

TEHNOLOGIA SECOLULUI XXI ȘI RECONFIGURAREA TEATRULUI TRADIȚIONAL¹

DOI: 10.46522/CT.2025.02.06

Ioan ARDELEAN, PhD

University of Arts Târgu Mureș, Romania

ioan.ardelean2@gmail.com

Abstract

*Twenty-First-Century Technology and the Reconfiguration of
Traditional Theatre*

This article examines the relationship between twenty-first-century technology and the transformation of traditional theatre, with particular emphasis on the balance between digital innovation and the live encounter between actors and spectators. Starting from the premise that technology has always been part of theatrical practice – from the *mēchanē* and *ekkyklēma* of ancient Greek theatre to contemporary videomapping, digital projections, amplified sound, streaming, and interactive applications – the study traces the historical continuity of technical experimentation in the performing arts. The article combines historical analysis with the author's practical perspective as an actor, director, and spectator. It investigates the conditions under which digital tools enrich theatrical language, expand the stage space, increase accessibility, and create new forms of interaction, while also considering the risks of excessive technological mediation. Particular attention is paid to the possibility that projections, screens, microphones, multimedia systems, and virtual



1. Studiul utilizează o metodologie calitativă, bazată pe analiză istorică și comparativă, completată de observații autoetnografice provenite din experiența autorului ca actor, regizor și spectator.

environments may distract the audience, weaken the actor's presence, or transform technology into an end in itself. Examples from ancient theatre, Renaissance stage machinery, nineteenth-century visual technologies, twentieth-century scenography, and contemporary multimedia performance demonstrate that technological change does not necessarily undermine theatrical tradition. Instead, it can contribute to its renewal when it is integrated into a coherent artistic vision. The article argues that technology should function as a creative partner rather than as the dominant element of the performance. The essential quality of theatre remains its liveness: the fragile, immediate, and unrepeatable exchange between performers and spectators. Therefore, the future of theatre depends on its ability to incorporate digital innovation without losing the human presence that defines the theatrical event.

Keywords:

*digital technology; theatre; liveness;
spectatorship; authenticity*

„Partenerul actorului, publicul, va urma povestea oriunde merge, pentru că rămâne captivat atât de actorul care câștigă, cât și de cel care pierde”².

In articolul de față, îmi propun să examinez dacă teatrul tradițional asimilează tehnologia sau riscă să fie dominat de aceasta. Ce se întâmplă cu teatrul atunci când filmul sau televiziunea pătrund pe scenă? Este întrebarea care m-a bântuit în timpul Festivalului Național de Teatru de la București, ediția 2024. Am vizionat multe spectacole care îmbinau filmul, televiziunea și arta teatrală. Atunci am înțeles că teatrul se află într-o negociere continuă cu tehnologia secolului XXI. O negociere care nu este doar estetică, ci și ontologică. Curiozitatea



2. Ioan Ardelean, *Trup, Vibrație și Coordonare, Voință și Concentrare* $T=2x(V+C)$, București, Editura EIKON, 2024, p. 36.

mea, deopotrivă teoretică și practică, a dat naștere următoarei întrebări: ce mai rămâne specific teatrului atunci când tehnologia digitală este utilizată excesiv sau fără justificare artistică limpede? Ca regizor folosesc resursele tehnologiei digitale; ca actor mă adaptez preciziei impuse de acestea; iar ca spectator, observ modul în care ele pot amplifica sau diminua experiența scenică. Așadar, această lucrare nu își propune să condamne tehnologia, ci să investigheze cum poate fi integrată ea în teatrul contemporan fără a compromite nucleul viu al artei scenice. Voi urmări evoluția relației dintre teatru și tehnologie de la primele forme rituale și mecanisme scenice ale Antichității până la spectacolele multimedia de astăzi.

Teatrul este mai mult decât o sumă de texte, decoruri sau efecte vizuale. Este vibrația unică a momentului, prezența vie care se naște între artist și spectator. Această energie nu poate fi stocată, repetată sau reprodusă în laborator. Ea este irepetabilă. Chiar dacă actorii joacă seară de seară, la aceeași oră și în același spectacol, vibrația și energia nu pot fi transferate de la o zi la alta. Ele diferă, pentru că teatrul creează o experiență vie, trăită *aici și acum*, într-un prezent continuu, împărtășit cu ceilalți. Experiența cinematografică sau televizuală se bazează pe alte forme de mediere și nu presupune același schimb energetic direct dintre interpret și spectator. Experiența cinematografică sau televizuală se bazează pe alte forme de mediere și nu presupune același schimb energetic direct dintre interpret și spectator. O parte importantă a publicului continuă să valorizeze prezența vie a actorului și caracterul irepetabil al reprezentației. Ca spectator, empatizez cu actorii și vreau ca ei să aibă succes, chiar și în cele mai dificile și experimentale spectacole. Încerc întotdeauna să identific un element de care să mă bucur și pe care să îl apreciez.

