

MARINA HANGANU

MARINA HANGANU

TEATRUL TELEMATIC



Editura UNIVERSITARIA
Craiova, 2022

Referenți științifici:

Prof.univ.dr. Ludmila PATLANJOGLU

Conf.univ.dr. Nicolae MANDEA

Copyright © 2022 Editura Universitaria

Toate drepturile sunt rezervate Editurii Universitaria

Descrierea CIP a Bibliotecii Naționale a României

HANGANU, MARINA

Teatrul telematic / Marina Hanganu. - Craiova : Universitaria, 2022

Conține bibliografie

Index

ISBN 978-606-14-1855-8

792

Coperta I: Premiera spectacolului *2032 SMART-FAMILY*, care a avut loc simultan la Teatrul *George Ciprian* din Buzău și la Teatrul Industria Scenica din Milano, Italia. Text de Marina Hanganu și Bianca Trifan, regia Marina Hanganu și Camilla Brison.

Coperta II: Animații din spectacolul *Planeta Viselor Pierdute*, care s-a jucat simultan la Teatrul *George Ciprian* din Buzău și la Centro Párraga din Murcia, Spania. Text de Ion Mircioagă și Marina Hanganu, regia Marina Hanganu, Ion Mircioagă, Javier Galindo.

Autori fotografii

Coperta I:

Vlad Dumitrescu (foto spectacol *2032 SMART-FAMILY*)

Coperta II:

Prof. Mihai Mîncu (foto Marina Hanganu)

Costin Fetic (foto spectacol *Planeta Viselor Pierdute*)

© 2022 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.

MULȚUMIRI

Această carte le este dedicată tuturor celor alături de care am explorat teatrul telematic: artiști, profesori, manageri, tehnicieni, organizații partenere și finanțatori din țări diferite, care au crezut că teatrul telematic este posibil, viabil și necesar.

Le mulțumesc colaboratorilor mei apropiați: prof.univ.dr. Ion Mircioagă, Armine Vosgian, Cristian Iordache și Bianca Trifan.

Le mulțumesc colegilor mei de la Teatrul *George Ciprian* din Buzău: echipei de management și tehnicienilor cu ajutorul cărora am realizat proiectele mele de teatru și performance telematic.

Le sunt recunoscătoare profesorilor care m-au format la UNATC *I.L. Caragiale* și la Royal Central School of Speech and Drama. Îi mulțumesc doamnei prof.univ.dr. Ludmila Patlanjoglu, conducător științific al tezei mele de doctorat, pentru sprijinul acordat. De asemenea, le mulțumesc pentru îndrumarea în cadrul doctoratului doamnei conf.univ.dr. Carmen Stanciu, domnului conf.univ.dr. Nicolae Manda și domnului prof.univ.dr. Dan Vasiliu.

Un gând de mulțumire se duce către Claudia Ciolac-Romanescu, Sorin Enuș și Bianca Floarea, experții în management de la Biroul Europa Creativă România.

Le mulțumesc, de asemenea, regizorului Philip Parr și profesorilor Ioana Moldovan și Mischa Twitchin pentru că au crezut în potențialul primelor mele performance-uri telematic.

Marina HANGANU

PREFAȚĂ

Teatralitatea extinsă - o cale originală în teatrul actual

Marina Hanganu aparține celei mai recente generații de artiști în domeniul artelor spectacolului, caracterizați de fuziunea între arta regizorală, noile tehnologii și asimilarea *art research* în creația artistică.

Teza sa de doctorat despre teatrul telematic, susținută recent la UNATC „I.L. Caragiale” (conducător științific prof. univ. dr. Ludmila Patlanjoglu), este remarcabilă din toate punctele de vedere, bazată pe propriile experimente și creații, dar mai ales de o pregnantă originalitate. De altfel, pe plan internațional, dezvoltările din domeniile *teatrului digital*, *digital performance*, *cyborg theatre* se situează la cea mai recentă frontieră a cunoașterii și creației. Definirea clară și precisă a metodologiei de lucru pune în evidență maturitatea gândirii, ca artist și cercetător, o calitate deosebită într-un domeniu în care tentația impresionismului este prea des întâlnită. Autoarea lucrării definește *teatrul telematic* prin faptul că „se desfășoară simultan în cel puțin două spații diferite, fizice sau virtuale, conectate prin telecomunicații”. Conceptul este limpede, simplu și operațional și ține de o condiție post-digitală a teatrului care depășește transmisiunea spectacolului live sau editat, presupunând un proces de creație diferit. Este un pas important în direcția unei *dramaturgii în sens extins* (expresia aparține autoarei), de *compoziție a întregului spectacol*. Contextul de lucru este acela al unei tehnologii digitale care prin materialitatea sa specifică deschide căi spre noi structuri spațio-temporale, spre o altă percepție a corporalității și a relațiilor între persoane, obiecte, ambient.

