

Ana-Maria Mădălina SANDU

Ana-Maria Mădălina SANDU

TEHNICĂ ȘI TEHNOLOGIE ÎN SCENOGRAFIE

**Volumul I
SCENOGRAFIA CĂTRE TEHNOLOGII
DIGITALE**



**EDITURA UNIVERSITARIA
Craiova, 2024**

Referenți științifici:

Prof.univ.dr. Ștefania CENEAN

Conf.univ.dr. Ștefan CARAGIU GHEORGHÎĂ

Copyright © 2024 Editura Universitaria

Toate drepturile sunt rezervate Editurii Universitaria

Descrierea CIP a Bibliotecii Naționale a României

SANDU, ANA-MARIA MĂDĂLINA

Tehnică și tehnologie în scenografie / Ana-Maria Mădălina Sandu. -
Craiova : Universitaria, 2024

2 vol.

ISBN 978-606-14-2100-8

Vol. 1 : Scenografia către tehnologii digitale. - 2024. - Conține
bibliografie. - ISBN 978-606-14-2101-5

792

© 2024 by Editura Universitaria

Această carte este protejată prin copyright. Reproducerea integrală sau parțială, multiplicarea prin orice mijloace și sub orice formă, cum ar fi xeroxarea, scanarea, transpunerea în format electronic sau audio, punerea la dispoziția publică, inclusiv prin internet sau prin rețelele de calculatoare, stocarea permanentă sau temporară pe dispozitive sau sisteme cu posibilitatea recuperării informațiilor, cu scop comercial sau gratuit, precum și alte fapte similare săvârșite fără permisiunea scrisă a deținătorului copyrightului reprezintă o încălcare a legislației cu privire la protecția proprietății intelectuale și se pedepsesc penal și/sau civil în conformitate cu legile în vigoare.

ARGUMENT

Interacțiunea spectatorului cu scenografia are loc exclusiv în contextul spectacolului de teatru în lumina reflectoarelor, acesta lăsându-se sedus de universul creat. „*Adevărata scenografie este ceea ce se întâmplă când cortina se ridică și nu poate fi judecată în nicio altă formă*”¹. Scenografia este parte a spectacolului de teatru, fiind indisolubil legate, iar existența scenografiei în afara contextului teatral nu poate fi apreciată la întreaga sa valoare.

Lucrarea de față reprezintă un prim volum din cercetarea doctorală „Tehnică și Tehnologie în Scenografie”. Structura lucrării decurge în mod firesc și urmărește impactul vizual pe care îl are scenografia asupra spectatorului, decifrarea începe cu forma finală a producției, iar apoi pătrunde în intimitatea procesului de lucru. Lucrarea este structurată în două părți după cum rezultă chiar din titlul, „Tehnică și Tehnologie în Scenografie”. Lucrarea de față începe prin a prezenta tehnologiile digitale în detrimentul tehnicilor scenografice, deși alegerea poate părea nefirească, evitarea ordinii cronologice este deliberată și are ca scop captarea atenției cititorului. Rațiunea din spatele acestei alegeri se bazează pe interesul crescut al societății contemporane pentru tehnologie. Astfel, am considerat că prezentarea tehnologiilor digitale folosite în teatru este de natură să atragă cititorul, iar odată introdus în aceasta lume, își va dori să descopere și originea lor. Mediul digital reprezintă un limbaj comun între noile generații și lumea spectacolului de teatru, iar lucrarea creează un pod între tehnicile vechi și noile tehnologii. Astfel, interesul privind descoperirea vechilor tehnici de lucru este născut din dorința de o mai bună înțelegere a tehnologiilor contemporane care reprezintă doar o evoluție ale celor trecute.