În mod natural, introducerea noilor metode tehnologice în teatru stimulează o dezbatere critică, iar pe practicienii teatrului îi provoacă să reconsiderăm unde se află limitele acestei forme de artă. Spectacolul de teatru este, prin natura lui, un eveniment live, *aici și acum*. Dar ce înseamnă asta într-o perioadă în care aproape orice poate fi transmis în direct la televizor sau pe internet și când înregistrările video pot fi integrate fără efort în teatru? Pe măsură ce sunt descoperite

noi modalități de valorificare a tehnologiei, devine necesară reconsiderarea caracterului specific al experienței teatrale. Este adevărat că introducerea tehnologiei în teatru aduce beneficii incontestabile: posibilitatea de a crea lumi vizuale spectaculoase, de a extinde spațiul scenic prin proiecții sau de a transforma vocea și corpul actorului prin mijloace electronice. Însă în același timp, aceste instrumente ridică riscul de a eclipsa ceea ce este fundamental: întâlnirea umană, fragilă și autentică, dintre scenă și public.

Istoriografia tradițională a teatrului occidental situează una dintre originile sale majore în practicile rituale și civice ale Greciei antice. Iar nenumărați artiști de teatru de-a lungul istoriei, dar în special cei din avangarda secolului al XX-lea, au căutat acel impuls ritualic, șamanic, *cathartic*. Dar căutarea acelui impuls original nu trebuie să semene neapărat cu teatrul lui Jerzy Grotowski, Peter Brook, Tadashi Suzuki etc. Așadar, teatrul contemporan poate continua să funcționeze ca o instituție comunitară vitală, asumându-și un rol social comparabil cu acela al teatrului grec. În acest context, noțiunea de tehnologie trebuie înțeleasă într-un sens mai larg: „*Tehnologia* provine din alăturarea celor două cuvinte grecești, *techne* și *logos*. *Techne* înseamnă artă, îndemânare, meșteșug sau modul, maniera sau mijloacele prin care se obține un lucru. Iar *logos* înseamnă cuvânt, enunțul prin care se exprimă gândul interior, o zicală sau o expresie. Așadar, literalmente, tehnologia înseamnă cuvinte sau discursuri despre modul în care se obțin lucrurile”³.

În epoca modernă și, mai ales, în contextul digitalizării, termenul „tehnologie” a dobândit sensuri noi. Astăzi, conceptul este asociat frecvent cu procedee și dispozitive sofisticate, când în realitate acesta este doar un alt termen pentru orice fel de metodă de augmentare a vieții de zi cu zi sau de susținere a activității creative. Descoperirea focului, realizarea uneltelor din piatră și metal și țesutul se numără printre cele mai vechi tehnologii ale omenirii, contribuind la



3. Ken Funk, „Technology”, în *Technology and Christian 'Values'*, actualizat la 1 septembrie 1999, disponibil la: <https://web.engr.oregonstate.edu/~funkk/Technology/technology.html> – accesat la 13 iulie 2025).

diferențierea omului de celelalte animale. Explicația este foarte simplă: tehnologia contribuie decisiv la diferențierea și dezvoltarea societăților umane. Termenul „tehnologie“ nu trebuie limitat la dispozitive digitale ori mecanisme complicate. Tot forme de tehnologie sunt și acele elemente simple, dar ingenioase, prin care activitatea cotidiană devine mai eficientă, iar proiectele pot fi transformate în realitate.

Scrisul, această tehnologie milenară care folosește un set de simboluri (litere, cifre, semne de punctuație etc.) pentru comunicare, a revoluționat teatrul fără să-i distrugă esența. Aceste simboluri ne ajută la formarea cuvintelor, propozițiilor și la crearea unui limbaj care facilitează transmiterea ideilor, gândurilor, emoțiilor etc. Dacă vom reuși să înțelegem și, în același timp, să învățăm din această lecție, atunci tehnologia va rămâne un partener al teatrului, nu un adversar. În teatru, tehnologia poate însemna atât folosirea hologramelor, luminii, sunetului, microfoanelor, *videomappingului* și proiecțiilor video, cât și elaborarea unor mecanisme scenice ori a unor metode de antrenament prin care actorul să își șlefuiască expresivitatea corporală.

Nu credem că este posibil să scriem despre lumea teatrului secolului XXI fără a scrie despre tehnologie. În teatru, fiecare costum, mască, recuzită, decor și structură teatrală necesită abilități și instrumente tehnice pentru a fi create. Ca exercițiu, să ne imaginăm un teatru lipsit de tehnologie de scenă și să privim jocul unui actor gol, în aer liber, fără recuzită, decouri sau instrumente muzicale etc. Consider că interacțiunea dintre actori și public este vitală pentru experiența teatrală. Această poziție nu presupune însă plasarea științei și tehnologiei în contradicție cu teatrul și nici excluderea altor forme de cunoaștere din câmpul artistic.