Punerea în circuit public prin tipărirea cărții dedicate teoriei și practicii teatrului telematic este necesară pentru valorificarea în interesul culturii teatrale și a mediului universitar românesc. Cunoscând bibliografia recentă, sunt convins că o ediție în limba engleză ar avea un ecou pe plan internațional și ar confirma valoarea lucrării. Nu în ultimul rând, standardul cercetării în domeniul *art-research* în mediul universitar românesc este ridicat la un nivel superior. Validarea valorii rezultatelor Marinei Hanganu este confirmată național și internațional prin susținerea Centrului CINETIC al UNATC și prin finanțările europene obținute.

Deschiderea către interdisciplinaritate și transdisciplinaritate creează un interes aparte spre zone intelectuale diferite, de la filosofie (tematica postumanului) la științele omului (medicină, teoriile comunicării) și tehnologie (robotică, etc.). Este cel puțin un indiciu pentru un interes mai larg pe care îl putem identifica în mediul intelectual. Dar cel mai puternic argument constă în valoarea cărții și în soliditatea demersului tinerei autoare, după studii strălucite în România și Marea Britanie.

Conf. univ. dr. Nicolae Manda,
Rector UNATC, 2016-2019

Argument

Teatrul telematic se desfășoară simultan în cel puțin două spații diferite, fizice sau virtuale, conectate prin telecomunicații. Această formă teatrală nu s-a inventat în pandemie.¹ Până de curând, a ocupat un loc marginal, de nișă experimentală. Totuși, intuiția mea este că teatrul telematic a intrat într-o nouă etapă declanșată de creșterea importanței Internetului și a tehnologiei în această perioadă de criză.

Este cert că puține persoane se vor arăta uimite în 2022 de ideea unui spectacol care conectează prin Internet actori și public aflați la distanță. Această acceptare treptată poate fi un semn al condiției *post-digitale*. Termenul descrie, în linii mari, o lume *deja digitalizată*, care nu mai distinge între analogic și digital, între medii vechi și medii noi.² Într-adevăr, oamenii de teatru și publicul *mainstream* au început să rezoneze cu ideea că teatrul poate exista și altfel decât în spațiul fizic proxim. Pe de altă parte, digitalizarea forțată de pandemie a amplificat tendința de a considera teatrul pe Internet un simplu surrogat al prezenței fizice și o experiență de mâna a doua.

S-ar putea crede că teatrul a devenit *post-digital* (*deja* digitalizat) și *post-internet* (*deja* dependent de Internet) în urma generalizării distribuției online a spectacolelor în 2020. Însă aceste noțiuni, utile până la un punct, au mai multe fațete: riscul aplicării lor în artele performative este nivelarea formelor și a proceselor de lucru. Acum mai mult ca oricând, diferențele dintre spectacolele care **depind structural** de Internet și cele care doar au fost **distribuite** online ies în evidență și se cer articulate. Teatrul telematic **nu e o simplă transmisiune live**, ci presupune un proces de creație **diferit** față de un spectacol care se poate juca, în condiții normale, și fără o conexiune telematică. Punctul de pornire (conceptul) și cel de finalizare (spectacolul) se modifică radical în teatrul telematic, astfel încât regizorii, scenograful și întreaga echipă de creație trebuie să își reinventeze metodele. **Scopul lucrării de față este să ofere un set de instrumente practice și teoretice pentru construcția spectacolelor de teatru telematic – o dramaturgie în sens extins.**

¹ Hanganu, Marina, „Teatrul online nu s-a inventat în pandemie” în Revista *Concept* 2(21)/2020, UNATC Press, pp. 13-26:

https://www.unatc.ro/cercetare/reviste/revista_concept_2_21_2020.pdf (accesat 16.06.2021).

² Vezi p. 19 din Cramer, Florian, „What Is ‘Post-digital’?” în Berry, David M., Dieter, Michael (ed.), *Postdigital Aesthetics: Art, Computation and Design*, London, Palgrave Macmillan, 2015, pp. 12-26.

Dramaturgia extinsă

Cuvântul „dramaturgie” provine din grecescul „dramaturgia”³, tradus prin „compoziția unei piese”.⁴ Dramaturgia era inițial înțeleasă ca procesul de scriere a textului. Cu toate că celelalte aspecte ale spectacolului făceau parte, de asemenea, din preocuparea scriitorului, ele erau subordonate piesei scrise. Sensul termenului s-a lărgit odată cu apariția formelor de teatru postdramatic, în care textul e considerat doar un element compozițional printre mai multe și este adeseori generat în timpul repetițiilor prin creație colectivă („devising”). „(...) dramaturgia tinde să presupună o observare a piesei în timpul producției, întregul context al evenimentului performativ, structurarea operei de artă în totalitatea elementelor sale (cuvinte, imagini, sunet și așa mai departe). Ea presupune, de asemenea, conștiința faptului că teatrul este live și, de aceea, într-un proces continuu, deschis modificării prin repetiții și prin spectacol deopotrivă.”⁵ Dramaturgia angrenează deci toate palierele spectacolului: narativ, spațio-temporal, tehnologic, actoricesc și relația cu publicul. Mai mult, ea este un *proces de negociere* între aceste paliere, dar și între cei implicați în crearea spectacolului – se poate vorbi, așadar, și de o dramaturgie a colaborării.⁶ În România, dramaturgia este încă echivalată cu scrierea textului, spre deosebire de Marea Britanie și Germania, de pildă, unde oamenii de teatru au îmbrățișat sensul extins. Pe parcursul tezei, folosesc termenul în acest sens extins, de **compoziție a întregului spectacol**.

