

НАТФИЗ „Кръстю Сарафов“

Факултет „Сценични изкуства“

**Катедра „Актьорство и режисура за драматичен
театър“**

Театралният актьор и новите технологии

АВТОРЕФЕРАТ

**на дисертационен труд
за присъждане на образователна и научна степен „ДОКТОР“**

Докторант Антон Угринов

Научен ръководител проф.д-р Атанас Атанасов

София 2019

Дисертационният труд е обсъден и предложен за защита на заседание на катедра „Актьорство и режисура за драматичен театър“ на Натфиз „Кр. Сарафов“ на 15.04.2019, решението на катедрата е прието на съвет на факултет „Сценични изкуства“ на Натфиз „Кр. Сарафов“ на 30.04.2019 и е насочен за защита пред специализирано жури.

Дисертацията се състои от увод, изложение в 3 глави, заключение, библиография. Дисертационният труд е в обем от 153 страници, които включват 149 страници основен текст, съдържа увод, изложение в 3 части със съответните глави и подразделители, заключение и изводи, 4 страници библиография.

Защитата на дисертацията ще се проведе в Натфиз „Кр. Сарафов“ пред разширена специализирана комисия на 26.06.2019г. в Натфиз „Кр. Сарафов“, ул. Ракосвки 108А, София. Материалите по защитата са публикувани на интернет страницата на Натфиз „Кр. Сарафов“.

Обща характеристика на дисертационния труд

Актуалност на изследването

Дисертационният труд е ангажиран с разглеждане на всички най-актуални до момента на написването му проявления, тенденции, жанрови писти, методологии и стилове в полето на театралното и пресичането им с други хуманитарни и научни дисциплини.

Прочитът или прегледът на теориите и цялостната художествена симптоматика, формирана през най-новите технологични инвенции и инерции дава възможност за заключения и интерпретации, които да разширят изследователския инструментариум в театралното изкуство и да очертаят границите на настоящата ситуация и процесите в нея.

Предмет на дисертацията

Обект на изследването са различните аспекти на актьорското присъствие и новите кодове в инфраструктурата на комуникация в театъра, както и променените функции на актьорската фигура в настъпващите или вече съществуващи едри театрални стратегии на новия век. Задачата, която си поставя дисертацията и да се огледат тези нови тенденции, да се анализират най-съществените промени, навлизащите подходи и техники на присъствие в различните театрални форми и как те си взаимодействат с други дисциплини/сфери на изкуството и науката. Групирането им и подреждането им в нова координатна система, структурирана през медиалните и дигитални модели на живее и творене е фокус на това изследване, както и извеждането на заключения, свързани с новия инструментариум в професията на актьора. Чрез поставянето на понятията и въвеждането на нови такива, трайно влезли в обръщение и структурно определящи новата театрална парадигма се надявам да осветля в някаква степен мрежата от взаимовръзки в този сложен технологизиран процес и неговите двупосочни влияния върху територията на театъра.

Цели на дисертационния труд

- Да предостави по систематизиран начин литература и гледни точки, които да обединят в една плоскост проблеми, свързани с работата на актьора и режисьора в медиализирания и дигитализиран контекст на 21 век.
- Да провокира, разшири и развие нови интерпретационни модели
- Да направи историко-теоретически анализ и синтез в териториите на изкуството и науката, човешкото и технологичното.
- Да се предложат гледища за разширяване на интерпретативния и инструментален апарат на актьора в технологизирания контекст
- Да се проследи развитието на различни течения и критически посоки с цел оформяне на методи в полето на театралното

Поле на изследването

В дисертацията е направен опит да се използва теоретико-историческият подход и да се отдели време за описание и анализ на конкретни творби, контексти и предполагаемите им взаимовръзки. Полето на изследването е разширено както върху българските практики, така и е фокусирано вниманието върху някои от най-значимите нови тенденции, театрални стратегии и парадигми в световен контекст вече заложили практиките/емпиричния опит в своите основи.

Методи на изследването

Методът, формално, следва описанието, анализа и интерпретацията на различни парадигми и свеждането им до фактически техни проявления в театралното изкуство – в конкретни творби, автори, случаи и случвания. Разглеждат се няколко знакови за оформянето на тезата режисьори, техните методи и стратегии, които използват в работата си с актьора. Тяхната работа, ще сведа до теоретична основа.

В епохата на медиализацията и дигитализацията сценичната материалност е събирателно от приравнените в означителния си статус позиции на живия актьор и мъртвата технология/машина. Ще изследвам и огледам тези взаимоотношения от всички страни, през различни театрални практики и методи, жанрове и стилове с идеята да се намери и открие някаква закономерност, обозначаваща и детерминираща актьорската функция в театралния спектакъл. За да се фокусира вниманието върху фигурата на актьора е нужно да се разбере и анализират редица от най-значимите театрални стратегии, които от своя страна са конструкции на режисьорски системи и подходи.

В този смисъл с цел да се разбере добре ситуацията, в която се намира съвременният актьор често ще бъде нужно първо да се огледа, класифицира и изследва режисьорската методология и нейното отношение към актьора и зрителя, като основен реципиент на сценичното случване. Ще се проследят и тенденции, изключващи актьорската фигура като основна и съставана част от режисьорската концепция в посока на навлизащата механизация на изкуството.

Методи на изследване и анализ ще са в територията на обичайната практика: анализ и синтез, исторически и сравнителен методи, дълбочинни интервюта, аргументация и доказателства, както и наблюдения „отвътре“ като действащ режисьор в театъра в епохата на медиализация и дигитализация, като всичко това се надявам да послужи като условие за интердисциплинарен диалог. Това решение за „метод“ е преди всичко повлияно от практическите ми занимания с театър и като участник и като наблюдател на процесите в него.

Използвани източници

Използваните източници включват разнородни по вид и обхват текстове. Библиографията наброява 73 заглавия и 12 електронни адреса. Ползваната литература е на български, английски, немски и френски език, а цитатите от чужд език са в превод.

Структура на дисертацията

Дисертацията се състои от увод, три глави, заключение и библиография.

Публикации във връзка с темата за дисертация

1. Статия в „Годишник на Натфиз „Кр. Сарафов““ 2018
2. Статия в „Годишник на Натфиз „Кр. Сарафов““, 2019¹

¹ С предоставена бележка от редакцията

Увод

Интернет проемени изначално нашия свят. Цялото ни живее се преформатира и пренареди в нов алгоритъм, който зададе модели, непознати до този момент и тези модели продължават своето развитие и са в непрекъсната динамика и промяна. Именно заради това е изключително предизвикателство да се пише за технологии и промените, които те могат да донесат при положение, че с всеки изминал ден, написаната страница губи безвъзвратно своята актуалност. Утре вероятно ще има нова технологичен пробив, нов „тренд“ ще взриви и вдъхнови всички нас и днешната ситуация ще е драматично различна.

Единствено времето ще определи кои от тези технологични нововъведения ще запазят трайно своето място и ще бъдат разпознаваеми в следващите 5 или 10 години, но така или иначе моят труд ще се опита да предложи един интердисциплинарен поглед към новите тенденции и пресечни точки между технологиите и театъра и как тази връзка променя мястото и функциите на актьорската фигура в театралното представление. За да може това да се случи ще изследвам в дълбочина взаимодействието режисьор - актьор и основните театрални стратегии, прилагани в съвременния театър, като фокусът в последната глава ще бъде насочен и към българската практика.

Въпросът за или против технологиите в театъра за мен е излишен и е в голяма степен идентичен на въпрос от категорията на „За или против Интернет?“. Така или иначе, независимо, дали всеки от нас използва интернет, тази нова виртуална глобална мрежа зададе съвсем различни кодове на общуване, живее на всички нива и промени съвременния човек. Обществото, хората, организациите, институциите възприеха тези дълбоки промени, въпреки че често се оказваха неподготвени и нямаха механизми, с които да представят рамки или насоки за развитие на новопоявяващите се технологии. Няма как да се регламентират редица нови изобретения и опити преди те да са проверена реалност, но желанието в човека да стигне по-надалеч от възможностите си винаги го изкушава да влиза в опасни и непроверени зони. Културните парадигми промениха своята архитектура и съдържание и започнаха на възприемат хибридни и непроверени до този момент модели, а резултатите винаги са двупосочни и съвсем не безспорни.

Има вече сериозни основания да се смята, че в момента се намираме в навечерието на нова поредна технологична революция, съизмерима по значимост и влияние върху икономиката и културата с появата на интернет. Предвижданията са, че различни по същност и характеристики технологии ще доведат до цялостна нова промяна на парадигмата, до революционен обрат, който ще постави на преосмисляне основни обществени социокултурни отношения, лични избори и човешки ценности. Една от многото прогнози сочи, че до 2020 (само след една година) в света ще има повече от 25 милиарда свързани устройства в интернет, а последните динамични развития в

роботиката в голяма степен освен вдъхновяващо звучат и плашещо. Какъв ще е животът на обикновените хора в обозримо бъдеще? Как ще повлияе това на културата, социалните отношения и околната среда? Къде ще бъде мястото на актьора и възможно ли е да бъде заменен от своя аватар или робот някой ден?

Настоящето изследване има за цел да постави някои ключови въпроси, свързани с новопоявилите се технологии и артистични практики, като улови и очертае в перспектива ролята на актьорската фигура и освети как тези промени налагат нови кодове на общуване по оста режисьор-актьор-зрител, както и как влияе виртуализираната и медиализирана среда на възприятията на изпълнителя и зрителя. Дори лишен от всякакви технологични тунинги може ли един културен продукт да живее своя живот, недоформиран и променен от новия технологизиран контекст?

В моя научен труд има специална част, отделена на медиализацията като понятие и влияние, която тя оказва върху формирането на целия театрален процес. През тези няколко години в хода на разработката обаче медиализираната среда започна да се превръща в дигитализирана. Медиализацията се замести с дигитализация, а тя от своя страна скоро ще бъде изместена от друго, но поради непрекъснатата динамика на случване и бързата ликвидност на всеки един нов феномен не съм успял да отразя тези еволюционни стъпки в детайли, както бих направил днес, ако сега започвах това изследване. В новата формула за живеене непрекъснато има смяна на неизвестните и известните и единственото сигурно и стабилно е перманентна обновяемост на процеси, среда, понятия, стратегии.

Скоростта като основен вектор на живеене се наложи и преформатира социума и разбира се изкуствата и вече живеем в свят, който ние непрекъснато променяме, а в следствие самите ние се променяме, за да се нагодим в новата изменена от нас среда. Днес изкуствата се зареждат, пренареждат, адаптират винаги в перспективата на скоростта и динамиката. Вдъхновението на футуристите от 20 век и култивирането на скоростта като основно гориво за движение и живеене в 21 век се случи във всеки един аспект, в степен в която процесите станаха неуправляеми и неуловими, особено за такъв труд, който има нужда от няколко годишно изготвяне.

Технологиите засягат и променят всеки аспект от нашето общество, икономика и култура, а дигитализацията направи възможно широкото разпространение на културно и творческо съдържание, защото като възпроизводство и повторна употреба е по-бързо и по-евтино. Интергрирането на дигитални технологии е повсеместно, затова и обърнах специално внимание в трета глава на феномена „Сфумато“, територия, в която все още тези мощни медиализирани и дигитализирани влияния са изолирани и разгледах в дълбочина какво влияние оказва това върху актьорското присъствие и живеене.

Дигитализираното съдържание може да бъде обменено, споделено чрез различни канали: обикновени уебсайтове и блогове, сматфони, телевизия, планшети и т.н. То може да

бъде под различни форми като GPS координати, посочващи местоположение на обекти, описателен текст в писмен или говорим електронен формат, дигитална музика и снимки, филми, видео клипове и видео уроци, електронни карти. Как всичко това влияе и променя човека, а от там обикновения театрален зрител и изменя ли това цялата театрална конвенция на случване, част от която е и актьорската фигура? В следващите страници се опитвам да очертая полето на взаимодействие между всичките тези феномени и да изследвам съвременните кодове на общуване винаги в структурата на понятията **технология-зрител-режисьор-актьор-технология**, като на входа и на изхода в своеобразна рамка стои „технологията“, пронизваща всичките ни усилия за творчески акт.

Първа глава

Дигиталната пътека към театъра

Виртуалният човек, Иво Димчев и facebook театърът

Влиянието на интернет върху формирането на възприятията на съвременния човек е признато безспорно, а динамиката в промяната на възприятията и функциите на човешкия мозък е все по-обстойно изследвана и проучвана. Увеличаващият се брой компютри е причината за трансформирането на интернет в основна част от живота на хората, тъй като позволява три възможности: търсене на информация, социализация и интерактивна комуникация, както и възможен начин за бягство от определени ситуации. Нито една друга медия не предлага всички тях накуп. Науката доказва, че активното използване на интернет променя не само начина на живот на човека, но и работата на мозъка и възприятията му.

Живият контакт става все по-неестествена и екзотична част от нашия живот, а посещението на театър и опита за съпреживяване на това, което се случва на театралната сцена е радикално променено, заради променената инфраструктура на комуникация. Актьорското изкуство е „живо“ изкуство и то се развива в един далеч по-виртуален и „нежив“ контекст, както в срещата си с публиката, така и самото то в средствата, които използва. Живият контакт изисква различен режим на концентрация, способност на емпатия, любопитство, дори умение да присъстваш от свое име, със своята собствена идентичност, нещо което става все по-неизяснено като понятие, заради киберзависимостта на съвременния човек, който предпочита да сърфира в необятната

виртуална реалност и да получава преживявания там пред екрана на смартфона или компютъра в една по-лесна, достъпна, разнообразна и защитена среда. Под „виртуалност“ би трябвало да разбираме реалност, която *„не се побира в стеснения периметър на видимата обективна реалност“*². Виртуалната реалност е различна от обективната реалност и е специфична форма на интерактивна комуникационна среда, която ревизира и подменя изцяло нашата връзка със света и най-вече неговото възприемане.

Днес театралното изкуство е положено в един динамичен и различен реално/виртуален контекст, който „променя правилата на играта“. Кодът на общуване е подменен и той в огромна степен е в **алгоритъма на образа** като най-въздействащ и разпознаваем елемент в новата инфраструктура на комуникацията на 21 век.

Каква огромна провокация обаче е нужна, за да накара технологизираният facebook, Instagram, high techне-потребител да наруши инерционните си статично/динамични виртуални преживявания и да се помести от удобното и сигурно кресло? Та нали светът сам идва при него посредством технологиите, защо е нужно той да отива при света – театралната зала? Технологиите създават човек, силно хедонизиран в нагласите си, самодостатъчен, а за facebook потребителите се говори като за *„поколението на самовлюбените“*³. Модерен човек-зрител търсец предизвикателства, но и одобрение и внимание, усещане за специалност в морето от възможности, залепен за своя смартфон, дори когато е в театралната зала.