O privire asupra dezvoltării tehnologice din ultimele decenii este suficientă pentru a evidenția dependența vieții contemporane de tehnică și tehnologie. Fără televizor, internet, video, telefon etc., viața noastră ar fi semnificativ diferită și mai săracă în posibilități de comunicare. Tehnica este un element pe care-l întâlnim la tot pasul. Ne distrează, ne educă și ne emoționează, așa cum odinioară numai teatrul putea să o facă. Și din moment ce teatrul are în centrul său actorul, introducerea

de noi elemente de înaltă tehnologie ridică inevitabil întrebări cu privire la influența lor asupra teatrului așa cum l-am imaginat, învățat sau practicat până la finalul secolului al XX-lea.

Dar teatrul, ca orice alt domeniu de activitate, posedă dispozitive *low-tech* și *high-tech*, iar aceste noi mijloace de comunicare își găsesc locul în spectacole. Desigur, ceea ce ar putea fi *high-tech* pentru o generație va deveni ulterior *low-tech* pentru următoarea, pe măsură ce generațiile progresează. De exemplu, ridicarea cortinei, schimbarea decorurilor și reflectoarele care iluminează scena erau odată invenții noi, dispozitive *high-tech*, dar azi ele sunt dispozitive *low-tech*, elementare și fac parte din experiența teatrală. Cortina din față își are originea în Roma antică; schimbările rapide de decor datează din Renaștere; reflectorul a fost introdus abia în secolul al XIX-lea. Iluminatul electric al scenei, acum un element esențial de design care completează decorurile și costumele, nu a fost utilizat pe scară largă până în secolul al XX-lea. Artiști și ingineri inovatori au adus aceste noi tehnologii pe scenă, inspirați de noutatea sau potențialul lor estetic. Pentru a înțelege relația teatrului cu tehnologia contemporană, trebuie să apreciem rolul pe care tehnologia l-a jucat întotdeauna atât în îmbunătățirea, cât și în transformarea tradițiilor teatrale.

Fiecare perioadă din istoria teatrului a folosit, în mod firesc, atât tehnica, cât și tehnologia disponibilă acelor vremuri pentru a-și spori eficacitatea și pentru a realiza anumite efecte speciale care să uimească audiența. Tehnologia și artele spectacolului, cu alte cuvinte, au fost prieteni, nu dușmani, de la Grecia Antică și până în secolul XXI. Mecanismele teatrului antic – *mēchanē*, macaraua acționată manual care ridică actorii deasupra *skēnē*-i pentru a crea iluzia zborului sau a intervenției divine și *ekkyklēma*, platforma mobilă utilizată pentru aducerea în fața spectatorilor a unor personaje ori tablouri scenice – reprezintă câteva dintre realizările tehnice ale artiștilor și meșteșugarilor antici⁴. Convențiile tragediei grecești



4. „Ekkyklema“, *The Oxford Encyclopedia of Theatre and Performance*, Oxford University Press, 2003, disponibil la: <https://www.oxfordreference.com/abstract/10.1093/acref/9780199574193.001.0001/acref-9780199574193-e-1212> – accesat la 20 iulie 2025.

evitau, de regulă, reprezentarea directă a actelor de violență, prezentând mai curând consecințele acestora.

În cultura spectaculară romană, interesul pentru inginerie și monumentalitate a favorizat dezvoltarea unor mecanisme scenice și a unor evenimente de mari dimensiuni. În perioada Imperiului Roman, când Roma avea o populație extrem de numeroasă și diversă, iar spectacolele erau viscerale și exploatau gusturile mulțimii, romanii și-au folosit abilitățile ingineresti pentru a crea evenimente spectaculoase. Astfel, se organizau naumahii, simulări de bătălii navale. Tot romanii sunt cei care au inventat cortina frontală și decorurile glisante. Pentru a proteja spectatorii de ploaie și soare, romanii au creat copertine retractabile la amfiteatrele în aer liber. Și romanii au pus tehnica și tehnologia în sprijinul teatrului.

În Evul Mediu, când piesele liturgice erau jucate în biserici și catedrale, tineri îmbrăcați în costume de îngeri, cu aripi și aureole, erau ridicați cu frânghii și scripeți până la cele mai înalte grinzi pentru a reprezenta raiul lui Dumnezeu pe Pământ. Aceste piese religioase creștine foloseau mașinării și efecte speciale pentru a da viață miracolelor lui Dumnezeu.

