

Universitatea Babeș-Bolyai
Facultatea de Teatru și Televiziune

Școala doctorală: TEATRU ȘI FILM
Domeniul: TEATRU ȘI ARTELE SPECTACOLULUI

DE LA SPECTACOLUL TEHNOLOGIC LA SPECTACOLUL IMERSIV
- spre un teatru al spectatorului și al spațiului –

Rezumatul tezei de doctorat

Coordonator științific
prof. univ. dr. Mihai Măniuțiu

Doctorand
Andreea Iacob

Cluj-Napoca
2017

CUPRINS

INTRODUCERE

Evoluția comună a noilor tehnologii și a artei secolului XX

Scurtă istorie a computerelor

Începuturile non-liniarității

Interactivitatea și specta(c)torul

Hypertextul în arte

Spațiul scenic și imersia

Performance Art și îmbinarea mediilor

Arta instalațiilor: participare (activarea publicului) și imersie (spații imersive)

Scurtă istorie a artei instalațiilor

De la spectator la participant

Arta instalațiilor și teatrul

RAPORTUL CU SPECTATORUL

„Spectacolul cultural” și teatralitatea

Teatrul și relația cu publicul

Avangarda teatrală istorică

Nașterea performance art-ului: de la teatralitate la performativitate

Paradoxul spectatorului (emancipat)

Raportul spectator – noile tehnologii în alte câmpuri artistice

Interactivitate și tehnologie în muzee: atinge, simte și descoperă!

Spațiul virtual și literatura: interactivitatea în romane hypertextuale

Imitarea realității: website-uri de socializare și tehnologiile pentru jocuri video

Kinoautomat – primul film interactiv din lume și modelul „imersivității totale”
în filmul *eXistenZ*

Participare și imersie în noile forme spectaculare

RAPORTUL CU SPAȚIUL

Spațiu al imaginii video

Spații teatrale dinamice

Spațiu hibrid al imaginii video: între imagine preînregistrată și imagine *live*

Spațiu al unui alt spațiu: proiecții video *live* din afara spațiului scenic

Spații teatrale virtuale

De la scenografie la mediu

Internetul ca spațiu (imaterial)

Spațiu al experienței

SPRE UN TEATRU IMERSIV

Definiții și relații cu arta instalațiilor

Exemple: producții ale companiei Punchdrunk și spectacolul *You Me Bum Bum Train*

Despre imersie în teatrul tradițional și în teatrul imersiv

Noile forme de regie, text, actorie, spațiu și spectator în teatrul tehnologic și în teatrul imersiv

Prezent și prezență în teatrul imersiv

Experiența corporală și senzorialitatea

CONCLUZII

BIBLIOGRAFIE

CUVINTE CHEIE

Teatru, tehnologie, digital, interactivitate, participare, imersie, non-liniaritate, spațiu, spectator, instalații, proiecții video, virtual, corporalitate, senzații.

REZUMAT

Lucrarea de față își propune să urmărească felul în care tehnologiile digitale au influențat, de-a lungul timpului, artele scenice, precum și să identifice natura și drumurile construite de aceste influențe.

Cele două ipoteze de lucru pe care le propunem aici sînt faptul că influența noilor tehnologii, cu predilecție a celor digitale, este una care ține nu doar de *hard*, respectiv de utilizarea lor efectivă în artele spectacolului, cît, mai ales, de *soft*, respectiv de schimbările structurale pe care le-a produs (interactivitate, non-liniaritate, imersie); iar o a doua ipoteză își propune să arate faptul că formele recente de teatru amplifică principiul *sine qua non* al teatrului, acela de *hic et nunc*.

CAPITOLUL INTRODUCȚIV

Lucrarea urmărește și analizează felul în care au evoluat în paralel noile tehnologii și noile forme de spectacol de la începutul secolului al XX-lea. Deși aceste demersuri de cercetare și inovare nu s-au desfășurat într-o comunicare directă între oamenii de știință și artiști, aceleași idei au făcut obiectul interesului ambelor categorii. După cum notează Stephen Wilson în volumul său *Art + Science Now*¹, acest fapt ține de un *zeitgeist* (set dominant de idei și credințe dintr-un spațiu-timp) comun, care era influențat de factorii socio-politici ai vremii.

Din momentul în care arta a preluat și a integrat idei și mijloace ale noilor tehnologii, s-au născut noi forme în câmpul artelor vii (*happening*, *performance*, instalații, spectacol multimedia), iar specificul acestor noi domenii artistice, dincolo de afirmarea lor ca atare, a adus influențe esențiale în evoluția artelor scenice tradiționale. Utilizarea în artă a acestor noi instrumente sau medii va produce schimbări asupra structurilor spectaculare, cu predilecție asupra spațiului și a relației cu spectatorul.

¹ Stephen Wilson, *Art + Science Now*, Londra, Thames & Hudson, 2010, p. 15.

Felul în care ideile și căutările au circulat peste secole și au convers în descoperiri, teorii și, în cele din urmă, materializări ale lor, și apoi felul în care „instrumentarul” tehnic propriu-zis s-a diversificat și s-a extins la nivel social cu o rapiditate fenomenală în raport cu descoperirile altor epoci istorico-științifice, sînt semne ale unei evoluții „naturale”, care a fost intuită și așteptată de multă vreme. Inevitabil, integrarea acestor noi tehnologii în arte a fost una la fel de rapidă.

Mai mult decît atît, tot mai mulți analiști ai legăturilor dintre știință și artă subliniază un aspect la fel de important, și anume faptul că știința și arta nu sînt domenii cu un caracter atît de diametral opus cum ar părea la prima vedere. O serie de tematici și de puncte de interes general umane aparțin și uneia și alteia, unindu-le ca intenție și ca demers investigativ. De asemenea, un alt aspect fundamental în relația dintre cercetarea teoretică și practică din domeniul științei și al artei se referă la faptul că, dacă, inițial, descoperirile tehnologice au fost înglobate de lumea producțiilor artistice, ulterior, lumea științei a început să facă rapel la imaginația artiștilor, pentru a identifica noi nevoi și căi de cercetare în drumul investigativ, în cele din urmă, comun.

Capitolul conține o scurtă istorie a computerelor, de la mașinile de calcul din anii '30 și cele utilizate cu scop militar, în anii '40, în timpul celui de-al Doilea Război Mondial, pînă în anii '80, cînd calculatorul și primele aplicații de rețea au început să fie comercializate publicului larg. Astfel, ceea ce părea a fi o utopie SF, devenea o realitate „casnică” în decursul a numai aproximativ 50 de ani. Iar acesta era numai începutul unei ere în care, cu viteză, digitalul urma să înlocuiască analogicul, respectiv imaterialul să înlocuiască materialul.

