



**НАТФИЗ „КРЪСТЬО САРАФОВ“
ФАКУЛТЕТ „СЦЕНИЧНИ ИЗКУСТВА“
КАТЕДРА „АКТЬОРСТВО И РЕЖИСУРА ЗА ДРАМАТИЧЕН ТЕАТЪР“**

АВТОРЕФЕРАТ

на дисертационен труд за присъждане на научно-образователната степен „доктор“
със заглавие:

**„МУЛТИМЕДИЯТА В ПРОСТРАНСТВОТО НА ТЕАТЪРА – ПРЕСЕЧНА ТОЧКА
НА ИЗКУСТВОТО И ТЕХНОЛОГИИТЕ“**

Докторант: Бояна Любомирова Бъчварова
Научен ръководител: проф. д-р Чайка Петрушева

Област на висше образование: 8. Изкуства
Професионално направление: 8.4. Театрално и филмово изкуство
Научна специалност: Сценография

София, 2019

СЪДЪРЖАНИЕ НА АВТОРЕФЕРАТА:

Обща характеристика на дисертационния труд	2
Въведение	2
Методи и теоретична основа на изследването	6
Структура и съдържание на дисертационния труд	7
Основно съдържание на дисертационния труд	10
Първа глава. Театралното пространство и интермедийната сцена	10
Втора глава. Дигиталният перформанс - пресечна точка на театъра и технологиите	18
Трета глава. Функции на мултимедията в театралното пространство	20
Четвърта глава. Пространствата на дигиталния театър	29
Заключение	42
Използвана литература	44
Справка за приносите	46
Списък с публикации	47

ОБЩА ХАРАКТЕРИСТИКА НА ДИСЕРТАЦИОННИЯ ТРУД

Въведение

Мултимедията в театралното представление създава едно разширено разбиране за пространството, отвъд границите на реалния свят, както и генерира нови начини на мислене относно възприятието и изживяването на театралното пространство в живото представление. Скоростните промени в науката и технологиите през 20-ти и 21-ви век водят до формулиране на нови концепции за пространството като средство за комуникация и действие – пространство, което не е даденост, а събитие случващо се във времето. Свойственото за театъра „тук и сега“ се трансформира – той продължава да се случва „сега“, но „тук“ се превръща в разтегливо понятие.

Развитието и обогатяването на театралното зрелище е пряко свързано с развитието на технологиите. Театърът винаги е използвал техническите постижения на своето време, за да създава по-ефектни и убедителни светове на своите сцени: от първите опити с *deux ex machina* в Древна Гърция, през иновациите на перспективната живопис и механичните съоръжения на Ренесанса, до появата на електрическото осветление и съвременните компютърни технологии.

В последните години в изкуството се наблюдават значителни трансформации, свързани с новите дигитални средства. Модерното изкуство използва широко технологии за реализацията на различни идеи. Това се дължи от една страна на многото (почти безкрайни в днешно време) изразни възможности, които те предлагат, но и на трайните промени в начина на живот, които внасят. Постепенно технологичните средства се превръщат в нещо много повече от изобразителен похват – те се приобщават към съвременното изкуство като негов актуален език за комуникация с публиката.

Дигиталните технологии изпълняват все по-важна роля в театъра. Наблюдава се повишен интерес към дигиталния театър – хибридна форма в изкуството, която се идентифицира основно със съчетаването на дигитални средства и живо изпълнение. Тази област на театъра е недостатъчно изследвана основно поради нейната новост, но става все по-популярна, тъй като дигиталният театър постепенно започва да заема значимо място в

съвременната култура. Темата е важна за разбирането на състоянието на съвременния театър в контекста на новите, динамично променящи се и усъвършенстващи се дигитални средства и инструменти, както и бъдещата перспектива на тяхното използване.

Дигиталните средства в театъра са сравнително ново явление, което бързо достига широко разпространение. Нарастващото количество научни трудове и книги написани за използването на прожекции в представлението е доказателство, че това е тема, която занимава съвременното театрознание. Въпреки това, все още не се е открила обединяваща или доминираща парадигма, която да обхване изцяло тези явления – може би защото те все още са в процес на навлизане в територията на театъра и са далеч от разгръщането на пълния си потенциал. И все пак, когато наблюдаваме развитието на съвременния театър, не може да не отбележим почти повсеместното използване на новите технологии в него. Независимо дали са употребени като помощно или като основно изразно средство, те играят важна роля за изграждането на формата и провокират създаването на нови смисли и въздействия върху възприятията на зрителя.

Грег Гисекам започва своята книга „Staging the screen” от 2007 г. с наблюдението, че „всички го правят“¹, за да бъде театърът конкурентен на киното, телевизията и новите медии. Филип Аусландер, водеща фигура в съвременната медийна теория, пише, че „главната цел на живото представление под натиска и икономическото превъзходство на новите медиализирани форми е да стане колкото е възможно повече като тях... Доказателство за намесата на медиализирано съдържание в живото събитие може да бъде открито в целия спектър от сценични жанрове и практики.“² Все по-разпространето и разнообразно използване на дигитални технологии се дължи до голяма степен на стремежа на театъра да изгради свой собствен, актуален език с публиката. Визуалният и технологичният речник на съвременната публика е изключително богат. Почти е невъзможно да си представим живота без многообразните екрани и дисплеи, които ни обкръжават в ежедневието – компютри, екрани, телевизори, мобилни телефони и др.

¹ Gieseckam (2007): p. 8 (Преводът на цитати от англоезични издания е мой, освен ако в текста или в библиографията не е посочен друг преводач, б.а.)

² Auslander (1999): p. 7

Съвсем естествено е тези тенденции да провокират зараждането на нови форми в изкуството.

Пресичането, или взаимното проникване на театъра и технологиите, създава не само нови възможности за творческо изразяване и комуникация, но също така и нови условия и норми, които отбелязват еволюцията на представлението. Появяват се нови модели на създаване и възприятие на театъра – някои от тях толкова крайни и смели, че подлагат под съмнение границите на театралното изкуство. Компютърно генерираната реалност създава нови условия за публиката и творците, а в много случаи дигиталните средства стават определящи за правилата на представлението.

Дигиталният театър притежава възможността не само да променя, но и да създава свои време и пространство. Движещите се образи, дигиталните пространства и смесените медийни среди могат да бъдат използвани за създаване на илюзии и изграждане на неочаквани светове, далеч от всяка реалистична репрезентация на живота. Тези средства не само променят визуалната представа за театъра, но създават нови парадигми и принципи в театралното общуване. Това налага преосмисляне на традиционно установените и познати отношения зрител-сцена, автор-сцена и автор-зрител.

Благодарение на технологиите, съвременният човек може не само лесно да прекрачи границата от реалния към виртуалните светове, но има властта да ги променя, да ги изгражда, да ги манипулира, да им придава смисъл. Всичко това променя фундаментално начина, по който виждаме света и проектираме себе си в него. За изкуството, и най-вече за театъра, е невъзможно да не рефлектира върху тези промени.

Начините, по които мултимедията може да се включи в представлението са многобройни и изключително разнообразни. Основните въпроси, на които настоящото изследване търси отговор са: как съвременните технологии могат да въздействат и променят театралното пространство и по какъв начин се разширява обхвата на театралната комуникация в тези условия? Дали в пресичането на театъра и технологиите не се обособява нова форма на театър, в чиято комуникативна система водещ принцип става не наблюдението, а интерактивността?

Обект на настоящото изследване е театралното пространство, разглеждано като мрежа от взаимосвързани и взаимодействащи си пространства. Анализът изхожда от хипотезата, че театралното пространство е определящо за изграждането на модел на общуване между произведението и неговата публика.

Предмет на изследването са характеристиките и функциите на мултимедията и дигиталните технологии като основни структурни компоненти и изразни средства в пространствата на дигиталния театър.

Основната **цел** на настоящото изследване е дефинирането и изясняването на комуникативния модел, наложен от новите технологии в театъра и изясняване на причините за възникването на нови, нетипични за традиционния театър отношения между публиката и произведението – как и защо зрителят се превръща от пасивен наблюдател в пряк участник в театралното действие?

За излагането и проучването на горепосочените въпроси и отношения, настоящето изследване ще се развие в следните аспекти (**задачи** на научното изследване):

1. Изследване на разнородни примери от театралната практика, при които мултимедията и средствата на технологиите имат функции на градивен компонент в спектакъла с основен фокус върху дигиталния театър.
2. Анализ на функциите на технологиите спрямо другите компоненти на театъра – драматургия, сценография, актьорска игра. Дефиниране на механизма, чрез който езика на мултимедията взаимодейства с езика на театралното пространство.
3. Историко-теоретичен анализ на дигиталния театър като театрален жанр обособен при пресичането на технологиите и театралното изкуство.
4. Сравнителен анализ на различните видове пространства възникващи в дигиталния театър под въздействието на различните типове използвани технологии – виртуални пространства, смесени пространства, телематични пространства, site-specific и locative пространства, киберпространства и он-лайн театър.

Методи и теоретична основа на научното изследване:

При създаване на обща картина за комплексната роля на мултимедията спрямо изкуството на театъра и сценографията е използван интердисциплинарен подход. За теоретична основа на изследването служат идеи и концепции свързани с проблема за същността на театралното пространство и интермедийната сцена. Основен методологически инструмент в изследването е задълбоченото проучване на специализирани трудове в областта на театрознанието, изкуствознанието, медиазнанието и философията. Приложената библиография се състои от 59 цитирани източника – книги, статии, публикации, научни трудове и периодични издания на български и английски език.

Съвременната медийна теория предполага изследването на модерните изкуства и медиите да стъпва не върху тяхното историческо развитие като отделни феномени, а върху взаимоотношенията им. Съвременните практики в изкуството представляват смесване на интердисциплинарни концепции. Творци, които преди са работили в различни сфери, сега се срещат и работят заедно, особено в областта на сценичните изкуства. Дигиталният театър предлага пространство, в което различни форми и средства на изкуството могат да си влияят и дори да се променят взаимно. В многообразието на тези практики са развити широк спектър от понятия, които целят да характеризират отношенията между изкуството и медиите, спрямо тяхната взаимовръзка. В контекста на предмета на изследването е направен опит да се анализират и изяснят част от тези понятия – мултимедийност, интермедийност, хипермедийност, интерактивност, „поглъщане“, ремедиализация, присъствие и телеприсъствие и други.

Съвременните процеси в развитието на визуалния театрален език са силно свързани с някои практики, концепции и идеи на 20-ти век: като ранните отношения между театъра и киното (Жорж Мелиез, Ервин Пискатор), движенията на модернизма и авангарда (футуризм, Баухаус, идеите на Вагнер за „тотален“ театър, реконцептуализацията на театралното пространство на Адолф Аппи и Едуард Гордън Крейг), мултимедийния театър на 60-те години (Йозеф Свобода и “Laterna Magika”), постмодерния пърформанс (Робърт Уилсън, Елизабет Леком и „Уустър Груп“) и експерименталните прояви в 90-те години (Жорж Коатес, Forced Entertainment) в следствие на дигиталната революция. Историко-теоретичният анализ не претендира за изчерпателност, а по-скоро се стреми да подчертае

ролята и значението на тези открити явления и личности за изграждането на съвременния контекст, в който пространствените отношения и театралните парадигми се променят под въздействието на дигиталните технологии.

