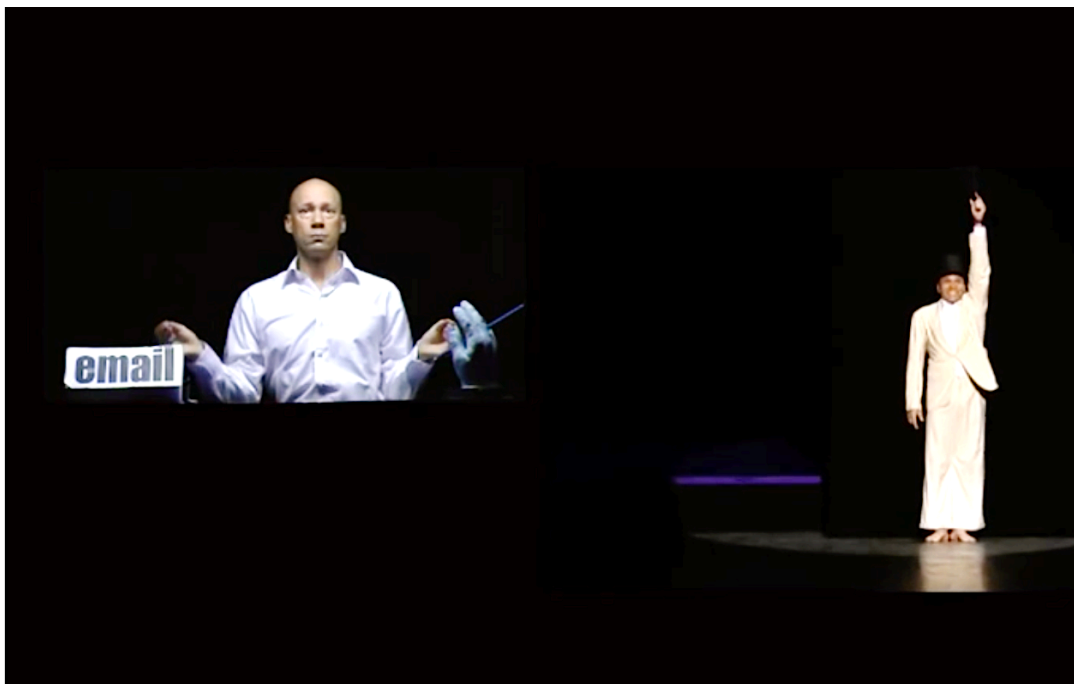
Anexa 26: Indicator-obiect și indicator-*performer-viu*, *La Fin des Terres*, Philippe Genty și Mary Underwood, Compania *Philippe Genty*, *Théâtre National de Chaillot*, Paris, Franța 2005



Anxa 27: Indicatorul animat-inanimat, *La Fin des Terres*, Philippe Genty și Mary Underwood, Compania *Philippe Genty*, *Théâtre National de Chaillot*, Paris, Franța 2005



Anexa 28: Înlocuirea imaginii de carton cu *performer-ul 2*, *La Fin des Terres*, Philippe Genty și Mary Underwood, Compania *Philippe Genty*, *Théâtre National de Chaillot*, Paris, Franța 2005





Anexa 29: Păpușile de jucărie, inanimate, *La Fin des Terres*, Philippe Genty și Mary Underwood, Compania *Philippe Genty*, *Théâtre National de Chaillot*, Paris, Franța 2005



Anexa 30: *Performer 3* ca păpușă în mâinile păpușii supradimensionate, animate, *La Fin des Terres*, Philippe Genty și Mary Underwood, Compania *Philippe Genty*, *Théâtre National de Chaillot*, Paris, Franța 2005



Anexa 31: El și ea, păpuși animate, *La Fin des Terres*, Philippe Genty și Mary Underwood, Compania *Philippe Genty*, *Théâtre National de Chaillot*, Paris, Franța 2005



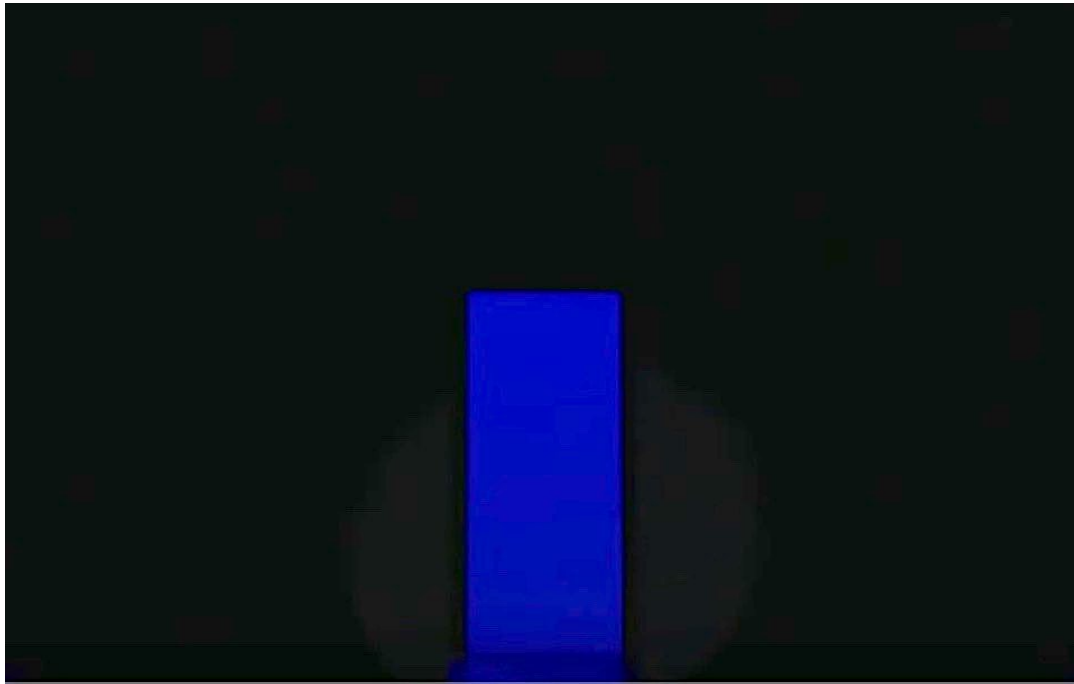
Anexa 32: Păpușa-el transferă masca păpușii-ea pe fiugra *performer-ului 3*, *La Fin des Terres*, Philippe Genty și Mary Underwood, Compania *Philippe Genty*, *Théâtre National de Chaillot*, Paris, Franța 2005