Renașterea italiană a stimulat și mai mult știința și arta, iar Giacomo Torelli, cunoscut sub numele de *Marele Vrăjitor* pentru inovațiile sale scenice spectaculoase, a perfecționat sistemul *chariot-and-pole* pentru schimbarea decorului. Acesta permite transformarea simultană a tuturor elementelor unui decor de scenă. Perfecționat de Giacomo Torelli, mecanismul a impresionat atât pentru transformarea magică pe care o producea pe scenă, cât și pentru ingeniozitatea cu care a fost realizat. Dispozitivul nu numai că a surprins și uimit publicul de la acea vreme, dar s-a păstrat până în zilele noastre, mecanisme istorice de acest tip păstrându-se la Teatrul Palatului Drottningholm din Suedia. Se poate afirma că, deși nu mai reprezintă tehnologie de vârf, sistemul își păstrează valoarea tehnică și istorică. Să ne amintim că sistemul de car și stâlp conceput de Giacomo Torelli permitea schimbarea simultană a decorurilor prin conectarea panourilor scenice la cărucioare mobile amplasate sub scenă. Acestea erau acționate printr-un ansamblu de frânghii,

scripeți, troliuri și contragreutăți, ceea ce făcea posibilă trecerea rapidă și coordonată de la un decor la altul⁵.

În secolul al XIX-lea a crescut interesul pentru aplicarea științei în toate aspectele vieții, inclusiv în artă. Spectatorii erau fascinați de decorurile somptuoase care imitau realitatea. Iar realitatea era atât de bine redată, încât spectatorii nu erau nevoiți să depună prea mult efort pentru a înțelege ceea ce se întâmpla pe scenă. Louis-Jacques Daguerre a devenit un scenograf apreciat pentru pânzele transparente pictate, scăldate în lumină și manipulate prin ferestre cu obloane, pentru a da impresia de mișcare în timp și spațiu. El este cel care, „mergând pe urmele predecesorului său, Joseph Nicéphore Niépce, a descoperit posibilitatea de a fixa o imagine printr-o metodă lentă cu ajutorul aparatului numit *dagherotip*. Iar în ianuarie 1839 a fost anunțată inventarea fotografiei, simultan la Paris (de Louis Daguerre) și la Londra (de William Henry Fox Talbot). După multe dispute, Louis Daguerre este recunoscut ca inventatorul de drept al fotografiei”⁶.

Spectatorii îmbrățișează, mai devreme sau mai târziu, orice element nou care apare pe scenă. Schimbările rapide de decor erau elemente *high-tech* în Renaștere, dar publicul de astăzi s-a familiarizat cu acest efect și nu mai are nimic fascinant în el. Spectatorii de la începutul secolului al XX-lea, prin tranziția la electricitate, erau impresionați de efectele de lumină și culorile care inundau scena. Astăzi, chiar dacă publicul mai poate fi surprins cu anumite efecte de lumină, ele nu mai au același impact. Desigur, tehnologia secolului XXI poate distrage atenția spectatorilor de la jocul actorilor și de la text. Din perspectiva mea, elementele digitale pot avea, în linii mari, două tipuri de efecte: cele care îmbunătățesc experiența teatrală și cele care pot afecta impactul *cathartic* al experienței teatrale.

De exemplu, proiecțiile video sau *videomappingul* pot crea decoruri spectaculoase și pot conferi dinamism reprezentației,



5. „Giacomo Torelli“, secțiunea „Chariot-and-Pole System“, *Italian Renaissance Theatre*, disponibil la: <https://italianrenaissancetheatre.weebly.com/giacomo-torelli.html>, accesat la 02.06.2025 – trad. mea.

6. Ioan Ardelean, *Stanislavski și teatrul american de azi*, Iași, Editura Artes, 2016, p. 28.

dar pot distrage atenția spectatorului atunci când sunt utilizate excesiv sau fără justificare scenică. Efectele sonore digitale pot contribui la construirea unui mediu sonor verosimil. Atunci când sunt prea puternice sau folosesc tonalități artificiale, ele pot obosi publicul printr-un impact auditiv excesiv. Iluminatul digital poate contribui la intensificarea și fluidizarea experienței emoționale a spectatorului; utilizat excesiv, poate produce însă disconfort vizual. Pe același principiu al dozării adecvate trebuie evaluate hologramele, subtitrările digitale, *streamingul*, aplicațiile interactive, microfoanele, amplificarea digitală, televizoarele și computerele utilizate pe scenă. Folosite excesiv sau fără justificare artistică, acestea pot denatura mesajul creației. În formele teatrale centrate pe prezența vie, eliminarea actorului modifică radical natura evenimentului scenic. Tehnologia este benefică doar atunci când este co-creator, când sprijină actorul și mesajul artistic și nu încearcă să devină scop în sine.

