

**НАЦИОНАЛНА АКАДЕМИЯ ЗА ТЕАТРАЛНО И ФИЛМОВО
ИЗКУСТВО „КРЪСТЬО САРАФОВ“**

ФАКУЛТЕТ „СЦЕНИЧНИ ИЗКУСТВА“

КАТЕДРА „ТЕАТРОЗНАНИЕ“

Миряна Стефанова Димитрова

**Предизвикателства пред актьора в европейския театър от началото
на XXI век. Актьорът в мултимедийния спектакъл върху английска
ренесансова драма**

АВТОРЕФЕРАТ

на

ДИСЕРТАЦИЯ

за присъждане на образователна и научна степен „доктор“

Научен ръководител:

проф. д.изк.н. Камелия Николова

СОФИЯ, 2023

Дисертационният текст е обсъден и предложен за публична защита на заседание на Катедра „Театрознание“ към Факултет „Сценични изкуства“ на Национална академия за театрално и филмово изкуство „Кръстьо Сарафов“ от 26.04.2023 г.

Обща характеристика на дисертацията:

Дисертационният труд се състои от 146 страници, като включва въведение, три глави, заключение и използвана литература, 32 илюстрации.

Публичната защита на дисертацията ще се проведе на, от ч. в зала

Съдържание

| | |
|---|----|
| Въведение | 3 |
| Мултимедиен и интермедиален спектакъл – исторически бележки, основни понятия и дискурс | 4 |
| Шекспировите драми и мултимедията. Предмет и обект на изследването. Структура на отделните глави | 5 |
| Глава 1. Съприкосновение/конфронтация на актьора с технологията чрез интеракция с дигиталното | 9 |
| Актьорът във взаимодействие с дигитален мизансцен | 11 |
| Трансмедиално присъствие | 13 |
| Глава 2. Дублиране/раздвояване на актьора чрез симултанно присъствие на сцената и като екранен образ | 15 |
| Кино, театър, актьор – историко-теоретичен контекст..... | 17 |
| Политика и медийно отразяване и преобразяване | 18 |
| Глава 3. Трансформация на живия контакт: актьорът в дематериализирана театрална среда | 25 |
| Шекспир в ерата на социалните мрежи и платформи..... | 27 |
| Частична дематериализация – актьорът е с различно лице, но и публиката също | 27 |
| Тотална дематериализация – интернет платформи за комуникация като алтернативни театрални пространства | 29 |
| Заклучение..... | 34 |
| Приноси на дисертационния труд | 36 |
| Публикации по темата | 37 |
| Използвана литература | 38 |

Въведение

Потенциалът за осъвременяване на английската ренесансова драма и в частност на Шекспировите творби е особено ярко изразен чрез нестихващата популярност на значителна част от тях – пластични, поддаващи се на драматургични и режисьорски адаптации, с дълбоки по смисъл текстове и богатство на словото, вдъхващи живот на общочовешки теми, разпознаваеми в транснационално културно измерение, рефлектиращи върху съвременни проблеми. От една страна, култовият статус на Шекспир, който се изгражда в продължение на векове и го обособява като класика, привлича разнородни по националност и убеждения творци и публика, а от друга предизвиква реакция, също толкова творческа, да бъде оспорен, трансформиран, преразгледан.

Фактът, че през последните две десетилетия институция като Кралската Шекспирова компания, чиято мисия е запазване на творчеството на Барда във възможно най-чистата му форма, води политика на внедряване на най-новите (и скъпи) технологии за пресъздаване на Шекспировите драми за новите поколения красноречиво говори за целенасочен стремеж към интерпретиране на тези текстове и заложените в тях театрални кодове чрез инструментариума на визуалната дигитална медия. От разнородни приложения на видеоизображения до адаптации за Туитър и виртуални реалности, взаимодействието между Шекспир и технологията е хетерогенно, емоционално и интелектуално стимулиращо както за зрителите, така и за изпълнителите. Тези нови предизвикателства, които ще определят бъдещето на английската ренесансова драма като я позиционират в ново естетическо измерение, мотивират настоящото изследване, чиято **цел е да представи нова гледна точка към процесите на симбиотично развитие на Шекспировата драма (като съдържание) и съвременните мултимедийни похвати (като форма) на европейската театрална сцена в първите две десетилетия на XXI век.** В същността си взаимовръзката между текст и визия е тясно свързана с функцията и възприемането на актьора, натоварен със задачата да пренесе съвременните режисьорски трактовки на пиеси, писани преди повече от четири столетия. **Именно затова актьорът, който е в основата на тези симбиотични процеси, стои и в основата на настоящия труд.** Чрез изграждане на типология на взаимодействието му с технологията, състояща се от три основни

категории, дефинирани като съприкосновение, раздвояване/дублиране и дематериализация, систематизирам процеса на своеобразна „(де)еволюция“ на актьорското сценичното присъствие.

Във въведението към дисертационния труд се спирам на основни теоретични положения, както и на кратък преглед на мултимедийните проявления в исторически план и конкретно в сферата на Шекспировата драма. Следват представяне на структурата на изследването, конкретизация на тематичната му и хронологична рамка, както и резюмета на отделните глави.

Мултимедиен и интермедиален спектакъл – исторически бележки, основни понятия и дискурс

В съвременния театър е възприето под термина „мултимедия“ да се разбира внедряването с естетическа цел на статични дигитални изображения или видео прожекция на предварително записан и монтиран материал или директно предаване на картина от случващото се на сцената с цел художествено пресъздаване на драматургичния текст, вътрешните преживявания на героите, елементи от сюжета под формата на сценографско решение.

Дигиталната революция, настъпила в началото на XXI век, акселерирана от Ковид пандемията, доведе до скок в развитието на компютърните технологии и изкуствения интелект, достъпността на смарт устройствата и социалните мрежи, и нормализира създаването на изцяло дигитално изкуство. Театърът все по-масово интегрира по-съвършени в техническо отношение изображения и видео, както и създава нови хибридни пространства, осигуряващи потапяне на публиката във виртуални и игрови реалности. Те променят концепцията за театралната мултимедия към нови взаимосвързани форми, които са по-скоро израз на интермедиалната естетика, в която различните медии създават холистично цяло в което текстът не е задължително водещ, а дигиталните визуални елементи са смисловоопределящи. Социалното дистанциране придаде нова актуалност на фундаменталните въпроси за естеството на театралното преживяване, предлагайки споделената виртуална реалност като равна по въздействена сила на физическата такава и осигурявайки ефимерност, подобна на традиционното случване на живо.

Редица теоретични изследвания върху естеството, историята и аспектите на смесените медии и новите технологии в театъра са интердисциплинарни и търсят пресечни точки с компютърните науки, философията, историята и теорията на киното. Сред тях откроявам идеята за постдраматичния театър, както и един от основните дебати, касаещи навлизането на технологиите в театъра, а именно сблъсъкът между живото изкуство, случващо се на сцената във физически споделена от актьори и публика среда и видеоматериала като „възпроизводим“, отдалечен и лишен от материално присъствие. Тук намират място теории като тези на Филип Ауслендер, Пеги Фелан и Валтер Бенямин, които проблематизират качествена оценка на произведенията на изкуството спрямо ефимерността и възпроизводимостта им. Новите театрални форми, базиращи се на взаимодействие между физическо и виртуално действие и присъствие на актьора придобиват различни наименования спрямо ракурса, от който се разглежда проблематиката: така например Дженифър Старбък предлага определението „киборг театър“, а Надя Масура разглежда диалога на актьора с неговия т.н. „дигитален друг“.

Шекспировите драми и мултимедията. Предмет и обект на изследването. Структура на отделните глави

В мултимедийните постановки се залага на техническия потенциал да се представи нещо разпознаваемо за зрителя, който живее в съвременната естетика чрез емоционално ангажиране посредством визуални, а не толкова словесни картинни впечатления. От чисто илюстративен, сценографски елемент, до сложни интермедиялни драматургични конструкции, Шекспировият текст е подложен на трансформации чрез пренасянето на действието му в наши дни или в по-абстрактно и стилизирано квази-съвремие, включително и футуристични ситуации. Шекспировите драми биват модернизирани, придобиват семантичния профил на съвременния, разговорен език, смесват се с нов текст или са под формата на колаж. Като акт на пресъздаване, преводът също отваря вратата към по-свободна адаптация и разработка, често включваща мултимедийни елементи.

Чрез отнемане на първенството на текста, насищането на дадена Шекспирова постановка с изображения и видео елементи обаче води и до отнемане на първенството на актьора. Не във всички случаи използването на технологии означава отрицание на Шекспировото слово, но е налице сложно взаимодействие, защото именно в текста е

заложен визуално-семиотичният потенциал, чиято реализация чрез дигиталната медия влиза в директен сблъсък с актьора като медиатор и (пре)сътворител на текста. **И така, специфичната картинност на Шекспировото слово създава сложно и богато на взаимовръзки и значения отношение между новите технологии, текста и актьора, които не е достатъчно добре проучено и обуславя актуалността на темата на дисертационния труд.**

В основата на прилагането на дигитални визуални медии се открива известен парадокс – от една страна тя е използвана, за да създаде натуралистична визуализация, но от друга тя внася усещане за нещо чуждо и изкуствено, което влиза в директно противоречие с органичното присъствие на актьора. Независимо от степента ѝ на важност за дадена продукция, тя предизвиква двойствено възприемане на сценичната реалност. Този процес на дестабилизация, оказващ огромно влияние върху актьора като създател на театралното събитие е и в основата на **хипотезата, която изследването поставя, а именно че актьорът в мултимедийния спектакъл по Шекспирова драма се рedefинира като физическо, телесно присъствие и се хибридизира.**

Споменатите по-горе изследвания предлагат ключови теории, които служат за ситуиране на моята хипотеза в нейния научен контекст и способстват за разясняването ѝ чрез утвърден понятиен апарат. Тъй като те не се фокусират конкретно върху Шекспир, прилагането им в настоящия дисертационен труд цели както разширяване на научния им диапазон, така и нов прочит на проблематиката, свързана с Шекспировото творчество чрез тяхната критическа призма. Сред по-тясно специализираните изследвания се открояват това на Анета Манцевич, посветено на Шекспир и интермедиялността. Авторката анализира европейски постановки, фокусирайки се върху различните творчески подходи към смесването на медии. Някои от примерите, разглеждани от нея, намират място и тук, но тъй като изследването е в хронологичен спектър с крайна точка 2010 г., това дава възможност за своеобразна приемственост и допълване. Други две неотдавна публикувани монографии – тези на Маурицио Калби и Томас Картели – анализират конкретни спектакли в светлината на дискурса за фигурата на призрака (в случая Шекспир) във философията на Дериди (Калби) и на съвременността, времето на „последствията от Шекспир“, в което пиесите му са предмет на неограничено разглобяване и пренареждане (Картели).