Având în vedere că tehnologiile digitale sunt în continuă evoluție și dezvoltare, am ales să împart lucrarea în două volume, lăsând posibilitatea de continuare cu un al treilea. Exemplele surprinse în cuprinsul lucrării se

¹ „True scenography is what happens when the curtain opens and can't be judged in any other way” – BURIAN, Jarka - *The Scenography of Josef Svoboda*, Wesleyan University Press, 1971, p. 15.

raportează la perioada de desfășurare a cercetării doctorale și anume până în anul 2023, este evident că următorii ani pot aduce exemple suplimentare, însă acestea vor putea face obiectul unei continuări. Primul volum va avea ca obiect tehnologia și tehnologiile digitale sau nu, folosite în scenografia spectacolului contemporan, cel de-al doilea va păși în spatele scenei, descoperind procesul de creație al scenografului și tehnicile de care acesta se folosește în construcția unui spectacol. Iar un al treilea volum, cred ca ar putea surprinde impactul pe care Inteligența artificială, din ce în ce mai prezentă în spațiul artistic, îl are în dezvoltarea spectacolului.

Cercetarea scoate în evidență procesul prin care scenograful, indiferent de naționalitatea sa, conturează universul vizual al spectacolului folosindu-se de tehnici și tehnologii noi și vechi. Teoreticianul american Arnold Aronson² argumenta că tehnologiile moderne nu creează o nouă formă de teatru. „*Mai degrabă, tehnologia alterează mecanismele noastre perceptive, schimbă modul în care vedem, înțelegem, și mai important, modul în care gândim.*”³ Așadar, paginile ce urmează analizează spectacolul de teatru atât din perspectiva vizuală a noilor tehnologii, cât și făcând legătură cu tehnicile și mecanismele scenice folosite în istorie.

Vizualul vieții cotidiene este dominat de imaginea digitală, de la ecranul telefonului, televizorului sau al calculatorului și până la reclamele digitale din oraș. „*Această mișcare pare a fi una cu atât mai logică, cu cât noile tehnologii îmbrățișează dinamicitatea, actualitatea evenimentelor care au diferențiat spectacolele de teatru de staticul obiectelor din artele vizuale*”⁴. Cu toate că originile teatrului datează din Antichitate, acesta s-a adaptat întotdeauna schimbărilor societății. Nu face excepție nici perioada

² Arnold Aronson este Profesor de Teatru la Universitatea din Columbia și istoric teatral specializat în scenografie și teatru de avangardă. Este unul dintre cei mai importanți teoreticieni în domeniul scenografiei, publicațiile sale reprezentând o fundație solidă a bibliotecii de specialitate.

³ „Technology, rather, alters our perceptual mechanisms; it changes the way we see and, more importantly, the way we think.” - ARONSON, Arnold - *Looking into the Abyss - Essays on Scenography*, University of Michigan Press, SUA, 2005, p. 46.

⁴ „This move seems like a logical step as the new media embrace the dynamic, real-time event that has always differentiated performance practices from the static objecthood of the visual arts.” - SALTER, Chris - *Entangled- Technology and the Transformation of Performance*, MIT Press, Cambridge, England, 2010, p. XXI.

contemporană, teatrul acomodând cu ușurință noile tehnologii. Integrarea și adaptarea noilor tehnologii pe scena de teatru reprezintă o practică din ce în ce mai comună în domeniu, iar scenograful este printre primii responsabili cu modul în care aceste tehnologii își găsesc locul în decorul fiecărui spectacol.

Subiectul prezentei lucrări a pornit de la un interes personal în tehnologiile digitale și modul în care acestea pot funcționa și fuziona cu spectacolul de teatru și nu numai. Încă de pe băncile școlii am fost fascinată de creațiile colegilor din anii superiori, menționez cu această ocazie expoziția Biancăi Veșteman de la Quadrienala de la Praga din 2015 secțiunea studenți. Ea expusese trei machete bazate pe textele lui William Shakespeare care prindeau viață prin proiecția video suprapusă perfect pe decor. Ulterior am avut ocazia de a vedea producții internaționale de renume precum „Richard III” a lui Thomas Ostermeier sau „Julius Cezar” în regia lui Romeo Castellucci. Totodată am admirat coordonarea exemplară a echipei de scenă în „Richard II” în regia lui Yukio Ninagawa, dar și măiestria cu care mânuiește Robert Lepage tehnologia în spectacolele sale, printre care „Hamlet Collage”, „Needles and Opium”, „887”. Spectacolele antementionate au fost prezentate în cadrul unora dintre cele mai importante festivaluri de teatru din țară, Festivalul Național de Teatru de la București și Festivalul Internațional Shakespeare de la Craiova, în cadrul cărora am avut oportunitatea să particip inclusiv la procesele de montare și demontare ale decorurilor. Datorită experienței din 2019 ca asistent de scenografie la spectacolul „Trei Surori- un scenariu (ne)firesc de liber” după A.P. Cehov de la Teatrul Național din București în regia lui Radu Afrim, scenografia fiind semnată de Irina Moscu am avut oportunitatea de a vedea modul în care scenografia modernă se îmbină cu noile forme digitale de expresie. Irina Moscu a încadrat în decor atât ecrane pentru proiecție video (unul frontal, unul pentru retroproiecție, unul pentru crearea hologramei), cât și filmare live. Am fost impresionată de modul în care acestea au conturat spectacolul, dar și de problemele și restricțiile scenografice care pot apărea folosindu-le. Aceasta a reprezentat una dintre primele mele experiențe legate de folosirea mediului digital în spectacolul de teatru, lucru care m-a făcut să îmi doresc să descopăr mai mult în acest domeniu.

