

РЕЦЕНЗИЯ

ОТ ПРОФ. Д-Р ВЕНЕТА ДОЙЧЕВА, НАТФИЗ „КР. САРАФОВ“

ЗА ДИСЕРТАЦИОНЕН ТРУД:

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

ОТ БОЯНА ЛЮБОМИРОВА БЪЧВАРОВА

ЗА ПРИСЪЖДАНЕ НА НАУЧНО-ОБРАЗОВАТЕЛНАТА СТЕПЕН „ДОКТОР“

НАУЧЕН РЪКОВОДИТЕЛ: ПРОФ. Д-Р ЧАЙКА ПЕТРУШЕВА

Дисертационният труд на Бояна Бъчварова си поставя амбициозна задача, провокирана от най-актуалните тенденции в полето на театралната практика и по-специално от съвременните динамики в разгръщането на различни измерения на сценичното пространство. Тя фокусира вниманието си върху проблематика, която предполага сериозно театрално проучване, включващо (поне) два задължителни ракурса – теоретична база и емпирична наситеност. Съвместявайки тези абсолютно необходими изследователски предпоставки, авторката избира да допълни осмислените (от самата нея) безусловно нужни условия за разгръщането на труда в дълбочина с още едно генерално изискване – историзиране на темата.

Съчетаването на тези принципи осигурява на авторката стабилна основа за изява на обективно наблюдение, без да я лишава от възможност за лично отношение и осмисляне на проблематиката. Бояна Бъчварова е млад артист, сценограф в началото на творческата си кариера в театъра и екранните изкуства и в това поприще тя заявява себе си като оригинален художник с вкус и култура. Дисертацията демонстрира, че артистичната природа, която тя притежава, се хармонизира в естествен баланс с качествата ѝ на изследовател, аналитичен мислител и откривател на тенденции в театралното изкуство. Научният труд, който тя предлага е доказателство за това, че креативността ѝ на сценограф провокира ума ѝ да търси онези хоризонти, които са все още в кипежа на новото и точно това нейно любопитство я подтиква да разчертае мащабна карта на това, как театърът интерпретира в сценична естетика предизвикателствата на мултимедийните технологични средства.

Дисертационният труд е в обем от 157 страници, състои се от въведение, четири глави, заключение и библиография – 4 страници с 58 цитирани източници (книги, статии,

дисертации и електронни източници) на български и английски език. Авторефератът (обем 47 стр.) е изготвен прецизно, справка за научните приноси и публикациите по темата са коректни и отговарят на академичните изисквания.

Изложението на дисертационният труд следва логиката на принципните основания, избрани от Бояна Бъчварова, които бяха посочени в началото (теория, емпирика, историзиране). Още в страниците на въведението авторката ясно откроява, че ще проучи театралното пространство „като мрежа от взаимосвързани и взаимодействащи си пространства“ (стр. 7) и предлага като основание за този свой обект на проучване основната си хипотеза: „театралното пространство определя модела на общуване между произведението и неговата публика“ (стр.7). Това обвързване на интереса към пространството с фундаменталните измерения на театралното изкуство очертава сериозното отношение, което дисертацията ще преследва докрай, а именно – ще проучва вписването на мултимедията в театралния феномен и ефектите от новите технологични инструменти, приложени в спектакъла като изразно средство. Веднага искам да подчертая, че в това отношение дисертацията респектира с внимателното разбиране и нюансирано открояване на две посоки: 1. Технологичните открития, присъщи на всяка епоха винаги са усвоявани от театъра в регистъра на разнообразни сценични естетики и 2. Мултимедията не прави изключение от този процес, но бурната скорост, с която съвременното е атакувано от новите дигитални технологии изисква осмисляне на нови елементи от комуникацията между сцена и зрител. Бояна Бъчварова изключително прецизно откроява разнообразните аспекти на практиката, която използва мултимедията и трансформира позицията на зрителя в активен партньор и реален участник в театралното действие. Точно този пункт доказва, че научният интерес на изследването не е провокиран от херметично субективно любопитство или нова мода, а от сериозно питане относно гъвкавите прояви на онази мощ, която се съдържа във всяко ново откритие на техниката, приложено в театъра.

Следвайки този импулс авторката демонстрира системен подход и организира изложението като постъпателно разгръщане на идеите за театралното пространство и измеренията на пространственото съдържание в координатите на новите технологични изразни средства. Първа глава внимателно излага съдържанието на базисните понятия, с които си служи изследването. Тук внимателно са открити спецификите на пространството в театъра и основните измерения на сценичното и драматургичното пространство. Особено продуктивна за целите на проучването е заимстваната от