Anexa 33: Păpușile animate „înghițite” de decorul animat, *La Fin des Terres*, Philippe Genty și Mary Underwood, Compania *Philippe Genty*, *Théâtre National de Chaillot*, Paris, Franța 2005



Anexa 34: *La Fin des Terres*, Philippe Genty și Mary Underwood, Compania *Philippe Genty*, *Théâtre National de Chaillot*, Paris, Franța 2005



Anexa 35: *La Fin des Terres*, Philippe Genty și Mary Underwood, Compania Philippe Genty, Théâtre National de Chaillot, Paris, Franța 2005



Anexa 36: *La Fin des Terres*, Philippe Genty și Mary Underwood, Compania Philippe Genty, Théâtre National de Chaillot, Paris, Franța 2005



Anexa 37: *La Fin des Terres*, Philippe Genty și Mary Underwood, Compania *Philippe Genty*, Théâtre National de Chaillot, Paris, Franța 2005



Anexa 38: *La Fin des Terres*, Philippe Genty și Mary Underwood, Compania *Philippe Genty*, Théâtre National de Chaillot, Paris, Franța 2005



Anexa 39: De la focus tunica la *multi-focus*, *La Fin des Terres*, Philippe Genty și Mary Underwood, Compania *Philippe Genty*, *Théâtre National de Chaillot*, Paris, Franța 2005



Anexa 40: *Performer 3* devine parte din personajul colectiv, *La Fin des Terres*, Philippe Genty și Mary Underwood, Compania *Philippe Genty*, *Théâtre National de Chaillot*, Paris, Franța 2005



Anexa 41: Schimbarea atmosferei prin schimbarea culorii din video-proiecție, *La Fin des Terres*, Philippe Genty și Mary Underwood, Compania *Philippe Genty*, *Théâtre National de Chaillot*, Paris, Franța 2005



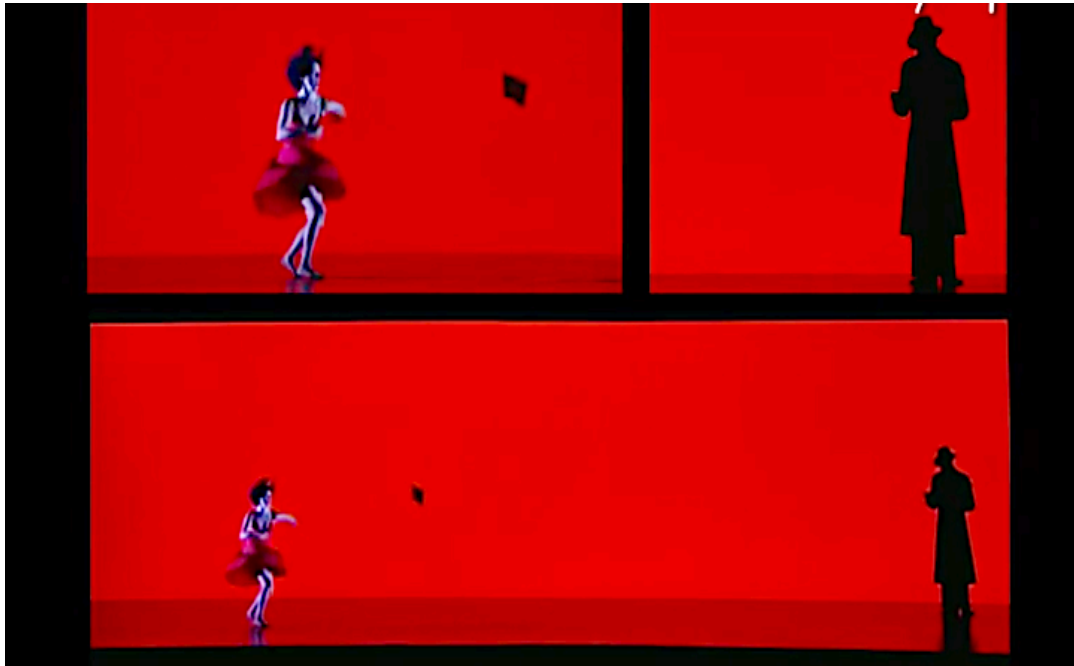
Anexa 42: Schimbarea atmosferei prin schimbarea culorii din video-proiecție, *La Fin des Terres*, Philippe Genty și Mary Underwood, Compania *Philippe Genty*, *Théâtre National de Chaillot*, Paris, Franța 2005



Anexa 43: *Performer-ul 2 (stânga) trece dintr-un spațiu în altul, La Fin des Terres, Philippe Genty și Mary Underwood, Comania Philippe Genty, Théâtre National de Chaillot, Paris, Franța 2005*



Anexa 44: *Schimbarea de statut a performer-ului 3, La Fin des Terres, Philippe Genty și Mary Underwood, Comania Philippe Genty, Théâtre National de Chaillot, Paris, Franța 2005.*



Anexa 45: Hârtia ca partener metaforic în dansul *performer-ului 3* (stânga), trimisă spre aceasta de către *performer 2* (dreapta), *La Fin des Terres*, Philippe Genty și Mary Underwood, Compania *Philippe Genty*, *Théâtre National de Chaillot*, Paris, Franța 2005.



Anexa 46: Ploaie de hârtii, *La Fin des Terres*, Philippe Genty și Mary Underwood, Compania *Philippe Genty*, *Théâtre National de Chaillot*, Paris, Franța 2005.



Anexa 47: *La Fin des Terres*, Philippe Genty și Mary Underwood, Compania *Philippe Genty*, Théâtre National de Chaillot, Paris, Franța 2005.