Въпреки че актьорът неизменно е сред обектите на тези изследвания, те са структурирани около специфични похвати или аспекти на интермедиаалността. **Настоящият труд предлага различна перспектива, която цели да допълни и надгради вече съществуващия корпус чрез конкретен фокус върху позицията на актьора и неговите различни еманации, директно повлияни от връзката с технологиите и смесването на медии.**

Разглеждам този процес на рedefиниране на актьорското присъствие като водещ до три състояния в съотношение на градация, представени в три глави, всяка посветена на различен аспект на взаимодействие между актьор и технология. **Методическата основа на изследването се базира върху естетическия подход и метода на индукцията и включва теоретично проучване, наблюдения върху конкретни спектакли и съдържателен анализ.**

Като основни елементи всяка глава съдържа:

- дискусия на съответния аспект на актьорско присъствие в контекста на конкретните постановки,
- изясняване на спецификата на съотношението актьор-технология-текст,
- анализ, целящ да ситуира тази специфика спрямо основните теоретични дебати, зададени във въведението на съответната глава,
- извеждане на заключения за естетическия ефект и значението на процеса на рedefиниране на актьора за естеството му на комуникатор на текста и на режисьорската визия.

Дисертационният труд завършва със заключение, което обобщава резултатите от изследването, представя изводи и предлага насоки за бъдещо развитие на темата.

Хронологичната рамка на настоящия труд обхваща първите две десетилетия на XXI век, като обектът на изследването, постановки по Шекспирови драми от различни краища на Европа, е подчинен на целта да се осигури максимална, съобразена с мащабите на проучването, изчерпателност, но и същевременно да фокусира вниманието върху ясни компоненти, които да илюстрират заложените тези. Извън тематичния диапазон остават много проекти, които прилагат мултимедия под формата на чисто сценографски елемент, като например дигитални изображения като

фон, атмосфера, илюстрация на ситуация като място, време, или пък буквализиране на емоция чрез абстрактни визуални форми. Това е особено често срещан похват, който макар и ефектен и нелишен от художествена стойност, поставя дигиталната технология в индиректна връзка с актьора, която се отдалечава от конкретиката на моя анализ.

Наред с въвеждането в обращение на нов понятиен апарат – определяне на трите състояния на взаимодействие на актьора и технологията в съвременния европейски мултимедиен спектакъл по Шекспирова драма – настоящият труд борави с подробна селекция от непревеждана досега англоезична литература по темата и по този начин я представя на български, като всички цитати са превод на автора на това изследване.

Глава 1. Съприкосновение/конфронтация на актьора с технологията чрез интеракция с дигиталното

Анализът на процеса на съприкосновение се конкретизира спрямо Шекспировото слово чрез разглеждане на разнородните по драматургична и режисьорска функция мултимедийни решения, разкрити в следните постановки: „Зимна приказка“ (реж. Деклан Донелан, *Cheek by Jowl*, 2017 г.), „Бурята“ (реж. Грегъри Доран, Кралска Шекспирова компания, 2016 г.), „Хамлет“ (реж. Робърт Айк, театър Алмейда, Лондон 2017 г.), „Хамлет колаж“ (реж. Робер Лъопаж, Театър на нациите, Москва 2013 г.), „Shooting Shakespeare“ (реж. Анди Хей, Форкбийърд Фентъзи, 2004 г.), „2020: Буря“ и „2007: Макбет“ (реж. Гжегож Яжина, TR театър, Варшава). Селекцията обхваща примери за разнообразни по обхват и цел приложения на мултимедията, като в зависимост от мащаба на интеракцията на актьора с дигиталните технологии някои са по-пространно дискутирани, докато други се разглеждат само чрез отделни мултимедийни елементи. За целта на контекстуализацията на тези постановки в съвременната европейска театрална практика включвам и препратки към други спектакли на същите пиеси от същия период (първото десетилетие на XXI век), но с различни визуални и често контрастиращи драматургични и режисьорски концепции, подчертаващи разнообразието в постановъчните подходи към Шекспировата драма днес.

Съприкосновението е донякъде привидно противоречив процес, тъй като в него се използват най-високотехнологични прийоми (дигитални изображения, видео, *live motion capture*, изкуствен интелект), но от друга страна, от гледна точка на актьора, той бива „задържан“ в неговата традиционна телесност, физическото присъствие, което макар и предизвикано и донякъде трансформирано, остава разпознаваемо като идентичност в синхрон с идеята за актьорска работа в традиционен театрален контекст.

Не е случаен фактът, че технологиите се „сработват“ много добре с естеството на Шекспировия текст. Действието на почти всички драми характерно препуска през времето и пространството като ясен израз на желание за избягване от очевидно локалното и стимулиране на въображението на зрителя, представяне на необичайна призма, през която да бъдат погледнати и осъзнати всеобхватните екзистенциални процеси в сърцето на Шекспировата драма. Особено важни са срещите на героите със свръхестественото – привидения, магия, сънища, стихийни явления – елементи, движещи

фабулата и особено благодатни за пресъздаване чрез технологията. Три от анализирани постановки в тази глава са по „Бурята“, а в драми като „Макбет“ и „Хамлет“ свръхестественото е също движеща сила; така изборът на драматургичен материал онагледява логичната корелация между технологиите и магическата сила в съвременното съзнание.

Наситеното с топоса на свръхестественото драматургично съдържание е предизвикателство за традиционното сценично реализиране, защото изисква по-голяма доза преодоляване на недоверието от страна на зрителя; по-реалистичното му визуално представяне чрез средствата на дигиталните технологии води до (привидно) попълноценно театрално преживяване. Това навлизане във филмовата естетика, обаче, поражда един от ключовите въпроси, провокирали настоящото изследване, а именно до каква степен визуалното пресъздаване на събития в драматургичния текст и паратекст променя неговото въздействие и дали буквализирането на въображаемото не води до компрометиране на неговия смисъл.

Взаимодействието между актьор и технологии се рамкира от съвременния теоретичен дискурс, концентриращ се върху различията между мултимедия и интермедиялност, която се базира до голяма степен на степента на интеракция между медиите и ролята на живия изпълнител. След изясняване на понятийния апарат, погледнат през призмата на изследователи като Грег Гиезекам и Дженифър Старбък (технология обект и технология субект) в тази глава въвеждам типология на съприкосновенията, наблюдавани в изследваните постановки, състояща се от **два основни вида**: съприкосновение/конфронтация и трансмедиялно присъствие. Те се характеризират съответно с позициониране на актьора в дигитален мизансцен, чието естество варира от прожекции в отделни сцени („Зимна приказка“ на Донелан), прожекции плюс използване на изкуствен интелект („2020:Буря“ на Яжина) до цялостна среда и пространствената доминация на прожектиран декор (кубът в „Хамлет | Колаж“ на Лъопаж); преминаване на актьора през различни реалности, създадени чрез интермедиялен диалог (филмова и театрална в „Shooting Shakespeare“ на Форкбиърд Фентъзи; дигитален аватар на Ариел в „Бурята“ на Доран).

Актьорът във взаимодействие с дигитален мизансцен

Разглежданите постановки в тази форма на съприкосновение разчитат на традиционната сценична среда, в която чрез прожекция се привнасят дигитални елементи, често свързани с пренасяне на действието в съвремието. Именно тук намира най-ярко изражение технологията в изграждането на т.н. „дигитален мизансцен“, в който актьорът взаимодейства най-често с визуализация на зададени в Шекспировия текст картини, събития и преживявания на героите свързани основно със стихийни и свръхестествени явления.

- В „Зимна приказка“ се открояват две проявления на този аспект. Първото е визуализация на съня на Антигон, в който Хермиона, считана за мъртва, се явява на спящия. Така ставаме свидетели на случката и съпричастни с преживяването на Антигон; особено благодарение на цветовия филтър обагрящ лицето ѝ в бледо жълто и синьо, видеото спомага за ефектното представяне на „неземния“ вид на Хермиона. По-късно, в същата сцена, Антигон бива нападнат от мечка, която се представя като реалистично изображение на приближаващото се животно. Тези моменти на съприкосновение между актьор и дигитално присъствие/персонаж се определят от чуждостта на двуизмерното безплътено присъствие спрямо телесното триизмерно същество, но са и подчинени на драматургичната логика чрез естеството на тези персонажи. Именно затова в тези примери успешната комуникация между актьор и изображение е когато то „навестява“ актьора от друга реалност (призрак, сън), независимо от това дали се появява на сцената или е споменато в репликите на действащите лица. В случая с мечката обаче, този сблъсък на естетики – театралната и филмовата – придават плътност на актьора и неговата пространствена близост с публиката изпъква на фона на нематериалността, макар и с документална правдоподобност, на двуизмерния образ. Също така, именно тази нематериалност, компрометирана от противоречието в което влиза с водещата, театрална, медия затруднява зрителската съпричастност към страха на героя и изобличава реакцията му като преиграване.
- В „Хамлет“ призракът на бащата на Хамлет се появява охранителните камери, разположени из различни кътчета на имението Елсинор. Използването на съвременни устройства като камери и видеомонитори „модернизират“

екстраординерното, но и утвърждават дигиталната технология като мост към друго измерение на реалността.