За да бъдат дефинирани механизмите, чрез които езика на мултимедията взаимодейства с театралния език, е направен функционален анализ. Дигиталните средства, включени в спектакъла, влияят на всички театрални компоненти – драматургия, сценография, актьорска игра, режисура, участие на публиката. Разгледани са различни концептуални аспекти на тези взаимодействия и са приложени примери от съвременната театрална практика.

На базата на широк спектър от подбрани примери с разнородни дигитални представления, както и спрямо вида използвана технология, са класифицирани четири основни типа неконвенционални пространства, които съществуват в дигиталния пърформанс – Виртуално пространство (или Смесено пространство), Телематично пространство, Киберпространство, Locative media и site-specific пространство. Тези пространства разкриват различни аспекти и възможни посоки, в които се развива дигиталния пърформанс. От друга страна демонстрират доколко са се разширили разбиранията за пространство в театралната практика и колко сме се отдалечили от традиционните разбираня за театрална комуникация.

СТРУКТУРА И СЪДЪРЖАНИЕ НА ДИСЕРТАЦИОННИЯ ТРУД

Научното изследване е структурирано в увод, четири глави, заключение и приложена библиография. Общият обем страници е 157. Дисертационният труд е изготвен съгласно изискванията за провеждане на научно изследване и в структурно-съдържателно отношение е оформен както следва:

ВЪВЕДЕНИЕ

ПЪРВА ГЛАВА: Театралното пространство и Интермедийната сцена

I. Театралното пространство

1. Драматичното пространство

2. Сценичното пространство
3. Функции на театралното пространство
4. Отвъд сценографията
5. Мултимедийното пространство и „виртуалният прозорец“

II. Мултимедията и интермедийната сцена

1. Характеристики на мултимедията
2. Интермедийната сцена

ВТОРА ГЛАВА: Дигиталният пърформанс – пресечна точка на театъра и технологиите

I. Исторически контекст на дигиталния театър

1. Ранни отношения на театъра и киното
2. Технологиите в театъра на модернизма и Авангарда
 - 2.1. Тоталното произведение на Вагнер
 - 2.2. Баухаус
 - 2.3. Идеите на футуризма като предчувствие за бъдещето
3. Мултимедийния театър след 60-те години на 20-ти век
 - 3.1. Свобода и Латерна Магика
4. Технологиите в постмодерния и постдраматичния театър
 - 4.1. Театър на образите – Робърт Уилсън
 - 4.2. Технологиите като концепция на драмата – Уустър Груп
5. Дигиталните технологии и експериментите на 90-те
 - 5.1. Жорж Коатес

II. Теоретични дискурси

1. От постмодернизъм към хипермодернизъм
2. Дигиталната революция – от транзистора до Pokemon Go!
 - 2.1. Технологичните революции
 - 2.2. Дигиталната революция
3. Проблемът за „живото присъствие в дигиталния театър“

ТРЕТА ГЛАВА: Функции на мултимедията в театралното пространство

1. Технологиите като повод за (пре)осмисляне на драматургичния текст
2. Бялото платно в черната кутия. Екранът като част от сценографското решение
3. Актьорът и неговия дигитален двойник
4. Публиката – зрител или потребител? Интерактивност и „потопяне“

ЧЕТВЪРТА ГЛАВА: Пространствата на дигиталния театър

- I. VR, AR, MR
 1. Виртуална реалност
 2. Обогатена реалност
 3. Смесена реалност
- II. Телематичното пространство
 1. Телематика
 2. Телематичен пърформанс
 3. Присъствие/ телеприсъствие
 4. Пол Сермон
- III. Locative Media & Site- Specific пърформанс
 1. Locative Media пърформанс
 2. Site-specific
- IV. Театър в киберпространството
 1. Киберпространството
 2. Какво е киберпърформанс?
 3. MOO и MUD, UpStage

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

БИБЛИОГРАФИЯ

ОСНОВНО СЪДЪРЖАНИЕ НА ДИСЕРТАЦИОННИЯ ТРУД

ПЪРВА ГЛАВА: Театралното пространство и Интермедийната сцена

Първа глава е разделена на две части, които очертават *теоретичната основа* на изследването. Първата част е посветена на дефинирането на театралното пространство като мрежа от взаимосвързани и взаимодействащи си пространства, както и разглежда неговата функция в театралното представление и промените в разбиранията за него в практиката на 20-ти век.

Втората част е свързана с понятието „мултимедия“, което е основно за настоящото изследване. Разглеждат се дефинициите, различните разбираня и концепции, свързани с понятието и са изведени неговите основни характеристики като изразно средство на театъра. Изведено е и понятието „интермедийност“, което характеризира взаимоотношенията между театралното представление и мултимедийните средства.

Понятието „пространство“ обикновено се определя като безгранична триизмерна непрекъснатост, в която се разполагат всички обекти и събития. Освен трите линейни измерения – височина, ширина и дълбочина – пространството е свързано и с времето. В следствие на „Теория на относителността“ на Айнщайн, съвременната физика създава ново понятие – време-пространство, в което времето не е независимо и отделено от пространството, а е превърнато в негово четвърто измерение.

Когато в пространството се случи физическо преживяване (събитие), обективното и субективното възприятие се сливат, което превръща абстрактната представа за пространство в разпознаваемо място или локация. Мястото съдържа смисъл и идентичност, то става конкретно и обозримо и се превръща в център на пространството. Местата могат да се възприемат субективно и да се онагледяват спрямо индивидуалната представа за тях, както е в художествените произведения, религията и мита, или обективно, когато става дума за реалността и за общата действителност на настоящето.

Театралното пространство е мястото, където художествения свят (драматичното пространство, персонажа, пиесата, идеите, емоциите) и реалния свят (театралната сцена,

актьора, декорите и костюмите, публиката) се сливат. Това пространство, което в своята същност е едновременно сетивно и виртуално, съществува единствено в сегашно време, когато се случва представлението.

В „Речник на театъра“, френският театрален изследовател Патрис Павис прави класификация на пространствата, които съществуват в театъра. Той определя театралното пространство (представлението) като мрежа от пространства, които са свързани в непрекъснато взаимодействие.

Драматичното пространство е това на художествената измислица и въображението. То произлиза от драматургичния текст, но не може да добие конкретност, докато не се свърже със сценичното пространство. Сценичното пространство е това, което публиката вижда – сцената допълнена от игровото пространство (актьорската игра, жестовете и движението). Сценичното пространство е в пряка зависимост от тълкуването на драматичното пространство от страна на режисьора и сценографа. Юберсфелд го определя като „това, което липсва на театралния текст“.³ Всеки аспект на театъра търси това сливане на реално и художествено, на материалното с нематериалното. Процесът на представяне и процесът на възприемане от страна на публиката се осъществяват в една единна смислова среда, която представлява същността на театралното пространство. То не е пространство, което *съществува*, а пространство, което се *случва*.⁴

Най-общо **сценичните пространства** могат да се класифицират в две категории: места, чието предназначение е специално в тях да се играят театрални представления, каквито са например традиционните театрални сгради и открити сцени и пространства с различна функционалност, които временно служат за осъществяване на спектакъл.

Утвърждаването на „сцената-кутия“ през 18-ти век променя трайно начините, по които се представя и по които се гледа театър. За пръв път публиката и изпълнителите са разделени, не само в пространството, но и чрез осветлението. Това е моментът, в който се появява идеята за „четвъртата стена“, която съвременният театър толкова усърдно се опитва да преодолее. Според Ерика Фишър-Лихте тогава театърът се отчуждава и променя обществената си функция, ставайки отражение не на обществената маса, а на индивида и

³ Павис (2002): с. 284

⁴ Fischer-Lichte, E. (2009). Culture as Performance. Modern Austrian Literature, 42(3), 1-10. Вж. <<http://www.jstor.org/stable/24649950>>

неговите чувства, мисли, позиции. Сцената се превръща в „наблюдавано пространство“; театърът изгражда знаковата си система спрямо субективните възприятия на зрителя и се установява модел на репрезентация, който за пръв път свързва всички елементи на спектакъла в смислово единство. До днес този модел не е претърпял значителни трансформации и е всеобщо припознат като „традиционен“ и определящ за комуникативния апарат на театъра – „спектакъл – сцена – зрителна зала“ (Игнатовски, 2001).

Множество експериментални прояви и течения в театъра, от 50-те години на миналия век насам, изследват възможностите на представлението извън традиционната сцена. Те са в няколко основни посоки, които са свързани с опитите да се предефинират отношенията между зрители и изпълнители от една страна, и от друга – със семиотичното припознаване на всяко място като самостоятелна знакова система, което размива границите между реалното и репрезентираното. Ако в класическото разбиране за театъра „сцената означава света“⁵, то в тези практики се приема, че „целият свят е сцена.“⁶

Моментът, в който всяко пространство може да бъде използвано като театрално, маркира радикална промяна спрямо историческите периоди, които изискват специфично, ритуално, социално или специално обособено място за театър. Всичко, което сега е необходимо, се свежда до установяване на перцептуална рамка и конструирането на събитие, за да може постмодерният пърформанс да се случи. Напредналото технологично и консуматорско общество с готовност се доверява на тази практика на театрализиране на реалността.

Споделянето на истории, независимо дали чрез театър на живо или мултимедийен пърформанс, е важен начин да се структурира социалното въображение и смисъл. Субективната мисъл е силно повлияна от обкръжаващата среда и докато не можем напълно да променим материалния свят, то можем да променим начина, по който го възприемаме, създавайки по този начин нови полета на субективното и определящото. Всяко пространство може да бъде място на художествена намеса и зрителска интеракция, или някой може да създаде ново виртуално пространство, което се свързва с нов вид интеракция. В исторически момент, в който сме константно заобиколени от материална култура и нашите собствени

⁵ Леман (2015): с. 339

⁶ Шекспир. У. „Както ви харесва“

репрезентации, театралните форми, които изследват какво е да бъдеш „вътре“ в репрезентацията или изследват връзката между пространството и субективността, изглеждат напълно обосновани и дори необходими.

В началото на 21-ви век конфигурациите между театралните и медийните пространства създават нови събития. Тези пърформанси се съревновават с установената времева и пространствена концепция на живия театър – случващ се пред публика „тук и сега“ – но във форма, която реинтерпретира и всъщност разширява тези понятия. Въпросът за пространството, в много смисли, става невралгичен, тъй като традиционната комуникативна система на театъра трудно допуска участието на други медии.

В повечето случаи, пространствата на другите медии, например на филма, са категоризирани като технически репродукции, което ги прави несъвместими с театралното пространство. Поради тази причина, интермедийните практики подлагат под съмнение и дебатираат същността на театъра, чийто ексклузивитет в пространствен смисъл има дълги традиции. Съответно се появява противоречие за това до каква степен медийните пространства могат да бъдат свързани с тези на театъра при положение, че отношенията между тях са изменчиви: времето и пространството са преосмислени. Дигитализацията и възможностите на интерактивните технологии позволяват медийните пространства да изградят динамична взаимовръзка по начин, който променя разбирането за живото присъствие и реалните събития.