Вместо да продължи вечната битка за „изключване на телефоните“ преди началото на театралния спектакъл един съвременен артист пресича тези две на пръв поглед взаимноизключващи се случвания (театър и online комуникация) и преди близо 4 години (2015) създава нов жанр, наречен facebook театър. Ражда се връзка между технологията и театъра, между зрителя и изпълнителя на ново ниво. Реакцията между различните елементи задава нова перспектива в пресечната точка между технология и изкуство. Нов естетически жест със своята необичайност от една страна, но от друга – верен на новата парадигма в изкуството и нейната позната физиономия на *сензацията като основен жанр*⁴ в медиализирания и дигитализиран свят на 21 век.

Идеята на този вид театър е драматургичният текст да се създава от публиката под формата на коментари във фейсбук на живо по време на самото случване. Зрителите трябва да носят смартфоните си и да пишат на стената на Иво Димчев под поста THE ARTIST COMES ON STAGE AND SAYS, а той се опитва да вплете всичко написано в действието в реално време пред зрителите-„драматурзи“.

² Манов, Б. Виртуалната стихия. ИК „Титра“, 2003, с. 182.

³ DW, „Фейсбук - поколение на самовлюбените“, <http://www.dw.com/bg/фейсбук-поколение-на-самовлюбените/a-4892785>

⁴ Вж. Дечева, Виолета, Между идеологиите и хедонизма на новия век“, София, “Black flamingo publishing”, 2014

За Иво Димчев това е едно изследване на актьорските способности, които биват тествани и провокирани посредством социалната медия facebook. Тя се явява виртуален мост между актьора и зрителя, който пък от своя страна се превръща и в автор на всеки нов спектакъл. Зрителят сам избира какво да напише на стената на артиста, след което от всички коментари оперативен драматург-редактор разпределя и суфлира в ухото на актьорите избраните от него текстове, които се превръщат „тук и сега“ в драматургия, а после и в живо изпълнение пред очите на самия зрител-драматург.

Основната разлика при символното (знаково) общуване в обикновения език и при езика на виртуалните медии е, че това се осъществява не в пряка тактилна връзка, а опосредствано през комуникационния канал на социалната медия в едно по същество виртуализирано пространство. В този случай артистът Иво Димчев събира тези два начина на комуникация и виртуалното става реално, живо, осезаемо.

Подобна интерактивност създава обаче определена шизофрения и в двете страни, ролите се размиват и сменят, а и няма как да е по друг начин, защото подобно на всеки дигитален образ, така и facebook театърът е своеобразен колаж-пъзел от различни парадоксално събрани елементи, подчинени на една обща концепция, вдъхновена от новите технологични възможности. Всички съвременни продукти, в които са включени дигиталните технологии са развити в логиката на хибридната, синкретична концепция и всички те реагират двупосочно, нарушавайки целостта на другия, но в някаква степен и компенсират недостатъците му. Идеята на Иво Димчев е вид модерна разновидност, един вид технологичен upgrade на познатия verbatim theatre. При facebook версията, обаче изпълнителите не следват техники, изискващи документалност и заличаване на егото си в името на това да се изведе на преден план проблем, тема или нечие чуждо чувство. Facebook актьорите използват коментарите в социалната мрежа, подадени от зрителите-автори само, за да деконструират и преобърнат смислите, един вид актьорски карамбол и сблъсък на егоцентризми и смисли, точно както самата социална мрежа провокира в нейните потребители, където всеки живее с усещането за своята уникалност и важност. На сцената по-скоро се демонстрира високо ниво на изобретателност и рефлексивност, проведено през една виртуална/сценична (не)идентичност, която не се съобразява с чисти жанрове и актьорски техники и е основно заявена през естетиката и въздействието на тялото и гласа.

Той използва перформативното тяло не само като тяло, а като идея за тяло без пол в постоянна динамика и метаморфоза. Артистът поддържа известна дистанция към собственото си тяло и го третира като нещо отделно от него самия. Тялото се превръща в самостоятелен образ/медиум, през който може да се изрази определена идея или да се оспори и отхвърли. Именно постбрехтианският подход – артистът да се държи на известна дистанция спрямо текста, а в този случай и спрямо собственото си тяло, задава нова естетическа перспектива, пронизана със съдържанията, формите и алгоритмите на виртуалната социална мрежа facebook.

В други свои проекти без да използва социалната мрежа в конвенцията на случването Иво Димчев създава поредица от спектакли, които по-скоро са хибрид между артистично социални инсталации експерименти, пърформанси и реалити шоу събития. Всички те ползват медиализираната и виртуализирана среда като основен източник за вдъхновение, рефлексия и естетическа опаковка, но най-вече като артистични платформи за комуникация, за производство на *скандал* и *сензация*. Пространствената матрица задава ясни параметри на условността – сцена – персонаж, а участието на зрителите разчита на това да добави парчета „автентизъм“. Това от своя страна е спорно, защото именно Гротовски, от когото самият Иво Димчев твърди, че е повлиян, прави заключения, свързани с участието на зрителя в действието, че това винаги води до заличаване на автентичното в полза на игровото присъствие.

Оспорващ всичко друго, но винаги верен на постмодерната парадигма за разбиване на повествованието и събиране на изключващи се образи и жанрове, положени в логиката за сензацията и скандала като основни жанрове на 21 век, артистът Иво Димчев се възползва максимално от всички нови технологии, за да постигне завършеност на своята ексцентрична и артистична естетическа (не)идентичност.

Дигиталната камера

В медиализираната среда на 21 век дигиталната камера се превърна в задължителен инструмент/забавление в ръцете на всеки телевизионен репортер, кино и тв режисьор, фотограф, оператор, въобще всеки човек, който разполага със смартфон. Какво по – естествено от това тогава тя да навлезе и в театралното изкуство и да преосмисли режисьорските концепции и стратегии, а оттам и актьорското присъствие на сцената. Още повече, че според немския философ Хайдегер в гръцкия корен на понятието технология (от *techne* – превеждано като изкуство, умение или сръчност)⁵ технологията и изкуството изначално са свързани. Преди да навлезе масово в театъра обаче дигиталната камера извървява своя път в своята естествена среда, а именно в кино изкуството, където използването на технологии не е пожелателна, а неизменна част от неговата природа.

Дигиталното изображение очерта нови подходи в работата на операторите и режисьорите с актьорите. Нови работни правила се подредиха интуитивно и осъзнато в работните стратегии и навици както на снимачната площадка, така и в следствие на театралната сцена и всички те бяха свързани основно с освобождаването от редица ограничения, наложени от технологиите, предшестващи дигиталната революция. Тази промяна зададе друг тип работна перспектива пред режисьорските идеи и нови провокации към актьорските средства в киното и в следствие в театъра.

⁵ Вж. Манов, Б. Виртуалната стихия. ИК „Титра“, 2003, с. 15

Още през 90-те години на миналия век един инженер – артист Джим Кембъл започва да изследва как е възможна пресечна точка между художественото и технологичното. Използвайки своята инженерна-технологична компетенция Джим Кембъл създава и налага свой стил, наречен *естетика на пиксела*. Неговите експерименти в областта на видеоарта се оказват ценни като жест най-вече заради импулса, който дава на други творци, които в последствие продължават много по – смело и радикално синкретичния модел. Този тип екзотични за времето си лабораторни занимания и опити създават пътеката, по която в последствие се създават редица аудиовизуални произведения от различни категории. Края на 90-те години на 20 век и началото на 21 век се оказват мостът между старата и новата логика на аналоговото и дигиталното. Няколко „ъндърграунд“ режисьори са дигиталните пионери в кино жанра и са първите, които преминават изцяло към цифровото изображение без всякакъв сантимент по кино лентата.⁶

Дигиталната камера, въпреки някои липси от друго естество се оказва средство, което позволява на режисьора да работи с актьора така, че да му осигури среда за снимки, която от само себе си да елиминира всякаква излишен продукционен шум. Липсата на сложен снимачен процес помага на актьора да забрави, че е актьор, да забрави всичко за образа, който играе и да се остави на интуицията да го води. Цялата актьорска концентрация трябва да е насочена в постигането на същинско превъплъщение далеч от всякакви имитативни наподобявания, защото кино камерата разпознава безусловно фалшивото и възприема единствено истинското живеене. Това се превъща по-късно в сложен актьорски казуз, когато в театралните постановки се използват камери и се пресекат сценичните и кино изисквания.

Края на 90-те на миналия век и началото на 21 век се оказват решаващи за навлизането на дигиталната технология в киното. Основните пионери са предимно млади кинематографисти с нагласа към техническите новости и предразположени към експерименти. Камерата като неодушевен предмет се превръща не просто в инструмент, а в жив инструмент, който с помощта на светлината създава образи, които се превръщат в израз на вътрешния, духовен, художествен свят на автора, режисьора, оператора/актьора. Тя не просто запаметява, а ни помага да навлезем духовния мир на живите образи/актьори и ако използваме театралната терминология, която Гротовски въвежда, камерата в киното е онзи „скалпел“, който помага да се отвори и проникне навътре в невидимото в човека/актьора.

Днес 20 години по-късно киното се ползва почти изцяло само и единствено от цифрови камери, които са съчетали до съвършенство очарованието на кино лентата с новите възможности на дигиталното. Парадоксално обаче новата свобода на актьора благодарение на DV камерите малко по малко започва да се измества от нов вид ограничение, родено от свръх технологизирането на процеса. Живите актьори започват

⁶ Вж. Манов, Б. Виртуалната стихия. ИК „Титра“, 2003, 90-106

масово да се заменят от техните дигитални двойници или перснोजи, родени и upgrade-нати в компютърните лаборатории. Вместо да дават свободата, търсена в началото на технологизирането на кинематографията, сега новите techno - възможности започват да ограбват човека - актьора и предават щафетата на неговата дигитална аватар версия. Това е един процес, който тепърва ще се проследява, но определено може да се каже, че навлизането на най-новите технологии в киното има двупосочно и нееднозначно влияние върху актьорската професия.

Световният театър и дигитални технологии

В една гранична ситуация между късния постмодернизъм и навлизащия дигитален модернизъм театралното изкуство намира толкова различни форми през които да се презентира, че авангардните експерименти с новите медии, текста, сценографията, музиката, все по-съвършени и остроумни технически средства от частни случаи са се превърнали в трайна тенденция на развитие. Постмодерното изобилие на нови изразни средства, интегрирани все по-плътно в картината на съвременния театър е истинско предизвикателство както за зрителя, така и за всички, които стоят зад театралния процес.

Дигиталната технология се оказва един от основните нови инструменти, с които оперират режисьори, композитори и сценографи и поставят актьора в ситуация на непрекъсната ревизия и динамика по отношение на средствата, които той е принуден да използва. Тези общи дигитализирани процеси в създаването на представлението задават нови модели на случване в неизброими различни комбинации и актуализират изразните възможности на актьора и възможности за развитие на неговия психо-физически апарат.

Дигиталното видео изображение е един от най-мощните нови инструменти към които създаващите театър практики имат силно пристрастие в световен мащаб. Всеки един от съвременните театрални стратегии използва новите връзки с дигиталните изкуства и поставя актьорската професия в различна ситуация и принуда да прилага различни методологии за адаптация. В моя научен труд ще насоча фокуса към четири основни имена, които употребяват технологиите по различен начин. Хайнер Гьобелс, Франк Касторф, Кшищоф Варликовски, Иво ван Хове имат свои собствени гледни точки към театралното изкуство, намиращи се в един период, който е в преход между постмодерното и дигимодерното.

Съвременният театър е частен случай на един мащабен процес, обхващащ цялата култура, в която отчетливо се наблюдават взаимосвързани явления като: епистемологично превъзходство на образа за сметка на текста, доминиране на бързото и непосредствено възприятие за сметка на бавното и линейно осмисляне и все по-навлизащата виртуалност на театралните форми. Текстът от център на театралната конструкция се превръща все

повече в равноправен елемент, също както и актьорът започва да губи (в някои нови театрални концепции) своята доминираща роля за сметка на останалите елементи. Той започва да се превръща все по-често в равноправен елемент наравно с другите изразни средства, част от които са и новите технологии. В някои по-радикални концепции актьорът бива изцяло елиминиран, а в други случаи поставен в режим на оцеляване. Процесът засяга традиционните жанрове и преосмисля мястото на актьора в тях. Дигиталните и нови технологии се намесват двупосочно. В единия случай мощно интензифицират присъствието на актьора, а във втория случай буквално го елиминират от сцената.

Един от най-интересни и радикални експериментатори в съвременния театрален пейзаж композиторът и режисьор Хайнер Гьобелс смело прелива границите между музика, визуални изкуства, философия, театър, антропология. Следвайки своята идея, че художественото преживяване в едно представление не е нужно да е резултат единствено от директна среща между актьор и зрител, той създава конвенция на случване, която включва и трета страна – медиализираната. Тя създава триъгълно, непряко усещане както за зрителя, така и за актьора. Гьобелс използва всички различни елементи за конструирането на своите спектакли-концерти-пърформанси-инсталации, без да се лишава от новите технологии и създава своята концепция за **„естетика на отсъствието“**⁷, която по един краен и радикален начин поставя актьора в нетипична и понякога неудобна за него ситуация.

В своите представления *„Черно върху бяло“*, *„Макс Блек“*, *„Хаширигаки“*, *„Ераритяритяка“*, *„Или злополучното приземяване“*, *„Нещата на Щифтер“* той изследва по един брехтиански начин как в комбинацията от различните елементи възникват празнота и дистанция. Идеята е тази празнота и дистанция да навлезе във въображението на зрителя, който от своя страна да произведе свой собствен, уникален смисъл на видяното. За Хайнер Гьобелс нещата не бива да бъдат нито скрити, нито явни, те просто трябва да са там, а зрителят е този, който ще избере какво да види и как да го възприеме.