Pornind de la ideea că adevărata evoluție și revoluție se află la nivelul organizării sistemului digital însuși, respectiv în scopul acestuia, acela de a combina și a îmbina o multitudine de elemente într-unul singur, unul dintre conceptele cheie ale acestei lumi digitale este **non-liniaritatea**. Ted Nelson inventează în 1963 termenul de *hypertext*, pe care îl definește ca fiind „o scriere non-liniară”² realizată prin intermediul *hyperlink*-ului (sau a hiperlegăturii). Nelson vede în computer un instrument care urmează ca exemplu felul în care se creează conexiunile și ideile în creierul uman, respectiv interdependența informațională, pentru că „totul este interconectat”. Non-liniaritatea sistemului, care este probabil elementul cel mai important din descoperirea lui Nelson, va deschide posibilitatea

² Ted Nelson, *Hypertext*, în Randall Packer și Ken Jordan (ed.), *Multimedia: From Wagner to Virtual Reality*, New York și Londra, W.W.Norton & Company, 2001, p. 159.

creării de opere în care cititorul va avea libertatea de a-și alege propria ordine de lecturare a secvențelor, fără să fie obligat să urmeze o traiectorie prestabilită de autor³.

Al doilea concept-cheie al erei digitale este **interactivitatea**. Aceasta are ca punct de pornire tocmai una dintre caracteristicile de bază ale hypertextului, și anume formatul HTML (hypertext mark-up language). În raport cu utilizatorul, „hypertextualitatea introduce o dimensiune performativă actului de a citi și de a privi. Pentru a relaționa cu acestea, hypertextele trebuie interpretate (*acted upon*), iar citirea unui hypertext devine echivalentul activării lui (*putting it to action*)”⁴, notează Gabriela Giannachi.

Definibilă ca „posibilitatea spectatorului de a manipula și influența direct propria experiență”⁵, interactivitatea s-a afirmat puternic în *performance art*-ul anilor '60, '70 și '80, dar și în anii '90, odată cu *hypertextele* și creșterea accesului publicului larg la Internet și folosirea tehnologiilor digitale în artele spectacolului în general. De la „act constitutiv al operei” la „participare creativă”, interactivitatea și participarea publicului la actul artistic au cunoscut multe variante, practice și conceptuale, pînă la reconfigurarea denumirii sale în *specta(c)tor*. Folosit inițial de Augusto Boal în cadrul formei teatrale pe care a inițiat-o în anii '70, *teatrul oprimaților*, pentru a defini spectatorii care devin activi și participă la actul teatral, conceptul este din ce în ce mai folosit de către practicienii și teoreticienii diferitor forme de arte spectaculare interactive, pentru a denota noul rol, activ, al spectatorului.

Lucrarea continuă cu o serie de exemple de opere interactive și vizitează o serie de căutări ale creatorilor de teatru de reconfigurare a relației dintre spectacol și spectator, la nivel de spațiu, de la Richard Wagner la Adolphe Appia, Max Reinhardt, Enrico Prampolini, László Moholy-Nagy, la Erwin Piscator și Meyerhold, pentru a se dedica, apoi, *performance art*-ului și, cu predilecție, artei instalațiilor.

Numite mai întîi „Environments” („ambianțe” sau „medii”) de către Allan Kaprow în 1958, și după ce în anii '80 mai mulți artiști au început să creeze instalații, aceasta a devenit o artă de sine stătătoare. Caracterizată prin îmbinarea mediilor și interesul pentru „activarea” publicului, prin interactivitate și imersie, **este o artă care include, fără precedent, spectatorul în același mediu pe care acesta îl observă**. Participarea spectatorului, care este transformat din observator în participant, scoaterea acestuia din pasivitate (care este un scop în sine al instalațiilor), în încercarea artiștilor de a le oferi spectatorilor o experiență activă, devine pentru artele spectacolului inspirația cea mai puternică din istoria sa recentă.

³ Randall Packer & Ken Jordan (ed.), *op. cit.*, p. 155.

⁴ Gabriella Giannachi, *Virtual Theatres. An Introduction*, Londra și New York, Routledge, 2004, p. 13.

⁵ <http://www.w2vr.com/concepts/interactivity.html>, accesat: 27 ianuarie 2011.

Lucrarea își propune să sublinieze impactul esențial pe care instalațiile îl au în dezvoltarea artelor scenice, cu care, de altminteri, împarte caracteristici esențiale: *hic et nunc*-ul caracteristic teatrului, este unul dintre punctele de bază pe care teatrul îl are în comun cu arta instalațiilor, singura artă mai efemeră decât teatrul, deoarece este dependentă de prezența fizică a participantului în spațiul și timpul performativ, înăuntrul operei de artă.

Această dimensiune a participării spectatorului la actul artistic, care se manifestă în instalații, această căutare a interactivității și a integrării mai multor elemente într-o singură operă este parte a unei istorii mult mai ample, a unui demers comun al artelor și științei secolului XX.

RAPORTUL CU SPECTATORUL

Capitolul discută influențele noilor tehnologii asupra spectacolului de teatru, în raport cu spectatorul, subliniind faptul că felul în care creatorii de teatru din ultimele decenii și din prezent se raportează la diada spectator-spațiu reprezintă mutația cea mai importantă din istoria recentă a artelor spectacolului.

Ipoteza de la care pornește acest capitol este faptul că, în raport cu spectatorul, modificarea esențială pe care o aduc noile forme spectaculare este **participarea și imersia spectatorului** în spațiu-timpul produsului artistic, respectiv a-l face să fie „parte din joc”.

Pornind de la ideea că toate publicurile „participă” și că teatralitatea este o caracteristică *istorică* a societății europene, cercetarea va urma ideea că participarea și imersia nu sînt doar apanajul noilor forme teatrale, dar sînt amplificate de către acestea.

Capitolul aduce în discuție „paradoxul spectatorului”, pornind de la teoria filosofului francez Jacques Rancière (n. 1940) din eseul *Spectatorul emancipat*. „Nu există teatru fără spectator” și, în același timp, „a fi spectator este un lucru negativ din două motive [...]: a fi spectator înseamnă a nu avea nici capacitatea de a ști și nici puterea de a acționa”⁶, scrie Rancière, adăugînd faptul că emanciparea înseamnă „topirea graniței dintre cei care joacă și cei care privesc; între indivizi și membri unui corp colectiv”⁷. Poziția teoretică a lui Rancière are efectul pozitiv major de a readuce în discuția publică prezența și „rolul” spectatorului în raport cu spectacolul și de a problematiza „calitatea” acestora.

⁶ Jacques Rancière, *The Emancipated Spectator*, traducere din limba franceză în limba engleză: Gregory Elliott, Londra, New York, Verso, 2009, p. 2.

⁷ *Ibidem*, p. 19.

Capitolul urmărește, apoi, o serie de exemple de produse artistice, din diferite câmpuri, care „activează” spectatorul, respectiv în muzee, literatură, website-uri de socializare, jocuri video și film.