Компютърните технологии може би са просто още едно средство в богатата палитра от изразни средства на **сценографията** и дизайна. А може би „*средството е съобщението*“ (McLuhan, 1964) и те отключват още един „сценографски обрат“, който налага необходимост от преосмисляне на някои приети за фундаментални отношения между елементите в театралното представление. В дигиталния театър водещите теми са свързани с отношенията „технологично-органично“, „материално – нематериално“, „присъствие – отсъствие“. Разбиранията за време и пространство са подложени на изпитание и са тласнати до границите, в които могат (а според някои теоретици не могат) да съществуват в театъра. Също както понятието „пространство“ се разширява в дигиталния театър, така МакКини и Палмър идентифицират „разширената сценография“, или „сценография отвъд сценографията“ (McKinney & Palmer, 2017). Нейните функции са свързани със субективното

преживяване на зрителя и стремежа за неговото „потопяне“ в света на представлението. Това е и причината в дигиталния театър да е трудно (и ненужно) да се разделят елементите – той функционира като една цялостна, хетерогенна структура. Следователно, дигиталните технологии като средство за реформиране или създаване на пространство вече не са обект единствено на сценографията (в нейното традиционно разбиране), а са проблем на самия театър.

Съвременният театър разполага с разнообразие от различни видове нови технологии: осветление, сценична механизация, нови материали и начини за тяхното създаване и утилизирание. Исторически погледнато, техниката, технологиите и специалните ефекти винаги са били част от театралното изживяване, независимо дали са „нови“ и какво е тяхното естество. Това, с което те допринасят е усъвършенстване и обогатяване на театралното зрелище, чрез възможност за по-прецизен *контрол* на различните средства. Видео прожекциите, мултимедията и дигиталните средства, добавят нещо повече към тези функции. Те предоставят възможности за внасяне на нови смисли и концепции – „метафори за преходност, нестабилност, мултиплициране на рамката и интерактивност, допълващи постдраматичния свят на представлението“⁷

Театралното пространство, което е едновременно реално и „виртуално“, само по себе си се бори с много измерения и нива на реалността; то е вакуум, който трябва да бъде изпълнен не само с актьорска игра, но и с други означаващи и изразни средства, които участват в създаването на света, който достига до публиката, благодарение на светлината. Както историята на театъра показва, този сценичен свят познава много форми и варианти, още от първите опити през Ренесанса да се постигне унифицирано сценично пространство. По време на 20-ти век новите технологии се включват в „играта“ и допринасят нов сценичен език, който влияе едновременно на актьора и на сценичното пространство. Театралните семиотици са отбелязали, че театралният спектакъл съдържа една от най-сложните форми на комуникация, свързвайки заедно множество елементи и означаващи. Включването на мултимедийни екрани или дигитални прожекции внася още една кодирана система от знаци в театралното пространство. Допълнителната медийна рамка предполага семиотичен диалог между екранното изображение и действието. Но не става въпрос само за това колко

⁷ Vaugh (2005): p. 215

различни, понякога противодействащи си канали на комуникация могат да бъдат декодирани; също толкова важно е как тези „медийни рамки“ влияят на конструирането на сценичното пространство във връзка с актьора и с отношенията с публиката.

Мултимедията е дефинирана като „използване на повече от едно средство за изразяване или комуникация”⁸ „Мултимедия“ е също „съвкупност от технологии и средства за създаване, съхранение и възпроизвеждане на комплексна разнотипна информация (комбинация от подвижни изображения, звук, текст и др.) в дигитален вид в обща интерактивна среда.”⁹

Терминът „мултимедия“ е образуван от „мулти“, което означава „повече от един, няколко, много“ и „медия“. Думата „медия“ произлиза от латинския термин „медиум“ и означава *средство*, чрез което нещо се изразява или чрез което се комуникира, предава се информация. Така „мултимедия“ означава *множество средства или комбинация от средства*.

Множеството възможни тълкувания на „медия“ и „медиум“ са предпоставка на трудното разпознаване на техния истински смисъл. Това води до въпросите: каква точно е разликата между това, което наричаме „мултимедия“ и това, което съществува като самостоятелно средство (*medium*)? Също така: каква е разликата между мултимедията като обект и мултимедийното като характеристика?

В теоретичните дискурси концепцията за мултимедийното се използва в две основни направления. Първото направление е свързано с мултимедийността като част от системата от знаци (думи, образи, звуци) на нивото на съдържанието (т.е. какво е мултимедийно), а втората посока е свързана с изследване на мултимедийното в контекста на културните практики (литература, визуални изкуства, театър, кино, интернет, телевизия) т.е. как различни системи от средства си взаимодействат.

На нивото на знаковите системи, можем да приемем, че театралното представление, филма и видеозаписите са мултимедийни. На нивото на различимостта и смесването на средствата, концепцията на мултимедийното се отнася към комбинация на различни форми,

⁸ Пернишка, Благоева, Колковска (2010) : с. 467

⁹ Пак там, с. 468

вместо към различни знакови системи в един и същ обект (едно и също съдържание). Това означава, че от всички изкуства, единствен театърът може да бъде наречен мултимедиен, защото само той може да имплементира всички средства, без да наруши тяхната същност (поне що се отнася до тяхната материалност), нито своята собствена. Театърът на филм, запис или DVD диск вече не е театър, а филм, видео или телевизия. В същото време, ако филм или видео са част от театрално представление, то те си остават такива. Те са прожектирани или пуснати, в същото време поставени на сцена, което не отнема от цялостта им, а само им добавя театралност. Тази комплексна ситуация става причина за появата на термина „мултимедийно“ или „интермедийно“ представление, което се определя като такова от комбинацията между собствената репрезентативна система на привнесеното средство и тази на живото действие.

Поради капацитета на театъра да добавя и приобщава средства, можем да го разглеждаме и като „хипермедиум“, или средство, което съдържа всички средства (което ни препраща към идеята на Вагнер за „тотален театър“). Може би това е причината театърът да играе толкова значима роля във взаимопроникването между изкуствата. В съвременния театър дигиталните технологии функционират като „интерфейс“ на този процес. Можем да предположим, че ако театърът е физически „хипермедиум“, то на нивото на знаковите системи Интернет е виртуален „хипермедиум“.

В медийната теория и множеството нови и все повече появяващи се понятия, дефинирането на принципите на смесване на средствата или медиите понякога е трудно. Мултимедийното и интермедийното са понятия, които не винаги са отличително различни едно от друго, защото са силно свързани по определени начини. Мултимедийността е често споменавана като свойство на дигиталните медии, които в интеракция със средствата на виртуалността, интерактивността и свързването в мрежа конструират спецификата на дигиталните средства. Дигиталният театър е неразделно свързан с тези понятия.

Интермедийността е насока, появила се в изкуството и медиите от 20-ти и 21-ви век. Тя се отнася до възникващите отношения, влияния и взаимност между различните средства включени в едно произведение. Различните изкуства си влияят едно на друго, формират нови творчески техники и дават тласък за бъдещо развитие и създаване на нови форми. Интермедийността е свързана с промяната в театралната практика и с промяната на начините

на нейното възприемане и създаване. От това следва, че интермедийното в контекста на дигиталния театър, може да се разбира като процес на синтезиране на различни средства и обмен на информация в процеса на мулти- или интермедийната комуникация. Употребата на различни технологии и интермедийността получена като резултат, акцентират на процесите на театъра свързани с репрезентация и медиализация, свързани с нови подходи към премахването на невидимите бариери между изпълнители и зрители.

Интермедийната сцена предлага изследването на пърформативните конфигурации между тукашното и други пространства и експериментира със симултантни действия от различни (локално или географски разделени) локации. Тези сложни сценографии, не само че отиват отвъд границите на театралното пространство, разширявайки прилежащия му контекст, но също включват в себе си и медийното пространство. С други думи, процесът на представянето вече не е лимитиран до „тук и сега“. Интермедийното пространство може да бъде разбрано като темпорална, динамична и сложна пространствена конфигурация, която се създава в процеса на представлението. По този начин, интермедийната сцена поставя под съмнение традиционната дефиниция за театър. Проявлението на медийните пространства (виртуални пространства, телепространства, мрежи), вече не е ограничено само до радиуса на „тук и сега“. Това сигнализира необходимостта за фундаментална ревизия, която предизвиква някои от най-базисните парадигми в театрознанието. Сред тях е предположението, че актьорите и публиката трябва да присъстват в една локация - една дефиниция, която е прилагана не само за традиционните театрални форми, но и за постдраматичните театър и сценография. За цялата тази реконцептуализация Леман продължава да дефинира театралното събитие като „споделено житейско време, преживяно и употребено заедно от актьори и зрители, вдишващи общия въздух на пространството, в което се играе и гледа театърът.“¹⁰

¹⁰ Леман (2015): с. 17

ВТОРА ГЛАВА. ДИГИТАЛНИЯТ ПЪРФОРМАНС – ПРЕСЕЧНА ТОЧКА НА ТЕАТЪРА И ТЕХНОЛОГИИТЕ

Втора глава е посветена на дигиталния пърформанс – хибриден жанр, който смесва използването на дигитални технологии и театрални средства. Понятието е най-широко дефинирано и разглеждано от английския изследовател Стив Диксън в неговия труд „Digital Performance”, който служи като теоретична основа за извеждането на дефиницията на понятието, с която ще си служи дисертационния труд, а именно:

„Дигиталният пърформанс се отнася до смесването на компютърни технологии и живи пърформативни изкуства, както и изложбени инсталации и компютърно базирано изкуство, CD-ROM, и дигитални игри, в които изпълнението (действието) е основен аспект или на съдържанието (...) или на формата (...) им.“¹¹

Основната цел на дигиталния театър е намирането на нови измерения за комуникация с публиката. От една страна се разглеждат отношенията човек-машина, реално-виртуално, материално-нематериално, а от друга страна се изследва активната интеракция между зрителя и случващото се на сцената, осъществяваща се посредством дигиталните средства. Публиката става активна в творческия процес по създаването на представлението – тя може да влезе в ролята на автор, на режисьор, на сценограф, а понякога дори на действащо лице. Дигиталният театър, въпреки зрелищната си страна, се занимава не толкова с *въздействието* на средствата си, а с новите възможности за *взаимодействие* с публиката, т.е. важна е не РЕ-акцията, а ИНТЕР-акцията.