Хайнер Гьобелс разработва театър, който не е репрезентация или медия за изказване на твърдения за действителността.⁸ Той се опитва да предложи някакъв вид драма на преживяването, което създава собствена реалност, използвайки различни технологии и елементи. Те са не са само равностойни партньори на актьора, нещо повече, те определят и задават големия код на случване. Именно този сблъсък ражда тази драма на възприятията, която не е огледало на психологически мотивирани отношения между персонажи на сцената, а продължение на брехтовия принцип за пресичане на различните елементи и изследване на реакцията между тях. Това е принцип, в който драмата на медията е всъщност двойна: както за актьора, така и за процеса на възприемане от страна на публиката. Гьобелс често дори се лишава изцяло от присъствието на актьори, както в

⁷ Вж. Сп. Homo Ludens, Издание на сдружението на театроведите и драматурзите към САБ, бр. 21/2018

⁸ Пак там

своя концерт-спектакъл „Черно върху бяло“ (Schwarz auf Weiss”), където той пренася цялата отговорност върху раменете на 18 музиканта и превръща от тях един колективен актьор-протагонист. Този жест ясно очертава желанието на Хайнер Гьобелс да се противопостави на йерархичната структура в познатата форма на театралното изкуство.

Хайнер Гьобелс не вярва в метода на Станиславски за изграждане на „вътрешния живот“ на ролята. Подходът на Хайнер Гьобелс не е и чисто Брехтов, въпреки, че използва много техники, наложени от германския методолог. Гьобелс „движи“ актьора като активизира неговата енергия и я центрира в изпълнение на външни задачи, които да не дават време на актьора да се изгуби в цялостната композиция. Драмата се случва не вътре в актьора, а извън него. Гьобелс продължава своето търсене и развиване на естетиката на отсъствието и в друга своя работа, наречена „Нещата на Щифтер“. В този случай той е още по-радикален и се освобождава от всякакви изпълнители, въобще от присъствието на Човек, наричайки го „no man show”⁹.

Идеята е да използва всички елементи, които по принцип обслужват актьора на сцената и да превърне тях в главно действащо лице. Гьобелс конструира машина, инсталация, която съдържа в себе си различни и разнородни елементи: камъни, лед, вода, пет пиана, пушек, мъгла, дъжд.... Тази огромна технология произвежда цялото случване на сцената без каквато и да е подкрепа от изпълнител на сцената.

Новата конвенция на случване поставя зрителя от пасивно наблюдаващ и капризен хедонист, който иска да му бъде доставено максимално и лесно удоволствие в съучастник на сценичното случване, който трябва да се потруди“, за да преживее. Зрителят става сътворец, защото той съ-творява цялото преживяване вътре в себе си по един уникален и различен начин от съседа до него. Възможностите за възприятие са милиони и всеки ги усеща, допълва и продължава през своя свят, усещане, чувствителност, благодарение на един технологизиран свят съчетаващ неантропорфни обекти и машини.

Хайнер Гьобелс оспорва и разрушава базисните конвенции в традиционния театър, където зрителят се идентифицира с актьора на сцената и през него разпознава себе си. Той създава естетиката на отсъствието, като в голяма степен се ползва от новите високи технологии и предлага театър сам по себе си, който се състои не в директна среща актьор-зрител, а посредством „другост“. Празното пространство е медиаторът, който трансформира значенията, смислите, усещанията без да го деформира „по пътя“ и го доставя в толкова чиста форма на субекта-възприемател, че той би могъл да го употреби по един уникален и собствен начин в реално време.

Този подход, обаче не демонстрира negliжиране или пренебрежение към актьорската професия, а само преосмисляне на функцията. За Гьобелс актьора е по-скоро съ-режисьор, съ-участник, който трябва да има същия поглед към материалните средства на сцената. Тук не става въпрос да се дискутират „характери“, а „задачи“. Никакви симулации или

⁹ Вж. Сп. Homo Ludens, Издание на сдружението на театровете и драматурзите към САБ, бр. 21/2018

преобразявания в драматически характери са релевантни в концепциите на Гьобелс за ролята на актьора. Актьорските средства трябва да работят в комбинация с другите елементи и заедно да произвеждат смисъла и преживяването и ако дигиталната технология „освобождава“ актьора в киното, давайки му много повече свобода, тук в системата на Гьобелс дигиталната технология фиксира в установена партитура актьорското присъствие.

За разлика от немският режисьор и композитор Хайнер Гьобелс други значими театрални режисьори като Франк Касторф, Иво ван Хове и Кшищоф Варликовски поставят дигиталната технология и актьорското присъствие на различно място в координатната система, извеждайки актьорското присъствие там където обичайно му е място – в центъра.

Дългогодишният интендант на берлинският театър Фолксбюне Франк Касторф извършва радикален жест, който задава нова посока на развитието на театъра въобще като вкарва за пръв път камера в театралния спектакъл. Това се случва през 90-те на миналия век и е вдъхновено в работата му с неговия идеен съмишленик сценографа Берт Нойман. Един смел и изобретателен ход, който се превръща в нова визия, философия как трябва да се развива театърът и какви пространства трябва да се отворят в буквален, сценичен и идеен смисъл.

Берт Нойман изгражда хибридно пространство, наподобяващо кино павилион, сценичен дизайн и телевизионен декор. Всичко е организирано в рамките на сцена-кутия, която е едновременно дом, бар, къща, въобще място, населено с хора/актьори. Пространството предлага всички възможности да бъде пълноценно обитавано, да може да се живее, не просто играе и винаги в хода на действието се разглабя, деконструира. Една паралелна реалност на обичайното живеене, самото то съдържащо множество квазиреалности, една част създадени посредством дигиталната технология, а други проследени на живо тук и сега или предварително заснети като в документален филм. Касторф и Нойман изграждат сложна конструкция от различни елементи, взаимно оспорвайки или оглеждайки се едно в друго, а актьорите/хората и технологиите са в непрекъснат взаимен коментар.¹⁰

Техниките и похватите в актьорското присъствие не принадлежат изцяло и докрай към нито една от популярните методологии, а са вид синтез, но с отличаващо се пристрастие все пак към брехтовото мислене. Актьорите не „играят“ в обичайния смисъл на думата, а по-скоро населяват, живеят в измислена сценична реалност. Техният живот/игра е следен от дигитални камери подобно на реалити шоу, но и паралелно показан/изживян/изигран и тактилно усетен/проследен от зрителя в залата.

Касторф не протоколира буквално подобно на дигитален носител действителността, а изследва една крайно субективна действителност и същевременно сугестивно и

¹⁰ Вж. Дечева, Виолета, Между идеологиите и хедонизма на новия век“, София, “Black flamingo publishing”, 2014

проницателно разкриваща дълбоки пластове на чувствителността, избягвайки от директното пренасяне на обективната реалност на сцената. Актьорите са следени и снимани в жанра на синема-верите, сурово и понякога дори грозно близо. Въпреки използването на камери и начин на снимане близък до новинарско-документалния, той се интересува от образите извън рамките на тяхната ежедневна проява подобно на Бекетовата философия, че „едно произведение не е репортаж“.

Пресечната точка с киното помага за създаването на няколко квазиреалности на сцената и налага нови сценични закони, с които актьорът трябва да се съобразява. Те не са нито изцяло театрални, нито кино миметични. Актьорите се превръщат на моменти дори в оператори на сцената, снимайки своите колеги както на самата сцена така и зад кулисите и всичко това е идеология, която изважда актьора от познатите му до този момент познати модели на (не)сценично присъствие. Касторф и Нойман преосмислят идентификационните теории и изпробват и налагат нова естетическа практика с цел да се провокира едно инструментално, игрово въображение, а актьорите се превръщат в проводници на идеята.

Актьорът играе „ролята“ на медиатор между сценичната (квази) реалност в спектакъла и зрителя, който е поставен в една брехтианска критическа дистанция. Конвенцията на играене-гледане при емпатичния идентификационен театрален модел е сменена, а актьорите присъстват на няколко различни нива както във взаимоотношенията по между си така и в тези със зрителите в тази сценична естетика на деконструкцията. Едно производство на взаимно коментиращи се реалности, които не могат да се случат без три основни елемента **пространство-актьори-технологии**.

Франк Касторф използва *живата/актьорска* енергия и я *оглежда/поставя* в *партниране/коментиране*¹¹ с дигиталната технология в желанието си за създаване на множество въображаеми сценични паралелни светове. Тази естетика с времето се институализира и отключи съвсем нови възможности за съвременната режисура и актьорското присъствие, като в последствие други театрални артисти я използват по свой начин, най-вече чрез експлоатация на часта с дигиталната технология.

Белгийският режисьор Иво ван Хове решава да заимства идеята на Берт Нойман И Франк Касторф за камера на сцената, но я използва различно, като я употребява за оголемяване на актьорската фигура в спектакъла. Ръководителят и главен режисьор на Тунелгруп Амстердам създава свой почерк, който в огромна степен е повлиян от кино изкуството в две основни направления: използването на кино сценарии върху които изгражда своите театрални спектакли и употребата на дигиталната камера за постигане на специфични внушения.

¹¹ Вж. Дечева, Виолета, *Между идеологиите и хедонизма на новия век*, София, “Black flamingo publishing”, 2014

Режисирал над 100 представления Иво ван Хове започва кариерата си, вдъхновен от големите драматурзи –Молиер, Шекспир, Чехов, а в последствие в основен белег на неговата работа с превръща прирастието му към преработка на филмовите сценарии на Антониони, Касавитис и Бергман за театрална сцена. Това се превръща в негова запазена марка. Иво ван Хове използва киносценариите и камерите не за да копира кино естетиката на сцената, а в желанието си да изследва как сценарият може да функционира на сцената в подобна синкретична логика, която събира кино и театър.

За разлика от от Хайнер Гьобелс, който почти елиминира актьорската фигура “no man show” Иво ван Хове превръща актьора в свой постоянен патньор, като и двамата творци обаче не се лишават от съдействието на новите технологии в своите антропологично сценични търсения.

Режисьорската стратегия на Иво ван Хове е подчинена на непрекъснат анализ в това как актьорът и текстът да бъдат доведени до крайно състояние, за да преоткрият себе си и своите граници в една хибридна конвенция, родена от взаимодействието на сценичен и кино език. Проверката как сценарият работи на сцената е опит за изграждане на нов свят, различен от традиционните конвенционални сценични практики. Иво ван Хове построява сложна конструкция от няколко различни елемента: **актьор-текст-пространство-технологии**, а разбирането, че **интерпретацията на текста няма граници** е в основата на тази конструкция.

Текстът и неговата интерпретация е тема към която той се отнася много сериозно и тя не може да бъде изследвана в дълбочина без участието на актьорската фигура, но и с помощта на дигиталната камера, която дава различни ракурси и отблясъци към тълкуването на темите, заложен в спектакъла. Реакцията между технологията със своите възможности за окрупняване на актьора, природата на текстовия материал и неговата интерпретация и живия човек на сцената е в основата на този тип театър. Това необичайно кръстосване на различни природи и материи (живи и неживи) ражда сценично случване отново в полето на синкретичната логика все по-популярна в дигитализираната епоха на 21 век.

Стилът на Иво ван Хове и подходът му към текста, оживен от актьорската фигура и огледан от технологиите от разнообразни гледни точки би могъл да се нарече свръхинтерпретативен¹² както в тълкованията си така и в поставянето му. Не само текстът трябва да определя кръга на въпросите, които ние му поставяме, а откриването на тайните кодове относно това, което текстът *не* казва е идеята за една сценична неограничена семиоза, която режисьорът използва. Иво ван Хове проверява по този начин свойствата на самия текст, дали са поставени граници на законовата интерпретация и тества по сценично/кинематографичен/дигитален начин диалектиката между правата на текста и правата на интерпретаторите му (той самият и актьорите).

¹² Вж. Петрова, А. Вж. Сп. Номо Ludens, Издание на сдружението на театроведите и драматурзите към САБ, бр. 21/2018

Актьорите са поставени в едно сценично, огледано от всички страни с камери пространство на хипернапрежение¹³ почти в медицинския смисъл на думата, хиперекспесивност и хиперреализъм. За постигане на това ниво на неподправена хипер автентичност на самото случване Иво ван Хове не използва докрай нито една от основните методологии за изграждане на образ, а различни техники и похвати, които да му дадат възможност да стигне до точките на своята сценична свръхинтерпретация. Целта е актьорът да вдъхне живот на писания материал, без взаимно да се заличават или подчиняват. Визуално представленията му напомнят на реалити телевизия, но не в манипулативната и плоска логика на телевизионните шоу програми, а през идентична форма той изгражда свят с множество гледни точки към едно сценично случване и изследва множество нива, заложили вътре в него.

Иво ван Хове организира сценичната си конструкция върху актьора, текста и пространството, което почти винаги е решено във формата на сцена-кутия. Тези сценични кутии са в състояние да асимилират множество въртящи се прожектори и камери, падащи екрани с видеокартини, излъчващи в реално време, случващото се на сцената и/или предварително снимани и монтирани кадри. За цялото случване се грижи огромен екип от хора, което в някаква степен напомня на кино случване. Въпреки, че дигиталната технология всъщност освобождава и улеснява целия процес на снимки в кино продукциите, тук в тази синкретична театрално-кино-телевизионна логика екипът се оголемява в сравнение с обичайните и традиционни театрални спектакли.

Актьорите са длъжни да се адаптират и да творят в режим на много висок интензитет и прецизност в една огромна механизирана среда, изискващи големи екипи и технологични средства. Цялата група работи за създаване на едно забележително хибридно случване – динамично, полиформено, чийто вектор е задачата светът да бъде създаден отново. Ритъмът и енергията на самите пространства, профузията на спектакъла се доближават силно до нивата на енергетичния театър, като въздействие. Амалгамата от живи актьори, дигитални технологии и специфично овладяно пространство, което да приюти целия енергиен поток причисляват театъра на Иво ван Хове към радикалните театрални жестове на новия век. Белгийският режисьор използва технологиите и особено дигиталната камера като медиатор между актьора и публиката в желанието си да създаде театър, който да уголеми силата на въздействието и мощно да интензифицира усещанията.¹⁴ Подобен подход в желание за уголемяване на актьорската фигура посредством дигитални технологии използва и друг значин съвременен режисьор Кшищоф Варликовски.

Медиализираните влияния оставят съществен отпечатък върху театралната стратегия на Варликовски, който също почти винаги се ползва от новите технологични възможности. Сред известните му творби са "(A)pollonia", „Ангели в мрака“, „Хамлет“, „Електра“, „Трамвай желание“, в които той изследва в дълбочина и по един опоектизиран начин

¹³ Вж. Петрова, А. Вж. Сп. Homo Ludens, Издание на сдружението на театроведите и драматурзите към САБ, бр. 21/2018

¹⁴ Пак там

човека и най-тъмните му и скрити проявления, желаниа и страхове. „**Театърът трябва да наднича там, където гледането е забранено**“¹⁵ - съдържа в себе си голяма степен от философията, която изповядва полският режисьор. Използвайки актьора като основен елемент от сложната театрална структура, която той изгражда, Варликовски употребява дигиталната камера като скалпел или по-скоро микроскоп през който прониква вътре в актьорската/човешката душа.