Fiind o persoană mai degrabă tehnică, am căutat mereu să înțeleg ce se întâmplă în spatele scenei, cum se realizează schimbările de decor, ce

tehnologie de scenă sau digitală s-a folosit și cum ajută aceasta întregul spectacol. Am realizat astfel că folosirea tehnologiei nu garantează valoarea unui spectacol, ci mai degrabă o potențează prin fuziunea organică cu restul elementelor. Altfel aceasta poate apărea demonstrativă sau ilustrativă, afectând în mod direct calitatea producției artistice. Cercetătoarea Jane McGonigal⁵, specializată în *performance* și arta jocurilor video, afirma că în congruența dintre artă și tehnologie există riscul ca „*proiectele care caută să avanseze tehnologiile riscă să submineze caracteristica estetică în favoarea celei tehnice, și creează opere care au tehnologie avansată dar oferă un interes scăzut ca produs cultural*”⁶.

Scopul lucrării este de a aduce împreună principalele tehnici și tehnologii identificate în scenografia diverselor spectacole, atât naționale, cât și internaționale. Am ales să prezint atât producții internaționale importante, ale căror tehnologii depășesc cu mult posibilitățile atinse în teatrul românesc, dar și cele mai interesante și importante mișcări în această direcție ale spectacolelor locale. Astfel, cititorul va putea observa atât direcția internațională în acest sector și ceea ce se poate face cu resursele disponibile, precum și micile încercări din teatrul românesc de a se alinia inovațiilor folosite în străinătate. Atrag astfel atenția asupra câtorva soluții simple, dar foarte interesante și de impact spre care scenografia ar putea tinde în viitor. Totodată, în cazul procesului de lucru, ele subliniază similitudinea dintre practica românească de scenografie și cea internațională. Criteriul de alegere a spectacolelor exemplificate este unul subiectiv. Totodată, lista spectacolelor analizate nu are pretenția de a fi exhaustivă pentru fiecare tehnologie și tehnica în parte, prin prezenta lucrare încercând doar să exemplific tehnici și tehnologii noi folosite în lumea teatrului. Cu alte cuvinte, am ales spectacole

⁵ Jane McGonigal este cercetătoare în domeniul designului de jocuri video interesată în alternarea realităților și modul în care jocul poate îmbunătăți rezolvarea problemelor din viața reală. Este autorul a două cărți recunoscute de New York Times în domeniul tehnologiilor digitale. În prezent predă cursul de „Cum să gândești ca un Futurist” la Universitatea din Standford.

⁶ “projects that seek to advance technologies further risk undermining the aesthetic for the sake of the technical, and create works that are technically advanced but offer little interest as cultural products”- McGonigal, Jane E. 2006. *This might be a game: ubiquitous play and performance at the turn of the twenty-first century*. PhD diss., Berkeley: University of California.

în care am considerat că poate fi identificată cel mai ușor tehnica sau tehnologia folosită.