Anexa 48: *La Fin des Terres*, Philippe Genty și Mary Underwood, Compania *Philippe Genty*, Théâtre National de Chaillot, Paris, Franța 2005.



Anexa 49: *La Fin des Terres*, Philippe Genty și Mary Underwood, Compania *Philippe Genty*, Théâtre National de Chaillot, Paris, Franța 2005



Anexa 50: *La Fin des Terres*, Philippe Genty și Mary Underwood, Compania *Philippe Genty*, Théâtre National de Chaillot, Paris, Franța 2005



Anexa 51: *La Fin des Terres*, Philippe Genty și Mary Underwood, Compania *Philippe Genty*, *Théâtre National de Chaillot*, Paris, Franța 2005



Anexa 52 a: Corpurile *performer-ilor* formând o colină, *La Fin des Terres*, Philippe Genty și Mary Underwood, Compania *Philippe Genty*, *Théâtre National de Chaillot*, Paris, Franța 2005



Anexa 53 b: casele „înghițite” de „flăcările” din podea, *La Fin des Terres*, Philippe Genty și Mary Underwood, Compania *Philippe Genty*, *Théâtre National de Chaillot*, Paris, Franța 2005



Anexa 54: *La Fin des Terres*, Philippe Genty și Mary Underwood, Compania *Philippe Genty*, *Théâtre National de Chaillot*, Paris, Franța 2005



Anexa 55: La Fin des Terres, Philippe Genty și Mary Underwood, Compania Philippe Genty, Théâtre National de Chaillot, Paris, Franța 2005.



Anexa 56: La Fin des Terres, Philippe Genty și Mary Underwood, Compania Philippe Genty, Théâtre National de Chaillot, Paris, Franța 2005



Anexa 57: *La Fin des Terres*, Philippe Genty și Mary Underwood, Compania *Philippe Genty*, Théâtre National de Chaillot, Paris, Franța 2005



Anexa 60: *Daylight Project 2018*, Teatro Da Garagem, Lisabona, Portugalia, *personal score*, primul de sus, cu *marker* albastru, este al meu.



Anxa 61: *Daylight Project 2018, Teatro Da Garagem, Lisabona, Portugalia, folia izotermă, din repetiții*



Anxa 62: *Daylight Project 2018, Teatro Da Garagem, Lisabona, Portugalia, folia izotermă având funcția de astru ceresc, introducerea ei în scenă, prin împingere, din repetiții*



Anexa 63: *Daylight Project 2018, Teatro Da Garagem, Lisabona, Portugalia, folia izotermă având funcția de astru ceresc, rotirea, Flux*



Anexa 64: *Daylight Project 2018, Teatro Da Garagem, Lisabona, Portugalia, folia izotermă, uz practic, Emma Castrén – rămasă sub folie, eu – ieșită prin partea opusă, Flux*



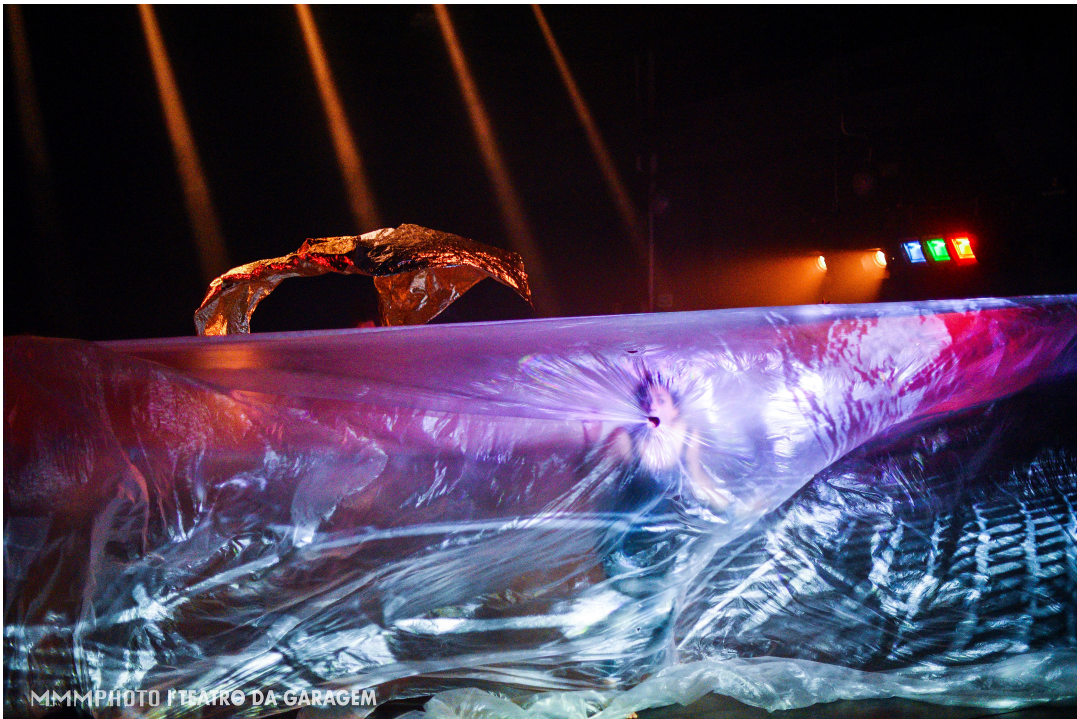
Anexa 65: *Daylight Project 2018, Teatro Da Garagem, Lisabona, Portugalia, moment din repetiții*



Anexa 66: *Daylight Project 2018, Teatro Da Garagem, Lisabona, Portugalia, omida metamorfozată, Flux*



Anexa 67: Daylight Project 2018, Teatro Da Garagem, Lisabona, Portugalia, Flux



Anexa 68: Daylight Project 2018, Teatro Da Garagem, Lisabona, Portugalia, Flux



Anxa 69 a: *Daylight Project 2018, Teatro Da Garagem, Lisabona, Portugalia,*
ipostaze *The Network*, din repetiții