Варликовски използва написания текст като материал, от който организира сложни литературно-драматургични монтажи, през които се опитва да освети и изследва теми, които същински го вълнуват. В едно от емблематичните си представления „Трамвай“ (по пиесата на Тенеси Уилямс „Трамвай желание“) Варликовски използва синкретичните методи, като създава спектакъл, напомнящ мултимедиен кабаретен соло перформанс. Тук конструкцията е изградена върху трите основни елемента, присъщи за неговата театрална философия: **актьор/човек-пространство-технологии**, а основните му партньори са художничката Малгожата Шченшняка и актрисата Изабел Юпер. Неговата адаптация съдържа текстове, както от пиесата на Тенеси Уилямс „Трамвай желание“, така и парчета от произведения на Софокъл, Платон, Флобер и Уайлд. Идеята е да се постигне драма на друго ниво, изпълнена с много референции и много асоциативни връзки, които да се разтворят в съзнанието на зрителя и дигиталната технология е част от този процес. Антропологичното любопитство на полския режисьор е свързано със своеобразно **„надникване“ в душата на актьора/човека през пиксела и дигиталната технология** е този инструмент, който помага за създаване на тази „рентгенова снимка“ на човека.

В случая с „Трамвай“ пространството е организирано така, че да може да оглежда актьорите от всички страни и през всички ъгли. Стъклен декор положен на място, което внушава мащаб и минимализъм едновременно. Този кино/театрален декор е огледан от дигитални камери (не така очевидно и нарочно показани като в театралните опити на Иво ван Хове), които окрупняват събитията и постигат хиперболизация на жеста. Актьорите са наблюдавани на няколко нива, както от залата, така и от камерите и тяхното присъствие трябва да се подчинява на два закона едновременно, този на крупния кино план и този на театралната зала. Изабел Юпер (в главната роля на Бланш) си партнира с камерата почти във всеки един момент, а нейният образ е прожектиран върху декора в реално време. Фиксиран върху лицето ѝ, на вътрешната стъклена повърхност на конструкцията на банята, зрителят наблюдава актрисата на сцената, но и нейният уголемен прожектиран образ, абстрахиран от целостта на средата и тялото. Варликовски използва видимите пиксели на прожекцията и леката им нефокусираност, за да интензифицира още по-ярко възприятието на телесната материалност и психическа дезорганизираност на

¹⁵ Цитат от посланието на Варликовски по случай Международния ден на театъра, 2015г

Бланш/Изабел Юпер.¹⁶ Камерата успява да надникне вътре в човека, а актьорът не/играе в режим на хиперреализъм и експресивност.

Варликовски използва технологията не за да измести фокуса от човека, а именно, за да го насочи още по-крайно натам, вътре в него и да го разкрие още „по-нетактично“ пред очите на зрителя. Екраните на сцената, камерите, следящи актьорите, близките кадри в реално време, показващи всеки детайл от присъствието на актьора, всяко негово движение, потрепване на устната или окото не позволяват никакво театралничене и спекулативна подправена театрална искреност. Актьорът буквално е „разфасован“ на сцената и подложен на безпощадно изследване в реално време в търсене на постигане на екстремна истинност без която естетиката на Кшищоф Варликовски е невъзможна. Технологията в този случай не съдейства любезно на обичайната по театралните сцени или кино продукции фалшифицирана правдоподобност, не замества и не помага за тази илюзия, а в преносен смисъл хирургически разчленява актьора/човека пред зрителя с намерението да надникне там, отзад, в забраненото пространство на нашето съществуване или просто бълнуване, защото театърът на Кшищоф Варликовски е непрекъснато желание за проникване отвъд непозволенто, там където „*гледането е забранено*“¹⁷

И четиримата представители на късния постмодернизъм, които представляват основните посоки на развитието на театралното изкуство в медиализирания и дигитализиран нов век (Хайнер Гьобелс, Франк Касторф, Иво ван Хове и Кшищоф Варликовски) макар и различни, всички те използват новите технологии в своите поетически и антропологични търсения. При някои се наблюдават дехуманизиращи процеси по отношение на основните елементи в изграждане на театралните конструкции, при други се отбелязва обратния процес, уголемяване на фигурата на човека/актьора през дигиталната технология, но заедно всички се интересуват и изследват Човека, дори и не винаги да го използват в спектаклите си (пример „no man show“ на Хайнер Гьобелс).

Новите медиализирани условия и технологични възможности неминуемо водят до появата на множество синкретични жестове в съвременните театрални стратегии. Този необратим процес в голяма степен се подчинява на идеята на Пол Вирилио, че всеки технически прогрес води до някаква кръстоска.¹⁸ Актьорската професия също не прави изключение и е част от тази хибридна логика, интегрирана в системата на новата театрална парадигма.

¹⁶ Вж. Георгиева, А. Себе си/другия, Сп. Номо Ludens, „Издание на сдружението на театроведите и драматурзите към САБ, бр. 15/2011

¹⁷ Цитат от посланието на полския режисьор по случай деня на театъра, 2015г

¹⁸ Верилио, Пол. <http://thinkotek.com/home/?p=30>. Цит. по Спасова-Дикова, Йоана. Дигимодернизъм и нови сценични хибриди. Изкуствоведски четения, Институт за изследване на изкуствата – БАН, 2016, с. 27

Втора глава

От модернизъм до дигитален модернизъм

Длъжен съм да внеса уточнение още в началото на тази глава за причината да свържа директно модернизма и дигиталния модернизъм, прескачайки пост модернизма. Целта е да се очертае и проследи в перспектива промяната на функцията и мястото на актьора в театралното представление. Фокусът ще бъде насочен върху две от трите основни направления, които според мен най-радикално придвижват актьорската професия и я развиват, а именно модернизмът (края на 19 век и началото на 20 век) и една от най-новите концепции за смесване на наука и изкуство на 21 век – дигиталният модернизъм.

Двете течения развиват две основни тенденции. При модернизма актьорът се превръща в средство-предмет за постигане на мащабния замисъл на режисьора, чиято фигура до този момент е била съвсем маргинална. При дигиталния модернизъм една от идеите, която се развива е за актьора като високо технологизиран **протезиран Бог, който разполага с Невъзможното тяло, способно подобно на Икар**¹⁹ да мечтае и да се стреми към немислимото.

Посредством двата подхода ще изследвам как новите технологии и индустриализираният и технологизиран контекст пряко влияят и променят сценичните средства, с които борави актьорът. От друга страна това времево изследване позволява да се проследи в дълбочина развитието на актьора от деперсонализиран символ и инструмент в ръцете на режисьора до протезиран Бог, който се стреми да използва технологията за постигане на имагинерното. Тази еволюционна графика е начертана през модернизма, пост модернизма и дигиталния модернизъм, като и трите течения са съществени за движението в актьорската професия. В първа и трета глава фокусирам вниманието си върху постмодерната парадигма, докато в тази глава ще свържа модернизма и дигиталния модернизъм с идеята да изследвам генезиса на някои съвременни явления, които използват фундаменти, положени век по-рано и как тези връзки се развиват и

¹⁹ Спасова-Дикова, Йоана. Фантазни същества в перформативните сценични изкуства. *Mirabilia: чудеса и чудовища* (Studia Balcanica), 31, С.: Издателство на БАН "Проф. Марин Дринов", 2016, вж. Също Shurelov, Venelin. *Fantomats*. 2007-2010. <http://www.seas.se/production/fantomat/>; <http://subprodukt.blogspot.com/2008/05/fantomat-seas-blacknorth.html>). Шурелов, В. Интервю <https://izkustvobg.wordpress.com/2011/12/05/венелин-шурелов-новият-човек-е-протез/>

променят във времето.

Актьорът и театралните реформатори

Края на 19 век и началото на 20 век се очертава отчетлива културна рамка, в която се проследяват генерални изменения във функцията и мястото на актьора в театралния спектакъл. Това е породено в огромна степен от навлизащата технологизация и индустриализация в модела на живеене. Науката и стремежът за индустриализиране и механизирание на обществото предизвикват големи промени и в концепциите за изкуства. Това е живот на други обороти, който задава и нови изисквания.

Статутът на актьора основно се променя от такъв, който използва тялото си само да илюстрира и допълва речта в такъв, който започва да създава свой собствен телесен и вербален театрален език, като акцентът е изцяло върху "езика на тялото" за сметка на дотогава доминиращото вербално. Всичко започва да се случва по-радикално, ускорено, смело и тотално, а актьорската професия започва да приема предизвикателствата на новото динамично време.

Този процес става възможен, заради намесата на новите за този период значими режисьори и автори като Антонен Арто, Райнхарт, Гордън Крейг, Мейрхолд, Станиславски... Те скъсват с традиционните за времето си форми на изкуството и създават нов театрален авангард, който оспорва статуквото и се стреми към нов тип театър. В огромна степен това се случва под влиянието на новите открития в областта на техниката и науката, което от своя страна се случва и с дигиталния модернизъм, който също е конструиран и развит върху новите научни и технологични открития. И в двата случая телесното, тялото на актьора играе главна роля. Модернизъмът развива логиката според която контактът между актьора и зрителя е основан основно върху рационалното схващане на словесно формулирани послания и втората, която има далеч по-революционен характер е тази, в която има стремеж за първична-емоционална-сетивна страна на актьорското присъствие, проведено през пластически, звукови, ритмически знаци, които отхвърлят доминиращата и дисциплиниращата роля на словесния език. Тялото става много по-важно средство като значение за театрално общуване от това, което е било до момента.

От друга страна акцентът започва да се измества и център на представлението става актьорът като медиум на режисьорските идеи, вместо литературата, която дълго време господства преди това, а актьорът е бил просто средство за умело аранжиране и

представяне на литературния текст.

Преди реформаторите, които се случват по времето на модернизма, основна роля в пряк и преносен смисъл на думата е играл така наречения Актьор-Супер Звезда. Цялата концентрация е била върху неговото словесно присъствие, основано върху литературния фундамент. Актьорът-Супер Звезда е игнорирал всички останали компоненти на съвременния спектакъл като пространство, партньор, живо пластическо и вербално присъствие, а мизансцените са били шаблонизирани. Всички тези компоненти водят до пълно комерсиализиране и повърхносност на театралния изказ. Тази криза се решава в радикалните реформи, които оформят личността на режисьора и неговото влияние върху спектакъла. Той започва да използва актьора, като част от цялата концептуална театрална машина и се обръща за взаимодействие с възможностите, които дават науката и технологиите.

Новата вълна театрални практики, работещи в теченията на дадаизма, натурализма, символизма или собствен авангард (както е случаят с Райнхарт) провеждат поредица от театрални търсения и експерименти, които водят до обновяване на театралния език, който да е в рязък контраст със западната традиция по това време. Новата водеща роля на режисьора води до ново тълкуване на актьорското присъствие и промяна на възгледите на актьорската функция на сцената:

- **Актьорът се превръща в инструмент в ръцете на Автора-Режисьор, изпълняващ функция, определена от режисьора**
- **Актьорът не използва единствено гласа като сценично средство, а започва да тренира и възпитава своето тяло в различни театрални практики и методи. Неговото тяло започва да придобива ансамблово значение и да е част от общата композиция на спектакъла.**
- **Актьорът става жив материал в ръцете на режисьора за постигане на неговите поетически фикции.**²⁰

Оттук нататък започва динамично да се развива идеята за нов вид тотален театър, включващ много компоненти. Това се превръща в един голям ритмичен процес, който съдържа в себе си всички технически и творчески модели, близък до съвременните модели за правене на театър. Ласло Мохоли-Наги - един от създателите на Баухаус направи пише в своето есе "Театър, цирк и вариете", че е дошло време всички високо технически открития да започнат да се използват в производството на театралното представление. Този нов начин за правене на театър няма да позволи зрителите да бъдат пасивни наблюдатели, а ще ги накара да се слоят с действието в един нов вид модерна

²⁰ Вж. Шурелов, В. Актьорът като предмет, предметът като актьор, научен труд, 2008

комуникация между актьори и зрители.

Гледната точка към заличаване на пасивността на зрителите бихме могли да отнесем и към днешния потребител на дигитална технология, който е "протезиран" с всички възможни технически средства, като търсачки, приложения, платформи, програми за визуализация и др. Тази „технологична шведска маса“ улеснява до краен предел съвременния потребител да участва активно в комуникациите, като на всичкото отгоре той има възможност и да създава собствен дизайн и съдържание. Софтуерът се е превърнал в авангард.

Независимо от различните подходи и стратегии в модернизма за правене на театралния спектакъл, се очертава една безспорна тенденция: затвърждаването на тенденцията **Режисьор-Актьор** в конвенцията на **Човекът Автор-Човекът Средство или Човекът Субект-Човекът Обект**.²¹ Тази конвенция се запазва в голяма степен и до днес повече от един век по-късно. Поради тази причина гледната точка на актьорските средства и методи за постигане на образа почти винаги трябва да се разглеждат в контекста на режисьорските стратегии. Това концептуално пренареждане на ролите на актьора и режисьора, случило се преди около един век е ключово за модерното възприятие за функцията на актьора, които са и център на настоящето изследване.

Този етап от развитието на актьорското изкуство е следствие на мощната утопична лаборатория на модернизма, която радикално променя и атакува театралното статукво по това време. В прехода между 19 век и 20 век се оформят две основни тенденции. Едната е съставена върху идеята, че комуникацията между гледащия и представящия се състои през словесно формулирани послания и втората, която е в генезиса на режисираният актьор е тази, която заличава диктатурата на словесния език и извежда езика на тялото, като основен. Тяло, положено в един по-голям театрален организъм, което съществува, живее и говори първично, емоционално-сетивно, пластически, знаково, символно, звуково-ритмически. То е част от голяма композиция, в която сценография, музика, технологични ефекти съставляват идеята за театъра на модернизма, чийто основен автор е режисьорът, а актьорът е пластичен инструмент в неговите ръце.

Края на 19 век и началото на 20 век се случва втората индустриална революция, която задава нови вектори на живеене във всички аспекти на живота, включително и в изкуството. В зависимост от регионалните, икономически, културни и национални особености тази втора вълна от индустриализация намира своето проявление в различни течения, всички включени в голямата обща рамка на модернизма.

