

Ion CAZABAN

75 de ani

Ion Popescu-Udriște

Scenograful Ion Popescu-Udriște s-a născut la 12 iulie 1929, în comuna Vlădila (Olt). A urmat studiile de specialitate la Institutul de Arte Plastice „N. Grigorescu” din București, sub îndrumarea profesorilor W. Siegfried și Toni Gheorghiu. Anul de absolvire, 1956, este și anul debutului său la Teatrul din Bacău, unde realizează scenografia piesei *Cei care caută fericirea* de dramaturgul bulgar Orlin Vasiliev. În aproape cinci decenii de activitate, Ion Popescu-Udriște a colaborat la un număr considerabil de montări pe scenele din București, Botoșani, Constanța, Craiova, Galați, Oradea, Piatra Neamț, Pitești. Numele său devine cunoscut la Teatrul Național din Craiova, prin decorurile concepute pentru regizorii: Dinu Cernescu – *Gâlceville din Chioggia* de Carlo Goldoni, 1958 și *Bravul soldat Șvejk*, după J. Hašek, 1959; Vlad Mugur – *Pygmalion* de G.B. Shaw, 1959. Venit în Capitală, va lucra împreună cu regizorul David Esrig câteva spectacole memorabile din repertoriul Teatrului de Comedie: *Umbra* de E. Svart, 1963; *Troilus și Cresida* de Shakespeare, 1965; *Capul de rățoi* de G. Ciprian, 1966. Dar și la „Bulandra”: *Nepotul lui Rameau* de Diderot, 1968; la Constanța: *Vilegiatura* de Goldoni, 1969; la Naționalul bucureștean: *Trei gemeni venețieni* de Collalto, 1973; peste hotare, la Haifa (Israel): *O scrisoare pierdută* de I.L. Caragiale, 1969. Este scenograful unora dintre principalii noștri regizori, deja afirmați, ca Radu Penciulescu, Lucian Giurchescu (*Mutter Courage* de Brecht, 1972; *Trei surori* de Cehov, 1975; *Plicul* de L. Rebreanu, 1976; *Cercul de cretă caucazian*, 1977; *Livada de vișini* de Cehov, 1979), Sanda Manu (*Vizita bătrânei doamne* de Dürrenmatt, 1964; *Crimă și pedeapsă*, după Dostoievski, 1970; *Romulus cel Mare* de Dürrenmatt, 1977), George Teodorescu (*Săptămâna patimilor* de Paul Anghel, 1971) sau în plină afirmare, ca Andrei Șerban (*Arden din Feversham*, 1966), Florin Fătuțescu (*Există nervi* de Marin Sorescu, 1981), Alexandru Colpacci (*Arma secretă a lui Arhimede* de Dumitru Solomon, prima versiune, 1981), Grigore Gonta (a doua versiune a aceleiași piese; *Avea două pistoale cu ochi albi și negri* de Dario Fo, 1985; *Contrabasul* de P. Süskind, 1987; *Regele Ioan* de Shakespeare, 1988), Alexandru Dabija (*Doi tineri din Verona* de Shakespeare, 1983). Experiența și concepția sa teatrală le va transmite, ca profesor, mai multor promoții de studenți la Institutul de Arte Plastice.

Scenografia lui Ion Popescu-Udriște este una continuu activă în elaborarea imaginilor spectacolului, considerate proces dialectic revelator, al cărui element nodal, efervescent, va fi mereu actorul. Decorul trebuie evaluat în relație cu exigențele modalității de joc. Preconizate de Esrig, acțiunile-semne își aflau spațiul adecvat și reperele vizuale necesare. Propunerile scenografului susțin, de obicei, expresivitatea pregnantă și vitalitatea interpretării. Nu o dată, Ion Popescu-Udriște a arătat un interes aparte pentru cinetica decorului și mișcarea sa proteică. Un sistem de oglinzi articulate, din când în când mișcătoare, vor multiplica la infinit imaginea unui moment scenic de o excepțională densitate – dilatarea spațiului coincide tulburător cu aceea, convențională, a timpului în spectacol (*Nepotul lui Rameau*). Scenograful poate sublinia, în comic sau în tragic, comportamentul personajelor, raportat la o realitate înconjurătoare sau la visurile și veleitățile lor. Printr-o utilizare diferențiată a planurilor scenei și adoptarea unui joc de umbre pe un ecran mobil, reprezentarea se polarizează semnificativ între aproape și departe, tangibil și intangibil, delimitându-se adevărul de iluzie (*Vilegiatura*). Glisarea unor elemente figurative – provenite din miniaturi medievale – indică locurile de joc și totodată stabilește o anumită corespondență între „mașinăria” scenografică și mașinațiile venale ale intrigii (*Troilus și Cresida*). Câteva mici platforme cu personaje în acțiune, alunecând cu viteze diferite, după conținutul tablourilor dramatice, pot accentua aspectul ludic al montării (*Plicul*).

Elementele mobile se integrau acțiunii, se supuneau sau se impuneau ei, erau convergente într-o imagine scenică, uneori metaforică sau hiperbolică. Soluția de decor – valorificând convenția teatrală – participă la dezvoltarea jocului actoricesc, la clarificarea unor aluzii, analogii, conotații.