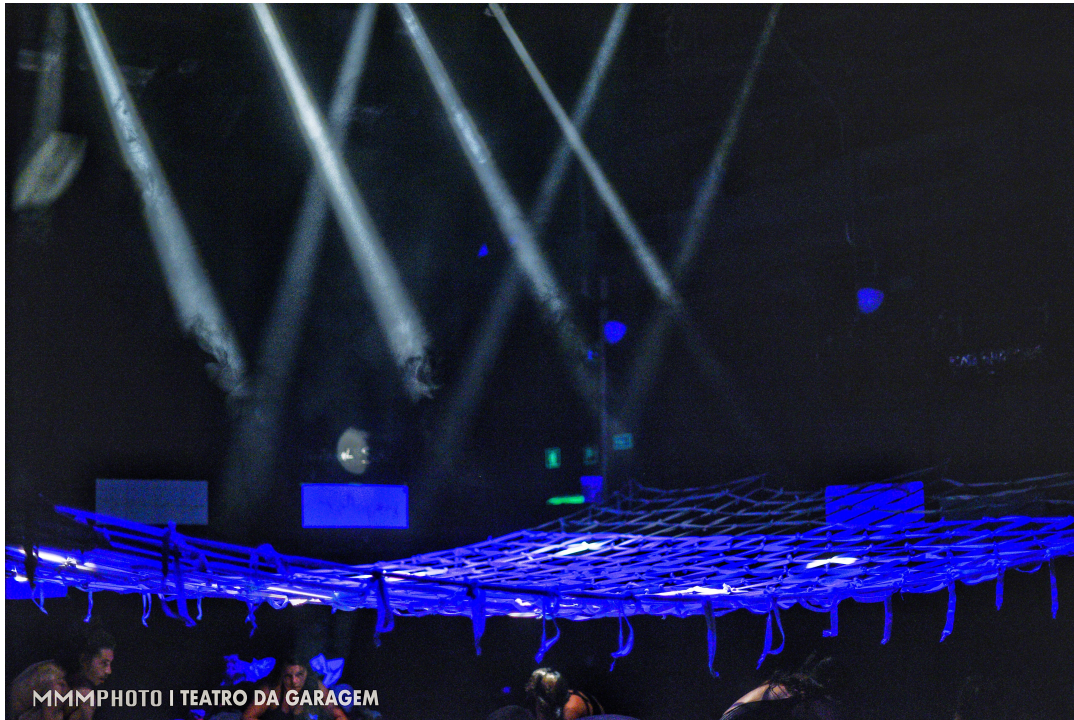
Anxa 69 b: *Daylight Project 2018, Teatro Da Garagem, Lisabona, Portugalia,*
ipostaze *The Network*, din repetiții



Anexa 70: Daylight Project 2018, Teatro Da Garagem, Lisabona, Portugalia, din repetiții, aspect grotesc



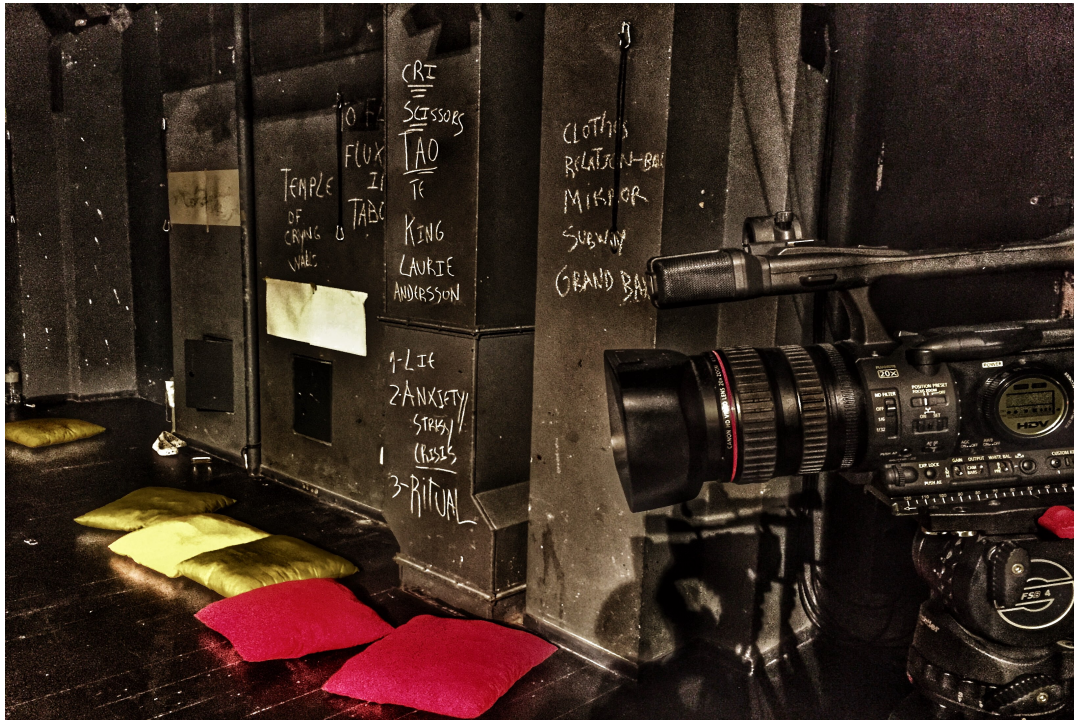
Anexa 71: Daylight Project 2018, Teatro Da Garagem, Lisabona, Portugalia, din repetiții, performer-ii în calitate de personaj



Anexa 72: Daylight Project 2018, Teatro Da Garagem, Lisabona, Portugalia, The Creature