Тази епоха ражда нови закони и потреби, които са свързани в голяма степен с динамиката

²¹ Вж. Шурелов, В. Актьорът като предмет, предметът като актьор, научен труд, 2008

на живеене. Хората са вдъхновени от новите открития и възможности. Изкуството също е силно повлияно от общата еуфория и превръща всичко в ярка демонстрация на постиженията на индустриалната революция. Футуризмът, като основно движение за времето си се вдъхновява изцяло от „индустриалната красота“ и развива своите манифести като апотеоз на бързината, скоростта и технологиите:

1. Ще възпеем любовта към опасностите, пристрастеността към енергията и безстрашието.
2. Смелостта, дързостта и бунтът ще бъдат основният елемент на нашата поезия.
3. До днес литературата възвеличаваше замечтаната неподвижност, унеса, съня. Ние искаме да прославим агресивността на движението, трескавото безсъние, ритмичният бяг на бегача, смъртоносния скок, юмрука и плесника.
4. Обявяваме, че красотата на света се обогати с нов елемент: красотата на бързината.
5. Поетът трябва да се отдава с плам, разкош и великодушие, да разпръсква ентузиазизираната треска на първичните елементи.
6. С изключение на борбата, няма друга красота. Някоя красота без агресивен характер не може да бъде шедьовър. Поезията трябва да бъде зачената като насилствена атака на непознати елементи, да ги смазва и просва в подчинение на човека.
7. ... защо да гледаме назад, след като това което искаме е да сринем мистериозните порти на невъзможното? Времето и пространството умряха вчера. Вече живеем в абсолюта, защото създадохме вечна, вездесъща скорост.

Деконструкция на старото и красотата на бързината и технологиите са синоними на новата епоха. Футуристите определят автомобила за произведение на изкуството, по-красиво от всяка картина, а скоростта във всяко едно отношение е въздигната на пиедестала на обожанието. Идеята е да се създаде творец на бъдещето, който да осъществи обновлението в изкуствата през технологиите. Футуристичната представа за театър е от **синтетично-синкретичен характер**, в която технологията е структурно и съдържателно определяща за спектакъла, а актьорът е само нейна функция. Присъствието на актьора, трябва да бъде положено в огромния технологичен организъм на театралната машина, а смесването на всички налични технологични средства е задължително. Акцентът е поставен не върху личното и интимното, а върху механичното.

Пренебрегването на литературните влияния в театъра, синхронността на представянето, тоталното въвличане и ангажиране на публиката, както и отхвърлянето на старите театрални средства и техники е фундаментът върху, който е изградена идеята за футуристичен театър.

Де-семантизацията на езика и семантизация на телесното са също част от основните характеристики на мета-театъра, като употребата на нови технологии не само е позволена, а е съдържателно определяща за футуристичния театър. Тялото като изразно средство на актьора, както и събирателната точка между технологии и изкуство са структуроопределящи елементи без, които не може да съществува идеята за футуристичен театър. Един век по-късно, в 21 век тази логика се проследява и в дигиталния модернизъм – Актьорът Протезиран Бог, течение, което се захранва идейно от манифестите на футуристите и от Гордън Крейг, които копнеят да превърнат актьора в съвършена машина, наречена Свръхмарионетка.

Сценографът и режисьор Гордън Крейг развива собствена концепция за театралното изкуство и ролята на актьора в него. На актьора е отредена медиаторска роля в мета-театъра на Крейг, като самият режисьор неведнъж говори за това, че не вярва в магията на човека и цени повече прецизността и характеристиките на машината. В този смисъл Крейг един век по-рано парадоксално вдъхновява и едновременно оспорва една от многото концепции на дигиталния модернизъм, която е свързана с идеята за създаване от Човека в Протезиран Бог.

„Много повече ценя машината, с която може да се лети, отколкото човека, който прикрепя птичи криле на собственото си тяло. Защото човекът може да овладее много малко неща посредством своята личност, но чрез ума си може да проумее и изобрети онова, с което да бъде в състояние да овладее всички тези неща.“²²

Крейг критикува актьорите, защото смята, че те развиват умения единствено да „копират и репродуцират действителността“ подобно на фотоапарат вместо да „мечтаят ролята“ или да „сънуват за творчество“ както се случва в другите изкуства като музиката например. Той изключва от територията на изкуството всичко, което е равно на хаоса и случайността. Крейг намира човешкото тяло абсолютно неподходящо като материал в изкуството, заради много му несъвършенства. Идеята е да се замени актьорът със кукла, безжизнена фигура, наречена Свръхмарионетка. Свръхмарионетката няма да копира живота и света подобно на актьора, а ще се стреми да го надскочи, ще се превърне в съвършения театрален инструмент. Актьорът е разглеждан, като несъвършен елемент от един по-голям и мащабен театрално машинизиран и технологизиран организъм, като неговата роля е отредена да бъде в помощ на машината, ако той самият не е в състояние да се превърне в такава.

Заедно с Гордън Крейг така и цялото движение на модернизма заличава в голяма степен статуквото в изкуството и налага нови мерки и естетика. Тази философия не касае само и

²² Крейг, Г. Избрани произведения. Издателство „Наука и изкуство“, 1987, с. 58-80

единствено новата среда, в която трябва артистът да твори, тя определя и самият нов човек на 20 век, независимо дали става въпрос за театър, друго изкуство или живота въобще. Идеята е човекът да се превърне във владетел на света, да го подчини, в нещо като цар-робот, наподобяващ творец-инженер. Пътят е дълъг, но съществен от Артиста-Супер Звезда, който е свършено самодостатъчен до Актьорът на модернизма, който е положен в огромен механизирани организъм със съвсем нови правила и методи за постигане на образ и комуникация със зрителя. Прескачайки целия съществен период на пост-модернизма, аз правя връзката директно с дигиталния модернизъм, като пряк наследник на модернизма именно в това най-важно направление: концепцията за Актьор-Човек, който с помощта на машината и технологиите иска да се превърне в Икар и да полети там където човешкото му тяло не е способно да го отнесе само.

Дигитализираният актьор

21 век е белязан с бурното развитие на новите технологии, което създава съвременната културна парадигма на живеене. Почти всички днешни арт практики се изкушават да имплементират новите технологични възможности и са в непрекъснато търсене и интегриране на нови понятия, свързани с биотехнологичното развитие на човешките същества. Идеите на френския културен теоретик и философ Пол Вирилио, „*че всеки технически прогрес води до някаква кръстоска*“²³ се доказва безспорно и през новия високотехнологизиран век и в полето на културата и изкуството.

Появиха се понятия като хибридизация, трансхуманизъм, постхуманизъм, киборгизъм, дигитален модернизъм (по-популярен като „дигимодернизъм“²⁴). Всички те започнаха да се настаняват все по-трайно в концепциите и опитите на съвременните артисти, а според новите теоритици като Алън Кирби именно дигимодернизмът започва да заема централното място в глобалния свят, измествайки изтощения и все по-маргинализиран постмодернизъм. В своите разработки Кирби обяснява това ново понятие като кръстоска между технически средства и човешкия фактор, който ги използва и се опитва да класифицира това ново понятие като определи няколко важни белега, които характеризират дигимодернизма. Най-съществените от тях са:

²³ Digimodernism | Thinkotek, <http://thinkotek.com/home/?p=30>, Вирилио, Пол. <http://thinkotek.com/home/?p=30>. Цит. по Спасова-Дикова, Йоана. Дигимодернизъм и нови сценични хибриди. Изкуствоведски четения, Институт за изследване на изкуствата – БАН, 2016, с. 27.

²⁴ Виж Спасова-Дикова, Йоана. Дигимодернизъм и нови сценични хибриди. Изкуствоведски четения, Институт за изследване на изкуствата – БАН, 2016, с. 27

- **Хазартност. Резултатът не е известен. Не съществува план за това как ще стигне до финала.**
- **Обръщане на ролите. Ролите на автор и зрител се размиват.**
- **Дигиталност. Създаването на произведението разчита на компютърните технологии.**²⁵

Актьорската фигура, ситуирана в тази съвсем нова дигитализирана културна парадигма започва да променя своите доскорошни функции, средства, дори нейният силует се изменя. Динамиката и ускорението, с които се случват нещата в 21 век задават почти непрекъснато променяща се и неустойчива ситуация всеки ден, а мястото на актьора и изискванията към него са в нестихваща променливост. Критичните дискурси около тази нова парадигма и новопоявилите се понятия, принуждават учените и теоритиците да се опитват да обяснят подобни явления, но самите те често не са хомогенни и представляват верига от противоречиви идеи. При всички случаи, обаче става дума за сложни взаимоотношения между човека и технологиите, а актьорът, като човешко същество е част от тези взаимоотношения.

Виртуалният свят неизбежно прониква в реалния свят, дори често съвсем го заличава или подменя и това се случва и в сценичните изкуства, където зрителите и актьорите обичайно контактуват в жива, тактилна връзка и са в състояние да почувстват всяко едно дихание, миризма, а понякога и допир. Възможно ли е дигитално създаденият аватар да замени пълноценно живия актьор? В други области смело се възползват от новите технологии и взаимодействието с компании за изкуствен интелект не е само в сферата на проверката. Швейцарската инвестиционна банка UBS клонира своя главен икономист, така че той да може да помогне на много клиенти по едно и също време с неотложни банкови и финансови въпроси. Използвайки 120 HD камери на специален скенер компанията създава цифров аватар, вярвайки, че човекът и машината трябва да работят заедно. Въпросът е дали това не е първата фаза на дехуманизация, а не на равностойно партньорство. Днес в 21 век вече може да се повтърди, че се намираме в етап на **Дигиталната епоха**, която ражда нов тип тяло: **Тялото като виртуална система.**²⁶

За да бъде направен компютърен образ все още е нужно живото човешко същество, но това е един преходен период, който специалистите се опитват да елиминират като пречещо обстоятелство. Хибридните създания и техните различни версии са изцяло постижими и все по-масово използвани в екранните изкуства, за разлика от сценичните, но и там виртуалното проникване не е вече твърде екзотичен жест. Как театърът и живият актьор ще се променят и адаптират към дигиталната епоха и новата парадигма?

²⁵ Вж. Спасова-Дикова, Йоана. Дигимодернизъм и нови сценични хибриди. Изкуствоведски четения, Институт за изследване на изкуствата – БАН, 2016

²⁶ Вж. Спасова-Дикова, Йоана. Дигимодернизъм и нови сценични хибриди. Изкуствоведски четения, Институт за изследване на изкуствата – БАН, 2016

Цялата концепция за създаването на подобни пост-човешки тела е следствие на интуиции и търсения, заложени още в първите архетипни представи за непознатото, за Бога, за трансценденталното, всичко, което е извън полето на човека. Всякакви зооморфни и антропофоморфни създания са фактическите предшественици на днешните виртуални човешки същества, компютърни фигури и аватари. Още в митологията и фолклора, героите от готическите романи, средновековната литература, фантастиката на 20 век съдържат доказателства за това, че човекът винаги се е стремял да докосне и да се премести в територии извън неговото битие, създавайки фантазни конструкции, заличавайки границите между природно и изкуствено. Театралното изкуство и актьорът като един от неговите най-важни инструменти все по-смело започват да използват тези пост-човешки находки в постигане и мечтане на невъзможното и опитите стават все по-осезаеми и радикални. В тази група на пост-човешки и фантазни същества, използвани в изпълнителските изкуства можем да включим няколко типа - като основните са класифицирани от проф. Йоанна Спасова-Дикова:

- **Изкуствено създадени био-човеци, клонинги, тела, коригирани с пластична хирургия и т.н.**
- **Механични човешки същества, марионетка, механична кукла и т.н.**
- **Роботизирани и биомехатронни човешки същества, робот, прото-киборг, киборг, терминатор и др.**
- **Виртуални човешки същества, аватар, компютърно тяло и др.**²⁷

Всички те са създадени и вдъхновени от създания от митологията, религията, фолклора, литературата и т.н. Новите технологии дават нови възможности в търсенето за постигане на по-голямо въздействие в представленията, а актьорите все по-често влизат в реално-виртуална колаборация. Вечният стремеж на човек да се „подобри“, да направи своите фантазии живи често стигат до радикалност, която е приемана нееднозначно. Най-емблематични в това отношение са опитите на артистите Стеларк, Орлан, Марсел ли Антунез Рока.

Австралийският артист Стеларк вдъхновява своите търсения от концепциите за „изкуството на плътта“, които може да проследим още в много по-ранните експресионистични логики. Запомнящ и противоречив е проектът му „Третото ухо“, който той реализира през 2006 г. Замисълът е да интегрира трето ухо на главата си посредством пластична хирургия, което не само да приема, но и да трансмитира звуци, тоест не само да чува, но и да говори. Добавяне на този нов орган в човешкото тяло, който не само да изпълнява обичайната си функция, но и да разшири терена на действие е опит за

²⁷ Класификацията е на Spassova-Dikova, J. *Communicating Posthuman Bodies in Contemporary Performing Arts. New Literary Hybrids in the Age of Multimedia Expression. Crossing borders, crossing genres*, John Benjamins B. V., 2014, p. 274 (таблицата) Спасова-Дикова, Йоана. *Фантазни същества в перформативните сценични изкуства. Mirabilia: чудеса и чудовища (Studia Balcanica)*, 31, С.: Издателство на БАН "Проф. Марин Дринов", 2016, с. 358-374

преначертаване на архитектурата на организма. Единствено лекарските опасения, че подобна интервенция би застрашила живота му, карат Стеларк да се промени първоначалния си проект и да направи този имплант не на главата си, а в ръката си. Австралийският артист определя тялото на човек като някакъв вид еволюционна архитектура, инженерна същност, която винаги може да бъде подложена на модификации. Прогерсивно се засилва влиянието на теории, че човешкото тяло в своя оригинален вид не е в състояние да се справи с динамиката на новата технологична реалност и трябва да бъде подобро. Стеларк създава още много произведения, като през тях оглежда темите за граничното между материалното и виртуалното, както и тези за разменената доминация човек-машина. Друг радикален артист, който работи в територията на пресечните точки между изкуство и технологии е френската художничка Орлан. Тя сама определя творбите си като „Изкуство на плътта“ (carnal art)²⁸ и в реализацията им се възползва от най-новите възможности на технологията и науката. Идеята е да употреби собствената си човешка плът като платно за творбите си, твърдейки, че нейното тяло е нейният софтуейър.

Неоавангардните спектакли на Орлан, изповядващи концепцията за вътрешно и външното и различието във възприемане на Аз-а от личността и другите, предизвикват скандали и полемика. Емблематичен в това отношение е проектът „Прераждането на света Орлан“, в който френската артистка се подлага на поредица от хирургични интервенции. Тя превръща тези операции в публични спектакли, в които може да се проследят трансформациите на лицето на Орлан. Нейното лице е платното върху, което тя „рисува“, следвайки концепция за внушение на митологични и символни конотации, а средствата, за достигане на този образ са хирургическите инструменти.

