

## ПРЕДИЗВИКАТЕЛСТВА ПРЕД КУКЛЕНИЯ ТЕАТЪР ДНЕС

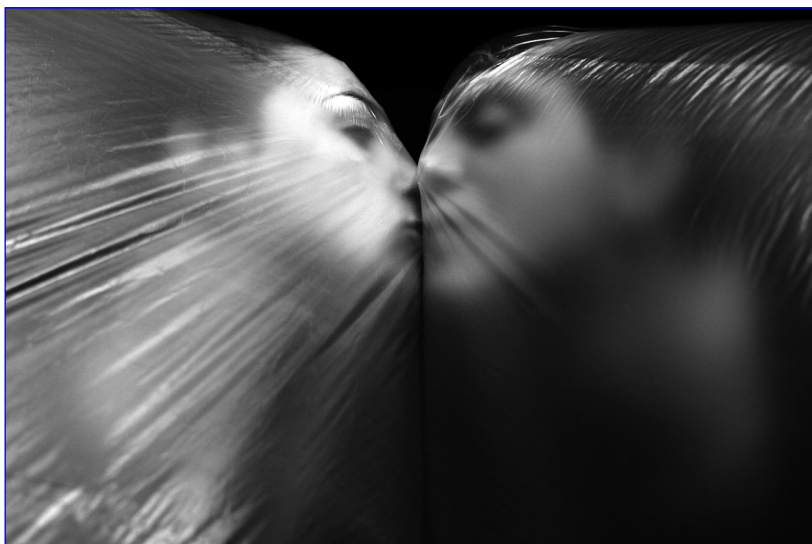
ЗОРНИЦА КАМЕНОВА

След началото на 21. век потенциалът на кукления театър се проявява в две посоки. Едната е класическият куклен театър, който в същността си се основава на връзката на театъра с драмата (литературноцентрична форма), а другата се базира на възможностите на неживата материя на сцената да формира театрална изразност без връзка с текста – тя може да се нарече „визуална посока“ в развитието му. По-пълна представа за нея получаваме при аналогия с драматичния театър. Описвайки понятието „постдраматичен“, Ханс-Тис Леман казва, че „става въпрос действително за театър, който под най-различни форми напуска един стар модел – модела на *театъра на драмата*, като единствен и основополагащ и който се дефинира по нов начин – като ситуация между актьори и зрители“<sup>1</sup>.

Вевропейската куклено-театрална практика след 90-те години на 20. в. се променя формулировката на понятието „кукла“. Все по-често се говори за куклата като част от по-широкообхватното понятие *сценичен обект (performing object)*. Това понятие е въведено за пръв път от Франк Прошан, за да означа „материални образи на хора, животни и духове, които са създадени, представени и манипулирани в наративно или драматично представление“<sup>2</sup>. От днешна гледна точка кукла/сценичен обект може да бъде всеки присъстващ художествен или дори *ready-made* продукт на сцената, който е подложен на оживяване и одушевяване, подчинен на художествена идея, както и всеки предмет, материал, материя, част от неживата среда, от пространството, от тялото, на който е привнесено определено отношение от страна на твореца. Именно това налага в някои страни кукленият театър да е причислен към театъра на анимацията, което измества вниманието от субекта (куклата) към действието (анимацията) и отношението между актьор и нежива среда.

<sup>1</sup> Леман, Ханс-Тис. Интервю на Ангелина Георгиева. – *Литературен вестник*, XVII, 1, 10–16.01. 2007, с. 8.

<sup>2</sup> Bell, John. *Puppets, Masks, and Performing Objects at the End of the Century*. – In: *A TDR Book*. London, 2000, p. 5.



„Деволуция“ – реж. П. Пашов-син, Театър Ателие 313, 2011

Това разширяване в понятието е базисно за куклено-театралното представление. След като куклено-театрален персонаж може да бъде и сценичната кукла, но и всеки обект или материя, границите на кукления театър също се разширяват към жанровете *обектен театър*, *театър на материала* или дори *дигитален пърформанс*. Съществува спор между теоретиците доколко тези нови форми могат да бъдат причислявани към куклено-театралното изкуство, защото в тях „липсва кукла“<sup>3</sup>. Тъй като творците, които се занимават с експерименти в тази посока имат предишен опит в сферата на традиционния куклен театър, то те могат да се приемат като негови най-нови прояви.