философията на Мишел Фуко идея за театрално-сценичното пространство като „хетеротопия“ (стр. 12-13), тъй като чрез аналогията с този тип пространство се прави любопитна връзка с идеята за виртуалното пространство и дигиталните техники, които могат да „създадат“ пространство като представа, без да елиминират реалността на физическото измерение в театралното преживяване. Следвайки нишката на историческата хронология синтезирано са посочени променящите се практики на мислене за сценично пространство, както в класическите му разбирания за специално място за театър, така и в примерите за места, които се адаптират за театрална продукция. Бояна Бъчварова акцентира върху няколко важни пункта: 1. промяната на конвенциите за театралност, изразими чрез пространството; 2. усилването на философския потенциал, свойствен на пространството; 3. промяната в разбирането за сценография в посока на разширяване, достигащо до антагонистични твърдения. В същата глава са представени и понятията „мултимедия“ и „интермедийност“. Отново се следва логиката на открояване на нюанси в разбирането и прилагането на тези понятия, като това се допълва и от излагане на основни теоретични дискурси, които имат отношение към тази проблематика (М. Маклаун, Ф. Аусландер, Ст. Диксън, Р. Пакър и К. Джордан, Й. Шрьотер и др.)

Втора глава се съсредоточава върху дигиталния пърформанс като „хибриден жанр, който смесва дигитални технологии и театрални средства“ (стр. 18 от Автореферата). Основният труд, върху който стъпва дисертацията е съчинението на Стив Диксън „Дигиталният пърформанс: история на новите медии в театъра, танца, пърформанса и инсталацията“, като се присъединява към определението на Диксън за „дигитален пърформанс“ и като цяло продължава логиката на това базисно за тази материя съчинение в посока на открояване на връзките на съвременния дигитален пърформанс с артистични прояви (в театъра, киното, театралната теория и историята на пластическите изкуства), които съдържат в себе си елементи, които трансформират употребата на театралното пространство. В тези страници се посочват множество примери на фигури и тенденции, които експериментират или твърдо следват линии на интегриране на технологичните възможности в практики, които чертаят нови хоризонти в терена на пространството като театрално изживяване (Апия, Крейг, Вагнер, теченията футуризм, конструктивизъм, Баухаус, Свобода, Уилсън, Коатес, Леком и др.) Особено ценни за изследването са размишленията върху проблемите на едно основно отношение в театралния феномен – живото присъствие (на актьора и на

зрителя) и неживото присъствие (на материална среда). В контекста на дигиталния пърформанс авторката отбелязва радикално новата ситуация, която променя съдържанието на понятията „живо“ и „на живо“, именно като следствие от новите измерения на пространството, възникнали в резултат на дигиталната революция. Тук тя показва, че умее да концептуализира и познавайки добре основните теоретични позиции в тази материя (Ф. Аусландер), може да отсее онзи пункт, който ѝ дава възможност за акцент върху нови характеристики на класически специфики на театралния феномен като среща, едновременност и живо преживяване.

Трета глава коментира функциите на дигиталните технологии в театралното пространство. Амбицията в тази част е да се очертаят онези посоки в съвременната театрална практика, които са провокирани от новите технологични средства и „се превръщат в нещо много повече от изобразителен похват – те се приобщават от театъра като негов собствен, актуален език за комуникация с публиката“ (стр. 75). Анализирани са примери от полето на драматургията (Матей Вишник с неговата пиеса „Мансарда в Париж с изглед към смъртта“, написана с поезика, която включва употребата на екрани и прожекции); Елизабет Леком с интерпретацията на класическия текст „Хамлет“ и компанията „Уустър Груп“ (2007) като пример за активното съчетаване на възможностите на прожекцията и играта на живо в режим на симбиоза между екранен и сценичен образ. От този пункт започва една съществена линия - осмислянето на екрана, употребен в театралния спектакъл. Историческите подстъпи в широката материя (в първите две глави) намират тук шанс за синтетично осмисляне на естетиката на хибридность, постигната чрез интегрирането на екранни изображения. Разнообразието от мащаби, редуващи се планове, различни повърхности, скорости, модификации на образите, рамкиране, интензитет, продължителност, цветност – всички тези възможни аспекти са посочени с оглед тяхното вписване в художествената логика на театралния спектакъл. Откроени са ефектите на визуална драматургия и характеристиката на ускорена менливост на този тип образност – особености, които съществуват най-вече благодарение на съвременните технологии. Като продължение на темата за новите предизвикателства, специално внимание е отделено на проблема за актьора, актьорската телесност и живото присъствие и новите перспективи, в които се реализират те, чрез дигиталните технологии. Тук отново авторката демонстрира много задълбочено познаване на водещите идеи на изследователи (Валтер Бенямин, Ст. Диксън, Дж. Гудол), които поставят тези въпроси не само в плоскостта на театралната

технология, а най-вече в измеренията на естетиката и философията. Присъствието на жив актьор и неговия аватар е сложна техническа задача, но и среща на усилване на директния план на живота и образното му репликиране, затова съвсем уместно тук изследването се докосва до най-фините нюанси на разбирането за т.н. „присъствие“ на сцената. Без да заема категорична позиция, авторката дава равно основание на скептичните теории (които най-общо подчертават разграничаващите белези и риска от разрушаване на комуникацията) и на позитивните нагласи (които търсят смислово изравняване между призрачните аспекти на виртуалната образност и цялостната природа на театралния акт като образен аналог на света, докосващ се най-плътно до мистичните измерения на битието). Сложната проблематика е допълнена и от изясняване на понятия като „интерактивност“ и „потаяне“, като абсолютно необходими за разбирането на връзката между публика и театрален акт в хоризонтите на новата дилема – зрител или потребител е реципиентът в тези случаи.