Extinderea dramaturgiei se realizează însă și pe coordonate **postumaniste**, această lucrare fiind preocupată de **materialitatea tehnologiei, a structurilor spațio-temporale și a corpurilor** și de **relațiile** care se stabilesc între ele. Nu abordez direct procesul de scriere a unei piese de teatru telematic, în schimb ofer **blocurile de construcție** pe care un om de teatru (regizor, dramaturg, scenograf, actor, tehnician, designer de interacțiune sau oricine altcineva) le poate folosi pentru a crea un spectacol sau pentru a scrie o piesă adecvată (re)prezentării telematice. Am numit aceste

³ „Dramaturgie” provine din „drama” (dramă, piesă, acțiune) și „ergein” (muncă). Cuvântul „drama” derivă, la rândul său, din „drāo”, adică „a face”, „a acționa”, așa că Eugenio Barba traduce „dramaturgie” prin „munca acțiunilor” - Barba, Eugenio, *Casa în flăcări. Despre regie și dramaturgie* (trad. D. Cozma), București, Editura Nemira, 2012, p. 34.

⁴ Turner, Cathy & Behrmdt, Synne, *Dramaturgy and Performance*, London, Palgrave Macmillan, 2008, p. 19.

⁵ Traducere proprie din limba engleză: *Ibidem*, p. 4.

⁶ Van Kerkhoven, Marianne, „Looking Without Pencil in the Hand”, *Theatreschrift* 5(6): 142 *Apud*. Eckersall, Peter, Grehan, Helena, Scheer, Edward, *New Media Dramaturgy - Performance, Media and New-Materialism*, London, Palgrave Macmillan, 2017, p. 7.

blocuri compoziționale „matrice” întrucât ele structurează spectacolul. Cercetarea mea ar putea contribui, astfel, la dezvoltarea unei „inteligente dramaturgice”⁷ a teleprezenței în teatru, atât de necesară în peisajul artistic contemporan din ce în ce mai digitalizat, în care prezențe tehnologice sub formă de avataruri sau roboți încep să înlocuiască omul de-conectat.

Am constatat asemănări între observațiile și căutările artiștilor din domeniul telematic de-a lungul timpului. În lipsa unui dialog între generații diferite de artiști internaționali și a unor publicații care să ofere o privire de ansamblu asupra mecanismelor de construcție specifice artei telematice, mulți dintre noi am luat-o de la zero. Pionieratul în izolare este periculos, nu în ultimul rând pentru că artiștii pot avea impresia că au fost primii care au făcut o descoperire sau au inventat o formă. Într-un fel, e adevărat, majoritatea am descoperit/inventat cum se lucrează telematic pe cont propriu. Avantajul conceptual al termenului *post-digital* aplicat teatrului telematic rezidă în recunoașterea existenței unui bagaj impresionant de cunoștințe și experiențe *deja* acumulate în acest domeniu. Ar trebui să tindem spre *post-digital* și *post-internet* în măsura în care nu mai putem rămâne inocenți în legătură cu influența tehnologiei telematice în teatru. Abia când vom deveni conștienți de ceea ce s-a făcut *deja* vom putea continua explorările, contribuind la re-digitalizarea teatrului telematic în pas cu schimbările tehnologice și sociale.

Cercetarea artistică

Având în vedere dubla mea calitate, de artistă și cercetătoare, am utilizat o metodologie hibridă pentru a pune în acord creativitatea artistică, rigoarea științifică și necesitatea unor descoperiri teoretice cu aplicabilitate practică mai largă. Condiția practicianului-cercetător în mediul academic a fost și este îndelung dezbătută, conducând la definirea unor metodologii specifice cercetării artistice, cum ar fi „practice-based research”, „practice-led research”, „practice as research”, „research-based practice” sau „artistic

⁷ Conceptul de „inteligentă dramaturgică” este descris de Eckersall, Monaghan și Beddie în contextul elaborării unei pedagogii a dramaturgiei. Aceștia consideră că inteligența dramaturgică este capacitatea de a înțelege teatrul și performance-ul în varietatea lor multidisciplinară și interdisciplinară, de a corela estetica și impactul acestora cu procesul de creație, de a contextualiza teatrul și performance-ul din punct de vedere social, cultural și istoric și de a gândi relația dintre spectacol, societate și public (la rândul său creator de sens) ca parte a dramaturgiei. Vezi p. 30 din Eckersall, Peter, Monaghan, Paul, Beddie, Melanie, „Dramaturgy as Ecology: A Report from The Dramaturgies Project” în Trencsényi, Katalin, Cochrane, Bernadette (ed.), *New Dramaturgy: International Perspectives on Theory and Practice*, London and New York, Bloomsbury, 2014, pp. 18-35.

