

Hiperconvergența artelor spectacolului



Smaranda STERIAN

UNATC „I.L. Caragiale” București, România
smarandasterian@gmail.com

Abstract: This text offers the reader an assessment of recent technological „acquisitions” and the imminent media convergence of the performing arts in the age we all define as the „Covid 19 Era”. The paradigm of isolation and self-isolation of the spectator, as a witness and mediated filter of the aesthetic and empathic experiences of the public, as well as the break between the direct links of the cinema show with the movie theatre, leads to a reconfiguration of the cinema aesthetics, as we will see in the production entitled „9 Stories of Love and Hate in Isolation”, directed by Dan Chișu. The proposal to take this production as an example is based on the attempt to render in axiological terms the irremediable loss of the bridge between the actor and its receiver – the audience –, in a new informational paradigm, configured by the reality in which we live. This leads to a reconfiguration of the message of the oldest performing art (theatre), but also of the youngest one (film).

Keywords: media convergence, immutability of the artistic act, aesthetics, stage space, fourth wall, film in isolation.

Suportul artistic și mesajul s-au constituit dintotdeauna ca fiind definitorii și individualizate în cazul fiecăreia dintre cele șapte arte. În cazul artelor plastice, suportul este reprezentat de pânză, piatră sau alte materiale, în artele performative și balet, suportul se constituie din actori, balerini sau cântăreți, iar în cazul spectacolului cinematografic, acesta se află într-o continuă reconfigurare, chiar dacă tehnologia digitală, structura și elementele de limbaj rămân neschimbate. Mediarea mesajului devine noua paradigmă a artelor, iar aportul Internetului contribuie definitoriu la modificarea expresiei și sensului primordial al acestora. Din acest punct de vedere, tehnologia digitală, ca mediu distinct de producție și distribuție, schimbă de-a lungul timpului structura receptării și producerii operei de artă. Influența artei video și a instalațiilor în spațiul concret al scenei de teatru sau

balet este confirmată începând cu perioada expresionismului, însă legătura și referințele tridimensionalității spațiului scenic în mecanismele de receptare estetică a produsului cultural nu se vor schimba până la apariția Internetului. În acest context, intervențiile și inovațiile în structura vizuală a scenei de teatru, precum elemente scenografice „imersive” și schimbări de perspectivă, efecte de lumină și proiecții video sau mișcare scenică vor fi într-o continuă evoluție. Transferurile acestora între teatru și film se concretizează prin proiecții de imagini în spațiul teatral, clasic (intervenții care există încă de la începutul secolului al XX-lea), iar elementele imaginare ale spațiului vizual pornesc de la teatrul de umbre chinezesc. În prezent, scena de teatru și construcția vizuală a universului narativ al dramatizării, apelează din ce în ce mai mult la acest tip de „accesorii” filmice.

Efectele de lumină, uneori chiar pirotehnice, utilizate în mod frecvent în spațiul construcției universului filmic, sunt astăzi introduse în universul scenic al teatrului. În ultimii ani, intervențiile tehnologiei separă spațiul real tridimensional al scenei de aparență suprapunerii unor elemente sau fundaluri mediate prin tehnologiile VR (Realitate Virtuală) și AR (Realitate Augmentată). Mecanismele construcției spațiului narativ și a imaginii mentale în cele două realități, cea filmică și cea teatrală, sunt guvernate din ce în ce mai frecvent de medierea tehnologică și nu de concretețea imaginii obiect, ca referent sau semnificant în spațiul nemediat al scenei de teatru.

Dihotomia imagine-obiect, ca bază a construcției imaginii mentale, continuă să fie prezentă în realitatea artistică încă din momentul apariției fotografiei și cinematografului. În realitatea teatrală, imaginea mentală se construiește direct, prin intermediul elementelor vizuale concrete, a fragmentelor semnificante proiectate în spațiul scenic, dar și prin prezența actorilor, ca semne estetice palpabile (la propriu) în spatele celui de-al „patrulea perete”.