Anexa 73: Daylight Project 2018, Teatro Da Garagem, Lisabona, Portugalia, Flux



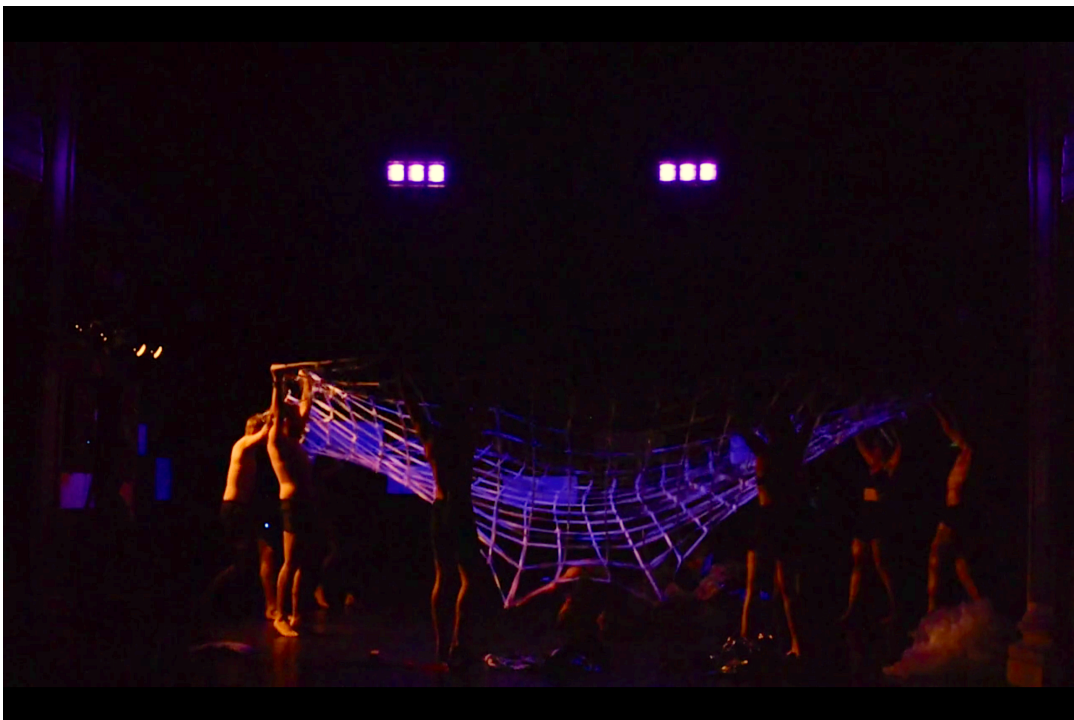
Anexa 74: Daylight Project 2018, Teatro Da Garagem, Lisabona, Portugalia, notițele din repetiții



Anexa 75: Daylight Project 2018, Teatro Da Garagem, Lisabona, Portugalia, redistribuirea luminii, prin intermediul oglinzilor, din workshop



Anexa 76: *Daylight Project 2018, Teatro Da Garagem, Lisabona, Portugalia, personaje realizat prin teatru de umbre, proiectate pe tavan, din workshop*



Anexa 77: *Daylight Project 2018, Teatro Da Garagem, Lisabona, Portugalia, din repetiții*



Anexa 78: Daylight Project 2018, Teatro Da Garagem, Lisabona, Portugalia, The Creature, în repetiții, încercarea de a evada



Anexa 79: Daylight Project 2018, Teatro Da Garagem, Lisabona, Portugalia, Flux

Anexa 80: Câteva exemple de expresii (forme) de *teatru de animație performativ / anima-performance* (fie în mod integral, fie care doar conțin elemente de teatru de animație performativ), identificate pe parcursul cercetării doctorale.

Philippe Genty și Mary Underwood (Franța):

- *Paysages intérieurs*, Compania *Philippe Genty*, Franța, 2018;
- *Boliloc*, Compania *Philippe Genty*, Franța, 2008;
- *Voyageurs Immobiliers*, Compania *Philippe Genty*, Franța, 1996;
- *Ne m'oublie pas*, Compania *Philippe Genty*, Franța, 1992.

Joan Baixas (Spania):

- *Diablo!*, Teatr Animacji w Poznaniu, Polonia, 2017

Russel Dean (Anglia):

- *Puppets and Perception*, Compania de teatru *StrangeFace*, în co-producție cu *TEDx*, Anglia, 2017

Kata Palocsay Kisó (România):

- *Mimorózzart*, Teatrul *Puck*, România, 2015

Nicole Mossoux (Belgia):

- *Whispers*, Compania *Mossoux-Bonté*, Belgia, 2015;
- *Kefar Nahum*, Nicole Mossoux și **Patrick Bonté**, Compania *Mossoux-Bonté*, Germania, 2008;
- *Twin Houses*, Compania *Mossoux-Bonté*, Belgia, 1994.

Veselka Kuncheva (Bulgaria):

- *Escapes*, Veselka Kuncheva, Teatrul *Azarian*, Bulgaria, 2015;
- *Fear*, Veselka Kuncheva, State Puppet Theatre *Stara Zagora*, Bulgaria 2014;
- *I, Sisyphus*, Veselka Kuncheva, Compania de teatru *Puppet's Lab*, Bulgaria 2013;
- *Immured*, Veselka Kuncheva, State Puppet Theatre *Plovdiv*, Bulgaria, 2012.

Bot & Dolly (SUA):

- *experimetul Box*, Compania *Bot & Dolly*, SUA, 2013

Ovidiu Caița (România):

- *Povești Politically Correct din Pădurea Codru Verde*, Teatrul Ariel, România, 2013

Ilka Schönbein (Germania):

- *Le Voyage d'Hiver*, Théâtre de la Commune, Franța, 2004

João Paulo Seara Cardoso (Portugalia):

- *O Princípio do Prazer*, Teatro de Marionetas do Porto, Portugalia, 2003;
- *Exit*, Teatro de Marionetas do Porto, Portugalia, 1998.