- „2007:Макбет“ и „2020:Буря“ се характеризират с технократски прочит, в който видео и статични изображения допълват идиосинкратичния подход на Яжина спрямо оригиналния текст, състоящ се от безкомпромисното му осъвременяване, в някои случаи до ниво литературен колаж и поставяне в драматургична рамка, която рефлектира съвременни събития или визии за бъдещето. В „2020:Буря“ от особено значение е и включването на изкуствен интелект, който да оформи постановката по начин, за който се твърди, че е различен за всеки спектакъл. Изкуственият интелект постоянно се самообучава и влияе на музиката, осветлението и дори на сюжета на постановката, като алгоритъмът е зададен да отговаря на зрителските реакции, търсени чрез въпросници, и да се променя спрямо отговорите. Разглеждам идеята за изкуствения интелект и като своеобразен коментар, критика отправена към монолитната културна парадигма на авторството, на фигурата на драматурга, която може би вече не е в състояние да отрази качествените различия в битието, породени от ерата на постхуманизма.
- Пример за далеч по-фундаментално за същността и цялостната визуална концепция значение на дигиталните прожекции е постановката на Робер Лъопаж „Хамлет | Колаж“. Моноспектакълът в изпълнение на Евгений Миронов е изграден изцяло върху отворена към публиката кубична структура, върху чиито стени се прожектират различни изображения, създаващи средата, но и влизащи във взаимодействие с актьора. Тази игра с перспективата обърква окото и създава различни силно въздействащи оптически илюзии. Концепцията за един човек, който е заобиколен от прожекции, калейдоскопично и клаустрофобично рамкиращи неговото физическо пространство, създава усещане за солипсизъм, което в „Хамлет | Колаж“ е материализирано чрез представянето на Хамлет в началото и в края на представлението в подобен на усмирителна риза костюм. Разбира се, интровертността и саморефлексията са запазена марка на персонажа, изразена не само в прочутия монолог, но и в цялостното поведение на Хамлет между нарочната и органична неуравновесеност; въпреки това, именно сблъсъкът на човека и многоликата дигитална среда на обитаване придава на Шекспировия герой на Лъопаж още едно ниво на онтологична несигурност в съприкосновението и взаимозависимостта между двете медии – биологичната и технологичната.

Трансмедиално присъствие

Този аспект въплъщава по-категорично доближаване до идеята за интермедиалност, като всяка различна медия внася собствени конотации, допринасящи за създаването на холистично единство, носещо смисъла на спектакъла и без което той не би могъл да съществува. Актьорът, от своя страна, изгражда пълноценен образ само когато преминава през различните медии, превръщайки се в трансмедиално същество. В две от постановките театралната реалност е изтъкана от две нива, през които актьорът преминава, като се проектира от триизмерен/театрален в двуизмерен/филмов („Shooting Shakespeare“) или като различна еманация на персонажа (Ариел в „Бурята“ на Доран). Двата спектакъла представят творчески подходи, които са не само разнородни концептуално, но и бележат промените в техническо отношение, настъпили в началото и края на времевата рамка на настоящето изследване.

- В центъра на сюжета на спектакъла на експерименталната пърформанс трупа Форкбийрд фентъзи „Shooting Shakespeare“, са премеждията на театрален импресарио, който е привлечен от филмов продуцент да участва в заснемането на първия ням филм по „Бурята“. „Shooting Shakespeare“ поставя в драматургичния фокус връзката театър-кино, предизвикателствата на камерата и движещите се картини, експериментира както с конвенциите на двата жанра, така и с очакванията на публиката за тях, като представя саморефлексивни семиотични релации под формата на наситена с хумор и хитроумни визуални решения фабула. Запазената марка на Форкбийрд е дефинирана от самите тях като „пресичането на целулоидната граница“¹ – актьорите обитават комбинирана филмова и театрална реалност, която е сюжетно осмислена и реализирана по оригинални начини.
- „Бурята“, режисирана от Грегъри Доран и представена от трупата на Кралската Шекспирова компания през 2016 г. използва високотехнологичен ресурс за иновативно пресъздаване на традиционната идея за магическите сили на Просперо и съществата обитаващи острова. Използваните визуални елементи варират от най-илюстративни до истински трансформативни. Сред тях е сцената с т.н. „маски“, отпразнуването на съюза на Миранда и Фердинанд, решена в многоцветни прожекции преливащи между сцената, фона и костюмите на богините Церера,

¹ Forkbeard Fantasy. Програма на спектакъла „Shooting Shakespeare“.

Юнона и Ирис – рокли от фибро оптичен материал, покрити със светещи LED светлини. Тялото на актьора се преобразява в платно, върху което се появяват пейзажи с ливади, цветя, многоцветни картини подчертаващи връзката на магията с природните сили. Несъмнено най-виртуозният елемент от спектакъла е дигиталният аватар на Ариел. Актьорът Марк Куортли е облечен в костюм, покрит с множество сензори, които предават сигнала от движенията му в реално време към 120-ядрена компютърна система и изграждат т.н. дигитален аватар, която на свой ред се прожектира десетки проектори върху специфични повърхности, интегрирани в декора. Включването на дигиталния аватар на Ариел е разгледано като въвличащо актьора в специфична взаимозависимост на осъзнатост и дистанция. Синхронът, създаден между актьорското тяло и дигиталната проекция на неговия дух е определен в основата на двойствената природа на персонажа като преминаващ в две реалности и равнини на възприятието.

Главата завършва с кратък анализ на „аналоговия“ прочит на ключови сцени. Сред тях са финалът на „Бурята“, в която Просперо е сам на изчистената от ефекти сцена, загърбва магията и чупи жезъла си, жест, който придобива още по-дълбок смисъл именно защото свръхестественото принадлежи на друга медия, то е отвъд и нематериално. Остава телесното, разпознаваемото, но и квинтесенциалното – това е начинът на режисьора Грегъри Доран да отдаде дължимото на вековната традиция на Шекспировия актьор и неговата връзка със словото. Също така, „събуждането“ на статуята на Хермиона в „Зимна приказка“, решена без никакви мултимедийни елементи и разчитаща изцяло на актьорската работа и на сценичното осветление. Тези примери са приложени като показателни за чувствителността на творческите екипи към постигане на баланс между мултимедийна репрезентация на драматургичното съдържание и традиционния и до голяма степен по-органичен подход към Шекспировия текст.

Глава 2. Дублиране/раздвояване на актьора чрез симултанно присъствие на сцената и като екранен образ

Естеството на формата на взаимодействие, обект на анализ в тази глава и която дефинирам като раздвояване/дублиране, се състои в едновременно съществуване на актьора в разпознаваема форма като телесно, триизмерно присъствие и като екранен образ посредством заснемане и излъчване в реално време на сцената. Тук, както и при предишния аспект, дефиницията мултимедиен отново е комплицирана от идеята за интермедиялност, тъй като става дума за театрални форми, които са надраснали чисто визуалните сценографски решения, са холистично цяло с технологията и в резултат от това трудно могат да компенсират смислово ако се разграничат от нея.

Раздвояването/дублирането се постига чрез поставянето на един или повече екрани на различни места на сцената; те могат да са различни по разновидност – телевизионни, компютърни монитори, или пък повърхност, която функционира като платно за кинопрожекция. Вариации съществуват и в степента в която процесът на медиране на актьорския образ е направен целенасочено достояние на зрителя чрез видимостта на камерата и оператора на сцената. Единственото условие за този похват, независимо дали актьорът е сниман от видима или невидима камера, е сигналът да бъде предаван на живо и актьорът да е в същия момент на сцената.

Предлаганата дефиниция е с нарочен акцент върху два наглед противоречиви аспекта, които всъщност представляват двете страни на една феноменологична монета. Ако дублирането следва да обозначи два идентични образа, в случая тук то е валидно дотолкова доколкото ние осъзнаваме, че виждаме един и същ човек. То обаче придобива смисъла и на напластяване на значения, разширяване на перспективата и на ракурсите към възприемане на персонажа, в буквален, но и в преносен смисъл. От друга страна, тъй като в същността си е предизвикателство към едновременното възприемане на две принципно различни медии, който изграждат един и същ персонаж в даден момент, дублирането е и раздвояване, което носи в себе си онтологична неувереност, бележеща разнородните проявления на същността на актьора. В основата на специфичната художествена стойност, която тази творческа стратегия привнася и която е и предмет на изследването ми, са взаимодействието и колизията на двуизмерния и триизмерния образ. Контрастът, създаден от онтологичните различия на двете медии, приканва към анализ и преосмисляне на тяхната естетическа функция и е

предизвикателство както към публиката, така и към актьорите да открият баланса необходим за личното си осмисляне на спектакъла.

Три от сценичните разработки, разглеждани в първа глава, „Зимна приказка“ (Cheek by Jowl, реж. Деклан Донелан, 2017 г.), „Хамлет“ (Алмейда, Лондон, реж. Робърт Айк, 2017 г.), „2020:Буря“ (TR Варшава, реж. Гжегож Яжина, 2020 г.) намират място и тук. Другите продукции, обект на анализ са: „Римски трагедии“ (Tooneelgroep, Амстердам, реж. Иво ван Хове, 2007 г.); „Хамлет“ (Schaubühne Берлин, реж. Томас Остермайер, 2008 г.) неформалната Шекспирова трилогия на португалската трупа Театро Прага – „Сън в лятна нощ“ (2010 г.), „Бурята“ (2013 г.), „Тимон Атински“ (2019 г.) – с авторски колектив Андре Теодосио, Клаудия Жардим, Жосе Мария Виейра Мендес и Педро Пеним; „Макбет“ (Национален театър на Шотландия, реж. Джон Тифани и Анди Голдберг, 2012 г.).

Понякога твърде натрапчива, разпознаваема и донякъде преекспонирана, творческата стратегия за включване на екранни образи трудно надскача себе си в идейно отношение, тъй като има сравнително ограничен набор от проявления. Въпреки това, както целя да демонстрирам, благодарение на богатството на Шекспировите сюжети, засягащи теми, които намират отзвук в дублирането/раздвояването, този похват обогатява смислово и допринася за отразяване на релевантността на определени мотиви в Шекспировите драми. Сред тях са противоречията, скритото в човека, което може да е в разрез с това, което се проявява, както и различните гледни точки към дадена житейска ситуация. Шекспировите герои са екзистенциално комплексни личности, изтъкани от дилеми, които често изправят личните убеждения срещу тези изискани или наложени от обществото (например Кориолан), усещането за дълг и политическа далновидност ставащи жертва на страсти (връзката на Антоний и Клеопатра и конфликта с Октавиан), несигурност срещу желание за действие (Хамлет). Акцентът, създаден от екранния образ, фокусира вниманието на публиката върху дадения персонаж и засилвайки контраста със заобикалящата среда го прави попълнокръвен и разкрива в дълбочина моментите на дестабилизиране на личността и показване на скритото – в детайла на изражението на лицето (при близки планове) или пък цялостно (когато камерата показва друг, невидим за зрителя, ракурс към актьора на сцената). От своя страна, сценичната реалност изпъква като тоталност, обективност на фона на това, което се вижда на екрана, което неизбежно е гледна точка избрана не от зрителя, а е фиксираната перспектива на камерата.

В примерите, които разглеждам е налице ново ниво на комплексност, което анализирам в светлината на определени идеи за актьорската работа от първите десетилетия на киното, когато то все още не се е обособило и разграничило семиотично от театъра, и отношението както на критици, така и на творци позволява креативна контаминация на двете изкуства. Въпреки хронологичния хиатус, моята цел е да прокарам мост между тези идеи и определени теми в Шекспировата драма, на които дублирането/раздвояването дава нова енергия и които намират отглас и в съвременните теоретични разработки за технологията и театъра.