Referința în spațiul real al scenei, al acestui „ecran” transparent, ține de „poziționarea” actorului în spațiu și de relația acestuia cu spectatorii. Obiectele de joc din proximitatea actorului și plasarea acestora în raport cu elementele scenografice și partenerii din scenă „creează personajului intimitate, biografie, securitate și realitate. Al patrulea perete susține și desăvârșește ceea ce actorul utilizează în spațiul scenic (recuzită, interacțiunea cu alți actori sau efectele vizuale implicate în scenă)” (Chubbuck, 2004, p. 230). Astfel, obiectivele actorului se confundă parțial cu personalitatea acestuia din afara scenei (în viața reală). Relaționarea cu un spectator „inexistent”, pe care nu-l poate implica sau privi în anumite momente ale replicilor, goleşte de conținut suportul emoțional al interpretării. Legătura „vizuală” cu un spațiu recurent pe care actorul îl implică în construcția personajului, este inexistentă în variantele on-line ale pieselor, unde referințele scenografice comune (unitare

ca semnificație și sens estetic) nu se regăsesc în imaginea captată în spațiul privat al actorului (în simularea mediată de structura unei conferințe on-line).

Transparența sau opacitatea „celui de-al patrulea perete” este mediată în prezent prin aportul tehnologiei. Intervențiile narative, de limbaj scenic, cu imagini live ale actorilor proiectate pe ecrane în sală sau pe scenă, mediază pentru spectator spațiul și distanța fizică, de locul acțiunii. Prezența acestei perspective auctoriale, diferită de cea reală a spectatorului, construiește imaginea mentală a întregului context dramatic al piesei de teatru. Astfel, ne aflăm în fața unei paradigme a efemerității momentului (intervenția video în spectacolul teatral) versus concretețea perspectivei reale a spectacolului din sală. În structura sa ontologică, narațiunea filmică se bazează pe montaj, succesiunea de imagini în ordinea imaginată de regizor sau pe tehnica montajului în cadru, a cadrului secvență.

În opoziție cu structura finită și imuabilă filmului, scena de teatru se află sub spectrul ambivalenței imagine mentală versus imagine obiect. Această suprapunere vizuală și temporală a duratelor construcției mentale a „realității” imaginate de regizor și a reprezentărilor concrete ale acestui construct sub forma scenografiei, este ilustrat spectatorului de teatru prin intermediul mișcării scenice, prezenței actorilor, efectelor de lumină, vizuale, pirotehnice etc.

Spațiul scenic, spre deosebire de cel filmic, este guvernat de această sincronicitate audio-vizuală. Spațiul sonor al filmului poate fi construit în opoziție cu simultaneitatea acțiunii și a reprezentărilor sincrone a universului sonor, în spectacolul de teatru, această prezență sincronă a sunetului și imaginii, a actorului care interpretează, este imuabilă. Sunetul în teatru, diegetic sau non-diegetic, face apel la aceiași „triggeri” emoționali și empatici. Acest spațiu sonor, care reverberează în ființa fiecărui spectator prezent în sală, este golit de conținut și semnificație în spațiul casnic, cotidian în care vizionăm piesa de teatru on-line. Totodată

prezența multi-temporală a imaginilor statice sau dinamice din universul dramaturgic al scenei plasează într-o opoziție imediată realitățile prezente simultan pe scenă, actori, imagini statice, imagini dinamice și raportul cu structura scenografică. Sincronicitatea evenimentelor create live și a conținuturilor captate, immortalizate în cadre nemișcate sau filmice, este pusă la îndoială în relația imediată, cauzală din spațiul scenic. Timpul, memoria și moartea sunt simultan prezente în „imortalizările” vizuale proiectate sau interactive, gradul de interactivitate digitală în spațiul scenei de teatru relevă o limitare a spațiului imaginar, a aportului imaginii mentale în structura narativă a spectacolului de teatru.

