

ВИЗУАЛНАТА ДРАМАТУРГИЯ В АФИША НА МТФ „ВАРНЕНСКО ЛЯТО“

АЛБЕНА ТАГАРЕВА

Международният театрален фестивал „Варненско лято“ е важна платформа за среща между зрителите и едни от най-актуалните театрални събития от Европа и света. Концепцията на програмацията неизменно следва правилото фестивалът да бъде пространство на откривателството, да представя разнообразен и иновативен театрален език, различни естетики и подходи. През изминалите 25 години публиката имаше възможността да се срещне с много световно признати режисьори и техните представления, които продължават да бъдат водещи и да диктуват театралните тенденции. Многообразието в най-съвременните проявления на сценографията като неизменен елемент от спектакъла също може да се проследи в програмата на фестивала.

Сценичният дизайн, както все по-често се нарича сценографията, е тази част от театралния спектакъл, която въплъщава в себе си различните достижения на съвременния технологичен свят като съчетаването на видео и изцяло дигитални образи с живо актьорско присъствие, светлинни и различни механични ефекти в общата динамика на мизансцена. Това са и едни от основните елементи на сценографската практика в съвременните постдраматични тенденции на театрална действителност, които все по-често предлагат на зрителите нови предизвикателства.

Използването на ярки, силно концептуални образи, които не само са част от цялостното решение на спектакъла, но и носят основните смисли в него, води началото си от края на 70-те и началото на 80-те години. Това е и времето, в което е поставено началото на нов етап в развитието на сценографията: „...през 1970-те и 1980-те години се появи нов стил, който е коренно различен в подхода и естетическите си ценности, притежава известни сходства с постмодерната архитектура и е предизвикателство към стандартния начин на гледане, предпоставен от характеристики на сценичното оформление, доминирали сцената близо век. Този нов стил може с право да се нарече „постмодерен“¹. Според Арнолд Арън-

¹ Арънсън, А. Постмодерната сценография. – Homo Ludens, 17, 2014, 285.

сън, един от теоретичите на театралното пространство, много трудно може да се постави граница и да бъде определен времевият обхват и периодизация в развитието на съвременната сценография, тъй като подобни елементи се откриват и в решения, създадени във времето на модернизма. Но въпреки това емблематичната постановка на операта на Филип Глас и режисьора Робърт Уилсън „Айнщайн на плажа“² е от първите представления, изцяло създадени в постмодерна посока. Именно този спектакъл често се посочва като въвеждащ тази нова концепция за пространството.

Какви са характерните особености според Арънсън, които правят възможно разграничаването на двете естетики – модерната и постмодерната. На първо място е разрушено органичното единство. Смесват се стилове, епохи и сюжети: „Постмодерната сценография напомня, че няма една-единствена гледна точка дори и в едно-единствено изображение“³. Наслагването на различни по вид образи е възможно благодарение на все по-бързо развиващите се технологии за проектиране. Така например в постановката на Явор Гърдев и сценограф Никола Тороманов „Марат/Сад“ (част от селекцията на МТФ „Варненско лято“ 2004) на зрителите в салона е предоставена повече от една гледна точка към действието на сцената. На различни места в игралното пространство, както и върху самите актьори са поставени камери, изображението от които се проектира на голям екран, поставен на централно място над сцената. Благодарение на живото излъчване става възможно зрителите да могат да наблюдават едновременно действието, случващо се на сцената и в останалите части на театралната сграда. Коридорите, тоалетните, гримьорните стават достъпни за публиката, всяка една мимика и поглед придобиват гигантски размери, появявайки се на екрана. Наслагването на различни гледни точки, съпоставянето на излъчваните на екран образи с актьорските фигури на сцената е подход, който определено може да бъде характеризиран като постмодерен. Пространственото решение на „Марат/Сад“ няма как да бъде разглеждано само като сценографско решение. То е водещо в цялостната концепция за спектакъла.

² Премиерата на спектакъла е през 1976 г. по време на фестивала в Авињон, Франция.

³ Арънсън, А. Цит. съч., 287.