research in performance”, reunite sub termenul-umbrelă „artistic research”.⁸ Nu voi descrie diversele metodologii existente, dar toate au la bază dorința de a legitima un mod de a ajunge la cunoaștere care îmbină teoria și practica în domeniile artistice.⁹

În *Practice as Research in the Arts* (2013), Robin Nelson propune o metodologie a cercetării practice („practice as research” – PaR) pe care o consider utilă pentru demersul meu. PaR este o „investigație multi-modală” („multi-mode inquiry”¹⁰), în care cunoașterea contextului artistic relevant (de exemplu, prin lectură și participarea la spectacole – ceea ce Nelson numește „know that”, a ști ce se întâmplă în domeniul tău) se îmbină cu practica proprie („know how”, a ști *cum* se face). Gândirea critică („know what”) traversează toate etapele cercetării și, astfel, descoperirile practice și cele teoretice devin permeabile, conducând împreună la cunoaștere.¹¹ Procesul repetitiv de „a face - a reflecta - a citi - a articula - a face” se cheamă „praxis”.¹² Un doctorat de tip PaR presupune și examinarea oficială a creației artistice alături de teza scrisă - prin urmare, cercetarea mea nu se înscrie, de fapt, în modelul PaR, deși se inspiră din rigurozitatea sa conceptuală.¹³ Această lucrare este mai degrabă un caz de „practice-based research”, întrucât „are practica drept element central al metodologiei sale de obținere a cunoașterii, dar nu oferă un livrabil de sine stătător generat prin practică”.¹⁴ În spiritul PaR, voi contura parametrii dramaturgiei teatrului telematic pornind de la analiza spectacolelor telematice deja realizate de mine. Dar, spre deosebire de PaR, acestea nu au fost dezvoltate strict în timpul studiilor doctorale.

⁸ Vezi p. 28 în Barton, Bruce, „Wherefore PAR? Discussions on “a line of flight”” în Arlander, Annette et al (ed.), *Performance as Research: Knowledge, Methods, Impact* (ebook), London & New York, Routledge, 2018, pp. 25-42.

⁹ Smith, Hazel, Dean, Roger T. (ed.), *Practice-led Research, Research-led Practice, in the Creative Arts*, Edinburgh, Edinburgh University Press, 2009, p. 2. Traducere proprie din limba engleză.

¹⁰ Nelson, Robin (ed.), *Practice as Research in the Arts: Principles, Protocols, Pedagogies, Resistances*, London, Palgrave Macmillan, 2013, p. 27.

¹¹ *Ibidem*, pp. 41-47.

¹² *Ibidem*, pp. 32-33. Traducere proprie din limba engleză.

¹³ *Ibidem*, pp. 8-9.

¹⁴ Traducere proprie din limba engleză – vezi p. 94 în Bucknall, Joanna, „The Daisy Chain Model: An approach to epistemic mapping and dissemination in performance-based research” în Arlander, Annette et al (ed.), *Performance as Research: Knowledge, Methods, Impact* (ebook), London & New York, Routledge, 2018, pp. 89-124. Vezi și Nelson, Robin (ed.), *Op. cit.*, p. 10.

Joanna Bucknall propune o extindere a metodologiilor PaR și practice-based research pe modelul „lanțului de margarete” („daisy-chain model”).¹⁵ O margaretă reprezintă metaforic un nod de relații și momente-cheie organizate în jurul întrebărilor la care cercetarea încearcă să răspundă. Cercetătorul se angajează în procesul de lucru ca „practician reflexiv” și totodată ca „participant reflexiv”.¹⁶ Atunci când se produce o schimbare în formularea întrebărilor centrale, înfloresc o nouă margaretă.¹⁷ Lanțul lui Bucknall descrie convingător mutațiile care se produc continuu în traseul unui artist-cercetător, în care descoperirile dintr-o etapă inspiră dezvoltarea unor proiecte noi.¹⁸ Chiar dacă observațiile mele despre teatrul telematic nu sunt grupate cronologic, ci tematic, parcursul meu personal *în timp* este foarte relevant pentru lucrarea de față, precum și dialogul permanent cu practica altor artiști. Arta telematică analizată în această teză se împarte în patru categorii: 1) spectacole proprii („practician reflexiv”); 2) spectacole telematice la care am participat live, ca public online („participant reflexiv”); 3) spectacole pe care le-am vizionat integral ca înregistrare audio-video („participant reflexiv”); 4) artă telematică (teatru și nu numai) despre care mi-am creat o imagine indirect, parcurgând materiale documentare.¹⁹ Majoritatea spectacolelor studiate au fost realizate prin video-conferință și doar câteva în realitatea virtuală. În afara artiștilor celebri în domeniu, am ales să discut și spectacolele sau instalațiile unor artiști începători sau mai puțin cunoscuți. Am încercat să formulez o teorie care să fie aplicabilă în cât mai multe configurații telematice. De asemenea, am speranța că teatrul „clasic” (non-telematic) ar putea beneficia din această gândire dramaturgică prin aprofundarea puterii de agent a tehnologiei și a spațiului. Cercetarea este interdisciplinară și se sprijină pe studiul noilor media, postumanism/noul materialism și filosofia cognitivă.