Realitatea și concretețea imaginilor proiectate și construite mental se transferă integral în mediul digital actual. Structura narativă, imuabilă a operei filmice, este descompusă de volatilitatea impusă de mediul de distribuție, Internetul. Dacă în situații normale de socializare în condiții nerestricțive, teatrul și filmul se derulau în două spații reale distincte, astăzi, suportul imaginii metale în ambele cazuri, simulacru spațiului este recreat în mediul on-line. Dihotomia simulare-disimulare se construiește pe absența realului și simularea

imaginarului, imaginea recurentă a „realității” sălii de spectacol se recalibrează în structurile fractale ale reprezentărilor augmentate și virtuale. Suntem parte a spectacolului simulat și a simulacrului prezenței și realității, a interacțiunii nemediate. Astfel se împlinește conceptul simulacrului lui Baudrillard, mai actual ca oricând în această epoca a simulării. „Aceasta este simularea, în felul în care se opune reprezentării. Reprezentarea pleacă de la principiul echivalenței între semn și real (chiar dacă această echivalență e utopică, este o axiomă fundamentală). Simularea pleacă invers, nu de la utopia principiului echivalenței, ci de la negarea radicală a semnului ca valoare” (Baudrillard, 2008, p. 8). Negarea semnului, ca bază a imaginii metale, este următoarea etapă a disoluției realului în conexiunile on-line. Transformarea spectacolului de film, dar și a celui de teatru, în actuala stare de distanțare socială este, sper, reversibilă.

Construcția mentală, narativă a celor două forme de expresie este știrbită de uniformizarea limbajului prin hiperconvergența on-line-ului. Internetul, depozitarul cunoștințelor și a referințelor istorice ale umanității, se impune în actuala conjunctură ca modelator și creator de conținut prin reconfigurarea structurii discrete a mesajului teatral.

Hiperrealismul simulării în reprezentațiile on-line

Definiția realului este acel ceva care face posibilă o reproducere echivalentă a realului. În spațiul simulat al teatrului on-line, hiperrealul este deja reprodus, fără relație directă cu concretul fizic al spațiului scenei sau ecranului. Imaginea mentală a universului dramaturgic și vizual al dramatizării se află în sfera simulării devenind un simulacru al spațiului teatral. Structura și construcția imaginii care mediază starea empatică a spectatorului în sala de spectacol este filtrată de un mediu în care simulacru este noua realitate. Spațiul imaginar, care are suportul mental al „imaginii” și așteptărilor spectatorului, se relevă ca o proiecție „originală” a unei copii identice, digitale.

Precedența producerii informației, pentru că lipsa „suportului” mental o separă de seva „imaginii”, devine astfel justificarea demersului on-line de „dramatizare” a unor subiecte comune, casnice, promovate la statutul de operă de artă. Intenționalitatea pe care o regăseam în instalațiile de video-art și filmele avangardiste ale anilor 1960 este diluată de granițele perceptuale ale „realității” imediate din spațiul intim al fiecărui actor în parte.

Transferul dintre personalitatea actorului, ca semn estetic, și personajul interpretat este parazitat de contextul în care „realitatea” și spațiul dramaturgic al piesei interpretate nu se pot transfera, în lipsa suportului real al

„imaginii mentale”, spațiul scenografic. Acest proces de parazitare și simulacru al realității este redus în on-line la o simulare a oglinzii „realității” spectacolului, proces prin care se reconfigurează relația spectator-consumator. Experiența estetică este înlocuită de o pastişă televizionistică golită de semnificație și elemente de limbaj vizual. Simbolurile și straturile semnificante prezente în scenă sunt diluate până la disoluție și extincție în redarea sterilă, plată a spațiului tridimensional al realității ilustrat pe suprafața ecranului de calculator.

În fața laptopului cu cameră web încorporată, mișcarea și expresia scenică își pierde semnificația, spațiul tridimensional și relațiile de interdependență și interacțiune dispar. Esența acestei expresii este descifrabilă doar în spațiul dramatic real (sală de cinema sau scena teatrului), creat de scenograf și regizor ca interpretare a textului scris. Simulacru acestui spațiu scenografic teatral cu accesoriile și atmosfera creată distinct pentru fiecare tablou al piesei este subsumat unui strat simulacru hibrid. Adresarea punctuală sau difuză, proximitatea sau evaluarea celui de-al patrulea perete, din perspectiva spectatorului, este suspendată de paradigma accesării on-line a spectacolului. Structură în care distanța actorului de camera care „transmite” interpretarea este cea uzuală utilizată în timpul unei conversații pe Skype sau a unei conferințe în care interlocutorii se află în proximitatea spațiului sigur, intim. Această distanță reconfigurează întreaga structură a spectacolului, iar decizia spectatorului de a selecta o anumită acțiune sau detaliu scenic, este exclusă.