Кино, театър, актьор – историко-теоретичен контекст

В ситуациите на дублиране/раздвояване, които изследвам, актьорът рядко взаимодейства със собственото си изображение, както и с това на друг актьор, но несъмнено е наясно с това, че изображението съществува. Този факт изисква от актьорската работа нагласа, която да смесва в един подход взаимно изключващите се понякога техники за работа на сцена и пред камера, най-вече касаещи вниманието към мимиките на лицето и жеста. Актьорът е предизвикан постоянно да балансира присъствието си в двете медии. Тези практически аспекти имат и отражение в теоретичен и философски план, тъй като касаят въпроси свързани с идеята за реализъм и непосредственост на киното, които, от своя страна, рефлектират върху схващането за емоционална дълбочина и противоречивост, заложен в Шекспировите текстове.

В краткия исторически обзор, базиран върху възгледите на Алардис Никол, Луиджи Пирандело, Антонен Арто, Сюзън Зонтаг и Жан Бодрияр, акцентирам върху проблематиката разграничаваща естеството на киното като немедиращо изкуство, от това на театъра, който е медия за материализиране на драматургичния текст. Реализмът на киното и съответно истинността на актьора, който е освободен от телесността, като чисто духовно присъствие противопоставено на изкуствеността на театъра е дихотомия, която не бива да се приема еднозначно, особено с оглед важността на контакта с публиката и „обезтелесяването“ като загуба на идентичност.

Два ранни примера ситуират критическия прочит на избраните от мен спектакли в историческия им контекст:

- Постановката на Хансгюнтер Хайм „Хамлет“, създадена в Кьолн през 1979 г. използва видеокамера, поставена на сцената, която предава сигнал към осемнайсет телевизионни монитора. Актьорите работят с камерата, като в определени моменти я обръщат към себе си или я насочват към други изпълнители на сцената, проектирайки и мултиплицирайки изображенията. Спектакълът се счита за иконоклас и смело навлизащ в постмодерността именно чрез използването на визуалната медия за дестабилизиране на нормативния ред.
- „Юлий Цезар“ на Рон Даниелс за Кралската Шекспирова компания от 1983 г. включва голям централно разположен екран, който променя целия мизансцен и налага актьорите да съобразяват (и ограничават) движенията си в пространството спрямо него, така че да са пред камерата, когато е необходимо.

В критическия прочит на избраните спектакли се опирам на проблематиката залегнала в теоретичните схващания за феноменологичните особености на актьорския „друг“, различни фасети предложени от Надя Масура, Анди Лавендър, Матю Коузи и др. Структурно и съдържателно надграждам определените от Робърт Шонеси основни интерпретативни течения, свързани с използването на екран (или телевизионен монитор) в съвременни трактовки по Шекспирови драми, а именно политизирането чрез асоциации с телевизията като пропаганден инструмент и абстрактното естетизиране на екрана като материално, привнесено присъствие и като изображение на актьора влизащ в диалог, съзнателен или не, със самия себе си. Политизирането може да е свързано с осъзнаването и използването на телевизията за публично валидиране на страните в даден конфликт („Зимна приказка“) и като неразривно свързана с властта и световните процеси („Римски трагедии“). Богатството на асоциативната верига с телевизията се изразява и в ироничен поглед към формата на реалити шоу (отново „Зимна приказка“, постановките на театро Прага). Абстрактното присъствие на камерата е свързано със спомени, своеобразно огледало за навлизане в емоционалните дълбини, търсене на скритото („2020:Буря“), ключ към преминаване от един образ в друг („Макбет“).

Политика и медийно отразяване и преобразяване

- „Римски трагедии“ на Иво ван Хове, обединяваща тематично трите т.н. римски драми на Шекспир – „Юлий Цезар“ и „Антоний и Клеопатра“, и „Кориолан“.

Залагаша на идеята за разчупване на „четвъртата стена“ и потапяне на публиката, „Римски трагедии“ дава свобода на движение на зрителя. В синхрон с декора разпознаваем като нюзрум на телевизия, прес- или конферентен център, от особена важност е присъствието на голям екран, висящ над сцената, и множество видеомонитори, които показват основно близки планове на актьорите, на живо, както и разнообразни видеоматериали от реалния живот. Идеята за модифициране на ролята на публиката чрез своеобразна миграция и смесване с действащите лица на сцената рефлектира и върху идентичността на актьорите. На екраните се показват основно акценти върху части на тялото (например очи), както и актьора в недостъпните за зрителя места. Така зрителят навлиза в интимното пространство на персонажа, а актьорът пресъздава ролята си с детайли видими само за камерата – сълза, поглед, трепване. Ван Хове осъвременява колебанията на (и за) човешката природа заложи в Шекспировата драма и ги прави по-разпознаваеми. Предизвикателството към публиката е не толкова в това да определи дали същинския характер на дадения персонаж е разкрит в близкия план, но да успее да балансира в съзнанието си факта, че човекът, като „политическо животно“, е изпълнен с противоречия.

- В „Зимна приказка“ е налице дублиране/раздвояване на актьора чрез неговия екранен образ изразен в мултимедийни препратки към, от една страна, съвременната практика на медийно отразявани публични изявления, и от друга – културата на телевизионното ток-шоу. Процесът срещу Хермиона визуално се идентифицира като публичен чрез наличието на камера, чрез която лицата на актьорите се прожектират зад тях. Дублираното уголемено изображение на Леонт е като надвиснала сянка над самия него, а когато Хермиона гледа напред, погледът ѝ е по-уверен, но на екрана зад нея виждаме близък план на лицето и очите ѝ – снимани отдолу, те сякаш гледат нагоре, в своеобразна молитва. Трябва да се подчертае обаче, че ефектът е холистичен – прожектираният образ е само лице, а въздействената сила на цялостната физическа реакция отнема преимуществото на екранното изображение. И все пак, възприемането на персонажа като раздвоен/дублиран подчертава многоликостта му и предизвиква публиката да разчете различни послания, да чете между редовете и да търси детайла във взаимоотношенията между действащите лица.

- В „Хамлет“ на Робърт Айк, прочутият „капан за мишки“, който разобличава вината на Клавдий в очите на младия принц, се снима от камера и излъчва на екран, разположен над сцената. Ефектът се състои в това, че Клавдий и Гертруда седят с гръб към публиката, самите те публика на спектакъла; лицата им обаче, се виждат на екрана, създавайки една визуална цялост, непостижима (и нетърсена) в традиционното театрално пространство, в която нищо не остава скрито. В един момент сякаш по техническа причина образът на Клавдий в близък план замръзва на екрана като проникновен знак за разобличаване.
- „Хамлет“ на Томас Остермайер е постановка, решена в типичната за прочутия немски режисьор стилистика на новия реализъм. Хамлет, „въоръжен“ с ръчна видеокамера най-често я използва за да снима Гертруда и Клавдий в ключови публични моменти, като изображенията се прожектират върху обширна завеса от металически ресни, материал, допринасящ за ефектното преобразуване на лицата на сниманите в по-абстрактна и постоянно движеща се форма. Хамлет снима и себе си – особено въздействащо е противопоставянето, което той създава между своето изображение извисяващо се над масата, на която Клавдий и Гертруда празнуват сватбата си и участниците в празненството. Именно в тази сцена датският принц произнася част от монолога „Да бъдеш или не“, седейки отстрани, невзрачен и изключен от публичното събитие, но същевременно доминиращ над онези, извършили ненаказаното престъпление.

Подобно на „Римски трагедии“, макар и по-скромен мащаб, и в двете продукции по „Хамлет“, както и в „Зимна приказка“ наблюдаваме едновременното съществуване на дадена ситуация във фиктивното публично пространство и в личния свят на персонажите. И четирите спектакъла по оригинален начин подчертават интереса на Шекспир към политическата и публична изява на властимащите като маска и заложените зад нея личностни емоционални импулси, трагично разкрити пред света, символизиран в случая от окото на камерата.

ТВ реалити шоу

Реалити телевизията, която, правейки от обикновения човек звезда (често със съмнителни постижения и качества), катализира процесите на взаимодействие между физическото и материалното присъствие и медийния, дигитален, „друг“.

- Основният комичен елемент в пиесата „Зимна приказка“, а именно събитията в Бохемия, където Пердита, дъщерята на Хермиона и Леонт, израства в дома на стария овчар, е трансформация на традиционната пасторално-фолклорна интерпретация в телевизионна. Под звуците на дискотечен ритъм, с микрофон, обкичен с „логото“ на предаването „Time to talk“ в ръка амбулантният търговец Автолик се преобразява в телевизионен водещ и следван от оператори на сцената, започва ток-шоу, което се характеризира с типичните провокативни реплики, даващи тон за битовите драми предпочитани от реалити телевизията. Като следваща сензация идва вестта, изказана от брат й, че Пердита не е биологично дете на овчаря, а е намерена в кошница. Семейните интриги, тайни и перипетии в Шекспировите текстове са пародирани като удачна тема за ток шоу. Пародирани са и съвременните междучовешки отношения, профанизирани от телевизионните реалити формати. Този преход към съвременността придава по-скоро интертекстуално значение на еволюцията на „лекото“, неангажиращо забавление – битовите човешки страсти, вихреци се в празника за стригането на овце, в днешно време се споделят от телевизионния екран.
- По своеобразни начини, различни за всяка постановка от неформалната трилогия на Театро Прага, състояща се от авторски версии на „Сън в лятна нощ“, „Бурята“ и „Тимон Атински“, излъчваните на живо образи допринасят за създаването на особено иронично и критично отношение към културния капитал, в който се е превърнало творчеството на Шекспир, но и към комерсиалните и често занижени стандарти на съвременната среда, в която той съществува.

„Сън в лятна нощ“ е свободна адаптация с ярко изявен стремеж за иронизиране на романтиката, любовните терзания и хетеросексуалната норма. Целенасочено лишен от поетиката на Шекспировото слово, сюжетът е изграден около клишираното поведение и повърхностните страсти на двойки в телевизионни реалити програми от типа „Биг Брадър“. Случващото се в стая с четири стени, отворена към зрителя само чрез прозорец и врата се прожектира директно на огромен екран, превишаващ многократно размера на стаята, който всъщност е полупрозрачно платно-завеса, спускащо се по цялата невидима „четвърта стена“.

