

ТЕАТЪРЪТ В ДИГИТАЛНАТА ЕПОХА

АЛБЕНА ТАГАРЕВА

В съвременния динамичен свят театърът е провокиран все по-бързо да реагира на случващото се в обществото не само с темите, които избира, но и с формата и езика, чрез които ги представя. Ако се обърнем назад и погледнем развитието на сценичното изкуство, можем да открием няколко важни стъпки, способствали за развитието на театралното пространство и специално на сценографията. Театралната сцена своевременно „приобщава“ и припознава изобретенията на съответната епоха като средства за развитие на собствения си език.

В следващите страници ще споменем накратко някои от значимите за сценографията промени, които имат пряко отношение към развитието ѝ и повлияват на съвременната практика. Такова е например изобретяването на електрическата крушка, внедряването на електрическото осветление на театралната сцена, а впоследствие и утвърждаването на т. нар. „горно осветление“ от Адолф Апия. Насоченото осветление, проектиращо сенки върху изградената архитектура, дава възможност за постигане на фрагментарност, създаване на светли и тъмни петна и силен контраст. Въпреки че поставя само няколко спектакъла, идеите на Апия за осветлението повлияват не само върху развитието на сценографията, но и върху цялостното развитие на театралното изкуство.

Преди това обаче обществените и икономическите промени, които настъпват в европейските общества с подема на индустриалната революция, оказват сериозно практическо влияние на сцената. Дени Бабле посочва една съществена промяна, която се случва не само в театъра, но и в обществения живот в края на 19. в., и която, наред с Вагнеровата идея за тотално изкуство, силно повлиява театралните концепции на едни от най-значимите реформатори на сцената, а именно Адолф Апия и Гордън Крейг. Това е сценичното осветление, което се използва като основен елемент за подчертаване на формата и постигане на динамична сценична среда. То е възможно благодарение на все по-широкото прилагане на електричеството и изобщо на електрифицирането на театралните сгради. Бабле посочва, че „през 1887 г. повече от 50 театъра в Европа вече прилагат електрическото осветление на своите сцени. Използването



„Латерна Магика“ – реж. А. Радок, сцен. Й. Свобода, 1958

му обаче подчертавало слабостите на традиционната декорация, като прави видими грубо боядисаните плоскости и показва невъзможността да се създаде хармония между триизмерното пространство и актьорската фигура, движеща се между плоските рисувани канали¹. Традиционната декорация в края на 19. в. е формирана от отмиращата неокласицистична и романтическа естетика на сцената. Характерни за нея са композициите от плоски рисувани кулиси, които ограничават мизансцена по ширината на сцената. На големите европейски сцени тази технология е достигнала размерите на индустрия, в която са ангажирани не само художници и скулптори, но също инженери и много технически лица, работещи за реализирането на красиви сценични картини.

Друг важен момент за сценографията и театъра е появата на киното и развитието му в изкуство. Влиянието на киното върху театралната естетика е обект на редица изследвания. В своята книга „Филмовата проекция в театралния спектакъл 1909–1969“ Светослав Кокалов анализира значението на киното за развитието на спектакъла и по-специално за

¹ Bablet, Denis. The revolutions in stage design of the XX century. Leon Amiel, Paris – New York, 1977, 40.

сценографията, като подробно разглежда практиките на едни от най-значимите фигури в театралната история в посочения период. Кокалов обобщава: „Обновяващата енергия, която киното инжектира в театъра, дава най-различни резултати, (...) няма да е пресилено, ако кажем, че днешният театър е такъв, какъвто го познаваме, благодарение на киното. Индиректно киното провокира, повлия, промени и тласна театъра към експерименти в различни посоки, понякога взаимно отричащи се“². Любопитно е да се отбележи, че прожекционната технология, по примера на електрифицирането на театрите, изключително бързо (само за две десетилетия) се разпространява из големите театрални институции в Европа: „След първите включвания на киното на Мелиес в кабаретни спектакли тази практика се разпространява бързо в Европа. Големите музикални театри купуват прожекционна техника. В Германия след Първата световна война броят на оборудваните сцени е вече 15“³.

Прожекцията дава възможност постановката да се разгърне в един по-широк план, като предложи на зрителя друг поглед към театралната сцена. Едни от най-влиятелните реформатори в театъра експериментират с използването на киноизображението в спектакъла. В началото на 20. в. Всеволод Мейерхолд, Ервин Пискатор, Бертолт Брехт, Сергей Айзенщайн заедно с художниците, с които работят в своите продукции, започват да използват постиженията на киното, за да разгърнат езика на постановките си, да го обогатят и най-вече за да превърнат театъра в тотално изразно средство – средство за пропаганда на идеи.