В дисертационния труд дигиталният пърформанс е разгледан в няколко аспекта, като особено внимание е отделено на **историко-теоретичния контекст**, в който той се развива и обособява. Разгледани са някои от най-значимите примери и практики в театъра на 20-ти век, включващи имена като Адолф Аппиа, Едуард Гордън Крейг, Рихард Вагнер, движенията на футуризма, конструктивизма и Баухаус, Йозеф Свобода, Робърт Уилсън, Елизабет Леком и „Уустър груп“, Жорж Коатес и др. Всички посочени примери очертават траекторията и повратните точки в еволюцията на съвременния дигитален спектакъл и маркират промените

¹¹ Dixon (2007): p. X

в разбиранята и функцията на театралното пространство. Анализът на тези практики показва, че много от идеите и целите на дигиталния театър не са нещо ново, появило се внезапно с въвеждането на компютъра и новите медии, а напротив – съвременните технологични средства се явяват инструментите, с които днес тези идеи могат да се осъществят и развият. Обърнато е внимание и на основни теоретични дискурси, свързани с дигиталния театър като **дигиталната революция** и проблема за **живото присъствие**.

От гледна точка на пространството могат да бъдат открити три значими събития в развитието на технологиите, които най-осезаемо променят театралното изкуство в технически и естетически план. Електрификацията и последвалото от нея динамично развитие на театралното осветление, появата на киното и фотографията и тяхното интегриране в театъра и Дигиталната революция и използването на възможностите на компютрите и интернет като средства на спектакъла.

Дигиталната революция свързваме основно с две съществени нововъведения – компютрите и интернет – които бележат двете епохи в технологичния напредък от 50 години насам. Точно както представлението „излиза“ постепенно от традиционната сцена-кутия, така и компютърните технологии „излизат“ от лабораториите и започват да се използват повсеместно. Днес вече възприемаме лаптопа и смартфона като съвсем обичайна част от ежедневието, въпреки че са сравнително скорошни нововъведения.

Въздействието на технологиите върху всички аспекти на живота довежда до нови теории в културологията. Все по-често се говори за „вторичен свят“, „въздигащ се нов свят“, „виртуална епоха“, „глобален споделен свят“. Интернет и неговото разпространение обединява познатия и непознат свят и „в същото време създава един вторичен свят“¹² – киберпространството, чиито граници не спират да се разрастват.

Въпросът, за това къде в този свят се вписва човекът, е свързан с основната тема на дигиталния театър – проблемът за съпоставянето на **живото присъствие** и медиализираните средства. Факт е, че преди нахлуването на технологиите в изпълнителските изкуства, този теоретичен дебат не би бил възможен, а понятието „на живо“ (liveness) не би могло да

¹² Dixon (2007): p. 157

съществува със смисъла, който носи днес, като вид изживяване. Тази ситуация поставя въпроса за отношенията между органичното и технологичното, автентичното и подправеното, реалното и виртуалното, спонтанното и предвидимото. Темата за „живото присъствие“ е обект на много теоретични изследвания и практически опити, които изследват границите и преимуществата на театъра като живо изкуство пред медиализираните форми (Аусландер, Фелан, Бенямин, Гудол). Същността и функцията на интермедийното пространство има съществена роля в този дебат, тъй като е в пряка връзка с проблема за присъствието (или отсъствието) на участниците в представлението (изпълнители или зрители) и отношенията, които възникват между тях в съответния контекст.

ТРЕТА ГЛАВА. ФУНКЦИИ НА МУЛТИМЕДИЯТА В ТЕАТРАЛНОТО ПРОСТРАНСТВО

Трета глава изследва функциите на дигиталните средства спрямо другите основни компоненти на театралното изкуство – драматургия, сценография, актьорска игра, публика.

Постепенно технологичните средства, като светлинни ефекти и мултимедия, се превръщат в нещо много повече от изобразителен похват – те се приобщават от театъра като негов собствен, актуален език за комуникация с публиката. Използването на технологии се превръща в провокация за режисурата, сценографията и драматургията. Създава се предпоставка за изменение на структурата на представлението, защото благодарение на технологиите реалността и илюзията се сливат в многоизмерно пространство, което се подчинява не на законите на външния свят, а на въображението, фантазията, асоциациите, усещанията. Създават се нови модели на създаване и на възприятие на театъра, провокиран от технологиите, киното и медиите.

Съвременната сценография не просто овладява пространство, а създава „среда“, в която се търси синтез между материалното и нематериалното. Режисьорската и актьорската работа се съсредоточават върху проблема на живото присъствие, на автентичността на театралното „изживяване“. **Драматургията**, от своя страна, търси провокация спрямо тези течения. Темите, сюжета, действието, персонажите, структурата на текста, спецификата на

езика, са свързани с логиката на модела на възприятие, наложен от медиите и технологиите. В съвременните текстове често липсват ограничения по отношение на времето и пространството, липсват отправни точки за поставянето на текста на сцена, описания, ремарки. Понякога не се уточнява дори кой произнася текста или дали изобщо се произнася. Поради възможностите, с които театърът днес разполага, за драматургичните текстове отпадат почти всички ограничения по отношение на реализирането им на сцена. Това естествено води до нови идеи, нови теми, търсене на нови смисли. Изследват се нов тип взаимоотношения, нов тип персонажи, които са актуални спрямо съвременното и са провокирани от търсенето на комуникация със съвременния зрител. Много съвременни драматургични текстове доказват, че мултимедията започва да се превръща от технологично средство за изобразяване във вдъхновение в смислов план.

Съвременните технологии в театъра могат да провокират драматургията да създава текстове, в които е заложена употребата им като смислов, а не само като изобразителен компонент - например пиесата „Мансарда в Париж с изглед към смъртта“ на Матей Вишняк. Те предлагат възможности за привнасяне на нови значения и интерпретации в класически текстове (например спектакълът „Хамлет“ на Уустър Груп). А също така могат да бъдат отправна точка или средство за изграждане на текст за театър. Подобни практики са все още предимно в областта на експеримента, но постепенно очертават някои възможни хипотези за еволюцията на спектакъла. Виртуалните среди и компютърно пресъздадената реалност на дигиталния театър създават нови условия за публиката и за творците. В много случаи използването на технологии – като действителен изобразителен похват, или като средство за интеракция - определя правилата на представлението. Наблюдава се отдалечаване от пиесата и драматургичната интерпретация като отправна точка за създаването на спектакъла. Нещо повече, в много случаи текстът се създава в самия процес, специално за представлението, а в изграждането му могат да участват не само творците, но и зрителите – на живо по време на представлението под формата на дискусии, чрез компютърни чат програми или с уеб камери (например кросмедия или трансмедия практиките, киберпърформансите и телематичните пърформанси). Така зрителят се превръща от наблюдател в пряк участник в изграждането не само на формата (текста), но и на смисъла на цялото произведение.

В тези условия се променя и театралната **сценография**. Начините, по които прожекцията би могла да присъства на сцената са многобройни, а съвременните технологии предоставят възможности почти всеки предмет, тяло или елемент от декора да се превърнат в екранна повърхност. Използването на прожекции винаги е било предизвикателство за театралния художник, чиято задача не се свежда само до въпросите *дали* и *какво* ще се прожектира, но и *как*.

Проф. Чайка Петрушева описва творческия процес на сценографа по следния начин:

„В търсене на образа художникът е като изправен пред един празен черен лист. Празният лист е празната сцена. Този лист е черен, защото празната сцена е тъмнината, от която, чрез светлина, трябва да бъдат извадени духовете на пиесата. Празният черен лист (сценичното пространство) е нещо много по-изразително от бялото грундирано платно на живописеца или белия лист на поета. Празната сцена е вълнуваща картина, защото си има всичко: атмосфера, цветове, светлина, пространство. Тя одухотворява самотността на предмета поставен в нея и му придава по-особено излъчване.,”¹³

В празния черен лист, представляващ сценичното пространство, се появява още едно празно поле, което този път е бяло – това е екрана. Съвременната сценография търси решения, с които да „съживи“, осмисли и съедини двете празни пространства. По този начин палитрата на театралния художник се обогатява с нови средства и се раждат нови образи, променящи не само нейната естетика като изкуство, но и театъра като цяло.

Изглежда, че в театралната практика екранните средства се възприемат повече като привнесен елемент, като чуждо тяло в организма на театъра. Патрис Павис пише „Когато на сцената се прожектират текстове, диапозитиви, филми или видеофилми, в живото и присъстващо тяло на представлението се инжектират материали под формата на образи, което предизвиква смущения в режима на представлението - тялото и медията влизат в непримиримо противоречие.“¹⁴ Екранът е сам по себе си умалена сцена – в неговата рамка съществува художествен образ, който има собствена динамика, действие, средства,

¹³ Петрушева, Ч., *Сценографията – част от информационната полифония на театъра*. Дисертационен труд, с. 57

¹⁴ Павис (2002): с. 276

характеристики. Екранната рамка се включва в сценичната рамка и създава нов свят, който е вътре в света на означения чрез изразните средства на театралността свят. Мултимедията може да бъде текст, изображение, видео, анимация, звук или комбинация от всичко това. Съдържанието на театралната прожекция се изгражда едновременно в собствения си контекст, в контекста на театралното изживяване и в контекста на реалността. Това задълбочава интерпретативния процес, защото колкото повече контексти (условия) съществуват, толкова повече прочити и смисли могат да се открият. Дори най-елементарните средства на мултимедията, каквито са например субтитрите, могат да променят цялостно зрителското възприятие към спектакъла, защото задават своя собствена, различна перспектива към него. Въвеждат се нови правила в разбирането и мисленето, което ражда нови знаци и съответно нови интерпретации. С поставянето на рамка в рамката се установяват едновременно различни отношения между отделните рамки, което не само води до задълбочаване на перспективата, но има потенциала да създаде нова. Ако театърът символизира света, както твърди Леман, то мултимедията има възможностите да репрезентира и „символизира“ един друг свят, създаден не от реалността, а от въображението. “Включена в пространството на театъра, мултимедията може би се оказва инструмента, чрез който мечтата на Гордън Крейг да не се подражава на реалността, а да се построи свят на илюзията може да се осъществи.”¹⁵

Между екранното и сценичното действие се търси установяване на естетическо, асоциативно и смислово единство. Съществуват разнообразни варианти на съотнасяне на сценичните към екранните средства. Възможно е в даден спектакъл да доминират екранните средства. Възможно е режисьорската концепция да е изградена на базата на общуването между персонажите от екрана и живите актьори на сцената. В театралната практика, най-често екранното произведение се създава или използва за да обогати сценичната интерпретация и разкрива драматургичната си същност, чрез засилване на драматизма (или комичността) на сценичното действие. За да се използва мултимедия в театралното представление съществуват множество поводи и начини това да се осъществи, както в технически, така и в художествен аспект.