„Бурята“ красноречиво започва с камери снимащи зрителите, които се настаняват в залата, а многократно увеличените им образи се прожектират на екран,

разположен по цялата дължина над сцената. Централно място заема една клетка, изобразяваща острова, на който са затворени героите от драмата. Актьорите са ограничени в движенията си и интеракцията с публиката, но прожекцията на близки планове отново ги допълва и изгражда като цялостно присъствие. Дублирането/раздвояването е особено значимо и в „Тимон Атински“. Въпреки че е решил да отритне обществото и неговата алчност и фалш, той все пак се среща с различни персонажи, сред които поет и художник. Тези срещи стават обществено достойние, така да се каже, чрез заснемането и излъчването им на живо. За пореден път посланието на Театро Прага е за неминуемостта на технологията в нашия живот, отнемаща правото на Тимон да „бъде забравен“ (ако мога да заема съвременен израз от дигиталното ни съществуване).

Чрез забележителна игра с пропорциите Театро Прага представят от друг ъгъл заложената изначално идея за актьора и неговия дигитален „друг“ и я вплитат в ясно осъзната идейна конфронтация по-скоро с културното статукво на Шекспировата драма, отколкото с конкретни драматургични елементи. Мащабът на екраните и позиционирането им води до раздвояване на актьора в две не винаги съгласувани еманации на възприятието. Близкият план на лицето му доминира визуално и лесно привлича погледа на зрителя. Последният обаче не може да съпостави така лесно триизмерното изображение с това на екрана и е изправен пред избор, в който да придаде стойност на истинност или на единия образ или на другия. Раздвояването взема превес и води до усещане за дистанциране от персонажа, но и от самия изпълнител, за разлика от примерите по-горе, които възплъщават противоположно схващане именно за емоционална дълбочина постигнато чрез близкия план.

Абстрактно естетизиране на дублирането/раздвояването

Тази категория предлага по-абстрактен и експериментален поглед към симбиотичното взаимоотношение между актьора и неговото дигитално алтер его. Двете постановки, които разглеждам се отличават с това, че достигат отвъд вътре-драматургичната утилитарност и включват на пръв поглед по-самоцелно присъствие на прожекционния екран. Обедняващ фактор с останалите примери е използването на екранен образ за показване на скрити аспекти или от вътрешния живот на персонажа, или с цел създаване на тоталност на пространственото възприятие на действащите лица на сцената.

- В „Макбет“, екраните отново са използвани като елемент от съвременното ежедневие – на три монитора над сцената се излъчва сигнал от охранителни камери в психиатрия, в която е въдворен главният герой (в ролята Алан Къминг). Той попада там без има ясно описание на предисторията му и разиграва цялата история на Шотландската пиеса, превъплъщавайки се във всички персонажи. Процесът на преминаването на актьора от един образ в друг е подпомогнат от екраните, които способстват за разкриване на психологическата дълбочина. Тогава близки и по-далечни планове от различни ракурси (например сменящи се профил и анфас) на мониторите индикират с кой персонаж се срещаме в дадения момент. Също ефективна е и появата на трите вещици, отново различни ракурси към актьора, който се прожектира като три еманации. По-задълбочен поглед към функцията на раздвояването/дублирането в постановката разкрива как то може да бъде и семиотичен мост между актьор и публика.

От значение е позицията на мониторите, на които се прожектира материалът от камерите – те се намират над сцената, извън полезрението на актьора. Подобно на постановките на Театро Прага, прекъсването на чисто визуалната връзка между актьора и неговия двуизмерен дигитален „друг“ спомага двете еманации да се отдалечат една от друга и да навлязат в една междинна среда, своеобразна зона на здрача на „четвъртата стена“ – между света на зрителя и сценичната реалност. Както в постановката на Робърт Айк „Хамлет“ виждаме призрака на бащата на Хамлет именно като фигура на екран, но не съществуваща физически, и тук изображението на екрана е от друго измерение, не само буквално, но и метафизично.

Въздействената сила на Шекспировия „Макбет“ се основава на трагизма на човешката амбиция и жестокост, търсещи оправдание в сблъсъка със свръхестественото, но в крайна сметка изправящи се срещу собствените си угризения и демони. Спектакълът на Тифани и Голдбърг не разработва буквално темата за драматизация на свръхестественото чрез технология, визуализирайки я чрез дигитални прожекции, например, а по оригинален начин, интерпретиращ два от най-смуцаващите за съвременния човек, живеещ в ерата на постхуманизма, аспекти на дигиталното – използването му за следене и навлизане в личното пространство, както и не изцяло ирационалния страх, че компютърната, виртуална реалност е алтернативен свят, заплаха за физическото, тактилно възприятие на реалността.

- В характерната интермедиялна многопластовост на „2020:Буря“ намира израз идеята за създаване на тотална видимост, показване на скритото чрез допълване на перспективите – към физическото актьорско тяло на сцената и дигиталното, двуизмерно присъствие. Също така, заслужава внимание преливането на прожектираното действие с компютърно-генерираните образи и анимация; това отличава спектакъла на Яжина и води до модификация на естеството на дигиталния „друг“ от своеобразна „сянка“ на актьора в еманация, обитаваща по-категорично дефинирана виртуална реалност и, не на последно място, търсеща асоциация с киното чрез стилистично-жанрови тропи от Седмото изкуство.

За разлика от другата постановка с видими оператори на сцената, а именно пародираното токшоу в „Зимна приказка“, тук липсва концептуалната изчистеност, а сякаш се залага на идеята за операторите като гранични персонажи, които са на сцената заедно с актьорите, но не са сюжетно интегрирани в действието. Така спектакълът на Яжина се основава на противоречия – актьорът е едновременно фрагмент и цяло, а екранният образ е както вплетен в дефинитивна дигитална среда на компютърни изображения и виртуална реалност, така и, благодарение на видимите оператори е „разобличен“ като сценична „магия“.

Анализът на избраните продукции демонстрира, че значимостта на раздвояването/дублирането се разпростира отвъд утилитарната функция да осигурява видимост (както се прилага при концерти и спортни събития) и се свързва със заложените в Шекспировата драма теми, касаещи както персонажите, така и актьорската работа, като израз на типичната за Барда метатеатралност. Сред тях са противоречивостта на човешката природа и разкриване на невидимото на пръв поглед (чрез камерата, снимаща актьора в детайл, или когато е изцяло скрит от погледа на зрителя), тоталността на перспективата, но и различни гледни точки, поставящи и противопоставящи истината като субективно преживяване. Визуалната метафора за тези екзистенциални преживявания, разкриващи се в Шекспировите конфликти, се пречупва през тематичната призма на телевизията като част от политиката, лансираща специфичен медиен образ на публичните личности, или пък като реалити шоу, изследващо профанизирането на емоциите и взаимоотношенията; третият аспект се отдалечава от медийната конотация и навлиза в по-абстрактни и асоциативни дълбини, експериментира с екранния образ като ключ към преминаване от един персонаж в друг и загатва автономно дигитално присъствие.

Глава 3. Трансформация на живия контакт: актьорът в дематериализирана театрална среда

Световното явление Ковид-19 и последвалите ограничения на публичните прояви дадоха още по-силен тласък на вече започналата промяна на парадигмата, задвижена от напредъка на дигиталните технологии и смесени реалности, и създадоха предпоставки за формиране на много по-категорична мулти- и интермедиялна театрална среда. Най-показателна за тази трансформация на театралното преживяване е по-целенасочената дигитализация на театралното събитие чрез представяне на постановки изцяло в интернет като алтернатива за творците и театралните трупи за наложените ограничения върху контактите на живо. Именно поради това в последните две години стана все по-актуален въпросът дали тази алтернативна перформативност може да се определи като устойчив заместител на утвърдените похвати или ще се превърне в новата нормалност. Отговорът трябва задължително да постави проблема в контекста на генезиса и историята на тези практики, свързани с модифициране на театралното събитие в дигитално и реализирането му изцяло в компютърно изградена, виртуална среда, които макар и получили изключително силен стимул от социалното изолиране по времето на пандемията, в действителност датират от края на ХХ век.

В тази глава представям примери за успешно реализирани, макар и не еднозначно приети като „истински“ театрални, продукции, които са разнородни по типа платформа, която използват и по подхода към интерпретацията на дадения Шекспиров изходен текст. Дефинициите, приложими за жанровото определение на проектите, биха могли да бъдат както „виртуален“, така и „дигитален“ театър с оглед на техническото изпълнение и процесите на взаимодействие, които протичат между актьор и публика.

Разглежданите постановки илюстрират две нива на дематериализация на актьора, а именно частична и тотална. Особеността на първата категория е, че спектакълът се състои от две отделни преживявания за различни групи публика, пространствено отделени, но темпорално обединени. Частичната дематериализация е представена от едно цялостно течение – представяните на живо в кината спектакли на водещи британски театри (известно като *livecast*, *cinemacast*, и др.). Тъй като примерите са много, разглеждам по-генерално тази зародила се и процъфтяла през последните две десетилетия хибридна практика, като препратки към някои по-

нашумели заглавия конкретизират разсъжденията относно естеството ѝ. Към тази категория причислявам и два свързани проекта на Кралската Шекспирова компания: „Midsummer night’s dreaming” (2013 г.) и „The Dream” (2021 г.), които принципно споделят логиката на livecast спектаклите – те са замислени да се случат едновременно физически, пред публика и виртуално, по интернет, в специално създадена за целта платформа. Втората категория дематериализация, тоталната, бележи най-отдалечената от традиционното театрално преживяване практика – спектакли, създадени изцяло във виртуална среда. Това е колоритната постановка на Кралската Шекспирова компания – „Such Tweet Sorrow” (реж. Роксана Силбърт, 2010 г.), в която, използвайки социалната мрежа Туитър, актьори и публика се смесват и изграждат заедно наратив, подчинен изцяло на правилата и семантичните кодове на платформата. Подробно разглеждам и проектите на едни от първопроходците в областта на онлайн театъра в Обединеното кралство, Creation Theatre, чиито „Макбет“ (реж. Зоуи Сийтън, 2020 г.) и „Ромео и Жулиета“ (реж. Наташа Рикман, 2021 г.), осъществени по Зуум, постигат успех чрез новаторски визуални решения и акцентирание на видимостта между всички участници в театралното събитие, която е и заложена в оригиналната ренесансова практика.

Основните въпроси, повдигнати от всички тези примери и които оформят критическа призма, през която анализирам актьорското присъствие са следните: доколко подобни творчески прояви биха могли да се окачат като театрални след като дематериализацията на актьорите ги лишава от изконните за тях атрибути на театралното случване – физическата близост с публиката; какви са конотациите на различните измерения на интерактивността и размиването на границите между зрител и актьор в споделената виртуална реалност.