От друга страна обаче кинопрожекцията сама по себе си (в първообраза си на заснето на лента действие във времето и пространството) все още не е онова средство, способно да предизвика революционен обрат. Включването на движещите се картини в театралното действие придобива нови измерения с идеята за монтажа: „Монтажът е ключова дума за цялото модерно изкуство. (...) Простото (на пръв поглед) залепване на късове лента, фиксирали различни отрязъци от време и движение, персонажи и форми с различна едрина, перспективи и положения в пространството, отключва страстите на авангарда към новия феномен

² Кокалов, Светослав. Филмовата прожекция в театралния спектакъл 1909–1969. София: НХА, 2013, 41.

³ Пак там, 37.

и окончателното загърбване на наративния театър⁴. Монтажът на киноизображения и съчетаването му с живия актьор на театралната сцена в комбинация с експресивното осветление са новите елементи на сценографията, които продължават да се развиват стремглаво с напредването на технологиите.

През 1958 г. една от емблематичните фигури в сценографията във втората половина на 20. в. – Йозеф Свобода, впечатлява гостите на изложението в Брюксел със своята инсталация за Чехословашкия павилион „Латерна магия“. Тя представлява симултанно прожектирани изображения на различни екрани (полиекран), които са в комуникация както помежду си, така и с актьора на сцената. Този принцип на работа се превръща в знаков за Свобода, който дълго експериментира с използването на видеото и прожекторните екрани в своите спектакли в продължение на три десетилетия.

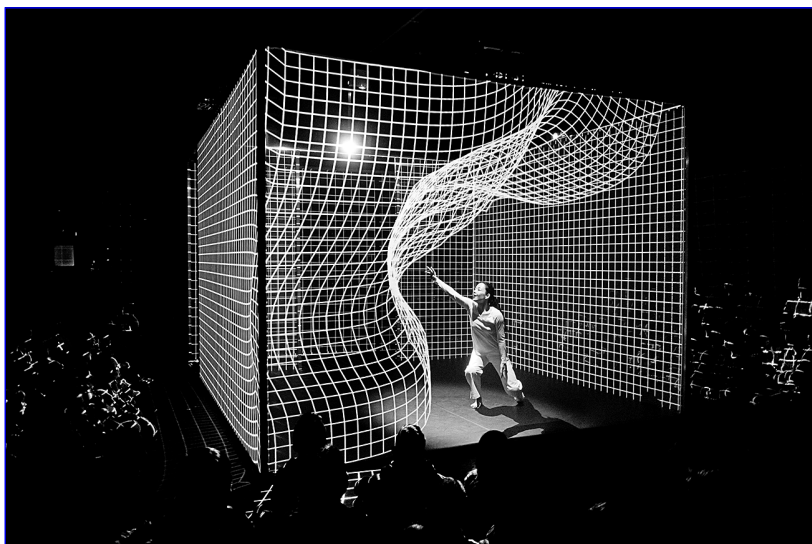
Този подход впоследствие се превръща в устойчив елемент на театралния спектакъл, който преживява бурно развитие от 60-те години до наши дни, неминуемо обвързан с развитието на технологиите. Арнолд Арънсън споделя: „Старото обозначавање на театъра, публиката, дву- и триизмерните образи, физическата рамка и реалното време и пространство са подрити, разширени, разбити и разтърсени. Ние сме обгърнати в криза. Съществува обаче едно вълнение – това са дигиталните технологии. Те са значима промяна, осъществяваща важна трансформация в човешкото съзнание подобно на тази, която се случва в западната история между Средновековието и Ренесанса“⁵.

Дигиталното изображение е обект на редица теоретични изследвания. Едно от най-обстойните в тази посока е на Стив Диксън „Дигиталното представление“⁶. В него Диксън разглежда както историческото, така и естетическото влияние на киното, видеото и дигиталното изображение, техните взаимоотношения и въздействие върху театралното представление. Той подчертава, че „театърът изначално е виртуална реалност

⁴ Пак там, 40.

⁵ Aronson, Arnold. *The Power of Space in a Virtual World*. – In: *Performance design*. Ed. Dorota Hanna and Olav Harslof. Museum Tusulanum Press. University of Copenhagen, 2008, 23.

⁶ Dixon, Steve. *Digital Performance. A History of New Media in Theatre, Dance, Performance art and Installation*. The MIT Press, London, England, 2007.