Muzeul *Story of Berlin* și DDR Museum din Berlin, Germania, sînt exemple puternice de muzee care, fiind mai mult decît un colector de exponate pe care să le prezinte în variantele clasice, mizează pe o regie și scenografie muzeale. Ele nu mizează pe expunerea de obiecte istorice propriu-zise, ci recrează o serie de situații istorice și îl invită pe vizitator **să experimenteze** acele situații, prin intermediul unor medii interactive, ale căror reguli „de joc” și posibilități trebuie descoperite de vizitatorul-spectator.

În literatură, interactivitatea este exemplificată prin intermediul romanelor hipertextuale ale lui Mark Amerika. Trilogia sa reprezintă o serie de romane *online* în a cărui lectură cititorului i se cere să intervină, să aleagă un link sau altul, care îl va duce mai departe la o anumită pagină sau la o alta. Al doilea și al treilea roman din trilogie conțin medii tot mai complexe, incluzînd sunet, design de spații, animații etc., extrem de asemănătoare unui joc video.

Website-urile de socializare și jocurile video sînt alte sfere care reprezintă rapelul la interactivitate. Unul dintre elementele definitorii comune ale celor două site-uri de socializare discutate aici, www.there.com și www.secondlife.com, este faptul că vorbim de medii virtuale care își propun, la modul cel mai detaliat, să imite realitatea. Pentru că, finalmente, realitatea însăși este cea pe care utilizatorul își dorește să o poată controla și asupra ei își dorește să poată acționa. Utilizatorii intră în aceste lumi virtuale prin intermediul unui avatar, al cărui nume, dar și caracteristici corporale, le aleg ei înșiși, plătesc un abonament lunar pentru participare și au la dispoziție diferite activități, exact ca în viața reală. Elementul ficțional este, pe de o parte, redus aproape de zero (printr-o imitare cît mai atentă a realității), dar ficționalizarea este și amplificată (pentru că acțiunea are loc într-un mediu virtual), provocînd astfel o scurtătură pentru ca mirajul de acțiune și control asupra „realității” să se poate instala. Peste șapte milioane de oameni fac parte din comunitatea secondlife.

Lucrarea vizitează și tehnologiile interactive apărute în domeniul jocurilor video, care au fost preluate și de lumea artistică, concentrîndu-se pe dispozitive care traduc mișcările utilizatorului în informație vizuală, pe care le transpune pe ecran, de la Nintendo Wii la Playstation Move și Kinect. Acesta din urmă ajuns să fie intens utilizat în instalații și în spectacole de teatru, mai ales de teatru-dans, pentru că permite identificarea mișcărilor și a poziției unui utilizator, iar aceste semnale, digitalizate, pot declanșa nenumărate efecte în timp real, sonore, vizuale etc.

Interactivitatea a fost accesată inclusiv de lumea filmului, în ciuda faptului că acesta reprezintă, prin natura sa, o formă fixă, asupra căreia nu se poate interveni în timp real. *Kinoautomat* este primul film interactiv din lume și a fost realizat în Cehoslovacia între 1966 și 1967. Filmul se oprește de opt ori, iar spectatorii au posibilitatea să aleagă între două variante de continuare a proiecției și a poveștii, apăsând un buton roșu sau unul verde. Varianta care primește cele mai multe voturi va fi proiectată mai departe.

Lucrarea continuă cu o analiză a filmului *eXistenZ* (1999), scenariu și regia David Cronenberg, ca un posibil model, chiar dacă ficțional, al „imersivității totale”. Filmul spune povestea unui joc, *eXistenZ*, prin intermediul căruia participanții intră într-o lume extrem de asemănătoare realității, pe care o accesează efectiv, cu întregul lor corp, în timp ce corpurile din lumea reală rămân inerte. Filmul postulează, așadar, un aparent paradox: realitatea ca ficțiune supremă, dar, mai ales, un model al accesării totale a unui spațiu-timp ficțional. Jocul, testat acum pentru prima oară, se trăiește direct de către participant, iar experiența este fizică, pentru că nu numai mintea, ci și corpul jucătorului este implicat. Mai mult decât în arta instalațiilor, însă, în această experiență (încă) ficțională, participantul nu doar intră fizic într-un spațiu oferit de un produs artistic, ci într-o întreagă lume.

Aceasta ar fi imaginea ficțională a „spectatorului total”, un spectator care poate accesa fizic spațiul performativ, care își păstrează propriul corp, integrat în „joc”, care poate interacționa direct și total cu ceilalți spectatori; un spectator care are o serie de caracteristici prescrise de către situația ficțională (anumite replici pe care le va folosi, anumite tipuri de personalitate etc.), dar care are puteri decizionale totale și care poate duce jocul către rezultate care să îl surprindă pe autorul însuși.

Iar filosofia din spatele acestei situații ficționale începe să fie tot mai accesată de noile forme de teatru, care au identificat, deja, soluții practice de a oferi spectatorului experiența imersării în spațiu-timpul spectacolului. Această trecere de la condiția de martor la cea de a experimenta „pe propria piele” situația scenică este manifestată puternic în producții de teatru precum cele ale companiei britanice Blast Theory.

Astfel, capitolul dedicat spectatorului și diferitelor încercări de a-l activa în raportul cu produsele artistice, prin intermediul tehnologiilor, se încheie cu o serie de exemplificări de spectacole realizate de această companie, spectacole care se află la limita dintre „joc” și practică artistică (graniță care, la rândul ei, reprezintă un punct de interes în căutările companiei). *Uncle Roy All Around You*, una dintre producțiile realizate de Blast Theory în 2003, este „un joc în care jucători care se află în mediul online și pe stradă colaborează să-l

găsească pe Unchiul Roy, înainte de a fi invitați să facă o promisiune unui străin”⁸. Participanții se pot afla în mediul online sau în cel fizic, pe străzile orașului unde are loc spectacolul. Jucătorii de pe stradă se înregistrează la un birou, unde sînt fotografiați și unde își lasă toate lucrurile pe care le au asupra lor. Primesc în schimb un computer mobil și au la dispoziție 60 de minute pentru a-l găsi pe Unchiul Roy. Ei primesc mesaje din partea acestuia, prin care le dă întâlniri în anumite locuri din oraș, marcat printr-un punct roșu și pe harta de pe computerul mobil. Jucătorii trebuie să apese pe butonul „sînt aici” cînd au ajuns în locul menționat și apoi vor primi noi indicii. Jucătorii online primesc și ei misiunea de a-l înfilni pe Unchiul Roy. Aceștia sînt reprezentați de cîte un avatar, plasat în replica virtuală a aceluiași oraș, pe care îl pot vedea în detaliu, prin fotografii, apăsînd incoanele care îi interesează. Spectacolul îi încurajează pe jucătorii virtuali să îi sprijine cu indicii pe cei care se află pe stradă.