Ключът към оценяването на дигиталния или виртуален Шекспиров театър като не толкова категорична девиация от традиционната норма е утвърждаването на споделеното пространство и потенциала за интерактивност. Когато тези условия са изпълнени и публиката също се дематериализира, тогава своеобразните локус и платая също се координират като локусът може успешно да се диференцира от споделената квази-театрална платая на компютърния екран и така да придобие автономията необходима за осмислянето му като въображаема реалност.

Шекспир в ерата на социалните мрежи и платформи

За отправна точка служи статията на Джонатан Стърн, позиционираща Шекспир (универсално разпознаваем, под формата на цитати) като инструмент за валидиране пред света на всяка медия и технология, която е или нова, или навлиза в следващ етап на развитие. Най-релевантния за моя анализ пример, приложен от Стърн, датира от зората на съществуването на Интернет, която поражда необичайна интерпретация на „Хамлет“ чрез протокола Internet Relay Chat (IRC) още през 1993 г. Дори тогава се наблюдава насочване на вниманието към точки, в които виртуалното/дигиталното театрално преживяване се припокрива с традиционното – мантра, използвана и както става видно по-нататък, при повечето подобни алтернативни театрални изяви, особено спектаклите на Creation theatre.

Частична дематериализция – актьорът е с различно лице, но и публиката също

- Прожекции на театрални спектакли в киносалоните (формат, известен още като recorded live, simulcast, livecast²). Десетилетия наред, филмови и телевизионни екранизации по Шекспир са оформили възприятията ни за екранна интерпретация и е логично livecast излъчванията да бъдат класифицирани в общественото съзнание като естествена вариация на телевизиуалната интерпретация на Шекспирова драма. Утвърждаването на тази практика през последното десетилетие обаче води до по-задълбочен анализ и осъзнаване нейната интермедиялност като хибридно преживяване, както за публиката, но също така и за актьора. Като основни въпроси, свързани с тази практика, изтъквам какви и доколко са успешни стратегиите за приобщаване на отдалечената публика и възпроизвеждане на театралното преживяване. Главният проблем е изборът на кадриране, тъй като перспективата на камерата отнема на зрителя в киносалона свободата да насочва погледа си и в частност близките планове, прерогатив на киното и телевизията, които в контекста

² Последното е въведено от Мартин Баркър, който изрично отбелязва проблема за намирането на общоприето подходящо наименование на тази практика (Barker, Martin. *Live To Your Local Cinema: The Remarkable Rise of Livecasting*, (Palgrave Macmillan, 2013). За улеснение и последователност, тук използвам именно неговата дефиниция.

на livecast спектаклите са с противоречиво въздействие и стойност. От една страна те фрагментират както актьорското присъствие, така и мизансцена, но от друга насищат изпълнението с емоционална сила и разкриват детайли обогатяващи действието. Донякъде парадоксалното естество на livecast практиката като акт на интермедиален превод на две онтологично взаимоизключващи се семиотични системи се разкрива най-ясно чрез особеностите на актьорската игра, която неизбежно преминава през трансформация, макар и фина и донякъде negliжирана.

И ако livecast спектаклите по Шекспирови драми се възприемат на базата на съществуващи арт форми, то „Midsummer night’s dreaming” и „Dream”, осъществени в периода 2013-2021 г. от Кралската Шекспирова компания целят да създадат нова културна ниша за Барда в културната сфера на XXI век. Двата концептуално свързани проекта, вдъхновени от комедията „Сън в лятна нощ“, са директен израз на политиката на трупата за приобщаване на по-широк кръг зрители чрез интерпретация на Шекспировия опус в новаторска форма, с нови изразни средства, подходящи за съвременната дигитална епоха.

- „Midsummer night’s dreaming“ е създаден е в партньорство с Google creative lab и е замислен като състоящ се от два компонента, които влизат в активно взаимодействие: интерактивни събития в стъпващата тогава на пазара платформа Гугъл+, в които са поканени да се включат и зрителите, и физически случващи се представления пред публика в Стратфорд. Проектът илюстрира чудесно идеята на Джонатан Стърн, коментирана по-горе, тъй като по същността си това е представяне на Гугъл+. Като основен проблем обаче изпква липсата на координация и логическа връзка между случващото се физически в Стратфорд и дигиталните събития. Факт е, че Гугъл + не съществува от 2019 г. и дори достъпът до материал за продукцията е ограничен поради неработещи връзки, включително и към официалния сайт, който не функционира. Това красноречиво говори за относителната нестабилност на подобни инициативи и като замисъл и като изпълнение, а дори и като възможност (и желание) за архивиране.
- Формулата на „Dream” е подобна на „Midsummer night’s dreaming”, но вече трябва да включи представление пред публика, в което актьори са с motion capture костюми, а персонажите им, като компютърни изображения, се пренасят и в онлайн среда. С настъпването на пандемията се налага промяна на плана и проектът се

измества основно във виртуалната реалност, но все пак с участието на актьори, които благодарение на motion capture технологията обитават виртуална гора чрез аватари на горски духове и феи, а публиката има възможността да се потопи в магическата гора чрез аватар на светулка. Дори и в модифицирания си вариант идеята на „Dream“ се основава на целта актьорът да се чувства част от средата, която изгражда и това е постигнато чрез видео стени, които го заобикалят и художествено осветление, стимулиращо по-лесното му потапяне във виртуалния свят. Зрителят, макар и основно наблюдаващ и влизащ в контакт с аватара на изпълнителя, все пак има възможност да погледне и процеса на изграждане на този образ чрез селекция видеоматериали. Така „Dream“ несъмнено може да се определи като надграждане върху основите положени от „Midsummer night’s dreaming“, най-вече в постигането на комуникация между актьор и зрител във виртуалната перформативна реалност.

Въпреки неконвенционална природа на „Dream“, хладното му посрещане от страна на критиците изважда на повърхността два основни проблема. Първо и основно е недоверието, което буди в общественото съзнание всеки опит за радикално осъвременяване на Шекспировото творчество, което все още се възприема като стожер на традиционната театрална парадигма. Второ, смятам, че фактът, че и двата разгледани проекта се считат за неуспяващи да изградят едно холистично цяло, в което виртуалното и физическото присъствие е плътно, кохерентно и емоционално въздействащо, се дължи на изискванията на съвременния зрител към дигиталното събитие, независимо от естеството му, да бъде изцяло издържано в игровата естетика и функционалност. Тази тенденция, както става ясно по-долу, е водещ фактор в другия интермедиялен проект на Кралската Шекспирова компания „Such tweet sorrow“, както и в постановките по Зуум.

Тотална дематериализация – интернет платформи за комуникация като алтернативни театрални пространства

- В “Such Tweet Sorrow” „Ромео и Жулиета“ се пресъздава като съвременна история в среднестатистическо английско градче, участниците в която са активни потребители на платформата Туитър. Структурата на действието може да се опише на ризома – движещо се нелинейно и с множество сюжетни разклонения, които преминават границите на оригинала и създават нова

предистория на персонажите и взаимовръзки, включващи и реални събития, като парламентарните избори в Обединеното кралство. Идеята за приемственост е налице и е свързана с надграждане чрез осъвременяване и акцентирание върху потенциала за адаптивност на Шекспировата драма към дигиталната епоха. Цялата концепция на проекта, случващ се в реално съществуваща социална мрежа, е да разколебае границите между актьор и зрител. Освен помежду си, персонажите активно общуват и с публиката в категорично не-театрално пространство, което ситуира актьор и зрител в една равнина, поставяща социалната перформативност пред театралната. Трябва да се вземат предвид и очакванията на съвременния зрител, които са все по-свързани с идеята на компютърните игри и разчитат потапянето в интерактивни спектакли като активиране на игрови модел. И все пак следва да се отбележи, че част от ангажираността на публиката се проявява като напомняне на актьорите, че изпълняват именно Шекспир, изразяващо се в изпращане на съобщения цитиращи оригинални реплики от пиесата. Това говори и за аспект от особена важност за изпълнителя, а именно, че зрителите имат очаквания за определена семантична линия на поведение, дори и в такава предизвикателна за традиционните очаквания среда.

В контекста на социалното дистанциране по време на пандемията, Шекспировите пиеси са преоткрити в нов дигитален формат. Споменавам различни примери като масштабната инициатива „The show must go online“, създаден за по-малко от седмица и реализирана от актьора Робърт Майлс, който представя в платформата Зуум от март до ноември 2020 г. пиесите на Шекспир от Първото фолио (безплатно на живо и на запис в YouTube). Друг подобен проект, осъществен в платформата YouTube е „Zoom in: Romeo + Julia“, под формата на 13 епизода, режисиран от Ласе Шайба и изпълнен от актьори от Junges Deutsches Theater, Берлин.

- В „Макбет“ и „Ромео и Жулиета“ на Creation Theatre (първата е създадена в партньорство с Big Telly Company), осъществени в платформата Зуум, виртуалната среда поставя редица предизвикателства пред актьорите, но и дава автономия в разработването на образа – от експериментирание с ежедневни предмети у дома, които придобиват ново значение пред камерата, до приложения за ефекти, променящи гласа през микрофона на платформата. Адаптивността на актьорите и уменията им да се координират пространствено с колегите си, видими само като образи на екрана, спомага за максимално реалистично пресъздаване на тяхната

комуникация чрез симулиран визуален контакт. Залага се на атрактивна визия сътворена чрез дигитални сценографски елементи, които откъсват актьорите от тяхната битова среда.

Разглеждам тези проекти като отражение на въпросите касаещи какво конструира стойността на живота преживяване, доколко тя зависи от споделеното физическо пространство, както и дали в днешно време противопоставянето на концепциите за реално спрямо виртуално присъствие като две взаимноизключващи се категории е все още актуално.

Открити са структурните различия между двете постановки. „Макбет“ е изградена основно върху Зуум среда, в която дигитален фон, пресъздаващ екстериорните локации или сцени със свръхестествените сили, се редува с битови, интериорни сцени, предполага се от домовете на актьорите, които са аранжирани да отговарят на спецификата на драматургичното действие „Ромео и Жулиета“ бележи нов етап в творческата стратегия на трупата – смесица между Зуум „сцена“ и предварително заснети сегменти, които се гледат в сайта на продукцията. В първата част знакови моменти като бала и балконската сцена са изиграни в Зуум, а във втората филмовите елементи са интерактивни, тип игра, в които зрителите чрез избора си насочват съдбата на младите влюбени.