Alice Bratu (România):

- *Frida Alas Para Volar*, Teatrul Ariel, România, 2018

BIBLIOGRAFIE

Istoria teatrului:

- **Gompertz, Will**, *O istorie a artei moderne*, traducerea Daniela Magiaru, Editura Polirom, București, 2014;
- **Innes, Christopher**, *Avant Garde Theatre 1892-1992*, Routledge Inc., London, 2005;
- **Jurkowski, Henryk**, *Métamorphoses. La marionette au XXe siècle*, Montpellier, Éditions L'Entretemps, 2008;
- **Jurkowski, Henryk, Foulc, Thieri**, *Encyclopédie Mondiale des Arts de la Marionnette*, Editeur L'Entretemps, Montpellier, 2009;
- **Mărgineanu, Ioana**, *Istoria teatrului de păpuși și marionete – De la origini până în epoca romantismului – Partea I*, Institutul de Artă Teatrală și Cinematografică „I.L. Caragiale”, București, 1973-1974;
- **Pepino, Cristian**, *Automate, idoli, păpuși – magia unei lumi*, Editura Alma, Galați, 2007;
- **Vito, Pandolfi**, *Istoria teatrului universal*, Volumele I-IV, traducerea Lia Busuioceanu, Oana Busuioceanu, Editura Meridiane, București, 1971.

Lucrări de teorie și estetică teatrală:

- **Aronson, Arnold**, *The History and Theory of Environmental Scenography: Second Edition*, Publisher Bloomsbury Methuen Drama, 2 edition, 28 June 2018;
- **Artaud, Antonin**, *Teatrul și dublul său*, traducerea Voichița Sasu și Diana Tihu-Suciu, Editura Echinox, Cluj-Napoca, 1997;
- **Banu, George, Tonitza-Iordache, Michaela**, *Arta teatrului*, Ediția a II-a, Editura Nemira, București, 2004;
- **Bălăiță, Aurelian**, *Un univers virtual – figuri păpușărești în opera lui I.L. Caragiale*, Editura Artes, Iași, 2008;
- **Bell, John**, *Puppets, Masks and Performing Objects*, The MIT Press, Cambridge, Massachusetts, London, 2001;

- **Benedetti, Robert L.**, *Seeming, Being, and Becoming: Acting in Our Century*, Editura Drama Book Specialists, New York, 1976;
- **Bernstein, Elvin**, *Dialogul neîntrerupt al teatrului în secolul XX: De la Caragiale la Brecht*, Volumul I, traducerea Tamare Gane, Editura Minerva, București, 1973;
- **Bishop, Claire**, *Artificial Hells: Participatory Art and the Politics of Spectatorship*, Verso Publishing House, London, 2012;
- **Borie, Monique**, *Antoin Artaud. Teatrul și întoarcerea la origini*, traducerea Ileana Littera, Editura Uitext, București, 2004;
- **Bujoreanu, Raluca**, *Autonomia limbajului păpușăresc*, Editura Artes, Iași, 2008;
- **Călinescu, Matei**, *Cinci fețe ale modernității: modernism, avangardă, decadență, kitch, postmodernism*, traducerea Tatiana Pătrulescu și Radu Țurcanu, Editura Polirom, Iași, 2017;
- **Cîntec, Oltița**, *Estetica impurului – Sincretismul în arta spectacolului postbelic*, Editura Princeps, Iași, 2005;
- **Ciobotaru, Anca Doina**, *Teatrul de animație – între magie și artă*, Editura Princeps, Iași, 2006;
- **Ciobotaru, Anca Doina**, *Personaje, cupluri și povești ... cu sfori*, Editura Artes, Iași, 2009;
- **Counsell, Colin**, *Signs of performance: an introduction to twentieth-century theatre*, Routledge Publishing House, London, New York, 1996;
- **Craig, Edward Gordon**, *Despre Artă Teatrului*, traducerea Adina Bardaș și Vasile Poenaru, Editura CHEIRON, București, 2012;
- **Dănăilă, Natalia**, *Magia lumii de spectacol*, Editura Junimea, Iași, 2003;
- **Drain, Richard**, *Twentieth-Century Theater*, Published by Routledge, USA, Canada, 2004;
- **Faguet, Émile**, *Drama antică. Drama modernă.*, traducerea Crina Coșovanu, Editura Enciclopedică Română, București, 1971;
- **Grotowski, Jerzy**, *Spre un teatru sărac*, traducerea George Banu și Mirella Nedelcu-Patureau, Editura Cheiron, București, 2009;
- **Huțanu, Ciprian**, *Teatrul de animație – Tradiție. Modernitate. Kitsch*, Editura Artes, Iași, 2012;
- **Kershaw, Baz**, *The Radical in Performance*, Published by Routledge, London, 2005;

- **Lehmann, Hans-Thies**, *Teatrul postdramatic*, traducerea Victor Scoradeț, Editura Unitext, București, 2009;
- **Meyerhold, Emilevich, Vsevolod**, *Despre teatru*, traducerea Sorina Bălănescu, Editura Cheiron, București, 2011;
- **Mitter, Shomit, Shevtsova, Maria**, *Cincizeci de regizori-cheie ai secolului 20*, traducerea Anca Ioniță și Cristina Modreanu, Editura Unitext – Colecția FNT, București, 2010;
- **Obrazțov, Serghei**, *Câteva considerații despre teatrul de păpuși*, în volumul *Teatrul de păpuși în lume*, Editura Meridiane, București, 1966;
- **Pepino, Cristian**, *Regia spectacolului de animație*, Editura UNATC Press, București, 2007;
- **Ranicère, Jaques**, *The Emancipated Spectator*, translated from French by Gregory Elliot, Published by Verso Books, London, New York, 2009;
- **Schechner, Richard**, *Environmental Theater*, Published by The Applause Acting Series, New York, London, extended edition, 1994;
- **Schechner, Richard**, *Performance – introducere și teorie*, traducerea Ioana Ieronim, Editura Unitext, București, 2009;
- **Schlemmer, Oskar, Moholy-Nagy, Laszlo, Molnár, Farkas**, *The Theater of The Bauhaus*, Wesleyan University, Middletown, Connecticut, 1961;
- **Sontag, Susan**, *Împotriva interpretării*, traducerea Mircea Ivănescu, Editura Univers, București, 2000;
- **Stanislavski, Konstantin**, *Munca actorului cu sine însuși*, traducerea Raluca Rădulescu, Volumul I, Editura Nemira, București, 2013.