Dar cine decide dacă un anumit element tehnologic îmbunătățește sau are un impact negativ asupra experienței teatrale? Regizorul, scenograful, designerul multimedia și echipa tehnică au responsabilitatea de a crea un echilibru între mijloacele tehnologice, emoție și poveste. Evaluarea finală aparține, într-o anumită măsură, spectatorului, însă receptarea diferă de la o generație la alta. Iar subiectivitatea este o dimensiune definitorie a receptării spectatorului. Pentru generația tânără, introducerea tehnologiei digitale pe scenă poate fi atrăgătoare, poate fi un limbaj în care ei se regăsesc cu ușurință. În schimb, pentru spectatorul obișnuit cu teatrul clasic, tehnologia poate fi disonantă, un limbaj agresiv, chiar o *blasfemie* sau o trădare. Subiectivitatea spectatorului este influențată de vârstă, cultură, experiențe anterioare etc. Și atunci unde este adevărul? Îl mai căutăm? Nu consider că există un răspuns universal și nici că evaluarea poate aparține exclusiv unei singure categorii de participanți. Susțin, în schimb, importanța menținerii dialogului dintre actori, spectatori și contextul istoric. Întrebarea esențială este în ce măsură poate fi păstrată vitalitatea întâlnirii dintre actor și spectator? Cât de vie putem păstra întâlnirea dintre actor și spectator? Teatrul fără spectatori devine o altă formă de expresie.

De la mecanismele de tip *deus ex machina* din teatrul antic, la ingenioasele mașinării de scenă ale barocului, de la jocurile de oglinzi și lumini din secolul al XIX-lea până la utilizarea proiecțiilor, microfoanelor și a realității virtuale în teatrul contemporan, tehnologia a fost mereu un partener al artei scenice. Ea a contribuit nu doar la spectaculozitatea vizuală sau auditivă, ci și la redefinirea limbajului teatral, la felul în care povestea este spusă și trăită împreună cu spectatorii. Computerul și internetul ne-au schimbat viața. Este imposibil să ignorăm schimbările tehnologice care continuă să ne remodeleze viața de zi cu zi și să ne influențeze modul în care experimentăm teatrul.

Spectatorii care merg acum la teatru sunt foarte diferiți de cei de acum cincizeci sau o sută de ani, nu numai din punct de vedere cultural, ci și tehnologic. Totuși, ceea ce rămâne neschimbat este dorința lor de a descoperi și de a trăi o experiență autentică împreună cu actorii. Ei doresc să simtă emoție și să aibă loc o transformare afectivă și reflexivă. La final, când totul s-a sfârșit și când spectatorul pleacă din sala de spectacol, el vrea să fie cufundat în gânduri. Da, spectatorul vrea să fie surprins, fermecat, emoționat și pe urmă readus în lumea cotidiană puțin mai transformat. Considerăm că spectatorul poate recepta pozitiv atât intensitatea spectaculoasă, cât și momentele de tăcere scenică. Iar spectatorul dorește să simtă același ritm cu actorul, să respire împreună, pentru că știe din toată ființa lui că din tăcerea lor se naște următoarea „explozie” care „aprinde” scena.

Regizorul secolului XXI are la îndemână o gamă largă de programe moderne pe calculator, programe care-i pot simplifica munca. Dezvoltarea acestui tip de teatru modern include, prin urmare, încorporarea tehnologiei digitale, care oferă ajutor în testarea limitelor realității. Așa este în teatrul modern, care depinde în mare măsură, dar nu în totalitate, de lumini și efecte speciale pentru a favoriza starea cathartică a spectatorilor. Vocea umană nemediată are adesea dificultăți în a ne atrage atenția în comparație cu sunetele amplificate, dar poate exprima o legătură directă cu inima, mintea, sufletul și spiritul, care se poate pierde atunci când este digitalizată. Oricine a auzit cântăreți de operă într-o sală de mari dimensiuni, fără microfoane, știe că experiența unei

voci neamplificate poate avea o forță emoțională particulară. O legendă spune că Sofocle a renunțat să-și interpreteze propriile opere deoarece nu avea o voce puternică. Totuși, astăzi rezolvăm aceste probleme prin utilizarea microfoanelor. Spectacolele lui Thomas Ostermeier au deschis dezbaterile cu spectatorii, „când actorul David Ruland, în rolul Aslaksen, a interpellat direct publicul cu aerul unui prezentator de talk-show de televiziune contemporan, iar microfoanele au fost distribuite prin sală celor care doreau să facă declarații despre sloganurile radicale ale lui Stackmann”⁴⁷.