Основни елементи в анализа на двата спектакъла са (пре)създаването на театрален ритуал за споделеното преживяване, реализиращ се чрез различни стъпки, сред които ексклузивност (закупуване на билети) и виртуален „бар“ (след края на „Ромео и Жулиета“), в който зрителите имат възможността да разговарят помежду си или с изпълнителите, подобно на утвърдената практика в „реалния“ живот; също така връзката между актьора и публиката, така важна за Шекспировата драматургия, постигната по своеобразен начин чрез дигиталните технологии и самоосъзнаването на зрителя като обитаващ пространството на интернет, като физическо и дематериализирано присъствие в една споделена с актьора виртуална среда.

И тук, както и в „Such tweet sorrow“ е налице предпоставка за интерактивност, не винаги привична за традиционните постановки по Шекспир, но фундаментално заложен в неговите текстове. В няколко сцени в „Макбет“, част от публиката е „пренесена“ във виртуалния декор. Наслагването на реалности – аз-ът пред екрана, аз-ът проектиран в споделената виртуална среда като зрител, аз-ът на виртуалната сцена

като участник – създава калейдоскопичен ефект, който утвърждава вътрешното взаимодействие между участниците (актьор и зрител, въвлечен в представлението) и дигиталния фон.

За разлика от „телепортацията“ на зрители на „сцената“ в Зуум сегментите на „Ромео и Жулиета“, преобладаващи в първата част на представлението, публиката е поканена да участва с действия във физическата си среда, като например да се маскират или да вземат питие, с което да вдигнат на здравица на бала. Фактът, че мнозина от зрителите откликват на тези покани красноречиво говори за предварителна подготовка подтикната от съпричастност и желание за участие и споделяне. Във втората част, действието се пренася в сайта на продукцията като водещата идея е внушението, че зрителят е този, който определя насоката и чрез неговите решения постановката може да бъде доведена до финал, различен от познатия ни. Същността на тази творческа стратегия е да създаде удоволствие от възможността за избор, който увеличава и засенчва осъзнаването, че тези вариации са ограничен брой и са едно добро драматургично решение да се съкрати и препореди текста, за да бъде по-достъпен като продължителност. В това преживяване с подчертано по-индивидуален характер обаче, връзката между актьора и зрителя, осъществявайки се чрез записаното изпълнение, губи непосредствеността си.

Макар и често фрагментирано и изпълнено с технически несъвършенства, художествената и естетическа стойност на това творческо усилие се подсилва от усещането за общност, особено важно с оглед на културния и социален контекст, доминиран от пандемията, в който се осъществяват тези проекти.

Основен концептуален и маркетингов двигател допринасящ за успеха на всички разгледани тук примери за дематериализация на актьора са достъпността, интерактивността чрез игрови модус и утвърждаването на приемствеността както със самия Шекспир, така и с традиционния театър като цяло.

Резултатът от дематериализацията на актьора е метаморфозата на физически споделените и исторически предопределените театрални кодове във виртуални, но в чиято онтологична другост все пак остава като ехо разпознаваемата естетика на традиционното сценично случване. Разчупването на жанровите рамки, способствано от ускореното навлизане на новите технологии, особено в и след времето на пандемия, е

акселератор на генерирани в последните десетилетия процеси на смесване на реалности и интермедиаалност.

Заклучение

В епохата на социални мрежи, виртуални реалности и изкуствен интелект, картинното слово на Шекспир, векове наред конструиращо богата на ментални изображения сценична реалност, все по-често се материализира в естетиката на реализма и дори хиперреализма чрез дигитални изображения и видео. Същността на Шекспировия текст, която в оригиналния си контекст сублимира във фигурата на актьора на „голата“ сцена на английския ренесансов театър, се модифицира чрез мултимедиални и интермедиални изразни средства и неизбежно подлага функцията на актьора на предизвикателство, което е и предмет на настоящето изследване, а именно това да бъде мост между Шекспировия текст и технологията.

Заклучението към дисертационния труд синтезира основните хипотези представени в трите глави и предлага следните обобщения:

- това, което обединява всички постановки е, че актьорът е предизвикан да осмисли и предаде Шекспировия текст чрез изразни средства, които функционират семиотично чрез визуални знаци, носещи метамедиалност, рефлектираща върху театъра като медия и противопоставяща органичното, триизмерно физическо присъствие на двуизмерното и виртуалното,
- естетическата стойност и на трите типа взаимодействие между актьор и технология се корени именно в противопоставянето на двуизмерно срещу триизмерно в конотационна енигма. Въпреки че на пръв поглед дигиталната технология обезличава и „обезоръжава“ театъра, в действителност тя му придава нова въздействена сила, като му помага да изпъкне именно с органичността си, с неподправената си телесност. Факт е обаче, че в мултимедийните и интермедиални постановки се модифицират идентичността на актьора като такъв и техниките, с които той си служи, за да изгради Шекспировите персонажи.

Това обобщение води и към въпроса за качествена оценка на базата на анализирания материал, който може да се синтезира по следния начин – дали процесът на съвместно съществуване и взаимно валидиране между актьора и технологията може да се приеме за еволюция или е по-скоро деволуция? И все пак, като имам предвид комплексността на проблематиката, предлагам златната среда на (де)еволюция – от

една страна – налице са недостатъци, които са в ущърб на актьора, но от друга – тези предизвикателства отварят нови възможности за реализация.

Сред негативните аспекти са ограниченията в изразните средства на самите медии, например споменатия в трета глава проблем с ограничения достъп до информация за двата проекта по „Сън в лятна нощ“ на Кралската Шекспирова компания поради неработещите връзки към официалните сайтове и платформи. Също така, налице е тенденция към преекспониране и насищане с еднотипни конструкции, която илюстрирам с кратък анализ на представената през март 2022 г. постановка на Creation theatre „Вещицата от Едмънтън“, адаптацията на едноименната трагикомедия от 1621 г. на Джон Форд, Уилям Роули и Томас Декър.

Насоки за бъдещо развитие на темата. Несъмнено, проучване като това не съществува във вакуум, а в изключително динамична творческа и академична среда, постоянно развиваща се с темпото на все по-смелото смесване на медии в европейските постановки по Шекспирова драма. В хода на работата ми се концентрирах върху Шекспир, тема, облагодетелствана от изобилието на материал, но бих открила и други насоки за потенциално развитие, сред които спектакли по други английски, а и не само, ренесансови драматурзи, както и по-задълбочен поглед към репетиционния процес и личните преживявания на актьорите. Разширяването на изследователския диапазон в тези и други направления биха допринесли за още по-пълноценна рецепция на ренесансовата драматургия в съвременната театрална теория и практика.

Приноси на дисертационния труд

1. Дисертацията представлява първото цялостно проучване у нас на трудностите в интерпретацията на Шекспировите драми в мулти- и интермедиялна перформативна среда в дадената хронологична рамка, покриваща и периода на Ковид пандемията.
2. Предложена е собствена систематизация на типовете взаимодействие между актьора и технологията, а именно три основни категории, дефинирани като съприкосновение, раздвояване/дублиране и дематериализация, илюстриращи процеса на своеобразна „(де)еволюция“ на актьорското сценичното присъствие.
3. Като първи обобщен материал по темата, този труд може да служи като основа за бъдещи научно-практически изследвания.
4. Дисертацията стъпва на широка база от спектакли, създадени в различни европейски държави, включително Португалия, Германия, Полша, Нидерландия и преди всичко Великобритания, които за първи път се анализират в този контекст в българското театрознание.

Публикации по темата

Димитрова, Миряна. „Трансформация на живия контакт по време на пандемия: аспекти на новата театрална среда в Zoom постановките „Макбет“ и „Ромео и Жулиета“ на Creation Theatre“. *Годишник на НАТФИЗ'2021* (София, 2022): 161-171.

Димитрова, Миряна. „Аспекти на трансмедиялното присъствие на актьора в два съвременни британски спектакъла по Бурята от У. Шекспир“. *Проблеми на изкуството*, бр. 3, (2022): 67-76.

Dimitrova, Miryana. „Shakespeare as the colonizer? The notions of subaltern and hybridity in Grzegorz Jarzyna's 2020:Burza (The Tempest) as weapons for re-mapping literary supremacy". In *Re-mapping Shakespeare: Hybridity, Diversity and Adaptation*, edited by Márta Minier and Carmen Levick. Milton Park, Abingdon: Routledge, 2024 (под печат).

Използвана литература

Aebischer, Pascale. *Shakespeare, Spectatorship and the Technologies of Performance*. Cambridge: Cambridge University press, 2020.

“Alan Cumming discusses Macbeth”. Simon and Schuster Books. <https://www.youtube.com/watch?v=cQfLPZJTk-M>. [Видяно на 18.12.2022 г.]

Almeida Theatre. *Hamlet in the 21st century*, online video recording, YouTube. 4 July 2017 <https://www.youtube.com/watch?v=Jrgopimh3XU>. [Видяно на 3.08.2022 г.]

Anessi, Thomas. “Adaptation as a Bloody Quagmire. Translating 2008 *Macbeth* into English”, *Przekladaniec* 31(2015): 201-221.

Armstrong, Stephen. “How the RSC made *Midsummer Night’s Dream* inside a computer game”, *The Sunday Times*, 14 March 2021. <https://www.thetimes.co.uk/article/how-the-rsc-made-midsummer-nights-dream-inside-a-computer-game-3b8dchrqx>. [Видяно на 13.02.2023 г.]

Artaud, Antonin, Victor Corti and Simone Sanzenbach. “Scenarios and Arguments”, *The Tulane Drama Review* 11:1 (1966): 166-185.

Auslander, Philip. *Liveness: Performance in mediatized culture*. Second edition. London: Routledge, 2008.

Bakhtin, Mikhail. *The Dialogic Imagination: Four Essays*, trans. by Caryl Emerson and Michael Holquist. Austin, 1981.

Balme, Christopher. *The Cambridge Introduction to Theatre Studies*. Cambridge University Press, 2008.

Barera, Carlos. „Alan Cumming in Macbeth“, <https://www.youtube.com/watch?v=S5jjOJ3RPWc&t=316s>. 3:03-3:40; 4:13-4:26. [Видяно на 18.12.2022 г.]

Barker, Martin. *Live to Your Local Cinema: The Remarkable Rise of Livecasting*. Basingstoke: Palgrave Macmillan, 2013.

Baudrillard Jean. *Cool Memories V: 2000-2004*. Trans. Chris Turner. London: Polity, 2006.