¹⁵ Леман (2015): с. 214

Сценографията използва екранните средства за да трансформира, измени или обогати пространството. Проектираните образи могат да променят мащаба, перспективата, композицията, цвета на сценичната картина, чрез тях могат да се означават промени в мястото и времето на действието, да се добавят допълнителни пространства и визуални елементи. Все по-разпространеното използване на екран в спектакъла е свързано и с едно от най-характерните за постомодернизма и хипермодернизма художествени търсения – приобщаването на зрителя в театралния процес, така че той да бъде не наблюдател, а участник в него. Сценографията се променя и развива спрямо тези тенденции. Черният лист (или черната кутия) и бялото платно на екрана постепенно се трансформират в черния светещ екран на компютъра, а творенето на образи изглежда се свежда до създаване на комбинации от нули и единици¹⁶. Всичко това може би поставя под съмнение чистотата на театъра като живо изкуство, но той „... не може да избяга от социално-икономическата и технологичната доминация, определящи неговите естетични измерения.“¹⁷

Един от основните и трайни дискурси на модерния театър е свързан с едновременното съществуване на жив и проектиран **актьор** в едно и също сценично пространство. Днес смелите експерименти в тази посока от първата половина на 20-ти век са част от театралното наследство и минало и режисьорите вече не се колебаят да поставят изпълнителите в положение, което отрича тяхното физическо присъствие, и което ги обгръща в една среда, която е подвластна на образите и на технологиите. Зрителите са свикнали да гледат актьори на екран именно поради това прогресивно дематериализиране на сцената и опита от практиката на киното. Но какво всъщност се случва когато видим едновременно и двете превъплъщения на актьора на сцената – живото тяло и „виртуалния двойник“?

Въпреки, че дигиталното превъплъщение съществува сравнително отскоро, заснетия персонаж в театъра не е нещо ново. От момента, в който филмът „стъпва“ на сцената, актьорите се изправят срещу своя дубликиран образ - независимо дали персонажът е

¹⁶ В двоичната бройна система числата се изобразяват само с помощта на две цифри: 0 и 1. Тази система е широко употребявана в областта на информатиката, компютрите и съвременната техника. По-голямата част от кодирането на различни системи и програми се извършва чрез двоична бройна система.

¹⁷ Morris (2011): p. 23

транспортиран до друго време и място или друго измерение. Появява се и дилемата, която е актуална и днес: дали заснетите актьори „огравват“ живите актьори от тяхното „присъствие“ или физическото присъствие на живия актьор поставено пред неговия технологично репродуциран двойник е това, което създава истинския контекст на понятието „живо“? И живите и прожектираните актьори могат да функционират независимо едни от други – живите актьори на театралната сцена, а екранните актьори – на екрана, но когато са поставени един до друг, могат ли да съществуват заедно без да са несъвместими и без единия да е излишен? И как можем да дефинираме едно толкова разтегливо понятие като „присъствието“? Какво е това, което прави изпълнението на живия актьор по-различно от това на виртуалния?

Джейн Гудол, в нейния труд „Stage Presence” от 2008 г. изследва различните начини, по които „присъствието“ е описвано в историята на западноевропейския театър, както и отбелязва факта, че неговите характеристики и описания често се коренят в древни религиозни или езически митове. Гудол в самото начало на книгата си признава, че понятието е трудно за определяне и описване, че в него се съдържа нещо „неизразимо“. Със сигурност обаче, то е в тясна връзка с публиката:

„Да притежаваш „присъствие“ в театралния жаргон, е да знаеш как да плениш вниманието на публиката и да направиш впечатление; то е свързано и с таланта на „*je ne sais quoi*”, който провокира чувство за идентификация в зрителя, предаващо усещането за живот на друго място и в друго настояще“¹⁸

В „Digital Performance” авторът Диксън е отделил цяла глава, която е свързана с проблемите на „тялото“, което е представено под различни форми (или без форма): реално, виртуално, записано, предавано в реално време, компютърно-генерирано, компютърно задвижвано, интерактивно, трансформирано, модифицирано чрез различни средства. Много от тези примери повдигат интересни въпроси относно ефекта на технологично обогатените или програмирани човешки форми – както върху актьорите или участниците в представлението, така и върху публиката, на която са предложени различни изживявания провокиращи понятието „присъствие“. Разнообразието от възможни отношения между

¹⁸ Goodall (2008): p. 1

реалното и виртуалното тяло съдържа огромен потенциал за творчески експерименти и провокации. Може би именно в това се съдържа най-големия принос на технологиите към театралното изкуство - новия потенциал за изследване на интеракциите и реакциите между технологичното и органичното тяло, а не отхвърлянето и изоставянето на живото. Все пак, „присъствието“ на актьора е може би най-фундаменталното условие за съществуването на какъвто и да е вид театър. Това, от своя страна повдига и въпроса – какво отличава живия от виртуалния актьор?

На първо място е въпроса за онтологията или природата на живия изпълнител спрямо тази на виртуалния - как техните „присъствия“ се различават в превъплъщенията си, целта си и връзката си със зрителя? Някои критици, като например Филип Аусландер, твърдят, че в нашата култура няма съществена разлика между живото и медиализираното и „според простата логика... ако медиализираният образ може да бъде пресъздаден в реална обстановка, то той по начало би трябвало да е „реален“¹⁹ Аусландер защитава не само „легитимността на дигиталното тяло в живото произведение, но и това, че то е еднакво „присъстващо“ и равно, а не противопоставено, спрямо живото“²⁰ Подобна логика би могла да доведе до пълна неразличимост между формите, но те все пак *е нужно* да бъдат разграничени. Дори в случаите на припокриване или сливане на двете форми, те все пак трябва да се различават във феноменологичен и перцептивен аспект. Стив Диксън признава, че „това представлява изключително сложен онтологичен проблем, класически пример за задънена улица между теорията и практиката“²¹, като в същото време предлага феноменологично изследване на „живото“, като опит да бъде отключена неговата онтология. За него, основната характеристика на живото присъствие лежи в неговото отношение към времето или неговата „сегашност“, а не във физическия, материален облик – идея, която ни препраща към изследването на „аурата“ на Валтер Бенямин. Въпреки това съществува и противоположната теория: че по-важните характеристики на живите изпълнители са именно тяхното физическо тяло, плътност, положение в конкретното сценично пространство, използването на тяхното тяло „от плът и кръв“ и техните интелект и воля. Но в теорията на киберпространството съществува все по-разпространеното

¹⁹ Auslander (2008): p. 3

²⁰ Dixon (2007): p. 124

²¹ Dixon (2007): p. 158

приемане на това, че ума на човека е отделен и не е обвързан с тялото, което създава форма на дематериализация, в която хората се превръщат по-скоро в *концепция*, отколкото съществуват реално. Може би дигиталният актьор е отражение на този нов начин на мислене, репрезентация на различните състояния на ума извън тялото, чието проявление е „аватар“ в киберпространството.

Следващата част на изследването е свързана с принципите и стратегиите, чрез които дигиталният театър изгражда комуникацията си с публиката. **„Поглъщането“²² и интерактивността²³** са относително нови явления в областта на театъра като вероятно все още е изследвана само периферията на техните възможности да създават нов вид театрални изживявания.

В труда си „Digital Performance“ Стив Диксън класифицира 4 основни принципа за интеракция със зрителя въз основа на възможностите на използваните технологии и концепцията на произведението (театър, пърформанс, инсталация). Това са: навигация, споделяне, общуване и съучастие. Той подрежда тези принципи и спрямо нивото на интеракция, което съдържат, като съучастието е определено като „най-интерактивно“, защото зрителят/юзърът може да излезе от предварително зададените рамки и ограничения на произведението и да създаде ново произведение, което е винаги уникално. Същността на интеракцията в театралното произведение е в играта, във възможността зрителят да се превърне в партньор и съучастник в творческия процес чрез своите действия. Интерактивността се стреми към спонтанност, непредвидимост, постигане на неочакван резултат. Зрителят на живо трябва да стане част от играта, от действието във времето и пространството (реалното и виртуалното). В интерактивния спектакъл публиката всъщност

²² „Погъване“ или „поглъщане“ – концепция от областта на дигиталните изкуства - Поглъщащи среди (Immersive Environments): създаване на виртуални пространства, чрез симулационни технологии в изкуство, архитектура, видео и звук; Вж. <[http://www.dafest.bg/DADict/index.php?title=%22%D0%9F%D0%BE%D0%B3%D0%BB%D1%8A%D1%89%D0%B0%D1%89%D0%B8_%D1%81%D1%80%D0%B5%D0%B4%D0%B8_\(Immersive_Environments\)%22](http://www.dafest.bg/DADict/index.php?title=%22%D0%9F%D0%BE%D0%B3%D0%BB%D1%8A%D1%89%D0%B0%D1%89%D0%B8_%D1%81%D1%80%D0%B5%D0%B4%D0%B8_(Immersive_Environments)%22)>

²³ Интерактивност – взаимодействие, обмен на информация и обратна връзка между дадена компютърна програма, мултимедиен продукт и др. и потребителите им, които може да влияят на техния ход и начин на протичане. (Пернишка, Благоева, Коловска (2010): с. 197-198)

се превръща в едно от средствата на театъра, наред с режисурата, сценографията и актьорската игра.

„Поглъщането“ (или „потопяването“) е концепция, която е доста относителна. Независимо колко „потопящо“ цели да бъде едно театрално изживяване, винаги остава възможността да се запази някаква независимост и дистанция от страна на зрителя, която може да разруши началния замисъл. Поради тази причина, когато се търси ефект на „потопяване“ се залага не толкова на конкретното представление, колкото на стратегии и техники, които могат да бъдат срещнати в много творби. Драматичното потопяване се различава от литературното по осезаемостта и реалността на света, в който индивида е въввлечен, докато в литературата той е „погълнат“ в съвсем метафоричен смисъл. С други думи, в театъра всички действия се случват на сцената, а не в главата на зрителя. Те могат да бъдат видени и усетени, а зрителят/участник е поставен в центъра на света на представлението. В този вид „потопящ“ театър публиката може да се движи сред виртуална триизмерна среда, която е важно да се уточни, че е осъзната и приета като изкуствена – търси се не създаване на по-правдоподобна илюзия, а нов тип изживяване в едно технологизирано пространство. „Потопяването“ или „поглъщането“ е възможно заради интерактивността, то е отговор на опитите на дигиталния театър да премахне „четвъртата стена“ и да създаде едно различно, сложно изживяване.

Произведенията със смесена реалност (MR) се състоят от множество симултантни физически и виртуални пространства, които могат да бъдат свързани едно с друго по много начини във времето и пространството. Зрителите могат да бъдат позиционирани в тези пространства и могат да им бъдат предложени множество перспективи. Те могат да бъдат аналогови, смесени или напълно дигитални, където публиката може активно да манипулира пространството като се движи или разглежда наоколо. След слагането на VR шлем (или друго средство) зрителите са на две места по едно и също време, като едновременно възприемат виртуалния свят, който наблюдават и физическия свят, в който се намират телата им.

ЧЕТВЪРТА ГЛАВА. ПРОСТРАНСТВАТА НА ДИГИТАЛНИЯ ТЕАТЪР

В четвърта глава е изведена класификация на пространствата в дигиталния театър въз основа на използваната технология и на различните аспекти на пространствено изживяване, което тя отключва.

Подобно на проблемите при изясняването на медийната терминология, терминът „виртуален“ и свързаните с него „виртуалност“ и „**виртуална реалност**“ подлежат на не малко интерпретации. Въпреки, че в съвременното виртуалността се свързва основно с промените привнесени от дигиталните технологии в началото на 90-те години, терминът съществува много преди това в областта на оптиката, както и като философска концепция от края на 19-ти век. Може би виртуалността до такава степен се асоциира с електронно създадени или дигитално създадени изображения, че е загубила своята описателна способност като понятие, което описва и обединява онтологичните различия между обектите, особено отношенията материално - нематериално. Виртуалният образ е нематериално проявление на материалното. Поради тази причина понятието се отнася до акта на репрезентацията, изкуствена – когато образът няма референт в реалността, или директно миметична. И двете значения и свързващите ги отношения към материалността и нематериалността са използвани векове преди дигиталните репрезентационни системи.

