



Universitatea Națională de Artă Teatrală și Cinematografică I.L.Caragiale
București, Strada Matei Voievod, nr 75-77, sectorul 2, cod poștal 021452,
România, telefon: 021 252 7457, mail: rector@unatc.ro, www.unatc.ro

TEZĂ DE ABILITARE

TRADIȚIE ȘI INOVAȚIE ÎN TEATRUL DE ANIMAȚIE

REZUMAT

Candidat: conf. univ. dr. Daniel STANCIU

-2022-

REZUMATUL TEZEI

TRADIȚIE ȘI INOVAȚIE ÎN TEATRUL DE ANIMAȚIE

Candidat: Conf. univ. dr. Daniel Stanciu –UNATC „I.L. Caragiale”, București

Două sunt temele de cercetare abordate până în prezent de către mine, și se referă la rădăcinile tradiționale ale teatrului de animație și la formele actuale ale teatrului de gen. Ambele teme sunt deosebit de importante pentru formarea noilor generații de artiști din domeniul teatrului de animație și au o strânsă legătură între ele. Această legătură constă pe de o parte în trăsăturile caracteristice ale genului, care se păstrează și în formele actuale ale spectacolelor. În primul rând, teatrul de animație este o artă care creează o reprezentare fundamental comică a lumii. Chiar în situația în care subiectele textelor reprezentate cu păpuși sau marionete sunt dramatice, modul specific al ei de reprezentare conduce inevitabil către genul comic, fie spre satiră, critică socială sau parodie. Acest fenomen poate fi urmărit pe parcursul istoriei genului, iar cercetarea mea a avut ca scop studierea acestei trăsături specifice. Putem observa că umorul s-a manifestat chiar și în contextul în care repertoriul acestui tip de teatru a abordat, de pildă, mitologia indiană. Alături de personajele eroice, cum ar fi Rama sau prințesa Sita, în tradițiile de teatru de animație din India, Jawa, Bali, Indonezia, un rol foarte important îl au personajele clownești. Acest lucru poate fi observat și în tradiția teatrului religios de păpuși european, unde miturilor biblice li se adaugă personaje comice inspirate din actualitate.

Teatrul de animație este una dintre cele mai vechi forme de teatru, iar teatrul tradițional, parte componentă a teatrului de animație din România, a fost definit, printre alții, de B.P. Hașdeu, în felul următor: “jocul popular al păpușilor reprezintă forma primordială a teatrului românesc”. Primele piese de teatru cult din țara noastră (scrise la începutul secolului al 19-lea de către Costache Conachi și Iordache Golescu) au fost jucate de către trupe profesionale de artiști păpușari. Dar, la acea dată, teatrul de păpuși exista deja de câteva sute de ani în diverse forme și tradiții, bucurându-se de o mare popularitate în rândul publicului adult. Tradițiile orale ale textelor teatrului de păpuși s-au păstrat până în zilele noastre, în forma teatrului popular de gen. Una dintre sarcinile importante ale creatorilor din domeniul nostru este cunoașterea și perpetuarea acestor tradiții naționale: Mărioara și Vasilache, Vicleiul, Cimpoierul, Moș Begu etc.

Trebuie însă subliniat faptul că aceste tradiții au rezultat din influențe diverse. Teatrul de păpuși european și eroul său popular (numit la noi Vasilache, similar cu Punch, Pulcinella, Polichinelle, Kasperle, Petrușka) au pătruns în țara noastră pe mai multe căi. Din vestul și centrul Europei, prin sașii din Transilvania și prin reprezentațiile unor păpușari ambulanti din Germania, Cehia sau Italia. În aceste tradiții sunt foarte asemănătoare numeroase elemente: asemănarea fizică a personajelor (Vasilache și ceilalți au toți nasul mare și coroiat și o dublă cocoașă, în față și în spate), stilul de joc, formulele de gag, mișcărilor păpușilor, utilizarea aparatului de deformare a vocii (numit pivetta, swazzle, pratique), melodia frazei, variațiile de

ritm. Denumirea inițială a personajului central (Paița) – atestă posibila proveniență italiană a acestei tradiții și denumirea comperului – numit la noi “șpreh” poate atesta faptul că păpușarii străini, de la care au învățat această formă de teatru cei români, proveneau dintr-o țară în care se vorbea limba germană (Austria, Cehia sau o altă țară din imperiul austro-ungar). Pe de altă parte, în țările române a pătruns și tradiția teatrului de umbre turc, karagöz. Așadar, teatrul de păpuși tradițional românesc este o sinteză ce reunește stiluri și modalități diverse, într-o sinteză marcată de specificul național.

O altă trăsătură specifică a teatrului de animație este aceea că, spre deosebire de teatrul dramatic sau de filmul cu actori, toate elementele componente din spectacol sunt create de către om, sunt reprezentări plastice care presupun o tratare plastică unitară. Din acest punct de vedere, teatrul de animație a fost privit de către o serie de creatori (cum ar fi Gordon Craig, Tadeus Kantor, Oscar Schlemmer, Peter Schumann etc.) ca o formă de spectacol ideală, în care prezența fizică a actorului este înlocuită de o reprezentare plastică ideală. Doar marioneta sau masca doar puteau să exprime sublimul personajului pe scenă. După Craig, marioneta "...este o descendentă a chipurilor de piatră din vechile temple, ea este imaginea degenerată a unui zeu..."¹

Pe de altă parte, Craig vedea în mască sau păpușă posibilitatea de a exprima plastic caracterul și starea de spirit a personajului: “Masca este singurul intermediar prin care vom putea reda fidel expresia sufletului prin aceea a trăsăturilor” (op. cit., idem). Acest lucru a fost făcut de altfel de Ion Sava, în montarea sa cu *Macbeth* la Teatrul Național din București, în 1946, în care personajele purtau măști cu diferite expresii pe parcursul spectacolului.