Semiotică:

- **Barthes, Roland**, *Essais critiques*, Éditions du Seuil, Paris, 1964;
- **Jean, Piaget**, *La formation du symbole*, Editeur Delachaux et Niestlé, 8e Édition, Paris, 1 Janvier 1994;
- **Joly, Martine**, *Introducere în analiza imaginii*, traducerea Mihaela Mazilu, Editura ALL, București, 1998;
- **Noth, Winfried**, *Handbook of semiotics*, Bloomington, Indiana University Publishing House, 1995;

- **Tzvetan, Todorov**, *Teorii ale simbolului*, traducerea Mihai Murgu, Editura Univers București;
- **Umberto, Eco**, *O teorie a semioticii*, Editura Trei, București, 2009.

Estetică / Filosofie:

- **Aristotel**, *Poetica*, traducerea D.M. Pippidi, Editura IRI, București, 1998, 1979;
- **Bachelard, Gaston**, *Aerul și visele*, traducerea Irina Mavrodin, Editura Univers, București, 1999;
- **Bergson, Henri**, *Evoluția creatoare*, traducerea Vasile Sporici, Editura Institutul European, Iași, 1998;
- **Braidotti, Rosi**, *Postumanul*, traducere din limba engleză și note de Ovidiu Anemțoaicei, Editura Hecate, București, 2016;
- **Cassirer, Ernst**, *Eseu despre om. O introducere în filozofia culturii umane*, traducere Constantin Cosman, Editura Humanitas, București, 1994;
- **Eco, Umberto**, *Opera deschisă*, Editura Paralela 45, București 2006;
- **Maeterlinck, Maurice**, *The Treasure of the Humble*, The Project Gutenberg EBook #48217, 9 Februarie, 2015;
- **Manea, Aureliu**, *Energiiile spectacolului*, Editura Dacia, Cluj-Napoca, 1983;
- **Mașek, Ernest, Victor**, *Arta de a fi spectator*, Editura Meridiane, București, 1986;
- **Platon**, *Republica*, în *Opere*, Volumul V, traducerea Andrei Cornea, Editura Științifică și Enciclopedică, București, 1986, pp. 7-502;
- **Ruprecht, Lucia**, *Dance of the Self in Heinrich von Kleist, E.T.A. Hoffmann and Heinrich Heine*, Published by Routledge, 1st edition, March 2, 2017;
- **Rusu, Liviu**, *Eseu despre creația artistică*, Editura Științifică și Enciclopedică, București, 1989;
- **Symonds, John, Addington**, *The Provinces of the Several Arts, Essays Speculative and Suggestive*, Chapman and Hall, Ld., London, 1893;
- **Von Kleist, Heinrich**, *Despre Teatrul de Marionete*, traducerea Ioan Constantinescu, Editura Junimea, Iași, 1997.

Psihologie:

- **Carl, Gustav, Jung**, *Puterea sufletului*, antologie, texte alese și traduse din limba germană de dr. Suzana Holan, Editura Anima, București, 1944;
- **Pease, Allan**, *Limbajul trupului. Cum pot fi citite gândurile altora din gesturile lor*, traducerea de Alexandru Szabo, Editura Polimark, București, 1995.

Reviste:

- Revista „**Teatrul**”, Nr. 10, (anul XV), Octombrie 1970, Editura Comitetul de Stat pentru Cultură și Artă și Uniunea Scriitorilor din Republica Socialistă România, București, 1970.

Articole / Lucrări conexe:

- **Arslan, Luciana, Mourão**, *Lygia Clark's Practices of Care and Teaching: Somaesthetic Contributions For Art Education*, „Journal of Somaesthetics”, volume 3, *Bodies of Belief / Bodies of Care*, Published by Aalborg University, 2017;
- **B. Loxley, Robert**, *Roles of audience: aesthetic and social dimensions of the performance event*, Revista „Literature in Performance”, Volume III, No. 2/1983, Edit by Beverly W. Long, NCA Publishing House, NW Washington;
- **Berechet, Geo**, *Cu sau fără paravane?*, în Revista „Teatrul”, Nr. 10, (anul XV), Octombrie 1970, Editura Comitetul de Stat pentru Cultură și Artă și Uniunea Scriitorilor din Republica Socialistă România, București, 1970;
- **Bithell, Jethro**, *Life and Writings of Maurice Maeterlinck*, The Project Gutenberg EBook #38917, 18 February, 2012;
- **Brecht, Bertolt**, *Mic organon pentru teatru*, în revista „Teatrul”, Nr. 2, (anul XIII), Februarie 1968, anul XIII, și Nr. 3, Editura Comitetul de Stat pentru Cultură și Artă și Uniunea Scriitorilor din Republica Socialistă România, București, 1970;
- **Brook, Peter**, *Împreună cu Grotowski. Teatrul e doar o formă*, traducerea Anca Măniuțiu, Eugen Wohl și Andreea Iacob, Editura Cheiron, București, 2009;
- **Ciobotaru, Anca Doina**, *Metaphor and Rigour – Principles of Aesthetics of the Marionette Theatre*, International Conference on Future Computer and Communication, 3rd (ICFCC 2011);
- **Eco, Umberto**, *Opera deschisă*, Editura Paralela 45, București 2006;