Съвременните достижения дават възможност на куклената идея да разшири своето практическо приложение и да напусне границите на театралното представление. След 2000 г. развитието на новите технологии въздейства върху създаването и кинетичните механизми на куклите/обектите, както и на тяхното художествено пласиране в киното, телевизията и видеоигрите. „За относително кратко време кукленото изкуство

<sup>3</sup> Виж и Миланова, Милена. Театърът на материала и неговото място спрямо кукленото изкуство. – *Кукларт*, 2014/8, 9.



„Краят на земите“ – компания „Филип Женти“, Франция, 2005

се трансформира от маргинален и пренебрегван жанр за детско или народностно представление в неразделна част от съвременния театър, кино и телевизия.<sup>4</sup> Тази възможност е изразена в динамичния модел, който обобщава видовете куклени обекти в т. нар. „куклено дърво“<sup>5</sup> на американския театрален изследовател Стивън Каплин. Той обхваща и класическите кукли (марионетни, ръкавични), но и най-съвременните анимирани обекти (наречени още дигитални и виртуални), които съществуват в опосредствана среда, т. нар. „медийни кукли“, описани подробно от Джина Павлова: „Медийната кукла представлява или компютърно-графична рисунка, или триизмерна материална кукла, пренесена в дигиталното пространство. Образът ѝ е изчистен от актьорското присъствие, говорът ѝ е този на актьора озвучител, движенията ѝ се запазват от движенията на актьора в реално време“<sup>6</sup>. Такива примери има в *stop-motion* анимацията, при аниматронните

<sup>4</sup> Kaplin, Stephen. A Puppet tree. A model for the field of Puppet Theatre. Cambridge, 2000, p. 18.

<sup>5</sup> Виж: <https://muse.jhu.edu/article/32951/figure/img01>.

<sup>6</sup> Павлова, Джина. Естетически проекции на театралната кукла. Изд. „Гея 2000“. С., 2015, с. 81.

кукли, при куклите, създадени с метода на компютърната анимация, и дистанционно манипулираните обекти. *Stop-motion (stop-action)* анимацията е най-разпространена, като една от разновидностите ѝ е т. нар. *пластилинена анимация (clay motion)*. Тя представлява заснемане на поредица от статични промени и сглобяването им в единен движещ се образ. *Аниматронните кукли* (задвижвани дистанционно или роботи) се анимират и взаимодействат с останалите обекти в реално време, създавайки виртуален образ, а медията опосредства възприемането на случващото се.<sup>7</sup> Друга подобна съвременна технология, която черпи вдъхновение от куклената анимация, съчетана с дигиталното развитие и компютърната анимация, е *motion capture* технологията, буквално преведено като *хващане на движението*. Тази технология се постига с обличане или поставяне на специални трансмитърни детектори върху ставите на човешкото тяло, за да се пресъздаде върху екран и в реално време движението на обекта.

Видяхме докъде може да стигне влиянието на технологията по линия на манипулирането на куклените обекти в киното и телевизията, но дигиталното е способно да се внедри и в самото представление, например в *performance animation* (анимационно представление) – „дигитално кукловодство, което оживява героите чрез контролиране *в реално време* на тримерни компютърни фигури с помощта на интелигентен софтуер“<sup>8</sup>.

Различните употреби на куклата като сценичен или кинообект, които бяха изброени дотук, се определят от факта, че куклата сама по себе си е неутрално средство, което оживява в ръцете на кукловода и обективира режисьорските намерения, като предлага различни подходи за имплантиране в спектакъла, телевизионното предаване, кинопродукцията, компютърната игра.

Можем да обобщим, че след 90-те години на 20. в., катализирани и от бързия технологичен напредък, куклата и кукленият театър започват да търсят свое самостоятелно развитие. Както куклата разширява своите възможности във виртуалните прояви<sup>9</sup>, отделно от сцената, така и куклено-театралното изкуство започва да експериментира със

<sup>7</sup> Пример за ползване на аниматронни кукли е филмът на Джим Хенсън „Лабиринт“.