В театралната практика понятието „виртуално“ обикновено се използва като характеристика на образи, които са прожектирани в сценичното пространство и които имат различни функции спрямо другите сценични елементи.

Театърът винаги е бил „виртуална“ реалност, в която актьорите уговарят публиката да повярва, че театралната сцена е всъщност дворец, гора, море, или някое екзотично място. Театралният дизайнер Марк Рийни, пионер в областта на виртуалната реалност (VR) описва театъра като „*оригиналната машина за виртуална реалност*“²⁴, където публиката може да посети „*въобразяеми места, които са интерактивни и потапящи*“²⁵.

²⁴ Dixon (2007): p. 363

²⁵ Пак там

Оливър Грау определя виртуалната реалност като „инструмент на 21-ви век“, чието основно качество е „потопянето“ - включването на зрителя в определена дейност докато е обкръжен от единна среда (Grau, 2003). Виртуалната реалност поставя зрителя вътре в самата информация. Някои теоретици подчертават значението на навигиращата система, която използва субективната гледна точка на участника. За други, виртуалната реалност създава изцяло нов вид пространство, продължение на въображението, чисто и неопетнено от материалността.

Виртуалната реалност може да се използва в няколко аспекта: потопянето (immersion) - да бъдеш обкръжен от един триизмерен свят; възможността да се движиш в този свят, да го изследваш от собствената си гледна точка и възможността да го манипулираш и променяш, да „играеш“ във и със този свят. Виртуалната реалност, която в момента е най-популярна в областта на компютърните игри, всъщност е театрално средство – свързано с подражанието (мимезис), с пространството, с наблюдението и играта.

Подобно на виртуалната реалност, **обогадената реалност** е инструмент, който променя това, което виждаме и предлага нови и интересни възможности за изкуството. Терминът е появява в началото на 90-те години, като технологията първоначално е използвана основно в медицината. Едно от първите ѝ приложения в изкуството е в спектакъла на Джули Мартин „Танц в киберпространството“ (1994), в който акробати играят с виртуални предмети.

Технологията на обогатената реалност се развива с бързи темпове и днес вече е широко достъпна чрез разнообразни приложения за мобилни телефони. Може би най-популярния пример в съвременната поп култура за обогатена реалност е играта Pokemon Go!

За разлика от виртуалната реалност, която цели да „потопи“ зрителя в един нематериален, илюзорен свят, обогатената реалност привнася анимационни и компютърно генерирани изображения в нашата реалност.

Понятието „смесена реалност“ би могло да означава всичко, което преживяваме. За целите на настоящото изследване, ще се опитаме да разберем понятието като го поставим в скалата на „виртуалния континуум“, разработена от Пол Милграм и Фумио Кишино през

1994 г. Тази скала се движи от „напълно реална среда“ и стига до „напълно виртуална среда“. „Реалната среда“ е физическото място, в което се намират нашите тела, където сетивата ни позволяват да го възприемем ментално. „Виртуалната среда“ е ментално пространство, в което изживяваме света на въображаемото, което може да провокира в нас физически реакции. В контекста на терминологията на виртуалната и на обогатената реалност, реалната среда може да бъде считана за „аналогово пространство“, а виртуалната за „дигитално пространство“. Целта на тази скала е да покаже, че всички технологични средства и преживяванията, които те биха могли да изградят се намират между двете крайности, представлявайки смес от реалната и въображаемата реалност или с други думи – са някаква форма на смесена реалност.

Преживяванията на виртуалната (VR) и обогатената реалност (AR) са живи, пърформативни (действени) и обитавани физически – характеристики, които не са непознати на театъра. Те също така смесват реални и виртуални пространства и поставят под въпрос нашето възприятие за реалността и разбирането ни за присъствието.

Дизайнът на смесената реалност е композиция от множество симултантни физически и виртуални пространства, които могат да бъдат свързани помежду си по много начини във времето и пространството на произведението. Това не е нова концепция: публиката може да изпита тази симултантност на физическото и виртуалното пространство и в традиционния театър. Пиесата (или драматичното пространство) може да бъде приета за виртуално пространство, тъй като е един въображаем свят, а театралната сцена е физическо пространство, обикновено ситуирано в истинския свят. В този случай всички аспекти на физическото пространство, които не принадлежат към предложената „виртуална реалност“ на пиесата са умишлено игнорирани или интерпретирани от публиката и изпълнителите. Това включва и физически осезаемото присъствие на самата публика. Тези разграничавания между ума и тялото и между публиката и изпълнителите са изкуствени. Публиката може да реши да игнорира всички видове физически дадености и ментални интерпретации в така наречената „условност“. Но те са неизбежно неразделни от техните физически реакции към реалната среда и техните вероятни психологически реакции към изживяването на виртуалната пиеса.

В много съвременни форми на театъра и пърформанса разделянето на зрителското и сценичното пространство е поставено под въпрос и е изследвано като интегрална част от художествените съображения и цялостния дизайн на произведението. Зрителите са активирани да правят промени в техния избор накъде да насочат вниманието си и непрекъснато преосмислят реалността на театралното представление (пиесата). Това дава резултат в наслагването на преживявания, които често се състоят от симултантно конфликтни реалности. Особено когато зрителите са поканени да бъдат активни участници в представлението, тогава става невъзможно да се отрече тяхното присъствие в реалното пространство. Въпреки неизменната свързаност на тялото с реалността на пространството и с реалността на света като цяло, това е усещане, което поражда почти метафизично изживяване. Това е от особено голяма важност, когато публични пространства се използват като сценични.

Технологиите за смесена реалност дават на творците възможност да създават експериментални пространства, които не биха могли да бъдат построени в реални физически локации. Те могат също така да обтягат експерименталното разстояние между реалните и виртуалните пространства много повече. Пространства, които се намират на различни физически локации могат да бъдат свързани чрез Интернет, когато се използват свързани в мрежа MR технологии.

В индустрията на виртуалните технологии, основната цел е да се създаде усещане за пълно „потопяне“, което води до изпитване на така нареченото „присъствие“ вътре във виртуалния свят. Това не е точно така в театъра, където идеята за присъствието се отнася до иманентността и драматичното действие на изпълнителя във връзка с публиката. VR практиците и ентузиастите интерпретират състоянието на присъствие по следния начин:

„Присъствието (като съкратено от термина телеприсъствие) е психологическо състояние на субективно възприятие, което макар и част от настоящото преживяване на индивида, е генерирано от /или филтрирано чрез/ създадена от човек технология. „²⁶

В разработването на VR системите се хвърлят огромни усилия и средства за това технологията да се усъвършенства до такава степен, че човешкият мозък да не може да

²⁶ M. J. Schuemie et al., 'Research on Presence in Virtual Reality: A Survey', *Cyber Psychology & Behavior*, Vol. 4, No. 2, April 2001 (pp. 183-201)

прави разлика между това кое е истинско и кое не. Основната идея е, че чрез заблуда на мозъка можем да създадем „перфектната илюзия“ и по този начин всичко, което си въобразим, ще можем да преживяваме реално.

От драматургична гледна точка може би е спорно дали перфектната илюзия, или реалистичното изживяване на един сингулярен консистентен виртуален свят е особено интересно като творческо решение. Много пъти след първоначалния уау-ефект, който MR технологиите провокират, остава чувство на празнота, на невъзможност да се „свържеш“. Това може би се дължи на невъзможността на виртуалния свят да се докосне до нещо реално, до нещо лично.

Все пак не е нито правилно, нито грешно да се търси най-добрата илюзия в опита да се синхронизират напълно физическия и виртуалния свят. Под въпрос е единствено дали такава перфектна илюзия би могла да бъде постигната изобщо и дали това е най-интересното и дотолкова необходимо решение. Във всеки случай не е възможно да бъде игнорирана напълно реалността на физическото пространство, където телата на зрителите се намират и се свързват с предложените технологии. Също така не е необходимо технологиите да бъдат скрити, стига да е ясно защо те са там и какво общо има това със същността и смисъла на произведението. Експерименталното смесване на симултантни виртуални и реални пространства може да бъде постигнато по плавни начини като постепенно се заличават границите между двете. А това може да бъде постигнато и чрез силни смени на вниманието, където пространствата поддържат противоречие помежду си и е необходимо зрителя да взима решения.

„Телематиката“ представлява комбинация от телекомуникации и информатика и в момента се използва широко, за да опише дигитално предаваните комуникации в спектъра на мрежовите системи за достъп. От гледна точка на сетивното възприятие, телематиката декларира епохата на симултантното присъствие между физическото и виртуалното пространство.

След като Интернет става публично използвана технология, интеграцията на телекомуникационните технологии към него е незабавна и ражда множество

комуникационни услуги като имейла, чатове, веб конференциите, интернет телефона, онлайн музиката, стрийминг сайтовете и др. Тези услуги предоставят широк спектър от комуникационни възможности, което прави телематиката част от множество аспекти на ежедневието, съдържаща една вечно разрастваща се глобална мрежа, където информацията се стича измежду свързани помежду си средства. Интернет става толкова важен в живота на много хора по света, че се е превърнал в основно средство на забавление, информация и комуникация. С други думи, телематиката сега, повече от всякога, създава едно комуникационно общество, където всичко може да бъде дигитално репрезентирано, предадено и свързано. Поради дигиталната си интерактивна форма, телематиката модифицира начина, по който възприемаме нашата позиция в света, както и самата комуникация, което води до разбиране на състоянието на действие и възприемане отвъд ограниченията на триизмерното пространство.

В своята статия „Пърформанс арт“ от 2004 г., Дейвид Салц събира под названието **„телематичен пърформанс“** различни интерактивни творчески проекти, които комбинират практики от пърформанса и технологията на телематиката, като тези два елемента са основните използвани художествени средства (Saltz, 2004). Общото, което тези проекти имат, за да бъдат в една и съща таксономия е, че те напълно зависят от телематичната технология и имат за основна цел да свържат изпълнители и публики от отдалечени една от друга локации по дигитален начин, но в едно и също събитие.

Театралното пространство се възприема като съвкупност от взаимодействащи си пространства, които заедно участват в изграждането и случването на живото представление. В анализа на телематичния пърформанс е трудно да се разглежда пространството в тази рамка – то не би могло да се впише в тези вече установени взаимодействия, защото неговата онтология се простира отвъд концепцията за пространство, която свързваме с живо театрално представление или пърформанс, което се случва пред публика. То се случва „сега“, но „тук“ се превръща в разтегливо понятие. Тъй като телематичният пърформанс включва взаимодействие между реални и виртуални пространства, може да се твърди, че неговото пространство е интермедийно.