Хирургичните пърформанси приемат формата на някакъв вид театрално представление, в което всеки играе/не играе различна роля. Лекарите са облечени в блестящи костюми, а по време на операциите се използва музикално оформление, което позволява и участието на танцьори в операционната. След серията от операции Орлан вярва, че ще има брадичката на Венера на Ботичели, устата на Европа на Буше и челото на Мона Лиза на Леонардо да Винчи. Тя превръща всичко това в дълъг пърформанс, по време на който се допускат зрители, които да проследят цялото случване, като междуременно Орлан пише статии, изнася лекции, дава интервюта за своето изкуство на плътта. Тя насочва фокуса директно към козметичната индустрия и изграждането на изкуствени личности и тела, модифицирани чрез медицински и медицински технологии. Изкуството на Орлан илюстрира състоянието на пост-човека и е начин да се опише разпадането, разглобяването на тялото и въздействието на технологиите и медицинските изобретения върху него.

²⁸ Вж. Spassova-Dikova, J. Communicating, Posthuman bodies in contemporary performing arts. New literary hybrids in the age of multimedia expression. Crossing borders, crossing genres, John Benjamins B, V., 2014

В българските условия художникът Венелин Шурелов се утвърждава през годините като един от най-провокативните автори на подобно изкуство, трайно проявяващ афинитет към практическа и научно-изследователска дейности, изцяло насочени към възможните пресечни точки между човека и машината и връзките между тях. Неговите търсения са в областта на дигиталните изкуства, опирайки се на широка платформа от художествени форми и изразни средства: електроника и рисунка, използване на разнообразни дигитални технологии, интерактивен интерфейс, кибер лекция, видео инсталация и др. Всичко това самият Шурелов дефинира като **SubHuman Theatre** или в български превод **Театър на Нечовешкото**.²⁹

Основно място в неговата творческа биография заемат няколко различни авторски творби, които най-категорично очертават търсенията му –“Man ex Machina”, “Hand Extension”, Orthoman”, „Фантомат“ и др. Изследванията му са вдъхновени от теорията, че колаборацията между човек и технология е в състояние да роди онова същество, наречено **Протезиран Бог – продължение на идеята за „пътуване до слънцето подобно Икар**.³⁰

В много от пърформанс/инсталациите той вгражда видео и видеопроекция, електронни компоненти, монитори, процесори, дигитални технологии и паралелно с това създава конвенция на игра, в която зрителят бива включен в действието, превръщайки се в съ-участник в едно интерактивно случване. Неговият опит в територията на театъра му помага в специфичния мултидисциплинарен подход и свободното преминаване на границите между различни жанрове и използване на разнообразни инструменти и средства за реализация на идеите му. Те в голяма степен са свързани с разбирането, че едно произведение на изкуството трябва да създава ситуация, през която да се стига до по-сложни взаимоотношения по оста художник/режисьор-зрител, изследвайки как всяко нещо, с което общуваме изгражда своя собствена индивидуална характеристика спрямо която ние реагираме. Шурелов реагира на медиализацията, дигитализацията и новите проявления на човешките нагон, рефлексии, импулси през развитие на идеите си за SubHuman Theatre и е изкушен от проверката на възможностите, които човек търси в хода на своето съществуване в желанието си да усъвършенства способностите си и намира тази възможност в технологията. Технологичното като синоним на божественото е траекторията на изследванията на българския артист и едновременно с това ревизията на

²⁹ Спасова-Дикова, Йоана. Фантазни същества в перформативните сценични изкуства. Mirabilia: чудеса и чудовища (Studia Balcanica), 31, С.: Издателство на БАН "Проф. Марин Дринов", 2016

³⁰ Shurelov, Venelin. Fantomats. 2007-2010. <http://www.seas.se/production/fantomat/>; <http://subprodukt.blogspot.com/2008/05/fantomat-seas-blacknorth.html>). Шурелов, В. Интервю <https://izkustvobg.wordpress.com/2011/12/05/венелин-шурелов-новият-човек-е-протез/>

тази тенденция в извличането на есенцията какво е човек в контекста на технологичното. Идеята е да се намери повод за нови открития за природата на човека, за нейните грешки, патологии не като се изолира от технологиите, а именно като се положи и пресече с импулсите и кодовете на нечовешкото. Хибридните същества, които Шурелов проектира са репрезентатори-кодове-пиктограми, които в езика на театралността търсят знак за равенство между човека и технологията.

В своите пърформанси-лекции той следва концепциите и идеите в областта на пост човешките киборги и изкуството на протезата (prosthetic art), които се доближават до опитите на Стеларк. Хоризонтът на художественото търсене е да се създаде проект, изграден върху научната вероятност и вдъхновен от технологичния напредък. Шурелов разглежда тялото на човека-актьора като преходна несъвършена структура с лимитирани способности за реализация и адаптация. Културният идеал персонифициран от божественото Deus Ex Machina сега е заместен от човека-актьор, който обаче е трансформиран в Протезиран Бог, заложен като театрална концепция още през търсенията на Гордън Крейг и неговата Свръхмарионетка. Функцията на актьора, неговото място в спектакъла и средставата му на изразяване в контекста на тази парадигма са в непрекъснат update и upgrade в процес на неспирно обновление и обречени на онтологична незавършеност. Амбицията е актьорът да се превърне в нова вид митична фигура, един вид културологичен артист, който да има способността да представя и съобщава, но и да субверсира, за да може да се огледа и изследва човека в неговите най-добри и най-лоши проявления.

Дигиталният модернизъм навлиза все по-мощно и променя театралната архитектура в световен мащаб. Наблюдават се все по-смели, екзотични, дори на моменти налудни опити и в някои случаи е подозрително, дали наистина става дума за изкуство или всичко е в полето на спекулацията. С технологизирането и дехуманизирането на театралното изкуство приближава ли смъртта на актьора (поне такъв какъвто го познаваме днес) или това ще даде нови възможности на артиста да следва мечтите си и да покорява публиката, която обаче отдавна живее в два паралелни свята на реалното и виртуалното?

Трета глава

Актьорът и различните театрални практики и естетики на 21 век в България

Всеки опит да очертаем профила на театъра днес ни изправя пред въпросите : Какъв е театърът на 21 век? Как това изкуство продължава да привлича зрителя в един дрогиран от медии свят в конкуренцията на далеч по-технологично атрактивни изкуства? Какви методи и стратегии използват режисьорите и актьорите за постигане на театралния образ и въобще как авторите търсят отговори за своето изкуство в контекста на новите технологии?³¹

Ще се опитам да отговоря на тези въпроси и да изследвам тази нова за театъра ситуация, очертавайки контекста, в който днес театралите трябва да творят. В тази глава ще анализирам театралните стратегии и методи на няколко от най-успешните режисьори в България, като започна с Теди Москов, защото неговият тип театър първи и най-отчетливо задава кодове в България, които са присъщи на динамиката на новия век. Ще фокусирам вниманието си към режисурата на няколко емблематични творци, за да мога анализирайки тяхната работа да изведе някои заключения, свързани с работата на актьора и режисьора в България днес.

Важно е да дефинирам, че по-нататък под „нови технологии“ няма да разбирам единствено новите технологични инвенции и изобретения, а въобще цялата логика на живеене, свързана с мобилните телефони, телевизията и интернет и въобще динамиката, присъща на днешния ден.

Театърът на Теди Москов

Преди дигитализацията да окупира терена, в края на 20 век, експанзията на медиализираната реалност³² започна да диктува ритъма на живеене. Това доведе до промяна на възприятията на всички нива, а в полето на сценичните изкуства на смяна на конвенциите, кодовете за общуване и въобще големите стратегии за създаване на изкуство.

В България с известно закъснение на сцената се качи постмодерният, наслаждаващ се тип режисьор и удоволствието от деконструиране, иронизиране, играта с различни театрални практики, методи, политически и социални факти, текстове, естетики, събития и идеи се настаниха трайно в разбирането за театър. Тази нова тенденция категорично отхвърли

³¹ Вж. Дечева, Виолета, Между идеологиите и хедонизма на новия век“, София, “Black flamingo publishing”, 2014

³² Вж. Дечева, Виолета, Между идеологиите и хедонизма на новия век“ част 1, София, “Black flamingo publishing”, 2014

всичко налагано до този момент и заложи на специфично съчетаване на словото и движението в една заразяваща музикалност на изказа, като основни темели в създаването му бяха клоунадата, гега, гротеската, музикалната и визуална драматургия. Методите в работа с актьорите и въобще в търсенето на образа на спектакъла бяха основно оспорващи Станиславски и по-скоро заимстваха от методологиите на Бертолт Брехт и Всеволод Мейерхолд, като естествена реакция на дотогава налаганата конюнктура.

Едно от най-ярките лица на тази вълна и на непсихологическия театър от това време се превърна режисьорът Теди Москов, който пръв експериментира в България, като създаде мултимедийни спектакли „Мармалад“ в театър Ла Страда и „Майсторът и Маргарита“ в театър на Българската Армия. По-късно той успешно навлезе и в телевизията, благодарение на авторския формат, превърнал се в последствие в телевизионна класика „Улицата“ по БНТ.

Теди Москов заявява категорично себе си още с дебютния си спектакъл „Някой могат, други не“, направен по приказката на Маргарит Минков „Как беше изобретено летенето“ през 1987 г. в Добрич. Още тогава той съзнателно заобикаля налаганите по времето на социализма театрални мерки и нагласи, като смесва стратегии от кукления и драматичния театър и започва да изповядва театрален стил близък до музикалната композиция. Няколко години по-късно Теди Москов поставя шекспировия текст „Ромео и Жулиета“ (1991). В представлението му, разглобяващо класическия (психологически) театър, всичко се случва в „големия музей на Класиката“.

Преобръщайки Класиката „с краката нагоре“ Москов отваря вратите за нова сценична естетика и разчиства пътя за един освободен от конвенциите на традиционния театър актьор. Москов работи с актьора по нов за времето си начин като иска от него да е в състояние да създава фикция от всичко около него, да играе с всеки елемент в пространството на сцената и най-вече със собственото си тяло.

Разчитайки драматургично действието като синтез от динамика и мелодика Теди Москов заявява себе си изцяло в полето на пост-модерния тип режисьор, в чиято природа е да атакува и оспорва наложените мерки и то по един изобретателен начин. Още в първите си работи той формулира темата, която трайно го занимава: Ситуацията на творещия тип човек в условията на грубостта, баналността и цинизма на симулативни политически и социални проекти и делничната дребнавост.

Стилът на Москов се отличава с изключителна находчивост, ярки импровизации, колажиране на актьорски гегове, иронични литературни, сценични и кино цитати, клоунада и много голяма динамика, отговаряща на ускорения, технологизиран и медиализиран свят на края на 20 век. Захранвайки се тематично и смислово от разпадащия режим на 90-те, той все още в някаква степен остава трайно свързан с пулса на тези години и при него може отчетливо да се проследи липсата на пристрастие към епохата на

дигитализация, която реагира по различен начин от медиалната. Москов, обаче се оказва за времето си една от основните творчески фигури, които преместват театралното случване на ново ниво като самият той отказва да бъде поставян в категории.

Продължавайки философията за театър на неговата преподавателка Юлия Огнянова, Москов никога не възприема разпространения метод в България (за работа с актьора) на Станиславски, като се обръща интуитивно към Мейерхолд. Изповядвайки формулата зададена от бащата на биомеханиката в актьорското майсторство Мейерхолд „Аз побягнах и се изплаших“ вместо разпространената на психологическия реализъм „Аз се уплаших и побягнах“, Москов чертае основите на своя авторски театър, който в последствие ще оформи една от големите жанрови писти. Още с първите си мултимедийни спектакли той не спекулира с възможностите на новите технологии, а залага изцяло на актьорското присъствие, вярвайки в таланта и вдъхновението на човека/актьора като основна движеща сила:

„Всичко, което е полезно помага. Някои технологии създават възможности на недотам талантливият да се изявява. Аз използвам технологиите като инструмент, ако ми вършат работа“³³

Москов налага своя стил и в телевизията, където телевизионният формат „Улицата“ по БНТ се превръща в събитие за времето си. Разчитайки на някои и преди използвани в световен мащаб техники и модели на снимане, но сравнително чужди за тогавашната българска действителност, Москов налага стил на „наглото монтиране“. Против обичайните правила на монтажа, режисьорът редува крупности в кадрирането, възприети от много учебници като недопустими. Този метод на монтиране не е инвенция на самия Москов тъй като може да бъде проследен назад във времето на кинематографията, но за „дисциплинирания“ български телевизионен контекст на 90-те се възприема като новаторски, смел и „нахапен“, а за самият Москов като автентично от него открит, а не заимстван или механично копиран.

Два са основните фундамента върху, които Теди Москов изгражда цялата си система за работа с актьора: **импровизацията и мелодиката**. Без да спазва един единствен разпространен начин на работа, режисьорът редува различни механизми за постигане на образа, без да изневерява, обаче на двата гореспоменати елемента. Той разглежда импровизацията, като строго контролиран процес, който има ясни правила и регламент. Актьорите биват провокирани и насочвани в определени тематични посоки, като същевременно спазват основните правила на всяка импровизация, разгръщайки я в ясната структура през основните точки на начало-кулминация-финал. Подобно на джаз изпълнителите, които си кимат след всяка музикална импровизация, така и актьорите на Москов задават ясно финала на своето изпълнение и подават следващата тема на партньора на сцената.

³³ Интервю с Москов, личен архив, 2017

Москов изгражда верига от образи в своите представления и телевизионни опити, като ускорява живеенето до степен, която изисква концентрация, дори от зрителя, за да може да следи действието, което е пропорционално обратно на тенденцията днес зрителят – хедонист да бъде обслужван в един спокоен режим и да му се доставя всичко наготово. Спектаклите и тв форматите, които създава са построени като музикални произведения, а актьорите действат с телата си и интонациите си, подобно на виртуозни музиканти, които владеят до съвършенство възможностите на своите инструменти.

Актьорското импровизационно присъствие под режисурата на Теди Москов е мелодия, ритъм и контраст, но е и игра на ирония и автоирония. Играта на думи и с думи, на роли и с роли, с предмети и на предмети е част от стила на режисьора, който създава реалност и веднага след това в критическа дистанция към нея тя се разпада и създава нова.³⁴ По този начин наивността и иронията си помагат в игровата трансформация на реалностите, която пък от своя страна поражда заразителната театралност на неговите произведения. Тук безусловно може да се направи и връзка с брехтианския и необрехтианския метод на работа с актьора, който също понякога е част от театралните стратегии на режисьора.