<sup>8</sup> Павлова, Джина. Цит. съч., с. 68.

<sup>9</sup> Виж и Kaplin, Steven. Op. cit., p. 18.

своя доскоро най-важен и легитимиращ го атрибут и така достига до обектния театър и театъра на материала (обобщени в термина *визуален театър*). Театърът на материала в чист вид не се опира върху писания текст и скъсва със стремежа към извеждане на смисли от него. Основен източник на смисъл са материята, материалът и визуалните образи, които те могат да генерират, и затова се въвежда понятието *визуална драматургия*. Този тип театрални търсения се занимават с материализиране на вътрешния живот или с проявата на различни отношения между персонажите, но чрез неутралния обект на сцената (куклата). Към визуалния театър биха могли да бъдат причислени и примери от театъра на сенките, музикално-ритмичните спектакли с автентични предмети и примери от практики, установили се още през 60-те години на 20. в. Огромната разлика между тях и съвременните визуални търсения на творците<sup>10</sup> е в това, че театърът на материала е по-абстрактен и е визуална смесица между пантомима, хореографирани движения, драматичен театър, танц, цирк, акробатика, а посланията пресъздават „движенията на душата“, чувствата, любовните отношения, страстта, тъгата, маниите, редица фиксации, фрустрации, страхове, обобщавайки символи и метафори така, че да носят в тълкуванието си досег с дълбочинни образи, архетипи, несъзнателни или съноподобни реалности. Различен е методът на работа при създаване на представлението – започва се от опити с материала, който ражда образите, и едва след това се изгражда драматургията (тя се разбира в широкия смисъл като конструкция). От значение е вярата на кукловода аниматор в неживата материя, „делегирането на внимание“<sup>11</sup> и водещата ярка визуалност. Най-често представлението се основава на отделни миниатюри и не се търси единен смисъл, т.е. отпада традиционният процес на създаване на спектакъл, който започва с репетиции на маса, действен анализ на текста и режисьорска концепция, която да обективира по интересен и оригинален начин текста чрез актьорското изпълнение. Освен това рецептивната стратегия е съвсем различна и целта не е сюжетът да бъде тълкуван единствено през логиката; по-скоро образите действат на архетипно ниво и представлението се случва

<sup>10</sup> Например търсенията на френския режисьор Филип Женти и неговата компания.

<sup>11</sup> Понятието е заето от интервю с актрисата Милена Миланова за целите на статията.



„you & me“ – автор Ф. Фрасето, компания Mummenschanz, Швейцария, 2016

като индивидуално преживяване за зрителя в залата. В тази плоскост можем да разграничим класически и експериментален куклен театър. При първия има еднозначност на връзката драматургия – спектакъл – рецепция и спектакълът е създаден, за да „прочете“ по интересен и адекватен начин драматургията, която се разбира в тясно значение като текст за театър или пиеса, и то предполагаща участието на куклен персонаж. За експерименталния куклен театър е характерен акцентът върху отношението творец – нежива материя, която може да е природен или фабричен материал, може да е тема, да е текст или друго; представленията са изградени на етюден принцип като отделни миниатюри и често са почти без думи, само със сериозно музикално и светлинно оформление, и създават впечатляващи в мащабността си внушения и метафори. Те не подлежат на еднозначно тълкуване, а то се случва чрез асоциативния потенциал на предложените образи на базата на индивидуалното преживяване и опитност.

Накрая, заедно с Тина Бикат можем да обобщим, че „думата *кукла* все още означава за много хора марионетка или ръкавична кукла, използвана, за да се разкаже проста история за деца. Терминът *визуален театър* дава много по-истинска идея за природата на този вид изкуство. Куклите могат да произведат интелектуален, политически и емоционален удар, достатъчно фин за повечето детски представления, но и сериозен и мощен в театъра за възрастни“<sup>12</sup>.

---

<sup>12</sup> Bicat, Tina. Puppets and performing objects. The Crowood Press. Marlborough, 2007, p. 7.