Jocul se termină atunci cînd participantul a reușit să ajungă în biroul Unchiului Roy. Aici, atît lui cît și unui jucător virtual, li se pune întrebarea dacă sînt de acord să îi facă celeilalte persoane promisiunea de a-i fi alături, dacă se va afla într-o situație de criză. Promisiunea durează timp de 12 luni și, în schimb, persoana aceea va face același angajament. Dacă sînt de acord, jucătorii online sînt invitați să facă schimb de adrese.

„Mergi acasă, te re-evaluezi pe tine, pe cel pe care, cîndva, l-ai iubit și l-ai pierdut, natura memoriei, carul înaripat de luptă al timpului, orașe și supraveghere, realități «virtuale», imperfecțiunea computerelor, limitele corpurilor și ale spațiului, natura vieții și relația sa cu performance-ul, sensul artei. Plîngi ca un copil. Realizezi, încă o dată, cît de nouă și fără precedent este o asemenea lucrare. Și cît de fără timp și modestă este experiența mării arte.”⁹

Sînt cuvintele cu care Steve Dixon își încheie cartea-mamut dedicată performance-ului digital, într-un evident elogiu emoțional și emoționant adus demersului celor de la Blast Theory, cu atît mai mult cu cît capitolul dedicat acestei lucrări reprezintă, asumat, un fragment de jurnal, subiectiv, deci, scris după experiența sa directă, ca participant.

Ce anume creează un efect atît de puternic? Un lucru poate fi afirmat cu certitudine: spectatorul este, în această recentă etapă a devenirii teatrului, „**personajul principal**”. El și experiența lui sînt miezul căutărilor practice și teoretice, respectiv felul în care un spectacol

⁸ <http://www.blasttheory.co.uk/projects/uncle-roy-all-around-you/>, accesat: 14 februarie 2015.

⁹ Steve Dixon, *Digital Performance. A History of New Media in Theatre, Dance, Performance Art, and Installation*, Cambridge, Massachusetts, Londra, The MIT Press, 2007, p. 669.

funcționează în raport cu publicul său. În raport cu istoria existenței teatrului, putem vorbi despre o *amplificare* a acestui interes și efect în raport cu publicul, care a existat dintotdeauna.

Prin **desființarea graniței dintre locul în care se petrece actul artistic și locul tradițional alocat publicului**, spectatorul este invitat, pe modelul artelor instalațiilor, „să intre” în spațiul produsului artistic și să-l experimenteze direct. Aici intervine a doua mare schimbare, respectiv invitația spre participare: spectatorul, cu multiplele sale denumiri noi, de la specta(c)tor la participant, este unul *activat*. El nu mai este doar un observator, ci se află „în situație”, la care participă. Iar în funcție de capacitatea creatorilor de a realiza un mediu în care îl invită pe spectator să intre, putem vorbi, mai departe, despre efectul de imersie asupra acestuia. Iar prin imersarea spectatorului într-un anumit mediu/situație, *prezența* acestuia, ca stare de *a fi* într-un anumit moment, în *aici și acum*, devine amplificată. Acest efect poate fi văzut nu atât ca escapism, ca evadare dintr-o realitate, pentru a locui într-o alta, cât ca amplificare a trăirii și locuirii unui moment, în spațiu și timp.

RAPORTUL CU SPAȚIUL

Prima mare schimbare care are loc în istoria recentă a spațiului teatral tehnologic este utilizarea proiecțiilor video. De la imagini statice pînă la imagini în mișcare, de la proiecții pînă la utilizarea de monitoare, ceea ce în general este numit „proiecție video” pare să fie cea mai vizibilă și des utilizată prezență în spațiul teatral al noilor tehnologii. Lucrarea reface un scurt istoric al utilizării acestora, de la inventarea, în secolul al XVII-lea, a „lanternei magice”, considerată precursora video proiectorului, și trecînd prin „cineficarea” teatrului, propusă de Meyerhold și experimentele sale cu proiecții de imagini, și, apoi, spectacolele lui Erwin Piscator, creditat de cei mai mulți cercetători drept pionierul utilizării proiecțiilor video, urmat de Emil František Burian și „teatrograful” său. Capitolul se apleacă, apoi, asupra „Lanternei Magika” imaginată de scenograful ceh Josef Svoboda, o formă de teatru nonverbal, cu spectacole care îmbină filmul, dansul și „teatrul negru” (sau „teatrul cu lumină neagră”), devenit, ulterior, un brand al orașului Praga și al Cehiei.

Proiecțiile cu imagini preluate în timp real sînt următorul pas în evoluția prezenței acestora pe scenă. Creatorii îmbrățișează aceste noi posibilități tehnologice: cei de la **The Wooster Group** în spectacolul *Hamlet* (2007, 2012) sau Laurie Anderson în lucrarea *Dal Vivo* (1998). Lucrarea continuă prin investigarea utilizării de proiecții în timp real și a combinării acestora cu imagini preînregistrate, și, instituirea, astfel, a unui „spațiu hibrid al

imaginii video” în spectacolele unor creatori și companii precum Robert Lepage, The Builders Association, Simon McBurney.

Următorul pas în istoria proiecțiilor și a spațiului scenic este reprezentat de filmarea și proiectarea pe scena de teatru de imagini *live* din alte spații decât cel în care se desfășoară spectacolul. Spectacolul de teatru începe, astfel, să depășească limitele spațiului convențional, dedicat în mod tradițional desfășurării acțiunii scenice, chiar dacă doar „virtual”. Este unul dintre primele momente importante de chestionare a localizării și de-localizării teatrului și a convențiilor spațiale care l-au acompaniat de-a lungul istoriei sale. Astfel, asistăm la o spargere a folosirii canonice a spațiului și a timpului. De pildă, în *Doctor Faustus Lights the Lights* (1995) după Gertrude Stein, în regia lui Cheryl Faver, producție a The Gertrude Stein Repertory Theatre, patru actori se aflau pe o scenă din New York, întruchipând trei Fausti și un Mefisto. Ei interacționau cu actrițele care le jucau pe Annabelle și Margareta, care se aflau fizic pe scena Operei din Paris. Imaginile acestora din urmă apăreau în timp real pe ecranul aflat pe scena din New York, prin intermediul unui program de videoconferință.

Capitolul conchide, în privința utilizării proiecțiilor video în spectacolul de teatru, preînregistrate sau retransmise în timp real, invocând „turnura vizuală” anunțată, în 1994, de către esteticianul W. J. T. Mitchell, că asistăm la momentul instaurării unui posibil *imagocentrism* în teatru, după cele două momente anterioare, al textocentrismului și al scenocentrismului. Pornind de la această premisă, un posibil efect asupra spectacolului de teatru este **dinamizarea scenei**, prin invitarea proiecțiilor video în spațiul ei, dinamizare care se manifestă pe mai multe niveluri, de la o dinamizare la nivel de imagine, la o dinamizare a spațiilor scenice arhitecturale și, nu în ultimul rând, o dinamizare a timpului, pentru că schimbările de imagine sau de spații scenice se pot produce cu rapiditate, pe măsura schimbărilor rapide de cadre din cinematografie.