În încercarea sa de a surprinde spectatorul, prin demersul său de ilustrare a stării de izolare și frustrare, Dan Chișu propune o abordare hibridă a conținutului cinematografic. În acest caz, opera filmică este prezentată în starea de creuzet „creativ”, o stare de căutare a suportului narativ, care necesită o implicare imaginativă suplimentară

din partea spectatorului. Pentru aceasta, structura lineară/analitică a poveștii este recalibrată înglobând un accesoriu mai puțin cunoscut spectatorului obișnuit, așa numitul making-of.

Etapa de concepere și perspectiva neutră, exterioară, a acestei etape, ilustrată în film prin momentele de selecție a personajelor, actorilor, dar și de discuțiile avute cu protagoniștii după vizionarea materialelor filmate într-o pseudo-analiză narativă, introduce un plan suplimentar non-narativ care deturneză atenția spectatorului de la poveste.

Procesul filmării, în structura pe care o cunoaștem, este de asemeni hibridizat din perspectiva implicării spectatorului în procesul de casting, recalibrarea scenariului sau intervențiile în „stilistica filmării”, dacă se mai poate aminti acest important aspect al mesajului vizual. În realitate, uneltele realizării filmului nu mai beneficiază exclusiv de controlul creatorilor; în speță al regizorului și al directorului de imagine, ci sunt lăsate la îndemâna protagoniștilor, care folosesc camera de „filmă” (camera web a laptop-ului sau a telefonului) într-o normă proprie. Proximitatea camerei, punctul de stație al acesteia sau încadratura, nu mai sunt decise prin intermediul limbajului filmic, ci de accesibilitatea și „obișnuința” utilizării acestor mijloace. Abordarea „decupajului” este subsecventă deciziei de alternare a imaginilor în ecranul conferinței (discuției dintre actori) și ține de setările programului în care se realizează înregistrarea. Există opinii potrivit cărora, modulele de AI, nelipsite în structura de comandă a calculatoarelor moderne, optează și selectează cu mai multă eficiență momentele relevante din cadru, în relație cu algoritmurile implementate în programul software. Intervențiile stilistice, la nivelul inovației abordării decupajului, neagă paradigma în care regizorul acestei producții a pornit în acest demers. Perspectiva unică a camerei web se află uneori în contradicție cu compozițiile neutre, laterale sau din amorsa personajului, punct de stație, care implică „intervenția/prezența” suplimentară a unei alte persoane, aflată în același spațiu de „izolare”.

Premisa nemedierii diegetice se năruie datorită hibridizării conținutului vizual, dar mai ales datorită deciziei de a introduce momente de „neliniște” și căutare creatoare, secvențe care neagă starea de ficționalizare a unei realități imediate.

În concluzie, în actualul context „de izolare” intermedierea tehnologică afectează ireversibil spectatorul de teatru sau film. Acesta nu își mai centrează atenția pe jocul și mișcarea actorului, ci pe unghiul selectat de camera web a calculatorului, prin intermediul căreia actorul decide unghiul de filmare și compoziția dar poate alege și direcția și intensitatea luminii din spațiul în care este surprins. Obiectivul camerei, cel care realmente vede în locul spectatorului, devine un accesoriu care influențează puternic structura intimă a imaginii și a reprezentării spațiului de joc. Imaginile și succesiunea interpretărilor se subsumează în acest context (de transmisie live, on-line a spectacolului) softului sau platformei pe care se realizează înregistrarea. Alternarea planurilor și interacțiunea dialogurilor se decide de către un algoritm AI (inteligență artificială) care preia rolul regizorului de emisie din cadrul spectacolului de teatru TV sau al monteurului în cazul filmului de ficțiune. Această nouă paradigmă a spectacolului on-line confirmă afirmațiile lui Walter Benjamin (afirmații anterioare apariției erei digitale) cu privire la relevanța structurii imaginii metale în prezența „aurei”, pe scena de teatru și în film: „Aura care-l înconjoară pe Macbeth pe scenă nu poate fi separată de aura care, pentru spectatorii din sală, îl învăluie pe actorul care interpretează rolul. Ceea ce diferă în cazul filmării într-un studio de film este substituirea audienței cu punctul de vedere al camerei de filmat. Iar rezultatul este că aura care-l înconjoară pe actor (pe scenă sau în