© Фотографи К. де Вилерс, М. Брента

„Орхидеи“ – идея и режисура Пипо Делбоно, Емилия Романа Театро Фондационе/Компания „Пипо Делбоно“ – Модена, Италия, 2013

Друга основна характеристика на постмодерната сценография е фактът, че „зрителят през цялото време съзнава самия процес на гледане и същевременно, в по-сполучливите случаи, добива представа за цялата история, контекста и разпространението на образи в съвременния свят“⁴. Създаването на илюзия вече не е цел на сценографията. Точно обратното. Сценографските елементи често имат за цел да разрушават целостта на сценичното пространство. Такъв пример е спектакълът „Орхидеи“ на италианския режисьор Пипо Делбоно, част от международната селекция на 23-тото издание на фестивала. Делбоно, който е автор и на прожектирания визуален материал, избира като основен сценографски акцент екрана. Именно там се случва и голяма част от сценичния разказ. На пръв поглед видеото е един хаотичен монтаж на истории, снимки, светлини и недотам ясни изображения, които се преплитат с физическото присъствие на актьорите и гласа на режисьора, който „невидимо“ води всички – изпълнители и зрители. Пространството на сцената е неопределено. То няма за цел да изгради конкретно място на действие, а обо-

⁴ Пак там.

собява едно виртуално пространство, което всеки зрител сам – според собствените си асоциации и лични преживявания – формира.

Тук следва да отбележим и ключовото за развитието на сценографията значение на дигиталната революция. Започнала в средата на 80-те години на 20. век с първия дигитален звукозапис, дигитализацията както изцяло променя възприятието ни за света и начина ни на живот, така и формира изцяло нови перспективи за театралното пространство. Именно дигитализацията на живота налага все по-нови изисквания към театралната сцена и разбира се, поставя нови проблеми пред сценографите. Освен традиционния материален свят, виртуалният все по-често „присъства“ на театралната сцена и влияе на връзката между зрителя и случващото се на нея. Определението за сценография, което друг известен теоретик – Дени Бабле – дава през 60-те години, следва да бъде допълнено и от съвременните дигитални образи: „Сценографията има някои от характеристиките на архитектурата и скулптурата. Например сценичните обеми са пластично организирани и изрисувани така, че декорът да предлага графично или цветно изображение на света и да дава на зрителя строго композиран ансамбъл (въпреки че всичко трябва да изглежда случайно) от форми, линии и тоналности, които не е задължително да имат непосредствено и директно значение“⁵. Така представената предметност на представлението Арънсън определя именно като принадлежаща на предишната модерна епоха. Днес към всичко това се добавят и компютърно генерираните образи като различен тип мапинги, лазерни прожекции и изображения, които налагат различно композиране на средата. Те предопределят също така една нова интензивност и динамика в начина, по който зрителят възприема спектакъла.

Комбинацията между живото актьорско присъствие и материалната реалност вече не са единствените противоположности, които предпоставят диалогичността на спектакъла. Арнолд Арънсън настоява, че благодарение на дигиталната революция възприятието не само на пространството, но и на времето в театъра се променя драстично: „За няколко поколения доминиращите визуални мотиви не са нито пълнотата на илюзионистичната сцена, нито театралността на празното пространство, а постоянно променящите се изображения и мигащи светлини от телевизионния

⁵ Bablet, D. The Revolutions in Stage Design of the XX Century. Paris – New York, 197, 263.

екран, както и виртуалните светове на компютърния монитор – и двете съвършено разклатиха основите на разбирането за време и пространство в индустриалната епоха⁶. В съвременния свят очите са всъщност органът, чрез който разказът достига до нас. Натоварени с разнороден визуален материал свят, снимките и видеото са предпочитаните изразни средства за общуване в общото ни виртуално пространство, където скоростта и синтетичността на посланията играят решаваща роля за достигане до аудиториите.

Спектаклите на Ромео Кастелучи съчетават много от посочените принципи и биха могли да бъдат определени също и като представления на „визуалната драматургия“. През 2010 г. във Варна гостува постановката „Хей, момиче“ (премиера 2006). Спектакъл, в който Кастелучи изследва женското тяло чрез зрелищно визуално пътешествие, преминаващо през различни епохи и етапи от развитието на жената, метафори и сетивни елементи. Режисьорът и екипът, който създава визуалните ефекти и техническите компоненти, изграждат на сцената движещи се картини, в които много често дори липсва актьорско присъствие. Звук, светлина, дим и различни предмети създават динамиката на сцената. Спектаклите на Кастелучи са може би едни от най-ярките примери за визуален театър. Не само постановката, която имахме възможност да видим във Варна, но и емблематичният му спектакъл „Inferno“, както и последните му представления като „Go down Moses“ (2016) боравят с езика на ярката образност, която обаче няма за цел да изгради хомогенен свят на представлението от начало докрай, а редува пред очите на зрителите картини – сами по себе си отделни светове.