- **Galben, Cornel**, *Stelian Preda sau Viețile unui vis: Teatrul*, Editura Corgal Press Bacău, Bacău, 2017;
- **Genty, Philippe**, *Paysages intérieurs*, Editeur Actes Sud, Paris, 2013;
- **Malzacher, Florian**, *Dramaturgies of Care and Insecurity. The story of Rimini Protokoll*, în *Experts of the everyday. The Theatre of Rimini Protokoll*, translated by Daniel Belasco Rogers, Ehren Fordyce, Geoffrey Garrison, Mat Hand, Sophia New and Walter Suttcliffe, Published by Alexander Verlag Berlin, April 1, 2008, pp. 14 – 43;
- **Pritchett, James**, *What silence taught John Cage: The story of 4' 33"*, exhibition catalogue „John Cage and Experimental Art: The Anarchy of Silence”, *Museu d'Art Contemporani*, Barcelona, 2009;
- **Schechner, Richard**, *The Five Avant Gardes or ... or None?*, apud. Michael Huxley și Noel Witts, *The Twentieth Century Performance Reader*, second edition, Published by Routledge, London, New York, 2002;
- **Schechner, Richard**, *A new paradigm for theatre in the academy*, în revista „TDR (The Drama Review)”, volume 36, No. 4, 1992, The MIT Press, New Jersey, New York;
- **Schulz, Bruno**, *Manechinele*, traducerea Ion Petrică, Editura Polirom, București, 2004;
- **Spingler, Michael K.**, *From the Actor to Ubu: Jarry's Theatre of the Double*, în revista „Modern Drama”, Volume VI, No. 1, Published by University of Toronto, Toronto, 1973;
- **Tavitian, Anaid**, *Metamorfoza unui vis*, Editura Ex Ponto, Constanța, 2011;
- **Teodorescu, Crin**, *Roland Barthes și semiologia teatrală*, în Revista „Teatru”, Numărul 1, 1970;
- **Upchurch, Michael**, *Best Before is audience-friendly fun*, 07.05.2010, în „Seattle Times”, versiunea *online*;
- **Weber, Max**, *Basic Concepts in Sociology*, The Citadel Press, New York, 1962;
- *** *Dialogul neîntrerupt al teatrului în secolul XX*, BPT, Editura Minerva, București, 1973, antologare, postfață și note de B. Elvin, 1973 [texte de Gordon Craig despre teatrul de marionete].

Dicționare:

- **Allain, Paul, Harvie, Jen**, *Ghidul Routledge de teatru și performance*, traducerea Cristina Modreanu și Ilinca Tamara Todoruț, Editura Nemira, București, 2012

- **Pavis, Patrice**, *Dicționar de Teatru*, Editura FIDES, Iași, 2012, Traducerea Nicoleta Popa-Blanariu și Florinela Floria;
- **Pepino, Cristian**, *Dicționarul Teatrului de Animație, Păpuși și Marionete din România*, Ediția a III a revăzută și adăugită, 2013;
- *** *Encyclopædia Britannica*, Published by Micropædia Ready Reference, 15th Edition, Chicago, USA, 1994.

Video / Audio:

- *4'33"*, performat de **John Cage**, în 1973, sursa: <http://www.openculture.com/2016/04/john-cage-performs-his-avant-garde-piano-piece-433.html>;
- **Antonin Artaud Documentary**, documentare despre munca lui Antonin Artaud, interviuri cu oameni apropiați, sursa: youtube;
- **Bauhaus**, *Tanzen: kobolding the bauhaus / Schlemmer / Anhaltisches Theater Dessau – Aufzeichnung*, sursa: <https://vimeo.com/groups/contemporarydance/videos/93396576>;
- **Békés, Rozi, Erdély, Dániel**, Ungaria, *Abstract Theatre Part I*, 14 Iunie 2008, jucată la Bauhaus, sursa: <https://www.youtube.com/watch?v=4VGezLBdUIM>;
- **Crouch, Tim**, *My Arm*, sursa: youtube;
- **Enrico Prampolini**, sursa: <https://www.youtube.com/watch?v=goLq4-8-VsI>;
- **Goebbels, Heiner**, *The experience of things*, sursa: youtube;
- **Iancu, Gheorghe**, *Sticks*, sursa: youtube;
- **Kaprow, Allan**, *How to make a Happening*, LP album, Published by Mass Art, Massachusetts, USA, 1966, sursa: youtube;
- **Performing objects – Panel discussion**, dezbatere organizată cu ocazia expoziției *In, side – throughout*, la galeria *BOSI Contemporary*, New York, SUA, 2014, curatoriată de Naomi Lev, lucrări de: Aimée Burg, Tamar Ettun, și Mónika Sziládi, sursa: youtube;
- Compania **Philippe Genty**, *Boliloc*, fragmente, sursa: youtube;
- Compania **Philippe Genty** *Lands End – Full LIVE*, sursa: youtube;
- **Schlemmer, Oskar**, *Gestures dance*, 1927, sursa: youtube;
- **Schlemmer, Oskar**, *Triadisches Ballett*, Bauhaus, sursa: youtube;
- **Schönbein, Ilka**, *Metamorphosen I*, sursa: <https://www.youtube.com/watch?v=UPGJ7ScBz1w>;

- **Schönbein, Ilka**, *Metamorphosen 2*, sursa: <https://www.youtube.com/watch?v=5h5-CUrt230>;
- *This is modern art*, mini-serie TV, în șase părți, scrisă și prezentată de criticul de artă englez **Matthew Collings**, difuzată pe *Channel 4*, în 1999, colecție proprie;
- *Teatro dei Piccoli di Vittorio Podrecca*, sursa: <https://www.youtube.com/watch?v=2w0UpIzBaws>;
- *Varietà senza Tempo – Vittorio Podrecca e il Teatro dei Piccoli*, sursa: <https://www.youtube.com/watch?v=XMiSfCjYu7c>;
- *** *Performing objects*, Panel Discussion, sursa: https://www.youtube.com/watch?v=hhn_Rl4s4GY.

Surse WEB:

- www.apoint-theatre.com;
- www.artsdelamarionnette.eu;
- www.bauhaus.de;
- www.centroarte.com;
- www.dailymotion.com;
- www.draktheatre.cz;
- www.doi.org;
- www.faultyoptic.co.uk;
- www.guggenheim.org;
- www.hildeholger.com;
- www.improbable.co.uk;
- www.independent.co.uk;
- www.leverseaufr.free.fr;
- www.moscow.ru;
- www.rimini-protokoll.de;
- www.rosewhitemusic.com;
- www.somaesthetics.aau.dk;
- www.sophiecoefficient.fr;
- www.tandfonline.com;

- www.teatrulbacovia.ro;
- www.teatr.jgora.pl;
- www.teatrultandarica.ro;
- www.thebristolschoolofdancing.co.uk;
- www.theguardian.com;
- www.wikipedia.org;
- www.w2vr.com;
- www.youtube.com.

Alte surse:

- corespondența electronică personală, cu unii dintre artiștii și cercetătorii menționați pe parcursul lucrării.