Spectatorul are un contact din ce în ce mai apropiat cu digitalul, care îi domină o mare parte din viață, inclusiv mediul artistic și cultural. În acest caz, am înțeles instalațiile expoziționale similare unui spectacol fără actori. Asemenea decorului de teatru, scenografia de instalații spune o poveste, însă de data aceasta spectatorul o descoperă prin propriile simțuri.. Am început capitolul prin a sublinia deschiderea publicului către tehnologie prin instalații. Printre acestea se enumeră expozițiile celor de la „The Grand Experience”, care oferă un alt fel de muzeu dedicat pictorilor celebri, Van Gogh, Monet, Da Vinci, dar și expozițiile cu panorame ale lui Yadegar Asisi. Totodată, există și instalații realizate de scenografi sau oameni de teatru, precum „La bibliothèque, la nuit” sau „TOGETHER”. Fiecare dintre acestea experimentează anumite tehnologii noi, precum proiecții video, realitate virtuală, realitate augmentată, design de lumini și senzori de proximitate sau atingere. Scenografia joacă un rol important, în fiecare dintre cazuri, conturând contextul în care are loc mirajul. Partea a doua a capitolului identifică influența digitalului în spectacolele de teatru sau operă. În primul rând, teatrul telematic, un concept teatral dezvoltat cu precădere în contextul pandemiei de COVID-19. Forme de teatru la distanță au existat și înainte, „cyberformance” este un spectacol exclusiv online, bazat pe interacțiunea live cu publicul prin intermediul unui chat. Spectacolul virtual este o inovație în teatru, acesta remarcându-se pe de-o parte prin filmarea și transmiterea spectacolelor fizice în format VR, iar pe de altă parte, prin construirea unei experiențe teatrale exclusiv virtuale. O tendință a spectacolelor contemporane o reprezintă și îmbinarea celor două arte vizuale, teatrul și cinematografia. Astfel, prin folosirea proiecției live, dar și a realității augmentate artistul reușește modificarea/îmbunătățirea realității vizuale. Capitolul continuă cu prezentarea detaliată a proiecției video în scenă, în ceea ce privește conținutul proiectat, dar și suprafața de suport și efectele pe care aceasta le creează.

În capitolul următor, cititorul, asemenea unui spectator de teatru este invitat să pășească pe scenă și în spatele decorului pentru a cunoaște tehnologiile utilizate la construirea decorului, mecanismele cu care se pot realiza efectele speciale specifice spectacolului. El va cuprinde elementele

scenotehnice ce pot fi întâlnite ca dotări permanente ale scenelor de teatru sau specifice unui anumit spectacol. În primul rând, capitolul începe cu prezentarea spațiului de joc în raport de modalitatea poziționării a publicului față de scenă. Pentru fiecare tip de scenă am considerat important de menționat evoluția sa în timp respectiv, când a apărut și cum era teatrul în perioada respectivă. Aceeași variantă de prezentare am folosit-o și în cazul elementelor de scenotehnică. Am început prin identificarea acestor elemente în spectacolele de teatru contemporan, am continuat cu o prezentare a modului în care ele funcționează și sunt folosite astăzi și am conchis prin a prezenta evoluția lor în timp. De exemplu, barele orizontale de deasupra scenei, cunoscute astăzi sub denumirea de „ștangi”, au ca strămoș îndepărtat „**mechane**”⁷, mașinăria din Grecia Antică pentru apariția surprinzătoare a zeilor. Am realizat o scurtă istorie a elementelor de tehnică de scenă actuale, în raport cu cele ce le-au precedat de-a lungul istoriei.

Evoluția spectacolului de teatru în direcția noilor tehnologii digitale a transformat scenografia, îmbrățișând noi forme de expresie și implicit lărgind echipa de creație cu designeri de lumini, video sau sunet. Scenograful colaborează acum cu mai mulți artiști și trebuie să cunoască, să creeze și să integreze în decorul său spațiu de expresie pentru fiecare dintre aceștia. Așadar, decorul modern trebuie să integreze ecrane de proiecție, surse de lumină ori spații pentru poziționarea proiectoarelor, senzor, toate fiind necesare artiștilor vizuali implicați în proiect.