fața aparatului de filmat) dispăre și, odată cu ea, aura personajului pe care-l interpretează... Actorul de teatru se identifică cu rolul. Actorul de film, de cele mai multe ori, refuză această oportunitate.” (2008, p. 32) Prin aceasta, W. Benjamin pune în evidență diferențele perceptibile dintre structurile și conținuturile cinematografului și al teatrului, prezicând momentul simulacrului la care asistăm astăzi împreună, creatori, interpreți și consumatori.

În aceeași configurare neutră și superficială se consumă astăzi o mare parte a lucrărilor practice pe care învățământul universitar artistic teatral și cinematografic împreună cu studenții și le asumă ca simulări ale spațiului scenic sau filmic, după caz. În situația specifică a actorului, fie că ne referim la cel de teatru sau film, relația directă, nemediată din decorul teatral sau a platoului de filmare nu poate fi suplinită de reprezentările simulate din perspectiva unică, distantă, a camerei web a calculatorului. Interacțiunea și energia prezentă în momentul desăvârșirii creației nu poate fi captată în nicio configurație digitală transmisă on-line. Fluxul de idei și posibilitatea construcției sunt bruiate de superficialitatea citirii neutre a expresiei, forțată de posturi și relații neconforme cu mișcarea scenică sau decupajul regizoral, din ambele structuri expresive. Perspectiva unică a camerei aplatizează și elimină posibilitatea decupării diferite a spațiului narativ iar expresia iluminării, prezența decorului și a celorlalți protagoniști simultan în același spațiu creativ este “recreată” într-o reprezentare de tip simulacru a spațiului scenei teatrale sau a narațiunii filmice.

Referințe bibliografice:

1. BAUDRILLARD, Jean (2008) *Simulacre și Simulare*, Ed. Ideea Design&Print Cluj
2. BENJAMIN, Walter (2008) *The Work of Art in The Age of its Technological Reproducibility and other Writings on Media*, Harvard Univ. Press
3. CHUBBUCK, Ivana (2004) *The Power of the Actor*, Londra, Gotham, Penguin Books
4. CRISTEA, Sorin (2017) *Instruirea. Procesul de învățământ*, Didactica Publishing House, București

Smaranda Sterian este Producător Executiv și doctorand al UNATC „I.L. Caragiale”. Absolventă a Universității București, Facultatea de Psihologie, și-a început cariera lucrând în domeniul publicității. Ulterior, a transgresat acest domeniu migrând spre filmul de ficțiune. De-a lungul anilor a colaborat cu regizori de renume precum Cristian Nemescu, Radu Mihăileanu, Paul Negoescu, Călin Netzer, Stere Gulea contribuind la producția a numeroase scurtmetraje și lungmetraje dintre care amintim: „Marilena de la P7”, „Alb”, „Istoria Iubirii”, „O Lună în Thailanda”, „Poziția copilului”, „Moromeții 2”.

Smaranda Sterian is an Executive Producer and PhD student at UNATC „I.L. Caragiale”. A graduate of the University of Bucharest, the Faculty of Psychology, she began her career working in advertising. She later transgressed this field by migrating to fiction film. Over the years she has collaborated with famous directors such as Cristian Nemescu, Radu Mihăileanu, Paul Negoescu, Călin Netzer, Stere Gulea contributing to the production of numerous short films and feature films including: „Marilena de la P7”, „Alb”, „The History of Love”, „O Lună în Thailanda”, „Child’s Pose”, „Moromete Family: On the Edge of Time”.