În spațiile teatrale virtuale, acest efect este amplificat și mai mult. Capitolul vizitează o serie de lucrări care utilizează tehnologii virtuale, începând cu conceperea și implementarea de scenografii virtuale.

Schimbarea majoră care urmează, odată cu apariția unor tehnologii precum Isadora, le permite oamenilor de teatru să creeze și să manipuleze imagini scenice în timp real, pe baza unor semnale preluate din scenă și, de cele mai multe ori, din mișcarea actorilor sau a dansatorilor. **Klaus Obermaier**, artist media, regizor, coregraf și compozitor austriac, este unul dintre cei mai cunoscuți artiști care s-au specializat pe utilizarea de *motion capture technology*. *Le Sacre du Printemps*, din 2006, este un spectacol în care toate imaginile proiectate sînt create sau generate în timp real: un soft captează mișcările dansatoarei, dar și

ale instrumentelor muzicale din orchestră și, pe baza acestor semnale, generează proiecțiile video care devin scenografia 3D a spectacolului, pe care spectatorii o urmăresc cu ajutorul ochelarilor speciali.

Lucrarea marchează trecerea de la scenografie la mediu, revenind la producții ale companiei Blast Theory, pentru a sublinia nu doar spargerea graniței celui de-al patrulea zid, ci și scoaterea producțiilor din spațiile mai mult sau mai puțin tradiționale, în spațiul public. În *Ryder Spoke* (2007), participanții parcurg orașul pe biciclete, noaptea, și înregistrează și ascultă povești despre viețile lor și ale altor participanți.

Forma „ultimă” de manifestare a spațiului spectacolului teatral este internetul. Dematerializarea, pe care ar urmărit-o în evoluție până aici pare să fi ajuns într-un punct maxim, depășind inclusiv trecerea din spațiul tradițional, construit pentru teatru, la spațiile alternative și, apoi, ca în exemplele spectacolelor companiei Blast Theory, la spații publice.

Formele recente cele mai puternice de exemplificare a utilizării internetului ca spațiu sînt **MUD**-urile, „multi-user dungeon”, care descriu un grup de sisteme de realitate virtuală cu utilizatori multipli, interactive, bazate pe text¹⁰, și **MOO**-urile, sisteme axate mai degrabă pe comunicare decît pe joc, care își invită o mare parte din membri să extindă și că își aducă contribuția la „lume”¹¹. În ambele cazuri, utilizatorii intră în aceste lumi prin intermediul unuia sau a mai multor avatari. Sisteme care au devenit cunoscute ca fiind la limita dintre „identitate, performance și comunitate”¹², și conotate de Steve Dixon ca fiind spații carnavalesți bakhtiene, acestea deschid discuția despre un posibil *spațiu al internetului*, un loc în care Sherry Turkle susține că ne construim identitățile, unde „ne proiectăm în propriile noastre drame, drame în care sîntem producători, regizori și staruri”, în care utilizatorii devin nu doar autori de texte, dar autori ai lor înșiși, manifestînd personalități fluide și multiple¹³.

Se deschide, astfel, o temă importantă, în contextul în care Dixon subliniază faptul că mediile MUD sînt luate în considerare ca fiind noi etape în cercetarea filosofică asupra uneia dintre cele mai discutate teme, cea a „eului” și a „identității”, fiind văzute drept „spații pentru a repeta, explora, reconfigura și a manifesta diferitele permutări ale sinelui și identității unei persoane”¹⁴.

¹⁰ http://www.cc.gatech.edu/classes/cs8113e_99_winter/lambda.html, accesat: 8 aprilie 2015.

¹¹ *Idem.*

¹² Steve Dixon, *op. cit.*, p. 470.

¹³ *Ibidem*, p. 471.

¹⁴ *Ibidem.*

În teatru, spectacolul lui Guillermo Gómez-Peña, *Chamelons 3: Net Congestion* (2000), s-a jucat „pe internet”, publicul putînd să-l urmărească pe computere și, prin intermediul trimerii de mesaje instantane, să intre în contact cu spectacolul.

Capitolul se încheie cu o vizitare a conceptului de *experimentare*, care stă la baza noilor forme teatrale. Discursul se bazează pe o serie tot mai amplă de cercetări psihologice care demonstrează faptul că investiția în activități-experiențe (precum o excursie sau mersul la cinema, teatru, operă etc.) versus „investirea” banilor în achiziționarea de produse produce un efect mai puternic și mai de durată. Explicația primă constă în faptul că, după achiziționarea unui produs, plăcerea dispare relativ repede, odată cu instalarea obișnuinței, pe cînd o experiență precum o excursie este un factor declanșator de fericire pe un termen mult mai lung, prin rememorarea ei, la mult timp după ce a avut loc. Iar o altă motivație pentru care experiența induce o stare mai accentuată de fericire este faptul că produce un sentiment mai acut de vitalitate, de „**a te simți viu**”, atît în timpul desfășurării experienței, cît și în privirea retrospectivă.

Astfel, arta participativă, care poate include un spectru extrem de larg de manifestări, de la spectacole de teatru participative, la instalații sau expoziții, reprezintă un demers care vine să răspundă dublu nevoilor umane identificate de aceste cercetări asupra a ceea ce produce fericire și starea de „a fi viu”, o experiență care ar putea fi catalogată „de grad 2”. Pe de o parte, participarea la orice eveniment artistic reprezintă deja, conform acestor teorii, o investire a banilor și timpului într-o activitate de tip „experiență”. În plus față de aceasta, atunci cînd respectivul eveniment este unul participativ, și îl face deci, prin diferite mijloace, pe vizitator-spectator să devină parte a respectivului eveniment, „experiența” este una amplificată pentru că ea poate fi planificată numai pînă la un punct, dincolo de care intervine elementul surpriză, imprevizibilul și inefabilul.

Capitolul dedicat spațiului și felului în care el amplifică experiența spectatorului se încheie printr-un exemplu recent, în care coexistă majoritatea principiilor discutate pînă acum, atît la nivel ideatic, cît și formal. Vernisată în 2013, expoziția *David Bowie Is* este o experiență puternic imersivă, care folosește din plin principiile artei instalațiilor, dar, pe măsura personalității lui Bowie (care trăia la momentul realizării acestei expoziții retrospective), are și o dramaturgie spectaculoasă. Experiența acestei expoziții, mult mai mult decît vizitarea unor obiecte de arhivă, este gîndită pe mai multe niveluri, dar de fiecare dată cu același scop: de a intra în diferitele stări-situație pe care Bowie însuși le-a trăit. Am ales acest exemplu cu atît mai mult cu cît utilizarea tehnologiilor digitale începe să fie, deja, mult

îmblînzită și total subordonată cerințelor „dramaturgice”, fără să mai fie, așadar, o demonstrație de forță tehnologică, cât un spațiu-timp creator de experiență directă.