© Фотограф Ромен Етиен

„Хаканаи“ – Компания „Адриен М. & Клер Б.“, Франция, 2013

или „оригиналната машина за виртуална реалност“⁷, тъй като зрителите са призовани да се потопят в един изкуствено създаден свят. Диксън анализира също така и дефинициите за виртуално пространство, които различни теоретици, главно през 90-те години, формулират. Най-пълната според него е на Хауард Рейнголд и тя включва три взаимосвързани аспекта. Първият е „потапяне“, или човекът да бъде заобиколен от триизмерен свят; следващият е да има възможност човекът да се движи в този свят, да избира своята гледна точка; третият е манипулацията, т.е. да има възможност да влияе и да променя средата⁸. Тези определения датират от началото на 90-те години и към днешна дата вероятно могат да се прибавят още аспекти на виртуалната реалност, като например възможността за живо общуване (VR⁹ Chat) между хора във виртуално пространство, докато физически се намират на различни места по света. Тук разликата със стандартните социални мрежи е, че потребителят

⁷ Ibidem, p. 362.

⁸ Ibidem, p. 364.

⁹ Virtual Reality – от англ., виртуална реалност.

ползва VR-очила или дисплея на телефона си, чрез които се потапя в предварително избрания свят.

Въпреки всички тези възможности, които съвременният технологичен свят предоставя, театърът продължава внимателно да подбира изразните си средства. Но все по-реална става възможността зрителят да бъде потопен в действието чрез всички свои сетива едновременно. Към текста и сценографията, които възприемаме, се прибавя и възможността той да бъде „пренесен“ или „потопен“ в изцяло моделиран свят. С развитието на индустрията, разработваща VR-технологии и продукти, този свят вече може да бъде предварително заснет, т.е. не само компютърно генериран. Такъв пример е гостувалият преди година в София в рамките на АСТ фестивал за свободен театър 2017 г. спектакъл „Whist“ на британската компания AFE (Ashford). В спектакъла-преживяване, траещо около 40 мин., зрителят, или по-скоро посетителят, навлиза в света на представлението чрез VR-очила¹⁰ и след кратки инструкции за преминаване през виртуалното пространство на представлението. Така оборудван и на практика изолиран от действителността, той поема по пътя на сюрреалистични образи, които изникват около него. Потапянето в този свят е неизбежно. Веднъж попаднал там, последователно той започва да преминава от място на място, от стая в стая. Празни, странни, някои мръсни, други тъмни. Актьорското изпълнение е по-скоро присъствие и е част от този сюрреалистичен филм с елементи на хорър. Усещането за попадане във филм е изключително реално. На практика човек губи връзката си със заобикалящия го действителен свят, губи ориентация в пространството, което налага по време на преживяването хора от екипа да се грижат за безопасността на зрителите.

Тези технологии формират нови полета на театралното преживяване. Зрителят напуска комфорта на стола в салона и се потапя в интерактивно приключение. Той например влиза в дома на персонажите, седи с тях на една маса, разхожда се в стаята, прескача от място на място само с едно движение на погледа си.

Спектакълът „Хаканаи“ на френската компания „Адриен М. & Клер Б.“, който гостува във Варна по време на театралния фестивал „Варненско лято“ 2018, е друг интересен и определено въздействащ пример

¹⁰ Очила за виртуална реалност – шлем, който се поставя на главата, а пред очите е поставен дисплей, реагиращ на погледа на човека.

за използване на дигитални технологии. Компанията съчетава танц и 3D-изображение, реагиращо на движенията на изпълнителя. Резултатът е впечатляващ диалог между виртуалност и реалност. Зрителят тук е в позицията на наблюдаващ, а медията е активен партньор на танцьора. На практика простите геометрични форми, появяващи се по стените на специално изградения куб, в който се случва танцовото изпълнение, оживяват пред очите на зрителите. Всичко това става чрез сензори, отчитащи движенията на изпълнителката. Хореографският материал прелива между тялото на танцьора и дигиталното изображение.

Театърът се дигитализира все по-бързо и по-качествено и използва развитието на технологиите, за да експериментира, изобретява и въвежда нова театралност, която изисква от зрителя активно участие. От една страна, потапяйки го буквално във виртуалната реалност и от друга – въздействайки му чрез ярки образи и на пръв поглед невъзможни взаимодействия, оставящи усещането за преживяна магия.



© Фотограф Паул Плеус

„Whist“ – VR театър, създатели: Е. Фурми и А. Накамура (АФЕ), Великобритания, 2017