Традиционното триизмерно пространство и прилежащата му материална среда (сцена, декори) се трансформират в нематериална сценография (видеографики, компютърен

интерфейс, дигитални среди). Сценографията в телематичния пърформанс се е превърнала по-скоро в екранография.

Използването на екран като избор на сценографията е това, което в контекста на пространствеността може да се приеме като сценично пространство. Тази хибридна интерактивна сценография се развива между физическото и дигиталното пространство, проявявайки се чрез средствата на екрана. В телематичния пърформанс този екран е порталът към „другата страна“ и за двете участващи страни и е всъщност общото сценично пространство на произведението. Това пространство е репрезентационно дигитално пространство, обогатено с инфографики и видеографики. Множество аналогови сценични пространства са трансформирани в дигитален динамичен интерфейс на интеракцията. В тази интеракция уеб камерите се превръщат в активен партньор на участниците, позволявайки им да конструират и реконструират сценичното пространство като местят или не местят обектива, съответно – гледната точка. Истинските аналогови пространства са репрезентирани чрез двуизмерен дигитален формат на живо, подчертавайки факта, че телематиката може да бъде средство, чрез което разбираме, но също така оформяме и конструираме реалността. По този начин, всеки жест на участниците се превръща в дигитален знак, което създава семиотичния портал, където информацията може да бъде предавана в реално време и в дигитален формат. Телематичният пърформанс напомня на участниците, по презумция, че комуникацията е акт на означаване (знакова система). Всеки аспект на реалното пространство е автоматично предаден на „другата страна“ чрез неговата дигитална репрезентация. Уеб камерите и кодеците се превръщат в медиаторите на това предаване и изпълнителите и зрителите едновременно стават част от този информационен обмен, както и източници на нова информация. Концепцията за „екранографията“ подчертава това, че комуникацията между изпълнителите и зрителите може да бъде реализирана единствено чрез набор от видеографски знаци под формата на дигитален код.

Основното разбиране за **присъствието** в теорията на живото представление винаги започва от фиксираното географско пространство, където актьорите и/или зрителите са поставени с цел да комуникират. Телематичният пърформанс, обаче, може да провокира участниците да „усещат“ своето присъствие отвъд фиксираната географска точка - феномен, който е известен като „телеприсъствие“. Срещат се много дефиниции за това

понятие, но Рой Аскот го определя като „усещането да присъстваш физически и да имаш собствена гледна точка от различна локация“.²⁷

Според Оливър Грау, телеприсъствието е опит да се осъзнае праисторическата мистична човешка воля – напускането на тялото и постигане на присъствие от разстояние. В тази концепция за телеприсъствието, Грау проследява три форми на присъствие: физическата локация на тялото, присъствието във виртуалното или киберпространството, както и медиализираното присъствие на мястото, към което участникът е свързан (Grau, 2003). Последната форма е описана и от Лев Манович като „теледействие“. Според него телеприсъствието може да бъде разбрано не само като присъствие на отдалечено място, но и като „способността да виждаш и действаш от разстояние“²⁸. Според него телеприсъствието може да бъде разбрано като пример за репрезентационните технологии, които се използват за да позволят действия, чрез които зрителят може да манипулира реалността чрез репрезентации. Тези дефиниции илюстрират разнообразните действени възможности, които телематиката може да предложи на индивида. Нещо повече, от тях става ясно, че директното физическо усещане за място не е задължително условие, за да съществува пространствено изживяване. Понятието „телеприсъствие“ често е разбрано и като „временно сходство“ между изпълнителя и публиката, което се постига чрез аудиовизуална мултимедия. Това поставя телематиката и телеприсъствието близо до теорията на представлението. Изглежда, че телематиката може да бъде основното средство, чрез което да се навигират отношенията изпълнител-зрител, когато се случват от разстояние. В телематичния пърформанс, този факт може да бъде атестиран чрез множество модели на взаимоотношения между изпълнителите и публиката, които обективизират световно виртуално взаимодействие. Използвайки флуидните качества на киберпространството, телематичният пърформанс предоставя физически, но също така и преживявания „извън тялото“. Пример за това е пърформанса „Телематично сънуване“ на Пол Сермон, в който участниците намиращи се на различни локации са събрани на едно легло в стая чрез прожекция, която се предава на живо.

²⁷ Цит в Paulsen (2017): p. 6

²⁸ Manovich (2001): p. 166

Locative media и **site-specific** театралните практики са различни дисциплини, но споделят общо приоритизиране на мястото и контекста като основни, определящи фактори за конструирането на значение. „**Locative media**” е термин-чадър установен от Карлис Калнинс през 2003 г., за да опише новите медийни практики, които изследват интеракцията между дигиталните средства и физическите пространства на градската среда. Според него, „locative media“ използва подвижни, свързани помежду си компютърни устройства, които позволяват на зрителя - участник да създава творчески интервенции, чието платно е географското място“²⁹ Може да се каже, че locative media е това, което се случва, когато уличният театър се срещне с безжичния интернет и други дигитални мрежи. Тези практики са резултат от това, че информацията е достъпна навсякъде и по всяко време в заобикалящата ни среда. Мобилното устройство, което е в повечето случаи смартфон, се явява интерфейс на процеса на насладването на визуален и драматургичен смисъл в градското пространство. „Locative е ситуация, а не място“³⁰ казва Калнинс, имайки предвид, че това е форма, която се разкрива освен с пространството и с времето. Наблягането на времето и контекста е различно от традиционната, функционална употреба на географски карти и информация базирана на локацията, където фокусът е върху това как географските координати ни помагат да добием някаква пространствена обективност. Широкото разпространение на locative технологиите прави възможно разказването на нови наративи чрез свързването на информацията с местата и добавяйки времеви елементи към пространствените траектории - често с изненадващ и впечатляващ ефект.

Locative media все още се развива като самостоятелна област, но вече включва широк спектър от активности: колаборативно картографиране, експерименти с отворени технологии, практики, включващи тактически/охранителни камери и наблюдение, урбанистична игра и субективно разказване (role-play). Общото звено между всички тези дейности е стремежа да се синхронизира географско-пространственото местоположение на участника с мрежа данни, която позволява неговото локализиране във всеки един момент.

²⁹ Цит. в Galloway, Anne; Ward, Matthew (July 2006). *"Locative Media As Socialising And Spatializing Practice: Learning From Archaeology"*. Leonardo Electronic Almanac. 14 (3). MIT Press.

³⁰ Galloway, Anne; Ward, Matthew (July 2006). *"Locative Media As Socialising And Spatializing Practice: Learning From Archaeology"*. Leonardo Electronic Almanac. 14 (3). MIT Press.

В най-опростената си дефиниция, Locative творбата е “произведение на изкуството, което утилизира медийните средства, които могат да индикират пространствени взаимоотношения.”³¹ Основният контекстуален знак използван при тези системи е локацията на участника, тъй като тя е относително лесна за определяне и може да бъде интегрирана в адаптивно софтуерно приложение. Въпреки това, интеграцията на физическия контекст в адаптивните системи и произведения трябва да спре при определени пространствено-времеви координати. В най-широк смисъл, locative media включва йерархия от контекстуални знаци, които варират от физическата среда до човешкия фактор.

Site-specific пърформансът споделя стремежа на Locative media за обогатяване на дадена локация с допълнително насложен смисъл, но вместо да акцентира на компютърния и технологичен аспект, взаимодейства повече от традиционните театрални практики. Locative Media се занимава основно с физическата локация и контекста, който е свързан или е създаден за нея, докато при Site-specific се търси повече човешкото изживяване, включващо действие и реакция от страна на зрителите, семиотично създаване на смисъл и драматичен текст, който е свързан с действията или внушенията на цялостното произведение. Site-specific набляга на контекстуалното рамкиране на мястото, което поставя зрителя в ролята на съ-автор на произведението. В това отношение, site-specific изкуството много прилича на locative media, където отправната точка е публиката (или потребителите), а основния носител на смисъл са условията, в които се случва преживяването. Тясно свързан с традициите на Environmental театъра, Уличният театър и Концептуалното изкуство, основният принцип на Site-specific е - че „да преместиш творбата, означава да я унищожиш“³². Да промениш мястото на произведението е като да го подмениш с нещо друго, дискурсивният обмен със средата е това, което изгражда смисъла на творбата, който би се изгубил при промяна на контекста. Кай отбелязва, че site-specific практиките се стремят да „артикулират обмена между произведението на изкуството и мястото, където неговия смисъл се дефинира“, и още, че „... (ако) приемем, че смисъла на изразяването на действията и на събитията се влияят от тяхната позиция в пространството, от ситуацията, от която те са част, то тогава произведението също ще бъде дефинирано в зависимост от

³¹ Цит. в Harrison (2013): p. 44

³² Кауе (2000): p. 2

мястото и позицията му“³³ По този начин site-specific творбите наблягат на контекстуалната и ситуационна уникалност на мястото, като в същото време откриват и историческите фактори, които сформират неговата идентичност. Като богата традиция на театър, базиран на мястото, site-specific е перфектно допълнен от locative media практиките и технологиите. Разпространението на locative media технологиите, като wi-fi, уеб камери, мобилни телефони, GPS, означава, че всяка локация би могла да се превърне в потенциално site-specific пространство; записаното технологично съдържание може да допълни реалното пространство и да създаде място с драматичен потенциал.

Славой Жижек описва виртуалното пространство като „дупка в реалността“³⁴ или като свръхестествен пробив в плътността на пространството, който винаги остава извън погледа, „реещ се анаморфичен трепет, който се усеща само с крайчеца на окото.“³⁵ Когато виртуалните пространства, обекти или тела са прожектирани в сценично пространство, едно сходно чувство на „пробив в плътността на пространството“ може да бъде усетено. Една реалност (сцена, място, локация или инсталация) е пробита от друга „реалност“ (дигиталния образ). Всъщност тази виртуална дупка в реалността може да бъде използвана не само за да се различат и разграничат двете пространства, но и да се комбинират, създавайки едно ново общо пространство на смесена реалност.

В site-specific и locative media пърформансите казаното от Жижек за дупката в реалността често е валидно, защото виртуалните обекти и пейзажи се появяват на места, на които са най-малко очаквани, „пробивайки“ разбиранията и възприятието за физическата среда. Дигиталното нахлуване в несценичното пространство разклаща традиционните фундаментални идеи за място, пространство и локация.

Киберпространството е широко разпространена взаимосвързана дигитална технология. Терминът влиза в популярната култура от научната фантастика и изкуството, но сега се използва в почти всички области (наука, политика, държавна сигурност, индустрия), за да опише обсега и територията на глобалната технологична среда. Това е

³³ Пак там, р. 1

³⁴ Dixon (2007): р. 410

³⁵ Пак там

едно въображаемо пространство, в което се случва комуникацията между компютърните мрежи. Терминът става широко разпространен през 90-те години, когато употребата на Интернет, мрежите и телематиката започват да се развиват изключително динамично. Киберпространството съществува дори само метафорично, като е първото създадено от човека пространство, което не е свързано и подчинено на традиционните физически параметри и измерения.