Putem concluziona, astfel, prin a spune că, într-un interval relativ mic de timp, cel puțin comparativ cu istoria lungă a teatrului, respectiv în doar câteva decenii, teatrul și, cu predilecție, spațiul teatral, a trecut printr-o schimbare majoră, generată de *boom*-ul tehnologic.

Dinamizarea spațiului teatral și a imaginii sale au atins un moment de apogeu odată cu utilizarea proiecțiilor video, a căror extrem de rapidă evoluție tehnologică, atât la nivel de accesibilitate, cât și de funcționalitate, au garantat adoptarea lor de către majoritatea creatorilor de teatru din ultimele decenii. O formă de *imagocentrism* și de *de-materializare* poate concentra, formal, descrierea acestui tip de demersuri teatrale, alături de căutarea apropierii fizice a spectacolului de spectator, prin înlăturarea celui de-al patrulea zid.

În mod aparent paradoxal, însă, deși mulți creatori de teatru urmează în continuare, și în prezent, drumul utilizării unor tehnologii tot mai evolute, la fel de mulți elimină aceste tehnologii din creațiile lor, concentrându-se, în schimb, pe o formulă de re-materializare și centrându-se pe experiența creată pentru spectator.

SPRE UN TEATRU IMERSIV

Teatrul imersiv este o formă teatrală participativă, creată recent, la începutul anilor 2000, care îl include pe spectator în spectacol, transformându-l din observator în participant, respectiv „co-creator” sau „co-actor”. Granița dintre scenă și sală este abolită, pentru că atât actorii cât și spectatorii-participanți împart același spațiu. Rezumativ, este un tip de teatru care îl poziționează pe spectator în *situația teatrală*. Spectatorii se mișcă prin spațiile spectacolului, interacționează și/sau intră în dialog cu actorii și/sau alți participanți, intră în contact cu mediul în care se află și care îi înconjoară. Utilizarea de tehnologii digitale este redusă la minim și la „invizibilitate”.

Sleep No More este cea mai recentă și cea mai de succes montare a companiei britanice Punchdrunk, cu premiera la New York în 2011 și care, de atunci, se joacă neîntrerupt. Având la bază piesa *Macbeth* de William Shakespeare, spectacolul se joacă într-un fost depozit, reamenajat de către echipa spectacolului într-un hotel „părăsit”. Spectatorii primesc câte o mască albă, pe care vor trebui să o poarte pe toată durata spectacolului, alături de indicația de a nu vorbi. Cu aceste unice indicații, spectatorilor li se permite accesul pe

grupuri, din 15 în 15 minute. După ce au intrat, spectatorii „pornesc într-o călătorie proprie și pot rămîne în interiorul spectacolului cît de mult doresc. Spectacolul se termină aproximativ în jurul orei 22:00, respectiv 2:00 dimineața (în cazul celor care au intrat ultimii), după care spectatorii au posibilitatea de a rămîne la barul hotelului”¹⁵.

La fel ca în toate spectacolele imersive (și la fel ca în arta instalațiilor), „regulile jocului” nu sînt anunțate. Spectatorii se pot mișca în voie pe întreaga durată de trei ore a spectacolului, prin cele 100 de camere amenajate special pentru spectacol, pe cele șase etaje ale hotelului, unde pot să intre în camere, să caute în dulapuri și sertare, și / sau să-i urmărească pe cei 26 de actori din distribuție – „locatarii hotelului”.

Fiecare cameră este decorată în detaliu și reprezintă elemente, scene sau situații din piesa shakespeariană: un azil de nebuni părăsit, cabinete medicale, dormitoare de copii, un cimitir, magazine, o sală de bal, un atelier de taxidermie, un dormitor plin de sînge etc. „În unele [camere] dai peste actori care joacă o scenă, în altele pur și simplu cauți detalii, indicii, citești cărți, documente, umbli prin dulapuri, probezi haine, bați texte la mașină, deschizi fiecare sertar și, când vezi o ușă, ai face bine să vezi ce e în spate”¹⁶, relatează Cristina Foarfă.

Actorii, care poartă costume, dar nu poartă și măști, interpretează situații din piesa shakespeariană, iar spectatorii pot decide dacă îi urmăresc pe actorii cu care se intersectează sau dacă preferă să investigheze camerele hotelului. Povestea este re-construită în ritmul și în ordinea fiecărui spectator în parte. Există, însă, o serie de scene, precum cea a balului, care se joacă integral, și la care toți spectatorii pot asista împreună, acestea desfășurîndu-se în încăperi mari.

Cronicile din ziarele importante din New York se întrec în laude, reacțiile spectatorilor sînt pe măsură, iar spectacolul se joacă cu casa plină.

La fel de mult entuziasm stîrnește și YOU ME BUM BUM TRAIN, un spectacol care a fost jucat pentru prima dată în 2004, la Londra, creat de către Kate Bond și Morgan Lloyd. Este unul dintre cele mai de succes spectacole din istoria recentă a Londrei. În urma succesului fulminant de care s-a bucurat, atît la nivel de public, cît și de critică, spectacolul s-a reluat în 2010, 2011, 2012 și în 2015.

¹⁵ <http://sleepnomorenc.com/tickets.htm>, accesat: 24 martie 2013.

¹⁶ *Idem*.

Spectatorii, care sînt numiți „pasageri”, intră în spectacol singuri, unul cîte unul, la un interval de cinci minute¹⁷. Trec prin diferite spații, fiecare cu o altă temă și scenografie. În fiecare dintre aceste spații se află actori-voluntari, care, uneori, sînt costumați. În această călătorie individuală, spectatorii sînt invitați să intre în situație și să facă față respectivei situații, devenind personajul principal¹⁸: poți să ajungi la volanul unui excavator, să fii prezentatorul unui show de televiziune, să jefuiești o bancă, să experimentezi viața în interiorul unui frigider, să gătești în bucătăria unui restaurant, să conferențezi despre o lucrare de artă contemporană pe care nu ai mai văzut-o niciodată, să dirijezi o orchestră de cameră¹⁹.

Lungimea fiecărei scene este de numai aproximativ două sau trei minute și mai mulți dintre participanți amintesc faptul că pasagerii sînt trecuți cu rapiditate dintr-o situație într-alta. Astfel, în mai puțin de o oră, un pasager improvizează în cadrul a aproximativ 20 de scene diferite. Și aici, detaliile scenografice sînt importante și tratate cu cea mai mare grijă.

Lucrarea subliniază faptul că cele mai des invocate efecte sînt faptul că **ajungi să faci lucruri de care nu te-ai fi crezut capabil vreodată și întîlnirea cu sinele**. Numeroși participanți notează faptul că experiența trăită în timpul acestui spectacol le-a revelat fie amintiri sau senzații pe care le avuseseră în trecut, dar de care uitaseră, fie i-a pus în ipostaza de a medita asupra propriei persoane. Iar **starea de excitație pe care participanții o simt la ieșire** este o altă constantă a observațiilor participanților.