Sursele de documentare sunt reprezentate de cărți de specialitate de scenografie, a căror reprezentare în limba română este una relativ redusă, câteva publicații și lucrări de doctorat realizate în ultimii ani. Am consultat astfel noile achiziții ale bibliotecii din cadrul U.N.A.T.C. „I.L. Caragiale” București, pe care le-am completat cu propriile publicații internaționale achiziționate. În contextul extinderii ariei de expertiză a scenografului și a evoluției rapide a tehnologiilor utilizate de către acesta, prezenta cercetare cuprinde surse biografice din domenii variate recent publicate ale căror adaptare în limba română nu a fost încă realizată. Astfel, mare parte a citatelor

⁷ Mechane= mașinărie antică responsabilă pentru aparițiile surprinzătoare ale zeilor.

ce se regăsesc în cuprinsul prezentei lucrări provin din limbi străine, iar traducerea lor îmi aparține.

Consider că o astfel de lucrare este utilă studenților la scenografie sau tinerilor scenografi. Totodată, tehnologia de scenă este de mare ajutor în gândirea decorului și este important ca orice scenograf să fie familiarizat cu denumirea și cu utilitatea fiecărui element în parte. Cunoașterea mașinărilor vechi poate fi utilă, de asemenea, în conceperea unui noi element scenic, bazat pe forma și funcționarea celui autentic. Lucrarea constituie o radiografie a tehnologiilor digitale folosite în spectacologia contemporană prezentând necesitatea folosirii acestora și efectele rezultate. Este bine de știut unde ne aflăm astăzi din acest punct de vedere și încotro ne îndreptăm.

I. TEHNICĂ ȘI TEHNOLOGIE

Titlul lucrării de față alături de Scenografia termenii Tehnică și Tehnologie. Deși este incontestabil o artă, scenografia are și o componentă practică, ea existând fizic, este un element palpabil al spectacolului, iar tehnica și tehnologia joacă un rol important în construirea acesteia. Cei doi termeni, ce au aceeași rădăcină, sunt evident distincți, se întrepătrund, dar în niciun caz nu se contrazic. Există o legătură incontestabilă între ei, tehnologia a avut întotdeauna la bază principii tehnice și tehnicile au fost facilitate de evoluția tehnologică.

În ceea ce privește etimologia, ambii termeni au ca rădăcină termenul grecesc „tehne”. Anticii greci foloseau același cuvânt atât pentru meșteșug, cât și pentru artă. Pentru aceștia, metodele de a face artă erau la fel de importante cu opera de artă în sine. Prin intermediul termenului de tehnică înțelegem și astăzi procesul prin care se realizează un produs finit, pe când, în cazul tehnologiei, termenului de „**tehne**” i se mai alătură sufixul -logie, provenit din greul „**logos**” (**știință**), astfel el s-ar putea traduce drept știința meșteșugului. Cu timpul, termenul a fost folosit în mai multe contexte, în 1661 în diverse tratate asupra artelor aplicate, în 1829 a fost atribuit mecanicii și științelor, pentru ca astăzi să înțelegem tehnologia ca o ramură a științelor mai degrabă decât una a artelor. Termenul tehnologie implică procese de lucru mai complexe, ba chiar sisteme funcționale automate, bazate pe tehnici de bază.

Astăzi asistăm la o avalanșă de tehnologie digitală, comunicarea la distanță, transportul public, reclamele digitale, videoclipurile muzicale, toate realizându-se prin intermediul noilor tehnologii. Mai mult, inclusiv muzeele tind să se îndrepte spre o modalitate de prezentare în ton cu noile tendințe. Prima parte a lucrării face o radiografie, a spectacolelor contemporane în care am observat prezența tehnologiei în diverse forme ale sale, fie ea digitală sau nu. De asemenea, evoluția tehnologică nu influențează exclusiv artele spectacolelor, ci și evoluția artelor plastice, muzicii și sculpturii. Un exemplu poate fi reprezentat de muzeele din Italia care se folosesc de camere cu proprietăți de realitate augmentată pentru a urmări interesul pe care îl stârnesc picturile în rândul vizitatorilor. Ele înregistrează timpul pe care fiecare

spectator îl acordă fiecărei opere de artă, dar și cât de mult se apropie de aceasta⁸. Astfel, observăm nașterea unui nou curent ce implică modalități noi și incitante de expunere a artei clasice.