Терминът „киберпространство“ произлиза от „кибернетика“, която от своя страна идва от Древногръцкото „*κυβερνήτης*“ (*kybernētēs*, кормчия, пилот, ръководител) и е въведена за пръв път от Норбърт Виенер през 60-те години, за да представи неговата работа в областта на електронните комуникации.

Потребителите на глобалните мрежи (наричани още „кибернавти“) имат много възможности за социални взаимодействия онлайн: обмен на идеи, споделяне на информация, провеждане на бизнес, творчески дейности, самостоятелно или групово играене на игри, участие в политически дискусии и т.н. Киберпространството става нарицателно понятие за всичко, което е свързано с Интернет и с разнообразната интернет култура. То е пространство, което макар и безплатно, притежава своя инфраструктура, свои правила и дори морален кодекс („киберетика“).

Според много теории киберпространството не е нито „нещо“, нито „място“, а е по-скоро „ефект“ от социалните взаимодействия, които се случват чрез технологичните средства. Тези взаимодействия от своя страна, могат да бъдат разглеждани като „добавена стойност“ към реалното физическо общуване. Основната характеристика на киберпространството е в това, че то предлага среда, която се състои от много участници, които имат възможност да влияят чрез действията си един на друг.

Киберпространството описва потока от дигитални данни през мрежа от взаимосвързани компютри: то не може да е „реално“, защото не може да бъде пространствено определено като обект, но същевременно ефектите от него са неоспоримо реални. Все още има теоретични дискурси, които търсят единен модел, спрямо който киберпространството функционира при положение, че не е физически дефинирано.

Киберпространството е мястото, където се случва базираната на компютърни системи комуникация, в което се разиграват онлайн взаимоотношения и съществуват алтернативни форми на онлайн идентичности. Това повдига важни въпроси за ефектите на Интернет върху социалната психология, за отношенията между „онлайн“ и „офлайн“ комуникацията и за връзката между реалното и виртуалното. Киберпространството е реализацията на ремедиализацията на културата чрез новите технологии. То е нещо повече от комуникационно средство, защото притежава културна значимост, предоставяйки нови възможности за преформиране на обществото и културата чрез въвеждането на „анонимната идентичност“. А едновременно с това може да се разглежда като първото безгранично комуникационно и социално пространство.

Когато създава термина „киберпърформанс“ Хелън Джеймисън³⁶ отбелязва два негови фундаментални аспекта – локацията и случването му „на живо“: „Мястото на киберпърформанса е Интернет или местата, които той създава (киберпространство). Театърът е по дефиниция живо събитие, въпреки всичко, което е направено за да стане той мъртъв, в смисъла на Брук“³⁷ Тя посочва, че неслучайно използва „пърформанс“ вместо „театър“, защото усеща, че понятието е по-разтегливо и дава повече изразни възможности, докато „театърът“ се свързва по-скоро с традиционните форми, които имат малко общо със съвременните практики. Въпреки това, терминът „киберпърформанс“ не е категорично установен и в теорията се използват множество негови синоними като кибердрама, кибертеатър, хиперпърформанс и др. Това подтиква Джеймисън да създаде „Манифест на киберпърформанса“, който включва осем негови фундаментални качества и свойства. В самото начало на Манифеста, тя предоставя и следната дефиниция за киберпърформанс:

„Киберпърформансът е пърформанс, който се случва на живо и използва интернет технологии, чрез които свързва отдалечени един от друг изпълнители и зрители в реално време.“³⁸

Тези пърформанси обикновено се случват в специално обособени интернет страници, чат стаи или чрез мобилни приложения, комбинирайки елементи на ролеви игри,

³⁶ Медиен артист и теоретик от Нова Зеландия, създателка на термина киберпърформанс и един от основателите на платформата UpStage. – б.а.

³⁷ Jamieson (2008): p. 33

³⁸ Пак там, p. 34

програмиране, хакерство, интерактивна фантастика, онлайн чат и мултимедийно съдържание. Пример за това са MUD и MOO виртуалните светове, както и специално създадената за онлайн театър платформа UpStage.

Заклучение

Докъде ни води всичко това? До каква степен театърът е разширил и ще продължава да разширява своите граници и дали формата, в която го познаваме няма да се претопи под натиска на новите правила в общуването, които Интернет и технологиите налагат? Трудно можем да предвидим какво ще е бъдещето на театъра – дигитален или не – както е трудно, дори невъзможно, да предвидим как и в каква посока ще се развиват технологиите. Но миналото и бъдещето не съществуват - това са категории, с които си служим, за да обосновем и обясним настоящето. Това е и целта на настоящото изследване, което не търси отговор на това дали театърът трябва или не трябва да отхвърли новите технологии, за да се запази като изкуство, а изследва дигиталния пърформанс като феномен в съвременната култура, който има какво да ни каже за нас самите, като индивиди и като общество.

Чрез експерименти и нововъведения, съвременното представление използва мултимедията не само за да създава иновативни естетични форми, но и функционира като средство, което изследва новите перспективи, които се развиват като резултат (или най-малкото чрез съпоставяне) от аудио-визуалните и информационните технологии. Дигиталният театър предлага поглед, а също така и критика към влиянието на технологиите върху съвременната култура.

Медийната теория приема театъра като хипермедиум, който използва множество средства, за да изгражда своите пространства и светове. В изследването е предложена таксономия на пространствата на дигиталния пърформанс, която не цели противопоставяне на традиционния театър, а разширяване на границите и на двете практики. Въпреки, че тази таксономия вероятно не е пълна (а с динамичното развитие на технологиите, може би след време няма да бъде и актуална) тя би могла да послужи като отправна точка за следващи изследвания, свързани с театралното пространство или с практиките и елементите на съвременното театрално изкуство.

Основен фокус на изследването е местоположението, позицията, гледната точка и участието на зрителя във всички видове пространства, които съвременният театър може да предложи. Средствата, чрез които са изградени тези пространства стават отправна точка за изграждането на смисъл в произведението, защото задават нови перцептуални рамки, в които се случва театралната комуникация.

Ако дигиталният театър като пресечна точка на изкуството и технологиите ни показва нещо, то е - че пространствата около нас (независимо дали са виртуални, реални или комбинация от двете) са богато наситени със смисъл, който преди е бил невидим и е оставал незабелязан. Сега имаме възможността да ги разгледаме, да ги изследваме, аотираме, сравним, интегрираме и трансформираме в нашето ежедневие и в нашето разбиране за света. Ако ние като субекти сме определени от забикалящата ни среда, то разбирането на тези пространства става жизненоважно не само за изкуството, но и за самия живот. Защото способността да създаваме и да творим светове означава, че това, което създаваме е отражение на самите нас – на това какви сме били, какви сме сега и какви бихме искали да бъдем.

ИЗПОЛЗВАНА ЛИТЕРАТУРА (автореферат):

Периодични издания, статии, дисертации и електронни източници:

Петрушева (2012): Чайка Петрушева. *Сценографията – част от информационната полифония на театъра*. Дисертационен труд, София: НАТФИЗ.

Fischer-Lichte (2009): Erika Fischer- Lichte. *Culture as Performance*. Modern Austrian Literature, 42(3), 1-10. Вж. <http://www.jstor.org/stable/24649950>

Galloway, Ward (2006): Anne Galloway, Matthew Ward. *Locative Media As Socialising And Spatializing Practice: Learning From Archaeology*. Leonardo Electronic Almanac. 14 (3). The MIT Press.

Jamieson (2008): Harvey V. Jamieson. *Adventures in Cyberperformance. Experiments at the Interface of Theatre and the Internet*. MA Thesis, Queensland University of Technology.

Morris (2011): Nick Morris. *The moving image in the theatre*. PhD Thesis, University of York.

Schuemie (2001): M. J. Schuemie. *Research on Presence in Virtual Reality: A Survey*. // Cyber Psychology & Behavior, Vol. 4, No. 2, April 2001, pp. 183-207.

Книги:

Леман (2015): Ханс- Тийс Леман. *Постдраматичният театър*. София: НБУ. (Превод – Гергана Димитрова)

Павис (2002): Патрис Павис. *Речник на Театъра*. София: ИК Колибри. (Превод - Росица Ташева, Румяна Станчева)

Пернишка, Благоева, Колковска (2010): Емилия Пернишка, Диана Благоева, Сия Колковска. *Речник на новите думи в българския език (от края на XX и първото десетилетие на XXI век)*. Институт за български език „Проф. Л. Андрейчин“. София: Наука и изкуство.

Auslander (1999): Philip Auslander. *Liveness: Performance in a Mediatized Culture*. London and New York: Routledge.

Baugh (2005): Christopher Baugh. *Theatre, performance and technology. The development of scenography in the twentieth century*. London: Palgrave Macmillan.

Dixon (2007): Steve Dixon. *Digital Performance. A history of new media in Theater, Dance, Performance art, and Installation*. Cambridge, London: The MIT Press.

Gieseckam (2007): Greg Gieseckam. *Staging the Screen: The Use of Film and Video in Theatre*. London: Macmillan Education Press.

Goodall (2008): Jane R. Goodall. *Stage Presence*. Abingdon and New York: Routledge.

Harrison (2013): Dew Harrison. *Digital Media and Technologies for Virtual Artistic Spaces*. IGI Global. University of Wolvehampton.

Kaye (2000): Nick Kaye. *Site- specific Art. Performance, Place and Documentation*. London and New York: Routledge.

Manovich (2001): Lev Manovich. *The Language of New Media*. London: The MIT Press.

Paulsen (2017): Kris Paulsen. *Here/There: Telepresence, Touch, and Art at the Interface*. London: The MIT Press.

ПРИНОСИ НА ДИСЕРТАЦИОННИЯ ТРУД

- Осъществено е цялостно изследване върху дигиталния театър в няколко посоки: анализ на историко-теоретичния контекст, който го обуславя като съвременна форма в изкуството, функционален анализ на влиянието и взаимодействието между отделните му компоненти с основен фокус на пространствата, които той създава и използва.
- За първи път в България е направен опит да се създаде класификация на пространствата в дигиталния театър въз основа на типа използвана технология и на механизма, чрез който в тях и чрез тях се осъществява театралната комуникация.
- Дисертационният труд обхваща, систематизира и анализира широк спектър от най-съществените теории, свързани с дигиталния театър и неговите изразни средства. По-голямата част от използваната литература за пръв път е представена в България.
- За да бъдат направени изводите, поставени като цел на научния труд са посочени и анализирани някои от най-добрите примери в съвременното театрално изкуство, където мултимедията играе съществена роля в концептуалното и визуалното изграждане на спектакъла.

ПУБЛИКАЦИИ:

„Технологиите като повод за (пре)осмисляне на драматургичния текст“ – публикувана в Годишника на НАТФИЗ, 2016г. (ISSN 1314-0760), стр. 153- 156;

Под печат:

„Бялото платно в черната кутия. Екранът като част от сценографското решение“ – под печат в Годишник на НАТФИЗ „Кр. Сарафов“, 2018г.;

„Бялото платно в черната кутия. Екранът като част от сценографското решение“ – под печат в списание „Филологически форум“, 2019, бр. 2, издание на СУ „Св. Климент Охридски“, Факултет по славянски филологии;