Pornind de la premisa că *imersia* însăși nu este doar apanajul teatrului imersiv, ci este intensificată aici, în raport cu experiența oferită de teatrul tradițional, lucrarea concluzionează că toate funcțiile sau categoriile spectacolului tradițional (textul, regia, actoria, spațiul, spectatorul) sînt **amplificate** de strategiile teatrului tehnologic, ca mai apoi acestea să fie amplificate de practicile teatrului imersiv.

Chiar dacă și acum tehnologiile continuă să fie utilizate în multe spectacole, ceea ce face teatrul imersiv este să aplice esența lor, fără a mai face rapel la utilizarea lor efectivă.

Am observat, astfel, că, la nivel de **text**, în spectacolul tehnologic putem vorbi despre două aspecte principale: la nivel formal, faptul că acesta nu mai este un punct de pornire

¹⁷ Dominik Maxwell, *You Me Bum Bum Train at the Old Foyles Building, WC1*, în *The Times*, 21 octombrie 2015, <https://www.thetimes.co.uk/article/you-me-bum-bum-train-at-the-old-foyles-building-wc1-xpdwv3cnmk>, accesat: 10 mai 2017.

¹⁸ Mark Lawson, *You Me Boom Boom Train: my trip with the Kafkaesque theatrical cult*, în *The Guardian*, 23 septembrie 2015, <https://www.theguardian.com/stage/2015/sep/23/you-me-bum-bum-train-my-trip-with-the-kafkaesque-theatrical-cult>, accesat: 9 mai 2017.

¹⁹ Andrew Dickson, *Best Theatre of 2012, NO 9: You Me Bum Bum Train*, în *The Guardian*, 11 decembrie 2012, <https://www.theguardian.com/stage/2012/dec/11/best-theatre-2012-you-me-bum>, accesat: 9 mai 2017.

pentru spectacol și se manifestă mai degrabă sub formă de *scenariu*, iar la nivel de fond, caracteristica sa principală este *non-liniaritatea*. În teatrul imersiv, aceste aspecte se păstrează și sînt amplificate, această formă teatrală avînd caracteristicile unuia pe care l-am numit de tip *investigativ*, din perspectiva spectatorului: acesta este cel care își croiește drumul prin spectacolul propriu-zis și identifică propria linie narativă. Astfel, putem vorbi, de asemenea, în raport cu narațiunea, despre o raportare *auto-liniară*.

La nivel de **regie**, *construcția organică* a spectacolului este o cerință amplificată în teatrul tehnologic, unde toate elementele trebuie să se întîlnească pentru crearea efectului scontat. În teatrul imersiv, am observat faptul că *abandonarea controlului* de către regizor este și mai puternică, odată ce, în timpul reprezentanței, mare parte din control îi revine spectatorului. Regizorul renunță, astfel, la autoritatea supremă în spectacol, cea decizională, și devine ceea ce am numit un *metteur en situation*: este cel care creează situația în care spectatorul va intra, pentru a o experimenta.

Actorul, în teatrul tehnologic, în special prin prezența proiecțiilor, a fost văzut ca fiind în competiție cu bogăția de imagini, care păreau să acapareze imaginea scenică. Dar, utilizarea tehnologiilor *live* au readus focusul asupra prezenței actorului. Putem discuta, din acest moment, despre o amplificare a prezenței actorului pe scenă, și, implicit, despre o amplificare a efectului de *hic et nunc*: odată cu corelarea tuturor elementelor unui spectacol și creșterea interdependenței dintre ele, relaționarea corpului actorului cu tehnologiile digitale *live* subliniază faptul că acțiunea se petrece *aici și acum*. În teatrul imersiv, l-am numit *actorghid*, un *metteur en situation în timp real*, în timpul desfășurării spectacolului. Aflat într-o relație strînsă și apropiată, inclusiv fizic, cu spectatorul, devine un însoțitor al acestuia în căutările sale, iar modelul pe care l-am alăturat este cel al „actorului sfînt” al lui Grotowski.

La nivel de spațiu și de relație cu spectatorul asistăm, după cum am menționat, la cele mai importante schimbări. Reconfigurarea raportului dintre spectacol și spectator a reprezentat căutarea principală în modificările aduse spațiului teatral în etapa tehnologică, reprezentînd o continuare a demersurilor oamenilor de teatru încă de la începutul secolului XX, inclusiv la nivel arhitectural. În acest sens, calea cea mai rîvnită a reprezentat-o spargerea graniței dintre scenă și sală.

Teatrul tehnologic a adus cel puțin două modificări esențiale în privința **spațiului**: o formă pe care am numit-o de *imagocentrism*, prin dinamizarea imaginii scenice, și o *dematerializare* tot mai puternică, prin înlocuirea materialelor grele scenografice cu imagine proiectată. Aceste demersuri au fost îmbrățișate diferit de teatrul imersiv: imagocentrismului din teatrul tehnologic îi corespunde, aici, atenția absolută la detaliile scenografic. „Imaginea

scenică” rămîne, așadar, importantă, dar ea redevine 3D, revenind la utilizarea de materialele „grele”. De altminteri, aceste materiale, și la nivel de decoruri, și de recuzită, sînt mai „realiste” chiar decît în teatrul tradițional, pentru că intimitatea relației cu spectatorul nu mai permite tușele groase ale decorului și recuzitei de pe scena teatrului tradițional, aflată mereu la distanță de spectator. Spațiul devine unul *inclusiv*, care îl include pe spectatorul fizic în situația scenică, principiul mult-căutat al redefinirii relației spectacol-spectator fiind, astfel, îndeplinit, prin spargerea graniței celui de al patrulea perete.

Spectatorul se află, așadar, în centrul atenției. Tendința spectacolului tehnologic, pe modelul artelor instalațiilor, de a invita spectatorul „să intre” în spațiul produsului artistic și să-l experimenteze direct, să fie unul activat, să intervină în desfășurarea spectacolului, și, mai mult de atît, să dețină controlul, într-o măsură mai mare sau mai mică, asupra felului în care spectacolul evoluează și să, devină, astfel, co-autor este amplificată de teatrul imersiv. Pornind de la observația că, la fel ca în arta instalațiilor, spectatorul teatrului imersiv trebuie să identifice singur regulile, putem considera acest spectator ca avînd o funcție de detectiv. Această caracteristică, dar și prin faptul că este liber să își croiască propriul drum și propria experiență în cadrul spectacolului, devin o amplificare substanțială a controlului pe care spectatorul îl are asupra producției și, mai ales, a experienței sale. Mai mult decît atît, ce este important de subliniat este faptul că putem vorbi și despre o investigație spre interior, una a propriului eu, avînd în vedere faptul că majoritatea celor care își povestesc experiența legată de acest tip de spectacole vorbesc de faptul că au fost surprinși de resursele pe care le-au identificat în propriile persoane: demersul investigativ, în acest tip de spectacole, constă nu doar în a descifra situația în care spectatorul este aruncat, ci, mai ales, în a găsi resursele necesare *în el* pentru a o încarna.