Deși în spectacolul de teatru, tehnologia a avut întotdeauna o implicare deosebită în realizarea efectelor spectaculoase, a fost luată în considerare ca valoare artistică abia începând cu secolul al XX-lea. Walter Gropius⁹ afirma în scrierile sale despre „Teatrul de la Bauhaus” că „*Un semn al erei noastre este mecanizarea, procesul inexorabil care formulează fiecare sferă a vieții și a artei. Tot ce poate fi mecanizat, este mecanizat*”¹⁰. Astfel, acesta a fost marcat de transformarea corpului actorului într-o mașinărie, o „marionetă”, a cărei fiecare mișcare era calculată matematic. În aceeași perioadă, Vsevolod Meyerhold¹¹ dezvoltă propriul concept privind mișcarea scenică, biomecanica, în care a creat o legătură între biologie și tehnologie, găsind în mișcările omului mecanisme tehnologice. Interesul pentru tehnologie nu se limitează aici, este regăsit și în „Mișcarea Dada” dar și în „Constructivism”.

Tehnologia însă este un domeniu care a evoluat de-a lungul timpului, iar fiecare nouă etapă a avut ca scop facilitarea unui anumit domeniu din viața omului. Ultimul secol marchează o evoluție impresionantă. O dată cu apariția calculatorului, modul în care omul interacționează cu lumea s-a schimbat radical. Acest lucru reiese inclusiv din relația omului cu arta și cultura, unde s-au produs schimbări esențiale: filmul s-a digitalizat, maniera de control și acționare în cadrul spectacolelor s-a schimbat, lăsând libertatea unor nenumărate noi posibilități, chiar și muzeele de artă au devenit interactive. „*Nimic nu a devenit mai puțin complicat. Mașinăriile nu au devenit mai simple. Opțiunile nu au scăzut. Fluxul de digital nu a redus cantitatea de muncă, nu a eliminat locuri de muncă și nici nu ne-a simplificat viețile. Mai*

⁸ „ShareArt” este un sistem montat în muzeele italienești care urmărește prin intermediul unei inteligențe artificiale cât timp și câți vizitatori sunt atrași de o anumită operă de artă. Astfel ei calculează o valoare de atracție. Unul dintre muzee dotat recent este Istituzione Bologna Musei.

⁹ Walter Gropius (1883-1969) de origine german-americană este fondatorul „Școlii de la Bauhaus” și este recunoscut ca unul dintre maeștri pionieri ai arhitecturii moderniste.

¹⁰ „A sign of our time is mechanization, the inexorable process which lays claim to every sphere of life and art. Everything that can be mechanized, is mechanized” GROPIUS, Walter, Nagy, Moholy - *The Theatre of the Bauhaus*, Lars Muller Publishers, Zurich, 2020, p. 7.

¹¹ Vsevolod Emilyevich Meyerhold (1874-1940) a fost un actor și regizor rus, care a experimentat în domeniul simbolismului mișcării scenice.

mult, creșterea masivă a tehnologiei în teatru a făcut același lucru ca și asupra filmului, birourilor, vacanțelor în Mexic, întâlnirilor. Ne dă oportunitatea de a face mai mult în același timp.”¹²

Asemenea introducerii motoarelor cu abur, electrice sau hidraulice, care au minimizat efortul fizic uman, și digitalizarea sistemelor de lumini și sunet aduce cu sine o serie de beneficii. Puterea de a programa luminile, creând efecte dinamice complexe, care urmează același traseu de fiecare dată, lasă libertatea designerului de lumini să aibă și alte activități, spectacolul putând fi operat de oricine. Posibilitatea de amplificare a sunetului schimbă modul de joc al actorilor, șoapta poate fi auzită, astfel este eliminată declamația, procedeu esențial în perioadele trecute. Totodată, posibilitatea de manipulare a vocilor actorilor, schimbând timbrul, tonalitatea sau adăugând diverse efecte vocii, poate contura o caracteristică specifică personajului sau poate separa anumite momente.