Microfonul este un element tehnologic foarte controversat în lumea teatrului. El este adorat de unii creatori de teatru, dar detestat de alții. Utilizat în industria filmului, microfonul îndeplinește o funcție diferită. El are capacitatea de a capta cele mai mici inflexiuni ale vorbirii, iar dacă surprinde și sunete neclare suprapuse peste vocea actorului în timpul filmărilor, nu este nicio problemă. Totul poate fi reînregistrat în post-producție. În teatru o asemenea corecție nu este posibilă în timp real. O greșală produsă în timpul reprezentației nu mai poate fi eliminată și devine o parte a evenimentului *live*. Este de dorit ca utilizarea microfoanelor să nu conducă la abandonarea antrenamentului vocal. Din experiența mea pedagogică, am observat uneori tendința unor actori tineri de a acorda mai puțină atenție proiecției vocale atunci când lucrează constant cu amplificare.

În consecință, în contextul dezvoltării artei și tehnologiei, influența culturii digitale asupra dramei și introducerea tehnicilor tradiționale într-o eră a schimbărilor tehnologice sunt deosebit de relevante. Tehnologia digitală a depășit granițele geografice și a schimbat modul în care oamenii din întreaga lume urmăresc și experimentează piesele de teatru. A deschis noi formate, noi căi de acces și noi experiențe pentru toți utilizatorii. Teatrul era cu totul altfel înainte de tehnologizare, dar astăzi tehnologia și elementele digitale fac parte integrantă dintr-o reprezentație modernă pe scenă.



7. Maria M. Delgado, Dan Rebellato, *Contemporary European Theatre Directors*, London / New York, Routledge Taylor&Francis Group, 2020, p. 454 – trad. mea.

Modernizarea a schimbat și revoluționat scena. Prin înregistrarea și distribuirea spectacolelor pe internet, ușa către lumea teatrului s-a deschis larg pentru un public global. În perioada pandemiei de COVID-19, mai ales între 2020 și 2022, artiștii au fost nevoiți să facă ceva pentru a ajunge în casele oamenilor. Transmiterea în direct a spectacolelor a familiarizat o parte a publicului cu acest tip de acces la spectacol, iar oamenii de pretutindeni au reușit să vizioneze spectacole celebre, fără a fi prezenți în sala de spectacol. Deși nu trăiești aceeași experiență, această accesibilitate are o valoare particulară pentru cei care au mobilitate redusă sau alte dificultăți care limitează accesul fizic la sala de spectacol. Așadar, tehnologia digitală a democratizat accesul la teatru, extinzându-i influența și impactul la nivel mondial.

Cel puțin teatrele care integrează constant tehnologia digitală în producțiile lor nu regretă nimic. Este și cazul *Teatrului Nowy* din Varșovia, devenit celebru datorită lui Krzysztof Warlikowski, prin explorarea unor noi vocabularuri teatrale și „introducerea camerei de filmat în direct, care amintește de utilizarea mijloacelor media în *Hamlet*-ul lui Thomas Ostermeier (2008) și în *Tragediile romane* ale lui Ivo van Hove (2006-2007)”⁸. Alte exemple sunt: *Teatrul Schaubühne* din Berlin, condus de Thomas Ostermeier, *The Wooster Group* din New York sub conducerea lui Elizabeth LeCompte sau teatrul multimedia din Praga, *Lanterna magică* (*Laterna magika*), devenit celebru în întreaga lume pentru spectacolele sale realizate de scenograful ceh Josef Svoboda. În spectacolele *The Wooster Group* din New York, filmul, videoclipul și coloana sonoră multicanal se juxtapun cu dansul, mișcarea și dialogul pentru a reinterpretă atât piesele contemporane, cât și pe cele clasice. În *Brace Up!*, bazat pe piesa *Trei surori* de A. P. Cehov, artiștii care nu sunt pe scenă apar pe monitoare video alături de acțiunea live de pe scenă. Actorii vorbesc alternativ pe scenă sau la microfoane amplasate vizibil în spatele zonei de joc. Interacțiunea dintre televiziune și acțiunea live transformă situația dificilă a celor trei surori într-un *reality show* televizat.



8. *Ibidem*, p. 373 – trad. mea.

La *Lanternă magică* (*Laterna magika*), Josef Svoboda a redefinit scenografia în secolul al XX-lea⁹. De-a lungul unei cariere desfășurate în perioade sociopolitice turbulente, spațiile sale teatrale vizionare au reflectat schimbarea și speranța pentru viitor de care publicul său avea nevoie în propriile vieți. Svoboda a introdus decoruri cinetice, iluminare expresivă și proiecții de diapozitive, filme și videoclipuri într-o estetică generală în care noile tehnologii susțineau acțiunea dramatică. A preferat titlul de *scenograf* în locul celui de *designer*, deoarece cel din urmă nu exprima cu adevărat atât de multe aspecte ale muncii sale. Pentru creatorul ceh, *designul* sugera imagini scenice frumoase concepute în schițe bidimensionale sau decorațiuni superficiale, în timp ce *scenografia* se aplica conceptualizării spațiului în trei dimensiuni. Umplerea scenei cu vapori sau traversarea spațiului scenic cu fascicule puternice de lumină era scenografie. Svoboda a folosit cele mai moderne materiale și tehnici, dar foarte important de menționat este faptul că el le-a considerat doar instrumente. El a fost un artist conștient de faptul că temele pe care le aborda trebuiau să reflecte situația din societatea în care trăia. Alături de Svoboda, trebuie să înțelegem că era noastră digitală joacă un rol important în viața teatrului, influențându-i evoluția.