Spectatorul teatrului imersiv, este, așadar, un spectator *activat*, care are *control* asupra spectacolului și asupra propriei experiențe, un *detectiv* care investighează în căutarea de informații despre spectacol și, posibil, despre sine. El este, finalmente, un *co-creator* al spectacolului la care, efectiv, ia parte, iar acestei participări îi poate fi atribuită imaginea unui exercițiu pentru antrenarea funcției sale de de co-creator al propriei lumi, prin *investigarea spre interior* pe care o practică.

În privința principiul *sine qua non* al teatrului, acela de *hic et nunc*, lucrarea notează faptul că această condiție de bază a teatrului, este, la rîndul ei amplificată, atît de teatrul tehnologic, cît, și mai puternic, ulterior, de teatrul imersiv, prin faptul că atît tehnologiile digitale cît și, mai apoi, teatrul imersiv, își manifestă cel mai puternic efectul prin prisma *experienței* pe care o oferă spectatorului.

În teatrul imersiv, spectatorul participă direct la acțiunea scenică, și, mai mult decât atât, devine el însuși personajul principal al situației teatrale. Spectatorul nu mai *asistă*, ci este cel care execută acțiunea scenică. Astfel, starea de *aici și acum* nu definește numai această acțiune scenică, ci (și mai ales), experiența participantului. Iar această stare de *prezent*, amplificată de experiența *first-hand*, creează starea de *prezență*.

Demonstrația se sprijină pe viziunea lui Allan Kaprow asupra artei, care nu reprezintă o formă de escapism, pentru că „nu promite perfecțiune într-o altă realitate”, ci își propune să arate un model pentru „a avea o existență plină de sens în această realitate”²⁰. Pentru asta, scopul lucrărilor sale este „o formă de «autocunoaștere», dar nu ca o întărire a identității de sine, ci ca «o devenire a sinelui separat într-un sine lipsit de ego. Arta ca viață, în care nimic nu e separat de nimic, este un antrenament în detașarea de sinele separat»”²¹. Această poziționare ne încurajează să susținem ideea că efectul cel mai important al experimentării unui spectacol de teatru imersiv ar putea fi acela de accesare a **stării de prezență**, a lui a fi prezent.

Mergând și mai adânc în identificarea a ce, mai precis, conferă această stare de prezență și, deci, *cum* se manifestă/materializează starea de imersie, un răspuns posibil ar consta în calitatea **corporal-senzorială a experienței, respectiv de activarea corpului spectatorilor și a întregului eșafodaj de simțuri, prin experiența directă oferită de producțiile de teatru imersiv.**

Astfel, lucrarea analizează felul în care, dacă teatrul tradițional se concentrează pe activarea a două simțuri, cel al văzului și al auzului, experiențele imersive încearcă să acționeze asupra tuturor categoriilor de simțuri, simultan. Lucrarea aduce ca argument două teorii ce discută felul în care funcționează activarea simțurilor, prin experiența corporală pe care o presupune teatrul imersiv. Pe de o parte, este vorba despre TEORIA (SIN)ESTETICII, gândită de Josephine Machon, respectiv o „estetică a sinesteziei”, pe care o vede ca fiind cel mai puternic materializată în teatrul de tip imersiv. Acesta „activează *corpul care gândește*, un aspect al corpului uman care este capabil să comunice și să interpreteze spectacolul în timp real; un intelect senzorial care există în corp și care are o logică proprie, o logică separată de, dar și, de multe ori, *intrinsecă* intelectului cerebral”²², asemenea reacțiilor instinctuale. Mai mult decât atât, Machon vorbește și despre activarea celui de-al șaselea simț,

²⁰ Apud Laura Cull, *Theatres of Immanence: Deleuze and the Ethics of Performance*, New York, Palgrave-Macmillan, 2013, p. 173.

²¹ Laura Cull, *op. cit.*, p. 173.

²² Josephine Machon, *Immersive Theatres – Intimacy and Immediacy in Contemporary Performance*, New York, Palgrave-Macmillan, 2013, p. 106.

pentru că „fuziunea dintre cunoașterea cerebrală și corporală încurajează sensibilizarea întregului corp, atrăgându-l spre intuiție, spre a înțelege ceea ce nu poate fi articulat”²³. Această conectare la „esența inefabilă”, cum o numește Deleuze, sau activare a „percepției extra-conștiente”, cum o numește Henri Bergson, ar fi urmări ale unei activări unitare a corpului și a simțurilor, dar și a combinației dintre această activare și starea de conștientizare.

În această logică intervine și cea de-a doua teorie, SESELELAME, care definește felul alternativ în care vorbitorii de Anlo-Ewe din Ghana, Africa de vest, se referă la simțuri și, în mare, la sistemul de cunoaștere, conform studiilor antropologice realizate de Kathryn Linn Geurts. Spre deosebire de cultura vestică, în care se vorbește de modelul celor cinci simțuri (văz, auz, gust, miros, pipăit), „*seselelame* este [în schimb] un simț generalizat al corpului, «care include atât simțurile externe (precum echilibrul, cel al mișcării și al orientării în spațiu) și simțurile interne, precum și alte dimensiuni ale experienței, de ordinul percepției, emoției și al intuiției»”²⁴. Studiile lui Gerts vorbesc „despre societăți și culturi în care corpul, mintea și spiritul nu au divorțat una de alta” și propune o altă perspectivă despre felul de a fi și de a percepe lumea, în viața de zi cu zi și în artă – „acceptând faptul că arta este o expresie amplificată a supranaturalului din viața de zi cu zi”²⁵.

Experiența directă a corpului, prin activarea simțurilor, pe care o considerăm esențială pentru teatrul imersiv, combinată cu starea de reflecție a spectatorului-detectiv, este ceea ce amplifică starea de prezență. Iar această *trăire în prezent*, a momentului de *aici și acum*, care deschide calea introspecției, poate fi considerat cel mai important rezultat al unei experiențe teatrale imersive și una dintre cele mai posibile explicații pentru entuziasmul pe care acestea îl generează.

Așadar, caracteristicile principale ale tehnologiilor digitale, interactivitatea, non-liniaritatea și imersia, preluate de teatrul tehnologic, materializează căutările creatorilor de teatru încă de la începutul secolului XX, acelea de a apropia spectatorul de spectacol, prin regândirea spațiului teatral. Ulterior, teatrul imersiv amplifică aceste practici, renunțând la utilizarea propriu-zisă a instrumentarului tehnologic, însă păstrând principiile acestora și ducându-le mai departe, prin efectele puternice pe care le obține prin punerea în relație directă, nemediată, a corpului spectatorului cu actul artistic, și, astfel, prin activarea unitară a simțurilor sale.

²³ *Ibidem*, p. 80.

²⁴ *Ibidem*, p. 111.

²⁵ *Ibidem*, p. 113.