¹⁵ Bucknall, Joanna, *Op. cit.*, p. 101.

¹⁶ *Ibidem*, p. 119. Bucknall folosește termenul „participant reflexiv” în contextul teatrului participativ, interactiv sau imersiv. Totuși, consider că termenul poate fi aplicat în orice situație în care cercetătoarea participă la activități care o ajută să reflecteze asupra temei sale de cercetare – aceste activități pot fi spectacole, conferințe, repetiții și nu numai.

¹⁷ *Ibidem*, pp. 104-105. Traducere proprie din limba engleză.

¹⁸ *Ibidem*, pp. 104-107.

¹⁹ Filmarea integrală a evenimentului fie nu există (este mai ales cazul spectacolelor realizate acum mult timp sau al evenimentelor participative), fie nu am avut acces la ea.

Practica personală

Experiența mea în teatrul telematic îmbină ipostazele de regizoare, dramaturg și manager de proiect. În cea mai mare parte a timpului, îmi asum rolul de manager de proiect pentru a obține și gestiona finanțarea necesară realizării unui spectacol telematic. În plus, un eveniment teatral care se desfășoară simultan în mai multe spații, cu public dispersat internațional, implică adeseori mai mulți regizori (dacă nu cumva și mai mulți scenografi și designeri). Rolul de manager de proiect se extinde în procesul de creație însuși, deoarece coordonez activitatea echipei artistice din toate țările. Realizarea conceptului unui spectacol telematic se aseamănă foarte mult cu pregătirea managerială (și totodată creativă) a unui proiect cultural. În cazul meu, chiar i se subsumează scrierii și implementării proiectului. Într-o aplicație de finanțare, trebuie descrisă viziunea spectacolului – însoțită de buget, calendarul activităților, argumentarea adecvării la public și strategia de comunicare și diseminare a rezultatelor.

Am început să lucrez telematic în 2015, când am realizat spectacolul de teatru imersiv *Strada Popa Rusu Nr. 30*. Maxim doi participanți odată explorau o instalație site-specific dintr-o casă boierească (Teatrul 7 din București), ghidați prin telefon de actrița Armine Vosgianian. A urmat seria de performance-uri telematice în aer liber *Before Sunset/After Sunrise*, concepute pentru Bloomsbury Festival din Londra în 2015 și reluate în 2016 cu ocazia festivalului *We Are Now*, organizat de centrul cultural The Roundhouse (Camden, Londra). În 2016, am coordonat proiectul *Tele-City* (organizator: Teatrul *George Ciprian*, co-finanțat de AFCN), în cadrul căruia au fost implicați peste 100 de elevi de liceu din Buzău, Iași, Brașov și Brăila. Sub îndrumarea unei echipe de artiști, elevii au realizat performance-uri telematice pornind de la spații publice din orașele lor. Performance-urile luau forma unui tur ghidat prin Internet realizat de echipe de elevi aflate pe teren pentru elevii din orașul partener. Cei de pe teren își prezentau orașul în direct, prin smartphone, iar ceilalți elevi, care participau prin video-conferință dintr-o sală de clasă, le puteau adresa întrebări prezentatorilor. În perioada 2017-2019, am coordonat proiectul *Tele-Encounters*, co-finanțat prin programul Europa Creativă al Uniunii Europene (lider: Teatrul *George Ciprian* din Buzău; parteneri: UCAM Universidad Católica San Antonio de Murcia, Spania, și Município de Lousada, Portugalia). În cadrul *Tele-Encounters*, am

fost co-regizoare și co-dramaturg²⁰ al spectacolului de teatru telematic *Planeta Viselor Pierdute* (2018), care a conectat în timp real, prin video-conferință, Teatrul *George Ciprian* din Buzău și Centro Párraga²¹ din Murcia, Spania. În 2020, am obținut o nouă finanțare Europa Creativă pentru proiectul *Tele-Encounters: Beyond the Human* (2020-2023).²² Liderul este, din nou, Teatrul *George Ciprian* din Buzău, iar parteneri sunt UCAM (Murcia, Spania) și Industria Scenica (Vimodrone, Milano, Italia). Ca parte a acestui proiect, am realizat în 2022 spectacolul de teatru telematic *2032 SMART-FAMILY*, care se desfășoară simultan la Teatrul *George Ciprian* și la spațiul *Everest* al companiei Industria Scenica. În spectacol există un robot construit special, controlat în timp real de actrița Smaranda Găbudeanu. În 2020-2021, am regizat spectacolul pe Zoom *Generation 200/Generația 200* (producător: Teatrul *George Ciprian* din Buzău), un *one-woman show* cu Armine Vosgianian, care s-a jucat în mai multe versiuni, în engleză și în română. Mă voi raporta frecvent la practica personală în studiul de față, cu excepția proiectului *Tele-City*, care este relativ îndepărtat de teatru. Analiza mea se va axa pe spectacolul *Planeta Viselor Pierdute*. La final, includ un studiu de caz amănunțit despre *Generația 200*. Spectacolul *2032 SMART-FAMILY* (premiera în iunie 2022) a fost realizat ulterior scrierii tezei mele de doctorat, în consecință nu este analizat în această carte, ci va fi subiectul unei alte publicații.²³

Această lucrare este scrisă intenționat **la persoana întâi singular** atunci când mă raportez la spectacolele realizate de mine, din moment ce am încercat să articulez „cunoașterea tacită”²⁴ căpătată în urma experienței de lucru personale.²⁵

²⁰ Aici, cuvântul „dramaturg” are sensul de scriitor al piesei.