Mobilitatea expresiei faciale a chipului uman este un dezavantaj, după Craig, care spunea că "Marea artă întotdeauna transmite senzația transcenderii realității": "...am ajuns la concluzia că e mai bine ca pe fața omului – în caz că aceasta nu e cu totul plată, ștearsă - să poată apărea doar șase expresii, în loc de șase sute. De exemplu: judecându-l pe acuzat, judecătorul are de ales între două expresii, bine cumpănite una în raport cu cealaltă. El are două măști și prin fiecare transmite o comunicare esențială, în care se reflectă speranțele și temerile vizând judecătorul, dar și Dreptatea și Nedreptatea..."²

Această caracteristică a teatrului de animație este prezentă și în formele actuale de teatru de gen.

A doua mea temă de cercetare este legată de utilizarea tehnologiilor digitale în spectacolul actual de animație, iar finalitatea ei este realizarea unor programe de studiu care să contribuie la formarea noilor generații de artiști ai genului, prin adăugarea unor cunoștințe și prin formarea unor abilități cerute de contextul actual al evoluției artelor.

O serie de creatori din teatrul contemporan de animație folosesc la ora actuală tehnologiile digitale în spectacolele lor. În cadrul lucrării mele prezint activitatea unor artiști străini, care s-au impus pe plan internațional: Giacomo Verde, William Kentridge, compania *Gioco Vita* etc., precum și mijloacele folosite de ei și limbajul scenic original. De asemenea, prezint și activitatea regizorului Cristian Pepino, care, alături de scenografa Cristina Pepino, a realizat un mare număr de spectacole în care mijloacele tradiționale ale teatrului de animație se îmbină cu proiecțiile video.

¹ Edward Gordon Craig, *Actorul și Supramarioneta*, 1907, p. 153

² Edward Gordon Craig, *A Note on Masks*, în revista *The Mask*, vol. I, 1908, p. 415

Realizarea cursului *Teatrul de umbre și noile tehnologii*

Cursul urmează să se desfășoare pe durata a două semestre, constând în 28 de prelegeri teoretice și 56 de ore de practică și are ca scop familiarizarea studenților cu sistemele tradiționale de realizare a imaginilor, cu cele pe care ni le pune la dispoziție tehnologia digitală, și cu posibilitatea de a le combina. Astfel, studenții vor avea ocazia să cunoască tehnicile teatrului jawanez de umbre, ale celui chinez, indian, turc, tradițiile europene și tendințele contemporane. Cunoștințele predate vor fi completate prin vizionarea unor materiale documentare video și prin recomandările bibliografice.

Temele prelegerilor vor fi: tradiția jawaneză, tradiția chineză, tradiția indiană, tradiția turcească (Karagöz), prezentate atât prin sistemele de construcție specifice lor, cât și prin repertoriul specific și contextul cultural în care s-au dezvoltat. În următoarele prelegeri vor fi abordate formele de teatru de umbre din Europa din secolul al 19-lea (Séraphin, Chat Noir, Lenercier de Neuville). O prelegere va fi dedicată creației lui Lotte Reiniger, care a realizat fuziunea dintre teatrul de umbre și cinematografie. Alte prelegeri vor fi dedicate videoproiecției în teatrul contemporan. Prelegeri speciale vor avea ca temă creațiile majore și tehnologiile abordate de către cei mai importanți artiști ai genului: Richard Bradshaw, Gioco Vita, Giacomo Verde (teleraconto), William Kentridge.

Totodată, în cadrul orelor de practică, studenții vor avea posibilitatea să realizeze atât exerciții pe teme date, cât și proiecte personale, sub îndrumarea profesorului. Orele de practică vor fi dedicate realizării practice a personajelor, prin colaborarea cu scenografi, și construirea sistemelor de animație. O atenție deosebită trebuie să fie acordată caracterizării personajelor prin mijloace plastice.

Alegerea subiectului și realizarea scenariului ar fi de dorit să se facă prin colaborarea cu studenții de la scenaristică/ și/ sau teatrologie. Repetițiile trebuie să aibă ca scop familiarizarea cu tehnicile de mânăuie specifice teatrului de umbre, caracterizarea expresivă prin mânăuie și prin interpretarea vocală a personajelor. Studenții vor avea ocazia să cunoască utilizarea efectelor de proiecție (trecerea dintr-un plan în altul, prim-planul, scenele dinamice, mânăuie în cadrul decorului mobil, deformările anamorfotice etc.).

Totodată, cursul are ca scop stimularea creativității studenților, oferindu-le posibilitatea de a experimenta diversele forme de teatru de umbre și de imagine virtuală. Experimentarea combinațiilor de imagini virtuale cu imaginile analoge, care este o caracteristică a teatrului contemporan de animație, va oferi o bază pentru creațiile viitoare ale noilor generații de artiști de gen.

Teza de față prezintă în încheiere o sinteză a experiențelor mele personale legate de utilizarea noilor tehnologii în spectacolele de animație.