Смяната на тези картини-епизоди следва по-скоро една кинологика и динамика. Режисьорът ни пренася с лекота от място на място благодарение на сценичната техника, която в голяма част от постановките е създадена за конкретния спектакъл и за постигането на определена картина. Запазената марка на Кастелучи са достигащите до екстремност образи, които дори могат да предизвикат физическа непоносимост у зрителите, като например озверели кучета, лаещи срещу публиката, рязане на човешки езици и изяждането им отново от куче пред очите на публиката, откъсването на скалпове и дори хиперреалистично раждане.

⁶ Aronson, A. The Power of Space in a Virtual World. – In: Performance Design (Ed. Hanna, D. and Harslof, O.), Denmark, 2008, 24.

Съчетаването на различни технологии с театъра е посоката, в която създава своите спектакли и британската компания „Forced Entertainment“. Те гостуваха във Варна през 2013 г. с постановката си „Празна история“ – комбинация от анимация, видео и глас. В нея централно място заема екран, на който зрителите следят една постапокалиптична история, разказана от комиксови герои. Артистите присъстват на живо, като тяхното изпълнение е свързано главно с озвучаването на образите, които ние виждаме на екрана. В тази постановка пространството на сцената е статично, то не търпи промяна, докато се случва действието. Динамиката е съсредоточена главно в излъчваното видео, което е съчетание между рисунки, колажи, реално заснети образи, целящи да ни пренесат в измислена реалност. На преден план на сцената пред екрана са разположени актьорите, които влизат в диалог с прожектираните образи. Това противопоставяне на двете реалности – живата и записаната, е утвърден принцип в изграждането на сценичната образност.

С подобна естетика борави и представлението на още една британска компания, наречена „Imitating the Dog“. През 2010 г. те показаха своя спектакъл „Хотел Матусал“, който беше впечатляващо съчетание между



© Фотограф Франческо Рафаели

„Хей, момиче!“ – спектакъл на Ромео Кастелучи, Сосиетас Рафаело Санцио – Чезена, Италия, 2007

киноизображение и жива актьорска игра. Компанията определя стила си като постдраматично изкуство. Те не работят с готов драматургичен материал, а създават текста на принципа на дивайзинг театъра. Театралните им експерименти са посветени на опити да се разчупи театралното пространство. Спектакълът интерпретира темата за нощния хотел и историите, които се случват под закрилата на нощта – страшни, ужасяващи, еротични, романтични. Личните обесии, които кръжат в съзнанието на хората, се материализират в хотел „Матусал“. Авторите променят пропорциите на класическата сцена, като я стесняват, ограничават височината и дълбочината така, че да заприлича повече на киноекран. В това модифицирано пространство на едно място се събират театърът и киното. Актьорската фигура е разчленена, като „живата“ част от нея присъства само в областта на торса, а лицата са добавени чрез видеопроекцията. „Хотел Матусал“ е истински близко до киното театрално преживяване, което комбинира няколко гледни точки към актьорската фигура.

Постмодерният подход към сцената е приложен също и към актьорската фигура, или по-точно към човешката фигура, а не третира дуалистичното противопоставяне между триизмерното сценично пространство и плоското виртуално изображение. Пример за това е сценографът и пърформър Венелин Шурелов, който изгражда силни образи чрез технологични средства. Полето на интереса му е симбиозата между човешкото тяло и машината. Негови проекти присъстват в почти всяко издание на фестивала. В пърформансите на Шурелов човешкото тяло е внедрено в различни технически приспособления. То често напуска земята и „пътува в космоса“, като в проектите „Man Ex Machina“ (в селекцията на фестивала през 2011 г.) и „Rotor“ – последният пърформанс на Шурелов, част от програмата на 25-ото издание. Любопитен е начинът, по който артистът присъства по време на сценичното случване. В тези два пърформанса актът на „сглобяване“ на машината е внимателно планирано действие, което въвежда публиката в процеса на преобразяване. Човешкото тяло постепенно изчезва или се трансформира, потапяйки се в изобретението. Шурелов предлага преживяване, което разчита на асоциативността на зрителите. Например в „Rotor“ пред публиката е представен само един елемент (движещ се стол) в комбинация с проекция, насочваща въображението към открития космос. Пърформансът е създаден с голяма доза чувство за хумор и ирония първо към самия себе си и след това към мечтите и реалните възможности на човешкото същество.

Този макар и кратък поглед към програмата на Международния театрален фестивал „Варненско лято“ представя една открояваща се тенденция в съвременната сценография, а именно дигитализацията на сценичното пространство. Наричайки я „постмодерна сценография“, теоретиците се стремят да открият новия етап в развитието на това изкуство. От другата страна зрителите я приемат като естествено разрастване на все повече дигитализиращите се изкуства. Фестивалът играе изключително важна роля за артикулирането на тези пречупвания, като ни представя артистичния отговор на технологичните революции.