De-a lungul istoriei, teatrul a reprezentat întotdeauna un eveniment marcat de efecte speciale spectaculoase, iar scena teatrului nu a fost niciodată străină de noile descoperiri și invenții ale societății, unele fiind dezvoltate exclusiv pentru aceasta. Încă din Antichitate, spațiul scenic a fost un loc al aparițiilor și disparițiilor spectaculoase, mașinării precum **“mechane”**, **„echiclema”**¹³ sau **„thymele”**¹⁴ făceau posibile toate aceste efecte. Ele au evoluat o dată cu dezvoltarea teatrului, iar multe dintre principiile folosite atunci stau la baza scenotehnicii folosite și astăzi.

Obișnuirea publicului cu excesul de informație vizuală și evoluția efectelor speciale în cinematografie au făcut necesară introducerea efectelor vizuale și în aria teatrului. Efectele vizuale digitale sunt exprimate atât prin intermediul proiecțiilor video, live sau a celor filmate în prealabil, cât și prin

¹² “Nothing has gotten less complicated. Machines have not gotten simpler. Options have not decreased. The influx of digital gear has not reduces the workload, eliminated jobs, or simplified our lives, despite the clean organised future George Jetson lives in. Rather, the massive increase in tehnology has done the same thing for theater hat it did for the film industry, the corporate office, the Mexican vacation, the dinner date. It has allowed us to do more in the same amount of time.”- CAMPBELL, Drew - *Technical Theater for Nontechnical People*, Simon and Schuster, 2016, p. 9.

¹³ Echiclema= mașinărie antică sub formă de platformă cu roți, provenit din grecescul „Ekkyklema”.

¹⁴ Thymele= mașinărie antică de amplificare a sunetului.

schimbarea modului în care publicul interacționează cu spectacolul în sine, prin procedee de realitate virtuală sau realitate augmentată. Proiecția video în spectacolul de teatru oferă o nouă perspectivă spectatorului: fie spune o poveste complementară celei ce are loc pe scenă, fie oferă un unghi de filmare mai apropiat, evidențiind anumite detalii. Mai mult decât atât, au apărut noi forme artistice de exprimare, care presupun experimentarea directă a artei, printre acestea enumerându-se și instalațiile de artă. Acestea din urmă presupun crearea unui spațiu similar decorurilor de teatru care poate exista în afara scenei. Astfel, ne găsim în scenariul în care spectatorul descoperă povestea prin propria sa interacțiune cu spațiul artistic. Deseori, „instalațiile” lasă posibilitatea publicului de a experimenta noile tehnologii, punând la dispoziție aparatura, dar și contextul necesar.

Tehnologiile digitale au creat un nou limbaj de comunicare „*Tehnologiile digitale sunt acum o parte vitală a nevoii de empatie a secolului douăzeci și unu într-o lume preponderent individuală cu o populație din ce în ce mai compactă*”¹⁵. Spectacolele de astăzi trebuie să se adreseze noilor generații, motiv pentru care adaptarea la limbajul acestora este necesară. Astfel, tehnologii precum realitatea virtuală sau realitatea augmentată au pătruns în spațiul scenic, iar artiștii au experimentat diverse variante de a le integra în operele lor.

Scenografia este artă în egală măsură în care este și tehnică. „*Scenografia se definește ca fiind o meserie la confluența artelor, pentru că scenograful nu este un pictor de șevalet, nu își creează opera independent, ci definește împreună cu echipele, cea artistică și cea tehnică, uneori și cu un spațiu teatral*”¹⁶. În această lume scenograful devine liantul dintre cele două medii, artistic și tehnic, el stăpânind limbajul fiecăreia dintre ele pentru a reuși să-și împărtășească gândurile și ideile. După cum menționa și scenograful Dragoș Buhagiar¹⁷, opera scenografică a unui spectacol nu reprezintă doar

¹⁵ „Digital media are now vital part of the twenty-first century’s need for empathy in a progressively independent world across an increasingly compact population” - PAVELKA, Michael - *So you want to be a Theater Designer?*, Nick Hern Books, London, 2015, p. 337.

¹⁶ BUHAGIAR, Dragoș - „Cum se definește scenograful...? Teatrul, o artă colectivă”, - igloo, nr. 201 _scenografie și arhitectură, aprilie-mai 2020.

¹⁷ Dragoș Buhagiar (n. 1965) este recunoscut atât național, cât și internațional ca scenograf român de teatru și film. Colaborează cu regizori cunoscuți precum Silviu Purcărete,