Теди Москов използва различни методи за постигане на своя авторски театър и това е фундаментална част от работата му с актьорите, които от своя страна без изключение винаги са в центъра на театралното случване, а технологиите се намесват само, за да изведат още по-ярко човешкото присъствие.

Театрална работилница „Сфумато“

През 1989 година на прага на 21 век и настъпващите медиализация, интернет и новото технологизирано живеене, режисьорите Маргарита Младенова и Иван Добчев създават театрална работилница „Сфумато“. Това е жест, целящ да се противопостави на инерцията в конвенционалния театър, застинал за онова време според двамата режисьори в „мъртва статика“ и опит за създаване на истинска театрална лаборатория, в която да се откриват нови „живи театрални формули“.

Намерението на Маргарита Младенова и Иван Добчев е да положат основите на театър в среда, която те оценяват като „резистентна към изкуството въобще“ и се опитват да създадат собствено театрално пространство и естетическа програма, изградени върху нов Етичен Кодекс. Идеята е да се постигне театър, който без да спекулира излишно с новите технологии, да се занимае в дълбочина с вътрешния свят на съвременния човек и да се намери неговото спасение и съхранение в експанзията на популярната култура. Така през

³⁴ Парафраза по Вж. Дечева, Виолета, Между идеологиите и хедонизма на новия век“ част 1, София, “Black flamingo publishing”, 2014

годините се оформя поетичната аскеза на театрална работилница „Сфумато“, която и е изцяло обърната към един модерен и дълбоко метафизичен театър, противопоставящ се на експанзиращата медиализирана среда.

Идеята на Маргарита Младенова и Иван Добчев е ТР Сфумато да бъде реакция на един краен, дълбинен етичен дефицит. Театърът трябва да се противопостави на цялостната ерозия на личността, да зададе нови модели на подражание, накратко това ново пространство да се превърне в място за пречистване и изповед. Това е театър, който не си помага самоцелно с технологиите и фокусира изцяло вниманието си към живия човек, към актьора, който разполага на сцената само със собствените си дух и тяло. Философията на Сфумато е положена върху Вярата като феномен. За Сфумато театърът е Храм, а в храма няма излишно място за ненужно „технизиране“, така че спекулациите и специалните ефекти не са иманентни на тази философия за театър.

Попътно на това „монашеско“ разбиране за творене и създаване на изкуство се ражда и стилът на театралната работилница. Той е следствие на етическите и естетическите търсения на двамата режисьори и може да бъде определен като **поетическа аскеза**.³⁵ Пестелива в изразните си средства поетическата аскеза има за цел да проникне в скритата същност на явленията, да направи рентгенова снимка без помощта на технологията, за да се очертае скритото и невидимото за окото и всичко това през театрална поетика, лишена от „техно атракциони“.

Аскетичен Театър, инспириран естетически от Гротовски, който е принуден да живее в крайно динамизирана и ускорена в рефлексите си среда, захранваща се и развиваща се основно през медиалната логика. ТР Сфумато се стреми да даде друга различна алтернатива във време, подчинено на законите на интернет и телевизията, защото вярва, че любопитството в човека към същественото е по-голямо именно във време на тотална медиализация.

Театърът на Сфумато центрира фокуса си в изследването на вътрешните пространства на човек и метафизичните пространства, с които човек се съизмерва. В този тип театър често липсва сюжет или история. Той създава специфична система, която е ориентирана изцяло към целта да се проникне под повърхността, под видимото, под думите и да се открият онези нива на метафизиката и архетипното, които ще кажат на/за човека повече от всяка добре разказана история. Не написаният текст, а темата провокира и отваря творческите търсения на Маргарита Младенова и Иван Добчев. Те се стремят да създадат сфуматовска партитура, изградена от текстове, жестове, образи, тишини. Целта е да се образува сгъстен, уникален като енергетичност живот на сцената върху определена тема и актьорите са съществена част от изграждането на подобна аскетична система.

³⁵ Вж. Вандова, М, Вандов, Н, Театрална работилница Сфумато, Изд. На Театрална Работилница Сфумато, 2009, с. 11

Този тип сондажи върху различни драматургични и литературни територии се извършва именно посредством Актьора, който не е улеснен от никакви високо технологични „патерици“. Той трябва да се обърне към всеки аспект на своето съществуване, за да може да стигне до ниво на концентрация, което да даде възможност за същинско преследване на тази цел. Актьорът трябва да се превърне в основен елемент от целия замисъл за театъра на Сфумато, чиято цел е да бъде проводник, средство за самопознаване, самоизучаване и самоизследване. Актьорът приема ролята на присъща на духовник, отнасящ се към зрителя като богомолец.

Психологическата пиеса се явява като ограничение за намеренията на двамата режисьори и те се обръщат към намерението театърът на Сфумато да бъде място в някаква степен близко до свещенодействието, чийто актьори да служат на тази цел. Представленията са замислени не само тематично, но и поетически и естетически като театрални свещенодействия, които да създадат извънредна и близка, дори духовно интимна връзка със зрителя. Целта е да се създаде толкова мощна театрална *експлозия*, че зрителят да се освободи от цялата си самозащита и да се остави да бъде пронизан, похитен, пречистен.

Няма как да не направим аналогия с идеите за театър на Арто, които са преработени и развити през съвременната сфуматовска театрална стратегия за театър. Тялото и Духът на актьора е поле за действие, което според Маргарита Младенова и Иван Добчев се оказва по-широко, по-голямо, отколкото безграничния свят на специални ефекти и технологии. Тайната на ролята и изграждането на образа се случват посредством откриване на собствените му тайни и крайно освобождаване и разголване. Актьорът извършва театралния ритуал за Себе се, но в името на Другите. Както Гротовски прави от бедността идеал, така и театърът на Сфумато налага конвенция на случване и живеене, която търси актьори, които да се откажат от всичко освен от телата си, от духа си. Идеята е да се използват не най-новите механизирани атрактивни театрални възможности и инструменти, а най-съвършеният и богат инструмент, създаван някога – Човека.

Това трябва да се случи в една култура на консумацията, в която зрителят е атакуван всекидневно от безкрайна верига от изкушения. Медиите, киното, интернет, въобще целият дигитален свят му предлагат идеологии и митологеми на щастието, успешност, вечна младост и т.н. всичко това се случва с невероятна скорост, а предложенията се редуват и заменят с други така бързо, че човек влиза в режим на перманентно очакване и развива хронично усещане за недостатъчност. Зрителят вече не е същият и ако театърът е среща, то тази среща, за да бъде пълноценна трябва да се проведе по нов начин, с различна енергия, която да напомни, че полето на театралното изкуство не би трябвало да бъде единствено „място където зрителят може да срещне телевизионните звезди на живо и да се снима с тях след представлението“, а снимката да качи във фейсбук за още „лайкове“. ТР Сфумато, разграничава себе си от шоу ориентираните театрални логики и предлага конвенция за случване на друг вид среща между актьора и зрителя.

Подобно на идеите на Гротовски, от когото Маргарита Младенова и Иван Добчев се захранват етически, изповядват философията за „среща“, която не се състои в задоволяване на хедонистични нагласи, а се превръща в „духовен и любовен акт“ на разкриване от Актьора към Свидетеля (Зрителя). Те се вдъхновяват от идеите на полския режисьор, който вижда в конвенционалния актьор настройка към задоволяване на потребностите на зрителя-хедонист и внимателно изследва този тип „сделка“:

„Актьорът е човек, който работи със своето тяло и който прави това публично. Но ако се задоволи да се отнася с тялото си така, както прави всеки обикновен човек във всекидневния живот, ако то не е негов послушен и способен да изпълни определен духовен акт инструмент, ако тялото се използва за пари и за да се хареса на публиката, актьорското майсторство се превръща в нещо сходно с проституцията. Не е случайно, че векове наред театърът е сравняван с проституцията - в един или друг смисъл. Понятията актьор и куртизанка дълго време са се препокривали ... И ако разглеждаме актьорската професия в най-разпространените ѝ проявления, това което най-силно впечатлява е нищетата ѝ, търгуването на актьора със своя организъм...“³⁶

Подобно на Гротовски и в идеите на ТР Сфумато е заложено да се създаде различен тип театър, в който друг вид случване е възможно. В този случай зрителят вече не е просто жаден за поглъщане на забавление, а се превръща в свидетел на едно духовно, любовно случване. Неговата цел и функция е променена, следствие на променената нагласа и цел на самия актьор. За да бъде възможно това онтологично потапяне в процеса се създава практика за провеждане на ателиета, които да подготвят актьора за това специфично „пътуване“.

„Целта на ателието никога не се формулира прагматично и не може да се изчерпи с няколко ясни изречени показателя. Всъщност голямата цел – мечта на ателието е да възбуди творческата природа, да създаде въздух за живеене около видението на новия продукт. Ако използваме някаква аналогия, това е нещо като тренировките на космонавтите за кацане и ходене по Луната в земни условия“³⁷

Ателието изисква задълбочено проучване от страна на режисьорите върху темата или автора, който ще се изследва. Неизменна част от цялото случване е и участието на редица специалисти и експерти в различни области като история, изобразително изкуство, философия, психология и т.н. Актьорите от своя страна са неизменна и най-съществена част от целия процес, тъй като цялото теоретично или поетично натрупване се проверява през актьорските опити на сцената, които са вдъхновени от основната идея. Актьорският опит представлява задвижване на всички вербални обстоятелства и аргументи, които се трансформират в телесен импулс и нямат сюжетен характер.

³⁶ Гротовски, Й. Сп. Театър, Изд. На министерството на културата бр. 3,4/1999, стр34

³⁷ Младенова, М. Сп. Сфумато. бр. 1 (2), 1999

Актьорът търси автентичния импулс и се захранва както от тук и сега в реално време, така и от пра-опита и натрупванията в генната памет на всеки от нас. Ползва се понятието Гестус (наложено от Бертолт Брехт), като под това се разбира не само сливането на движение и текст, подчинени на някакво значение, а цялостното изражение/жест/импулс, които се центрират в миналото, пронизани от настоящето и изправени пред идващото. Търси се отключването на автентичната човешка и актьорска природа, която като ракета носител да пробие и освети нови открития, свързани с темата и автора на ателието.

Това е изключително труден процес, тъй като цялата съвременна цивилизация и културен контекст са изградили големи мощни стопове и бариери пред едно подобно опипване и търсене в поетичното пространство/реалност. Съвременни технологии и помощни средства са забранени и актьорът се озовава съвсем „гол“, разполагащ само и единствено със себе си. Сцената се превръща в бял лист върху, който актьорът е писателят.

В общество, дресирано от масовата култура, цялата енергия на участниците в ателието е да разбият насложените през времето блокажи и дресировки и да открият онези истински и чисти импулси, които да зададат векторите, по които ще се изгради бъдещият спектакъл. Вроденото у човека изкушение за повтаряне на успешни модели, се превръща често в уютно убежище за актьора, от което обаче освен клишета и заучени номера нищо ново не се ражда. Това калциране на творческата природа е подложено на мощна атака от всички участници в ателието, за да може да се разбие и под него да се открие онова живеене, което Гротовски нарича „изкуството като движение“. Живеене, лишено от всякаква дресировка или имитативност, чието единствена цел е това да бъде „живо, спонтанно“.

Идеите и пресечните точки с полският реформатор и режисьор са осезаеми, но все пак двамата български режисьори не творят изцяло във философското поле на Йежи Гротовски. Мостът, обаче, свързващ тези различни творци е идеята за това, че основната ценност на театралното изкуство е способността да създава непосредствена, тактилна връзка, такава каквато нито една високо технологизирана медия не е в състояние да възпроизведе.

Системата Гърдев

Ученик на създателите на ТР Сфумато Иван Добчев и Маргарита Младенова, Явор Гърдев е в някаква степен повлиян от техната философия и поетика за театър. В същото време, обаче той започва да изгражда през годините стил, който драматично се различава от този на своите учители най-вече по оста на взаимоотношенията режисьор-актьор, както и в разнообразните средства, които той използва в създаването на своите спектакли.

Образованието си получава основно през концепциите, принадлежащи към авангарда на 80-те години, в които основната парадигма е изградена през силно изявената режисьорска доминанта, а актьорската функция е по-скоро инструментална.

Като всеки млад човек/творец Явор Гърдев в първоначалните си опити започва да се оформя най-вече през отрицанието на своите учители. Този наподобяващ Едипов гняв го премества идейно към формализма и в началните години като млад режисьор той напредва в тази писта, използвайки сътрудничеството си с художниците Никола Тороманов и Даниела Олег Ляхова, с които заедно създават редица спектакли, подчинени на тази визуална-формалистична концепция за театър. С напредването на годините това деление на съдържание и форма се успокоява и уравновесява и Явор Гърдев развива собствена идентичност, не оформена през „заставане срещу Бащата“, а родена от собствените си потреби и любопитства.

Така или иначе пристрастията му към атрактивната форма остават, но паралелно с това се развиват други две основни линии в работата на режисьора Гърдев – психоаналитичният подход спрямо фигурата на актьора и интересът му към интердисциплинарност на изразяването или казано по друг начин - **театърът като синкретично изкуство**. Този подход задава и посоката на мощно взаимодействие и пресичане на различни изкуства с наука и технологии.

Явор Гърдев действа подобно на високо технологично оборудван психоаналитик в полето на театъра. Актьорите са неговите своеобразни пациенти, но в този случай и със статут на съ-автори. Те заедно с режисьора изследват дълбочините на текста, интерпретират го и употребяват за собствени цели, за да огласят по един явен и неявен начин скритите си фиксации, дефицити, мечти, желания. Театралната конструкция се държи на три основни съдържателни оси – драматургична-режисьорска-актьорска, но моделирана и форматирана често през законите на високите технологии. Неговата система, която с времето създава е свързана не с доминацията над актьорската фигура, а с конструирането на емоционални композиции и разсекретяване на различни вътрешни съдържания, използвайки актьорите като партньори. Достъпът до тези „вътрешни съдържания“ родени от изпълнителите (независимо, дали става дума за професионални актьори или представители на други сценични изкуства), Гърдев осъществява посредством някои психоаналитични похвати в голяма степен, използвайки принципа на „говоренето“. След като успее да „извади“ наяве тези лични емоционални споделяния, той използва ролите, зададени по драматургия като ракети носители, които да изстрелят в сценичното пространство този механизъм от лично/ролево-случване/споделяне и успее да го подчини на основния замисъл на всяка постановка.