²¹ Repetițiile și primele reprezentații au avut loc la Fundación Caja Mediterráneo din Murcia.

²² *Tele-Encounters: Beyond the Human* (2020-2023), co-finanțat prin programul Europa Creativă al Uniunii Europene: <https://tele-encounters-beyond.eu/> (accesat 23.08.2022)

²³ Pentru o scurtă descriere a proiectelor de teatru și performance telematic realizate de mine până în vara anului 2022, vezi ANEXA.

²⁴ „Cunoașterea tacită” face parte din modelul PaR elaborat în Nelson, Robin (ed.), *Practice as Research in the Arts: Principles, Protocols, Pedagogies, Resistances*, London, Palgrave Macmillan, 2013, p. 37.

²⁵ „Ar părea absurd să se depersonalizeze și să scrie „coregraful a intrat în studio și...”, când persoana ar putea să scrie direct „Eu am urmat cutare sau cutare proces”. (...) S-ar putea chiar ca moduri de expresie mai degrabă poetice să fie utile (...) într-o încercare de a articula în cuvinte ceea ce în final e mai bine dansat.” - Nelson, Robin (ed.), *Practice as Research in the Arts: Principles, Protocols, Pedagogies, Resistances*, London, Palgrave Macmillan, 2013, p. 35. Traducere proprie din limba engleză.

Capitolul I: Teatrul telematic – context

I.1 Definiții și clasificare

Arta dependentă de noile media ridică probleme taxonomice, întrucât tehnologia digitală se modifică rapid și continuu.²⁶ Mai mult, artele care par clar identificabile, precum *teatrul* (dar care eludează, de fapt, o definiție exactă)²⁷, își extind, la rândul lor, înțelesul prin hibridizarea cu tehnologiile digitale. În cele ce urmează, voi încerca trasarea granițelor acestei cercetări răspunzând la întrebările: 1) ce este teatrul telematic? 2) cum îl putem clasifica?

Teatru și performance

Unele dintre studiile și exemplele la care voi face referire nu vizează strict *teatrul*, ci și categoria mai largă a *performance*-ului artistic – mulți dintre teoreticienii actuali le analizează împreună, fără a încerca să distingă între ele. Conform lui Michael Kirby,²⁸ actorii joacă **personaje** în circumstanțe **fictive**, deci își asumă o identitate diferită de cea cotidiană.²⁹ Ce înseamnă că o persoană este *ea însăși* într-o situație *reală* sau că joacă un *personaj* și cum se poate stabili cu certitudine? Acest studiu nu are în vedere o analiză amănunțită a distincțiilor dintre teatru și performance, discuție care poate deveni sterilă de la un punct. Mai degrabă, consider că este util **un continuum de la realitatea cotidiană la ficțiune** asemănător cu cel propus de Kirby.³⁰ Așa cum voi arăta pe parcursul lucrării, cu cât se produce o apropiere de ficțiune, cu atât teatralizarea realității este mai puternică. Odată înrămată ca *artă performativă*, înțeleasă ca acțiune

²⁶ Aceasta este premisa unui studiu despre performance-ul digital: Bay-Cheng, Sarah, Parker-Starbuck, Jennifer, Saltz, David Z., *Performance and Media: Taxonomies for a Changing Field*, Michigan, University of Michigan Press, 2015.

²⁷ Despre dificultatea definirii teatrului, vezi secțiunea *Theatre* în Allain, Paul, Harvie, Jen, *The Routledge Companion to Theatre and Performance (Second Edition)*, London and New York, Routledge, 2014, pp. 250-252.

²⁸ Kirby, Michael, „On Acting and Not-Acting” în Zarrilli, P. (ed.) *Acting (Re)considered - A Theoretical and Practical Guide 2nd edition*, London and New York, Routledge, 2005, pp. 40-52.

²⁹ Paul Allain și Jen Harvie remarcă, de asemenea, că teatrul este în general asociat cu reprezentarea mimetică - Allain, Paul, Harvie, Jen, *Op. cit.*, p. 219 și p. 251.

³⁰ Kirby, Michael, *Op. cit.*, p. 45.

artistică derulată într-un anumit interval de timp și într-un spațiu delimitat, realitatea ficționalizată devine teatru.