Последната четвърта глава може да се възприеме като ядро на дисертационния труд, тъй като тя се съсредоточава върху централния изследователски въпрос – пространств(ото/ата) на дигиталния театър. В тази част авторката разграничава видовете пространства в дигиталния театър, според употребата на различни технологични средства и провокирането на различно пространствено преживяване. Внимателно са коментирани: виртуалната реалност, обогатената реалност и смесената реалност. Към всеки от тези варианти е подходено от гледна точка на технологичните характеристики и кратко представяне на функционирането им в художествена среда. Особено важни са примерите, които придружават всяко от посочените направления (това са: „WHIST“ - пърформанс на британската компания АФЕ, създаден през 2017 г.; CAVE (cave automatic virtual environment) - първият CAVE проект, създаден от Каролина Круз-Нейра, Даниел Сандин и Томас ДеФанти през 1992 г. в Чикаго; „мозъчната“ опера Noog на Елън Пърлман, чиято премиера се състои през 2016 г. в Хонг Конг; спектакъла на Джули Мартин „Танц в киберпространството“ (1994), в който акробати играят с виртуални предмети; театралният пърформанс „blackmarket“ от 2015 г. на творческия колектив PVI и др.) Следващият по-общ клас на пространство на дигиталния театър е телематичното пространство. Тук отново историческата линия задава общата рамка за разбиране на хипер бурното раждане на нови и нови технологични открития, които бързо се осмислят като провокация в художествена среда. Разбирането за това театрално пространство е конкретизирано най-вече като

„интермедийно пространство, което съществува между аналоговите и дигиталните пространства и включва всички взаимовръзки и контакти, които се осъществяват между участниците в реално време, но на различни географски местонахождения“ (стр. 123). В полето на тази практика основните концепти, които се коментират са променените разбирания за „тук и сега“, характеризиращи театъра по принцип и трансформацията на присъствието в телеприсъствие. За пример дисертацията коментира експериментите на Пол Сермон и различните инсталации, които срещат в телепространството отдалечени в географски локации участници и провокират общи преживявания. Locative Media и Site-specific Пърформанс – под това означение са обединени практики, които отделят водещо място на специфичното пространство за постигане на художествен ефект. В тези случаи мобилните устройства, физическите локации и индивидуалната активност се конфигурират в разнообразни изобретателни решения и преформулират някои класически елементи на театралното мислене като директност, видимост и очевидност на мястото, модификация на действието в посока на непредвидимост, авторски контрол и изравняване на всички участници. Киберпърформансът е още едно проявление на дигиталното начало в театъра, продукт на най-новото време, но вече с доста разнообразна практика и теория, която обговаря неговите особености. Дисертацията прецизно отсява различните гледни точки към това явление и систематично представя осемте пункта за определяне на това изкуство, предложени от Хелън Варли Джеймисън в „Манифест на киберпърформанса “. Последното дигитално пространство, което всъщност реализира идеите на киберпърформанса са специалните интернет страници, които приютяват различни видове игри, ролеви представления и движения на идентичности – MUD (от англ. Multi-User Dungeon/ Dimension/ Domain), MOO (“object-oriented MUD”) и он-лайн театралната платформа UpStage. В тези случаи изненадващи аспекти могат да срещнат класическа драматургия със зашеметяваща съвременна технологична интерпретация или пък да предложат практика, която макар и да реализира максимално съдържанието на понятието игра, толкова се отдалечава от традиционните граници на театъра, че вероятно само бъдещето ще покаже, дали ще възприемем това като вид театър.

Дисертацията е написана с висока театрална и писмовна култура, със систематично и постъпателно организирано изложение, което цели не само да даде познание, но и да подскаже проблеми и дискуссионни територии, които ще подлежат на обсъждане и в бъдеще. Уверена съм, че тя е нужна и ще бъде полезна на широк кръг от читатели, най-вече на студентите, които ще се ориентират в сложната материя и ще се провокират да

осмислят употребата на дигиталните технологии като изразно средство, което има изненадващи художествени ефекти. Бояна Бъчварова деликатно отсява продуктивното и градивното, без да загърбва раждането на нови трудни въпроси, породени от срещата между изкуството и технологиите.

Всичко дотук ми дава основание да гласувам с „ДА“ за присъждането на научно-образователната степен „доктор“ на Бояна Бъчварова.

проф.д-р Венета Дойчева