Театралната стратегия на Явор Гърдев може да се формулира и с понятието, известно като Сократова майевтика, т.е. акушерство. В последствие, когато помогне, акушира/извади тези в някаква степен катартични автентични признания от актьорите/човеците, той ги оборудва с високо технологични инструменти, които задават нова конотация на цялото

сценично случване и въобще актьорско/човешко присъствие. В някои проекти технологичните приспособления буквално променят силуетите на актьорите и обуславят телесното им живеене. Пристрастието му към технологичните средства има двупосочен ефект, то хем му донася нови възможности, но от друга страна ограничава актьорската фигура, интергрирайки я в специфичен сценичен алгоритъм, в който няма голямо поле за импровизации и свобода.

Преди етапа със „технологичното закачане“ актьорите развиват собствената си концепция за изграждане на ролята посредством методът на „говоренето и споделянето“ в двупосочната логика режисьор-актьор, напомнящ в голяма степен психоаналитичния модел, известен като **“talking cure”**. Режисьорът създава среда, допускаща и поощряваща свободното говорене. Този психоаналитичен подход се превръща в мощна и ефикасна система за сливане на личното с фикционното и служи като стабилна основа за топлото и органично възприемане в последствие на всякакви технологични инструменти, които да продължат този процес и да го материализират телесно и сценично. Често, технологичните приспособления формират актьорското живеене, така че актьорът е длъжен да интегрира своята изградена вече ролева концепция в нов „upgrade-вариант“.

Преливането на научни сфери и изкуства една в друга, взаимодействието им, съвместното им упражнение е синкретичната философия, която изкушава режисьорът Гърдев и в голяма степен формира специфичния му стил. Явор Гърдев възприема този „мозаичен тип култура“ и свят от фрагменти и изгражда върху него едрата си режисьорска стратегия, която в своите сложност и разнообразие повлиява ярко и върху присъствието на актьорската фигура в спектакъла. Той любопитства и изследва динамичните процеси в науката и изкуството и ги интегрира в своите спектакли, а пред актьорите са поставени предизвикателства с висока степен на сложност. Взаимопроникването между сферите на научното и художественото се разпознават в повечето му спектакли, „Марат/Сад“ и „Квартет – опасни връзки след края на света“ най-ясно дефинират неговите пристрастия към откриване на нови подходи. Гърдев има интерес към разкодиране на различни съдържания и самата природа на съвременния човек като *„многоаспектна, комплексна фигура, непрекъснато еволюираща и възможна, достъпна за изследване и опознаване, мислена единствено като интердисциплинарна. Интердисциплинарността като начин на синтетично познание изисква не само един проблем да се разглежда от различни гледни точки и чрез различни подходи, но и самото явление да се мисли като различно, като явяващо се в различни модуси“*³⁸

Този сложен подход натоваарва (често и в буквален смисъл) изпълнителите с разнообразни изисквания – от технологична грамотност до разширяване функциите на актьорската фигура до съ-режисьор (ярък пример за това е спектакъла „Март Сад“ от

³⁸ Рашева-Мерджанова, Я. Синергията като принцип в културно-образователния европейски диалог. Годишник на ЮЗУ „Неофит Рилски“, т. V – Европа като културно пространство. изд. ЮЗУ „Неофит Рилски“ Благоевград, 2007, с. 19

2003г, в който актьорите са снабдени с камери и сами избират как и какво да покажат в реално време), като това достига най-яркото си изражение през 2015 година във високотехнологичния спектакъл филм „Квартет – опасни връзки след края на света“. Там режисьорът създава синтез между високия драматургичен образец на културата на късната модерност с откровено радикален поп-културен сценично екранен изказ от дигиталната епоха и за пръв път навлиза в ополето на **дигиталния модернизъм**. В опита си да съвмести в органично и единно произведение тези почти противоположни феномени в сложна система, той задава чисто нов театрален кодекс на действие за актьорите.

Уникалното в този случай е намерението на Гърдев да пресече театър, кино и технологията за анимация *motion capture*. Тази оптична система за улавяне на движения, включваща специални костюми и техника форматира цялото живеене на изпълнителя, но паралелно с това той трябва да взаимодейства и с обичайните сценични и кино закони за присъствие и възприятие. В този случай за разлика от Марад Сад дванадесет години по-рано и допотопните технологични съоръжения, актьорите са оборудвани с костюми, на които има датчици. Тези датчици улавят движения посредством инфрачервени камери и се предават в реално време на огромен екран, където аватарите на артистите материализират движенията им. Идеята на Явор Гърдев е да създаде случване на няколко нива, а посредством дигиталните възможности вместо двама актьори участват четирима.

„Актьорите, които имат свои дигитални двойници играят сцени. Хората, обаче играят смисъла на сцената, а дигиталните им двойници играят сюжета на сцената!“³⁹

Освен датчиците, с които са опаковани изпълнителите, възпроизвеждайки виртуалните им аватари, самите актьори на сцената са следени и с кино камери в крупен план. Те трябва да контролират и дирижират виртуалния сюжет, но паралелно с това да достигнат автентично и въздействащо сценично присъствие в самата зала на НДК. Това огромно пространство, изискващо едрия жест за „голяма сцена“ и огледано като в микроскоп от кино камерите, фокусирани всеки незначителен актьорски жест и мимика изправя изпълнителите в почти невъзможна конвенция на случване. Въздействието е възможно само, ако актьорите успеят да потопят зрителите в действието с атрактивното си и ярко театрално присъствие, но и да не излъжат „микроскопа на камерите“. Този двупосочен почти невъзможен за решаване сценичен ребус е допълнително усложнен от дигиталната интервенция и нейния алгоритъм, недопускащ едри отклонения от предварително начертаното.

Отзивите за синкретичния спектакъл – зрелище на Явор Гърдев са полюсни. Мнозина оспорват сполучливостта на намеренията с обвинения доколко тази свръх луксозна и

³⁹ Гърдев, Я, Цитат от „Явор Гърдев когото не го е страх“, Interviewto, <https://interview.to/явор-гърдев-когото-не-го-е-страх/>, 2015

скъпа игра на технологии, обслужавана от голям екип (от над 60 човека под сценичната площадка) допринася за смисъла на представлението и помага, а не пречи на актьорите. Основните аргументи срещу реализацията на този технологично сложен спектакъл са свързани с несъвършенствата в изображението на екранните аватари на актьорите, лишени от автентичност на мимиката и безспорна убедителност в присъствието. Според друга част от театралната критика експериментът е сполучлив в намеренията си.

Този опит на режисьора в сравнително непозната за България територия на дигиталния модернизъм генерира полемика около нарастващото дехуманизиране в изкуствата, както и автономността и облика на театралното изкуство в технологичната медиализирана и дигитализирана епоха. Безспорно, обаче подобно внушение за дехуманизация на човешката същност осветява смисъла на пиесата „Квартет“ на Хайнер Мюлер по епистоларния роман на Шодерло дьо Лакло за играта на съблазняване между основните персонажи, чийто финал е фатален и за давамата.

И в случая с „Квартет“ и в останалите свои постановки Гърдев не употребява съвременните дигитални инструменти за създаване на друга реалност, нито, за да огледа достоверно действителността, а за да „разшири“ наличната. Той конструира своя естетическа версия, в която технологиите са органична част от случването. Актьорите не са впрегнати да обслужат изцяло само режисьорската гледна точка, по-скоро „играят“ ролята на съучастници, които са действащи лица в начертаната от режисьора реалност, но независимо от това технологичната рамка форматира актьорското присъствие и задължава актьорите да подчинят цялото си живеене на алгоритъма им.

Явор Гърдев използва психоаналитични модели за проникване в актьора, но по отношение на цялото случване, той е често по-скоро инженер и проектант на футуристични светове, близки до доминацията на новите търсения в световен мащаб и все по-оголемяващото желание за хибридизация на реално и виртуално.

Заклучение

В 21 век обществото достигна своята точка на инфлексия и се ориентира към радикална промяна и модернизация, а целта на промяната винаги е била с надежда за бъдещето. Първо медиализацията, а в последствие и дигитализацията наложиха нова и различна инфраструктура на комуникация, нов код на общуване във всички територии, включително и в изкуствата.

Биолозите и лекарите напредват по пътя към „роботизиране на човека“, от друга страна срещу тях вървят учени – инженери, които се стремят да „очовечат роботите“. Паралелно с тези процеси се оформиха и други - страх от роботиката „gobo -fear“ и надежда за по-

добро бъдеще през технологията „robo-hope”. Изкуственият интелект мощно се интергрира в различни сфери на живота и вече не е фикция. Човекът е в процес на създаване на свой собствен симулакрум - „изкуственият човек”, съставен от изкуствени части, заменили човешките, а ние все по-осезателно се „протезираме“ с различни технологии в желанието си да живеем по-удобно, по-лесно, по-успешно.

Резултатите от усилията на учените рано или късно ще настъпят в така наречаната точка на сингулярност, когато уеднаквяването на определени характеристики на изследвания обект се случи до степен, в която характерът на обекта коренно се промени. Може ли тогава човекът да остане същият? А актьорът? Средата конституира нов закон на живеене, друг код на общуване, според който потребите са различни, „окото“ за образа е различно, „ухото“ за езика е друго, сетивата реагират и се възпаляват по нов начин.

Методите, стиловете и жанровете в театъра се размиха, трансформирайки се в синтетични, хибридни, синкретични форми, включващи различни и до скоро немислими като съвместяване елементи, а актьорът е поставен в ситуация на непрекъсната адаптивност спрямо новите парадигми и стратегии в сценичните изкуства. Той е в постоянен up-grade на разбиранията си, на скоростта, с която действа, на средствата, които използва, в желанието си да отстои своето централно място в територията на театъра, атакуван както от влиянието и интервенцията на самите технологии, така и от зрителя със своите нови сетива на възприятие. Режисьорите и актьорите изграждат нови стратегии за осъществяване на сценичната среща, нови комуникативни конвенции на случване се конструират и концептуират, идейно закачени за новия технологизиран алгоритъм на живеене на всички нива.

Границите на плътната реалност, такава каквато я познавахме станаха съвсем аморфни, те се размиха и се пресякоха с виртуалната реалност – един своеобразен интерфейс между човек и компютър, конституирайки нов тип симулативна култура, в която човекът със своята телесност започна да се претапя и потъва в паралелните светове, активно взаимодействащ с така наречената имерсивна среда. Един фантастично - фантазен начин на присъствие, наподобяващ сложен синтез от живеене и халюциниране едновременно.

Метафизичното изкушение за разширяване на наличната реалност всъщност доведе до процес на обезпътяване не само в живота, но и в изкуствата и разбира се засегна и актьорската фигура - неговите място и функция. Светът започна да губи телесната си плътност и се озовахме в парадоксалната ситуация на това „хем да сме тук, хем да ни няма“, а основни направления в развитието на актьорската професия се разположиха в противоположните точки на два полюса от **Протезиран Бог** до пълното му елиминиране – **“no man show”**, от окрупняване на актьорската фигура в спектакъла до тоталната му замяната с неговия аватар. Между тези две крайни точки се настаниха и множество междинни и фузионни опити, повечето от тях свързани с роботизиране на човека или съзнателно и нарочно ампутирани на всякакви технологични влияния, но в някаква степен отново негласно съобразявайки се с наличната медиализирана и дигитализирана среда.

Театърът започна да се превръща във все по-синкретично изкуство и макар неговата тактиленост да е иманентна на природата му той приюти дори своята противоположност - виртуалната реалност, започвайки да експериментира с нея ту в полза на актьора, ту изцяло лишавайки се от неговото присъствие. Тази амалгама от на пръв поглед несводими феномени роди интуитивно страх от процес на обезпътяване и загуба на същност/човешкост. Опасението, че **това, което е представено започва да се измества от това, което го представя** не е неоснователно, но колкото и да е силно, то се неутрализира от потребността на човек да надниква в забраненото и невъзможното. Любопитството и синдромът на Икар елиминират страха. Човекът, представлявайки единно устроена същност е обречен винаги да настоява за повече, отколкото светът му дава доброволно и в този несигурен, но вълуващ режим на живеене ще продължава да посяга към технологиите и развива театъра въпреки турбуленциите, вгледан в хоризонтите на *немислимото/нечовешкото*.

Светът на бъдещето ще бъде свят на все по-упорита борба за отстраняване на бариерите, ограничаващи нашия разум. Възможностите за успех и за провал в намеренията в сценичните изкуства ще са по-мощни, степента на хазартност по-висока, мястото на актьора и функцията му вероятно в нов процес на трансформация и преосмисляне през своите инструменталност или доминантност.

Въпреки някои мрачни прогнози в миналото театралното изкуство се адаптира много по-успешно към новите условия за разлика от други високо технологични изкуства, чието бъдеще е съвсем неясно. Театралното изкуство успя да абсорбира в себе си и да пресече живо и неживо, виртуално и тактилно, различни медии, елементи, територии и да работи с тях в органичен режим спрямо неговата собствена природа, да намери нови изразни средства и все пак да остане територия на „човешкото и същностното“.

Изборът на актьора (в широкия смисъл на субект, произвеждащ изкуство) днес е по-голям и едновременно с това по-малък от когато и да било. Въпросът е какво да се прави при всички тези невероятни дигитални технологии за възпроизводство на истинност, които по-педантично от всякога протоколират действителността. Актьорът може единствено да поеме към другата крайност, в която действителността не се представя опростено, а на множество нива; където се отварят възможности на възприемане, които водят до едно комплексно и дълбоко усещане за реалност/действителност, независимо, дали ще е обуредван с нови технологии или ще се лиши от тях (което струва ми се вече не само е невъзможно, но и излишно).

Процесът на обезпътяване през своята радикалност провокира нова по-силна откога и да било потребност от пълна реалност/истинност, тактиленост, телесност, от допир, а кое друго изкуство освен театралното може да набави това усещане в подобна степен. В този смисъл може би френската писателка и драматург Ясмينا Реза е права, когато казва:

„Театърът винаги ще съществува, защото винаги ще има една щайга, на която някое шестгодишно дете ще се качи и ще започне да играе. Както и винаги ще има хора, които ще разказват истории“.

Приносни моменти на дисертационния труд

1. Постигната е целта на изследването да се обособи нова територия на теоретично изследване в интердисциплинарно поле между сценичното и екранното аудиовизуално пространство на случването на спектакловостта.
2. Проведено е историческо изследване върху развитието на обекта театрален актьор в епоха на медиализация и дигитализация в сценичното изкуство.
3. Предложена е оригинална систематизация на теоретични модели, насочени към разширяване на интерпретативния и инструменталния апарат на актьора, отвъд технологията на художествения анализ.
4. Дълбочинен анализ на различни театрални практики и основа за дебат и развитие на актуален пост-теоретичен, интердисциплинарен инструментариум приложим към актуалното изкуство и креативните процеси, касаещи актьорската професия.