În contextul acestei cercetări, teatrul este o subspecie a *performance*-ului artistic, adică a *artelor performative* (*performing arts*).³¹ Dincolo de distincțiile academice, în limbajul contemporan din sectoarele culturale și creative, artele performative cuprind muzica, dansul, ciroul și lucrările de performance art.³² Pe parcursul tezei, voi folosi termenii *teatru* și *performance*, respectiv *actor* și *performer* în felul următor: orice spectacol de teatru este performance, dar nu orice performance este teatru; orice actor este performer, dar nu orice performer este actor – distincția e determinată de „cantitatea de prefăcătorie” specifică actorului, așa cum a fost teoretizată de Kirby.³³

Astfel, teatrul telematic e o categorie a performance-ului telematic (există, de pildă, o largă varietate de muzică telematică și dans telematic), la rândul său o ramură a artei telematice (care include instalațiile și unele exemple de *net.art*). În esență, arta telematică este *performativă*³⁴ – chiar și instalațiile telematice trebuie să fie activate prin acțiuni, deci *performate*. Când se va face simțită nevoia unei afirmații generale cu privire la performance-ul telematic, voi recurge, așadar, la termenii *performance* și *performer*.³⁵

Telematica

Pentru a sonda teatrul telematic, e necesară o incursiune în domeniul tehnologiei. Denumirea de „teatru telematic” este precisă din punct de vedere tehnic, dar este adeseori greu de înțeles de către publicul de teatru (format din

³¹ Vezi definiția cuprinzătoare a lui Richard Schechner: Schechner, Richard, *Performance Studies: An Introduction (3rd Edition)*, London and New York, Routledge, 2013, p. 2. În această accepțiune largă, se poate spune că evenimentele artistice din avangarda istorică și din noua avangardă a anilor '50-70' (*happening*-urile și evenimentele Fluxus) sunt exemple de performance/artă performativă.

³² De exemplu, cea mai veche rețea internațională a profesioniștilor din artele performative („performing arts”) este IETM. Inițial o rețea a oamenilor de teatru europeni, aceasta s-a extins în toată lumea. În prezent, include și profesioniști din domenii ca dansul, ciroul și performance art-ul (cu excepția muzicii): Janssens, Joris, Hesters, Delphine, Fraioli, Martina (IDEA Consult), Politseva, Elena (editor, IETM), *Rewiring the Network (for the Twenties): Resetting the agenda for IETM – Summary*, Bruxelles, februarie 2021, p. 5:

https://www.ietm.org/en/system/files/publications/rewiring_the_network_-_final_report_0.pdf (accesat 11.06.2021).

³³ Kirby, Michael, *Op. cit.*, p. 46. Distincția dintre performer și actor este evidențiată și în Pavis, Patrice, *Dictionary of the Theatre: Terms, Concepts and Analysis* (trans. Christine Shantz), Toronto and Buffalo, University of Toronto Press, 1998, pp. 261-262.

³⁴ Vezi secțiunea *PERFORMATIVE/PERFORMATIVITY* în Allain, Paul, Harvie, Jen, *Op. cit.*, pp. 222-223.

³⁵ Discut în amănunt noțiunile de teatralitate și performativitate în al doilea capitol.

specialiști sau nu).³⁶ În același timp, numele generic de „teatru” nu este suficient pentru a descrie noile forme care se nasc din tehnologie și care sunt imposibil de conceput în afara ei.

Cuvântul *telematic* a fost introdus în 1978 de cercetătorii guvernamentali Simon Nora și Alain Minc în raportul lor către Președintele Franței, Valéry Giscard d’Estaing, în care propuneau soluții pentru adoptarea pe scară largă a tehnologiilor de comunicare la distanță, de la folosirea lor în privat până la administrația publică. Raportul lor, *L’informatisation de la Société*, definea cuvântul *télématique* (telematică) ca o sinteză între *télécommunication* (telecomunicații) și *informatique* (informatică). Telematica, domeniul conexiunilor prin dispozitive digitale, era considerată unul dintre principalii piloni ai revoluției informatice.³⁷

Soluțiile propuse de Nora și Minc au condus la crearea sistemului *Teletel* în Franța cu nouă ani înainte de World Wide Web. *Teletel* era cunoscut de publicul larg ca *Minitel*, deși acesta era, de fapt, numele terminalului.³⁸ Funcțional între 1982 și 2012, *Minitel* era un serviciu online de *videotext* introdus și controlat de statul francez, prin intermediul căruia populația putea să comunice prin chat, să citească știrile, să joace jocuri multiplayer, să realizeze cumpărături online, să își caute perechea prin serviciul de *dating* (*Minitel rose*) și chiar să controleze termostate sau alte dispozitive casnice. Partea de hardware (terminalul *Minitel*, dispozitivul prin care utilizatorii se conectau) consta într-un ecran, o tastatură și un modem (fără să conțină și un procesor), distribuite gratuit de stat către utilizatorii rețelei naționale de telefonie din Franța. Conexiunea dintre diversele terminale se realiza prin rețeaua de telefonie.³⁹ Sistemul a fost implementat în același timp în Brazilia (*Videotexto*).⁴⁰

³⁶ În comunicarea publică din cadrul proiectului european *Tele-Encounters*, fie am evitat cuvântul „telematic”, fie l-am explicat.