Fiecare artă dispune de propriile mijloace de modelare și reprezentare. Literatura recurge la alegorie și metaforă, muzica la ritm, tempo și tonalitate, iar pictura la linie, culoare, valori tonale și perspectivă. Revoluția informațională de la începutul acestui secol a adus schimbări majore atât în viața cotidiană, cât și în artă. Noile tehnologii au schimbat și scena, nu doar lumea din jurul nostru. Din această schimbare s-a născut *arta digitală*, un limbaj nou, care intră cu pași repezi în fiecare cultură. Ca actor, resimt direct aceste transformări în practica actricească. Decorurile nu mai sunt doar



9. Josef Svoboda, „Laterna Magika“, traducere de Kelly Morris, în *Tulane Drama Review*, vol. 11, nr. 1, toamna 1966, pp. 141-149, DOI: 10.2307/1125277, disponibil la: <https://www.cambridge.org/core/journals/tulane-drama-review/article/abs/laterna-magika/9E4F534BACADD11ADCD6FC0C78B62285>, accesat la 09.08.2025.

vopsite pe panouri, ci se nasc prin proiecții video și *mapping* 3D. Luminile nu mai sunt simple reflectoare, ci devin parteneri de joc, sculptându-și mișcarea, respirând odată cu mine. În aceste momente înțeleg că teatrul tradițional se rescrie sub ochii noștri. Scenografii și regizorii au acum instrumente prin care pot crea imagini dinamice, universuri care se mișcă și se transformă în timp real. Uneori mă simt sprijinit de ele, alteori provocat, pentru că trebuie să păstrez atenția publicului chiar și atunci când în jurul meu se derulează un spectacol vizual copleșitor. Arta digitală are un impact atât de mare și în teatrul românesc, încât a devenit punctul central al premiilor câștigate atât la nivel național, cât și internațional. Începând cu ediția din 2024, Gala Premiilor UNITER a inclus premii distincte pentru muzică originală și sound design, video design și lighting design¹⁰.

Trebuie observat însă că în alte tradiții teatrale, precum opera chineză, *Nō*, *kabuki* sau *kathakali*, teatrul s-a construit secole întregi aproape fără decoruri. În aceste tradiții asiatice, corpul și vocea actorului constituie instrumente tehnice și expresive fundamentale. Aceasta nu înseamnă că artiștii acestor tradiții nu folosesc elementele tehnologice ale secolului XXI în spectacolele lor, dar teatrul *Nō*, *kabuki* și alte forme tradiționale nu și-au abandonat convențiile fundamentale. Aceste forme au continuat să atragă publicul prin rafinamentul convențiilor actricești și muzicale, energia actorului însemnând unul dintre elementele forte ale expresiei scenice.

Astăzi, tehnologia digitală oferă poveștilor noastre forme și platforme distincte, favorizând dezvoltarea unor forme narative noi. Ea oferă atât actorului, cât și spectatorului posibilități noi de a interacționa. Dar, ca actor, îmi dau seama că în spatele tuturor ecranelor, luminilor și efectelor, atenția publicului continuă să se îndrepte, în primul rând, către prezența actorului. Teatrul presupune întâlnirea vie dintre oameni. Și poate tocmai aici e provocarea constă în integrarea inovației fără abandonarea tradițiilor fundamentale ale



10. UNITER, „Agenda UNITER în anul 2024“, 2024, disponibil la: <https://galahop.uniter.ro/agenda-uniter-in-anul-2024/> – accesat la 15.08.2025.

teatrului. Deoarece tehnologia se află într-o continuă evoluție, nu are cum să nu apară noi probleme care să oblige teatrul să-și reexamineze raportul cu propriile tradiții. De exemplu: cum pot fi integrate elementele tehnice cu expresiile artistice autentice? Cum poate fi păstrat echilibrul între tehnologie și expresia artistică autentică? Unul dintre răspunsuri ar putea fi următorul: tehnologia trebuie să fie un partener de creație, nu vedeta spectacolului. Viitorul teatrului va depinde de capacitatea creatorilor de a păstra prezența scenică într-o lume dominată de tehnologie.

În zilele noastre, regizorul poate folosi aplicații mobile sau alte instrumente digitale pentru a oferi publicului o experiență mai captivantă. Tehnologia digitală poate transforma modul de participare al spectatorilor, iar utilizarea aplicațiilor mobile în spectacole este doar un exemplu. Prin aceste aplicații, publicul poate fi implicat atât colectiv, cât și individual. De exemplu, poate fi invitat să voteze la un anumit moment într-un spectacol asupra direcției pe care ar trebui să o ia acțiunea, poate vota distribuția din acea seară, așa cum s-a întâmplat în diverse spectacole prezentate pe scenele teatrelor din România. Sau poate fi invitat să decidă anumite lucruri care să influențeze cursul narațiunii. Adăugarea acestui element de interactivitate experienței spectacolului nu doar că îl face mai viu și mai interesant, ci contribuie și la implicarea și interesul publicului.

Pe lângă influențarea direcției acțiunii, aplicațiile mobile pot oferi publicului alte funcții benefice: acces la materiale suplimentare (inclusiv interviuri cu actorii și detalii despre culise), chestionare privind părerea lor despre piesă etc. Mai mult, în spectacolele de divertisment care implică tehnologie digitală, pot apărea numeroase oportunități de colaborare creativă. Creatorii pot experimenta cu diverse forme de interactivitate. De asemenea, pot găsi noi modalități de a integra tehnologia digitală în experiența spectacolului, de a scoate anumite componente din izolare și de a le valorifica funcția expresivă. Când noile tehnologii își fac apariția în teatru, nu întotdeauna ele sunt ușor de manevrat. Artiștii și tehnicienii le testează în repetiții și spectacole, le descoperă posibilitățile și le folosesc pe scenă după un lung șir de încercări și erori. În

timp, pe măsură ce își dovedesc valoarea, teatrul le adoptă ca practică generală. Odată ce tehnologia este stăpânită, personalul tehnic se adaptează și continuă să descopere modalități noi de a exploata întregul potențial teatral al tehnologiei. Însă problema centrală nu este dacă noile tehnologii sunt, în sine, distructive, ci modul în care pot fi folosite creativ. Provocarea pentru creatorii de teatru ai secolului XXI este să găsească un echilibru prin care utilizarea tehnologiei să deschidă noi căi către public, dar fără a pierde centrul viu al teatrului: întâlnirea directă dintre scenă și sală.

Mulți artiști consideră că unicitatea reprezentației îi conferă teatrului o valoare artistică aparte, tocmai prin imposibilitatea repetării sale identice. Alții subliniază însă caracterul repetitiv al existenței cotidiene, în care gesturile, ritualurile și comportamentele provin din experiențe anterioare și devin treptat o a doua natură. Analogia dintre viață și teatru evidențiază caracterul repetitiv și performativ al comportamentelor cotidiene. Aspecte ale teatrului tradițional, cum ar fi interacțiunea umană față în față, energia și ambianța unei săli de teatru, nu pot fi reproduse prin mijloace tehnologice sau în mediul online. În acest sens, teatrul viitorului nu ar trebui să devină o copie a cinematografului sau o simplă platformă digitală, ci un spațiu de întâlnire în care metodele tradiționale și tehnologia colaborează pentru a crea acea conexiune vie dintre actori și public.

Bibliografie

- ARDELEAN, Ioan, *Stanislavski și teatrul american de azi*, Iași, Editura Artes, 2016.
- ARDELEAN, Ioan, *Trup, vibrație și coordonare. Voință și concentrare. $T = 2 \times (V + C)$* , București, Editura Eikon, 2024.
- DELGADO, Maria M.; REBELLATO, Dan, *Contemporary European Theatre Directors*, London–New York, Routledge, 2020.
- „EKKYKLEMA“, în *The Oxford Encyclopedia of Theatre and Performance*, Oxford University Press, 2003, disponibil la: <https://www.oxfordreference.com/abstract/10.1093/acref/9780199574193.001.0001/acref-9780199574193-e-1212>.
- FUNK, Ken, „Technology“, în *Technology and Christian ‘Values’*, actualizat la 1 septembrie 1999, disponibil la: <https://web.engr.oregonstate.edu/~funkk/Technology/technology.html>.

-
- „GIACOMO TORELLI“, secțiunea „Chariot-and-Pole System“, în *Italian Renaissance Theatre*, disponibil la: <https://italianrenaissancetheatre.weebly.com/giacomo-torelli.html>.
- SVOBODA, Josef, „Laterna Magika“, traducere de Kelly Morris, în *Tulane Drama Review*, vol. 11, nr. 1, toamna 1966, pp. 141-149, DOI: 10.2307/1125277, disponibil la: <https://www.cambridge.org/core/journals/tulane-drama-review/article/abs/laterna-magika/9E4F534BACADD11ADCD6FC0C78B62285>.
- UNITER, „Agenda UNITER în anul 2024“, 2024, disponibil la: <https://galahop.uniter.ro/agenda-uniter-in-anul-2024/>.