³⁷ Surse: Bay-Cheng, Sarah, Kattenbelt, Chiel, Lavender Andy, Nelson, Robin (ed.), *Mapping Intermediality in Performance*, Amsterdam, Amsterdam University Press, 2014, p. 99.

Asvin Goel, *Telematics and the ongoing “computerization of society”* - (accesat 21.12.2019) <https://www.telematique.eu/telematics-and-the-ongoing-computerization-of-society/>

³⁸ Kac, Eduardo, *Telepresence and Bio Art: Networking Humans, Rabbits, and Robots*, Ann Arbor, University of Michigan Press, 2005, p. 66.

³⁹ Huurdemann, Anton A., *The Worldwide History of Telecommunications*, New Jersey, Wiley-Interscience, New, 2003, pp. 580-581. Vezi și Mailland, Julien, „Minitel, the Open Network Before the Internet”, *The Atlantic*, 16.06.2017:

<https://www.theatlantic.com/technology/archive/2017/06/minitel/530646/> (accesat 21.12.2019)

⁴⁰ Kac, Eduardo, *Op. cit.*, p. 66.

Internetul, care a rezultat din rețeaua ARPANET (prima conexiune în 1969)⁴¹, nu trebuie confundat cu sistemul *Minitel*. Ceea ce trebuie reținut este că telematica nu vizează doar folosirea Internetului – în sens tehnic (și actualizat), ea cuprinde toate formele de telecomunicații digitale (rețele și dispozitive care permit transmiterea informației digitale de la distanță): telefonica, comunicarea audio-video prin satelit, radioul, comunicarea prin Internet, localizarea prin GPS.⁴² De altfel, primele forme de *telecommunications art* (artă a telecomunicațiilor, numită „artă telematică” de Roy Ascott⁴³ în anii '80) nu au folosit Internetul, ci comunicarea prin telex, fax, SSTV, telefon, radio sau satelit,⁴⁴ iar unii artiști din Franța și Brazilia (de pildă, Eduardo Kac) au experimentat cu sistemul *Minitel* (într-o manieră mai apropiată de *net.art* decât de arta telematică). Expoziția *Les Immatériaux*, organizată la Centre Georges Pompidou în 1985 (curatori: Jean-François Lyotard și Thierry Chaput), a inclus și artă prin *Minitel*.⁴⁵

Teleprezența

Cuvântul „teleprezență” (în engleză, *telepresence*) a fost introdus în 1980 de cercetătorul Marvin Minsky⁴⁶ pentru a descrie controlul de la distanță al roboților (telerobotică), însoțit de feedback senzorial pentru teleoperator. Teleprezența, așa cum a fost definită inițial, constă în posibilitatea de a **acționa de la distanță** asupra unui alt spațiu (prin ceea ce Lev Manovich numește „teleacțiune”⁴⁷), dublată de **capacitatea de a te simți prezent(ă) fizic** în acel spațiu. Viziunea lui Minsky rămâne însă la un nivel utopic și

⁴¹ https://www.darpa.mil/attachments/ARPANET_final.pdf (accesat 02.07.2021)

⁴² În sens restrâns, telematica se referă la automatizarea autovehiculelor (transmiterea datelor de la autovehicul în rețea, urmărirea prin GPS, controlul de la distanță). Vezi <https://en.wikipedia.org/wiki/Telematics> (accesat 14.07.2021).

⁴³ Vezi p. 50 în Shanken, Edward A., „From Cybernetics to Telematics: The Art, Pedagogy, and Theory of Roy Ascott” în Ascott, Roy, *Telematic Embrace: Visionary Theories of Art, Technology, and Consciousness*, Berkeley, Los Angeles & London, University of California Press, 2003, pp. 1-95.

⁴⁴ Telexul era un fax primitiv - o mașină de scris de la distanță care funcționa prin rețeaua de telegraf: <https://en.wikipedia.org/wiki/Telex>. SSTV (Slow Scan Television) e o formă de a transmite imagini statice în timp real prin radio: https://en.wikipedia.org/wiki/Slow-scan_television (accesate 14.07.2021).

⁴⁵ Hui, Yuk, Broeckmann, Andreas, „Introduction” în Hui, Yuk, Broeckmann, Andreas (ed.), *30 Years after Les Immatériaux: Art, Science, and Theory* (ebook), Meson Press, Centre for Digital Cultures, Leuphana University of Lüneburg, 2015, pp. 9-24. Vezi pp. 16-17: <https://meson.press/wp-content/uploads/2015/03/9783957960313-30-Years-Les-Immatériaux.pdf> (accesat 02.07.2021).

⁴⁶ Marvin Minsky a fost un cercetător în domeniul științei cognitive și co-fondator al laboratorului de inteligență artificială de la MIT.

⁴⁷ Manovich, Lev, *The Language of New Media*, Cambridge, MA, MIT Press, 2001, p. 155.