Bell, Phedra. “Dialogic media productions and inter-media exchange”, *Journal of Dramatic Theory and Criticism*, 14:2 (2000): 41-56.

Bennet, Susan. “Shakespeare’s New Marketplace: The Places of Event Cinema”, in Pascale Aebischer, et al. Eds. *Shakespeare and the ‘Live’ Theatre Broadcast Experience*. London, 2018.

Бенямин, Валтер. *Художественото произведение в епохата на неговата техническа възпроизводимост*. Превод Кольо Коев. София: Критика и хуманизъм, 2022.

Billing, Christian. „The Roman Tragedies”. *Shakespeare Quarterly* 61.3 (2010): 415-439.

Borsuk, Amy. „Innovating Shakespeare: The Politics of technological partnership in the Royal Shakespeare Company’s *The Tempest* (2016)”, *Humanities* 8:42 (2019): 1-14.

Brantley, Ben. "Review: In this 'Winter's Tale,' the king is insane. It's as simple as that," *The New York Times*, 7 December 2016. <https://www.nytimes.com/2016/12/07/theater/the-winters-tale-review.html>. [Видяно на 22.12.2022 г.].

Broadhurst, Susan. "Intelligence, Interaction, Reaction, and Performance". In Broadhurst, Susan and Josephine Macho eds. *Performance and Technology Practices of Virtual Embodiment and Interactivity* 141-153. Basingstoke: Palgrave Macmillan, 2006.

Brook, Peter. *The Empty Space*. New York: Touchstone, 1996.

Calbi, Maurizio. *Spectral Shakespeares: Media Appropriations in the twenty-first century*. Basingstoke: Palgrave Macmillan, 2013.

Cartelli, Thomas. *Reenacting Shakespeare in the Shakespeare Aftermath: The Intermedial Turn and Turn to Embodiment*. Basingstoke: Palgrave Macmillan, 2019.

Causey, Matthew. "The Screen Test of the Double: The Uncanny Performer in the Space of Technology". *Theatre Journal* 51: 4 (1999): 383-394.

Causey, Matthew. *Theatre and Performance in Digital Culture: From Simulation to Embeddedness*. London: Routledge, 2006.

Cembrowska, Alicja. "There will no peace after this storm", *Teatr Dla Wszystkich*, 2020. <https://teatrdlawszystkich.eu/po-tej-burzy-nie-bedzie-spoкою/>. [Видяно на 3.08.2022 г.].

Chapple, Freda, and Chiel Kattenbelt eds. *Intermediality in Theatre and Performance*. Amsterdam: Rodopi, 2006.

Clapp, Susannah. "The Winter's Tale review – pursued by a bear of very little brawn". *The Guardian*, 16 April 2017. <https://www.theguardian.com/stage/2017/apr/16/winters-tale-barbican-cheek-by-jowl-observer-review> [Видяно на 3.08.2022 г.].

Clapp, Susannah. "Hamlet Review – Andrew Scott is a truly sweet prince". *The Guardian*, 5 March 2017. <https://www.theguardian.com/stage/2017/mar/05/hamlet-almeida-review-andrew-scott-robert-icke>. [Видяно на 16.12.2022 г.].

Clapp, Susannah. "Dream review – the RSC's hi-tech Shakespeare only goes so far". *The Guardian*, 21 March 2021. <https://www.theguardian.com/stage/2021/mar/21/dream-review-rsc-royal-shakespeare-company-nick-cave-the-litten-trees-fuel>. [Видяно на 13.02.2023 г.].

Copeland, Nancy. "'Elsinore' by Robert Lepage". *Shakespeare Bulletin* 14:3 (1996): 27.

Coulter, Gerry. "Jean Baudrillard and cinema: the problems of technology, realism and history", *Film-Philosophy* 14:2 (2010): 6-20.

Cote, David. "Review: Robert Icke's Production of 'Hamlet' misguidedly embraces the prince's incel-nature". *The Observer*, 30 June 2022. <https://observer.com/2022/06/review-robert-ickes-production-of-hamlet-misguidedly-embraces-the-princes-incel-nature/#:~:text=A%20slick%20and%20thoughtful%2C%20if,turn%20by%20the%20irresistible%20Scott> [Видяно на 16.12.2022 г.].

Creation Theatre. "Innovate UK funds our radical digital stage venture". <https://www.creationtheatre.co.uk/innovate-uk-funds-our-radical-digital-stage-venture/> [Видяно на 08.10.2021 г.].

Creation Theatre. “Podcast. Episode 30. Introducing the Rep Company”. <https://www.creationtheatre.co.uk/rep-company-intro/> [Видяно на 07.10.2021 г.].

Creation theatre. “Zoe Seaton Q&A”. <https://www.creationtheatre.co.uk/zoe-seaton-qa/> [Видяно на 08.10.2021 г.].

Crompton, Sarah. “Review: “The Winter’s Tale” (Barbican)”. *What’s On Stage*, 2017. https://www.whatsonstage.com/london-theatre/reviews/the-winters-tale-barbican-declan-donnellan_43317.html [Видяно на 3.08.2022 г.].

Crompton, Sarah. “Review: Dream (RSC, online)”, *What’s On Stage*, 17 March 2021. https://www.whatsonstage.com/stratford-upon-avon-theatre/reviews/dream-rsc_53590.html. [Видяно на 13.02.2023 г.].

Davenant, William and John Dryden. *The Tempest, or The Enchanted Island*, edited by Jack Lynch. <https://jacklynch.net/Texts/tempest.html>. [Видяно на 18.12.2022 г.].

Dibdin, Thom. “Review – Such tweet sorrow”, *All Edinburgh Theatre*, 16 April 2010. <https://www.alledinburghtheatre.com/review-such-tweet-sorrow/>. [Видяно на 14.02.2023 г.].

Dixon, Steve. “Researching Digital Performance: Virtual Practices”, in Kershaw, Baz and Helen Nicholson eds. *Research Methods in Theatre and Performance*. 41-63. Edinburgh, 2011.

Dobson, Michael. *The Making of the National Poet: Shakespeare, Adaptation and Authorship, 1660-1769*. Oxford: Clarendon, 1992.

Дойчева, Венета. *Въобразената телесност. Тялото като драматургичен проблем*. Пловдив: Жанет 45, 2016.

Doran, Gregory, dir., William Shakespeare *The Tempest* (RSC Opus Arte, 2017)[DVD].

Emami, Gazelle. “‘Macbeth’ Review: Alan Cumming’s One-Man Show Is No One-Man Job,” *HuffPost*, July 10, 2012. https://www.huffpost.com/entry/macbeth-review-alan-cumming_n_1661425. [Видяно на 18.12.2022 г.].

Farmer, David. “Forkbeard Fantasy – multimedia theatre of the absurd”. *DramaResource*, 2008 <https://dramaresource.com/forkbeard-fantasy-multimedia-theatre-of-the-absurd-1/> [Видяно на 3.08.2022 г.].

Fisher, Mark. “Macbeth – review,” *The Guardian*, 17 June 2012.

<https://www.theguardian.com/culture/2012/jun/17/macbeth-glasgow-tramway-alan-cumming1>. [Видяно на 18.12.2022 г.].

Flaxman, Gregory. “This Is Your Brain on Cinema: Antonin Artaud”, in Bernd Herzogenrath, ed. *Film as Philosophy* 66-90. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2017.

Forkbeard Fantasy. *Shooting Shakespeare* theatre programme. Bath Shakespeare Festival, 2004.

Forkbeard Fantasy. *The InComplete Works*. Forkbeard Fantasy, 2005[DVD].

Friedman, Michael D., “The Shakespeare Cinemacast: Coriolanus”. *Shakespeare Quarterly* 67: 4 (2016): 457-480.

Gardner, Lyn. „The Roman Tragedies review – Ivo van Hove's magnificent take on the spectacle of politics”, *The Guardian*. 19 March 2017. <https://www.theguardian.com/stage/2017/mar/19/the-roman-tragedies-review-barbican-ivo-van-hove-barbican>. [Видяно на 22.12.2022 г.].

Gardner, Lyn. "The Roman Tragedies," *The Guardian*, 20 November 2009 <https://www.theguardian.com/stage/2009/nov/21/roman-tragedies-lyn-gardner-review>. [Видяно на 16.12.2022 г.].

Gardner, Lyn. "The Winter's Tale review – male jealousy casts a toxic shadow in canny revival," *The Guardian*, 9 April 2017. <https://www.theguardian.com/stage/2017/apr/07/the-winters-tale-review-barbican>. [Видяно на 22.12.2022 г.].

Georgi, Claudia. *Liveness on Stage: Intermedial Challenges in Contemporary British Theatre and Performance*. Berlin: De Gruyter, 2014.

Giannachi, Gabriella. *Virtual Theatres: An Introduction*. Abingdon: Routledge, 2004.

Giesekam, Greg. *Staging the screen: The Use of Film and Video in Theatre*. Basingstoke: Palgrave Macmillan, 2007.

Glover, Brian. "A Curtain Up Review: Measure for measure", *Curtain Up*. <http://www.curtainup.com/measurecomplicite.html>. [Видяно на 04.01.2023 г.].

Greenhalgh, Susanne. "Special Performance Reviews Section: Live Cinema Relays of Shakespearean Performance" *Shakespeare Bulletin* 32: 2 (2014): 255-261.

Grigely, Joseph. *Textualterity: Art, Theory, and Textual Criticism*. Ann Arbor: University of Michigan Press, 1995.

Hamnet players. "About Internet theatre & the Hamnet Players". <https://marmot.org.uk/hamnet/about.htm>. [Видяно на 18.01.2023 г.].

Hopkins, D.J. "Roman Tragedies. Based on the plays Coriolanus, Julius Caesar, and Antony and Cleopatra by William Shakespeare, Ivo van Hove and Tom Kleijn." *Shakespeare Bulletin* 31: 4 (2013): 727-733.

Hortmann, Wilhelm. *Shakespeare on the German stage. Vol.2 The Twentieth Century*. 275-9. Cambridge: Cambridge University Press, 1998.

Isherwood, Charles. "A Bunny, too, can strut and fret upon this stage". *New York Times*, 2008 <https://www.nytimes.com/2008/06/23/theater/reviews/23macb.html> [Видяно на 3.08.2022 г.].

Isherwood, Charles. "One mad power grab, many dramatic roles". *The New York Times*, 21 April 2013. <https://www.nytimes.com/2013/04/22/theater/reviews/macbeth-with-alan-cumming-at-the-barrymore-theater.html>. [Видяно на 18.12.2022 г.].

Irving, Angelo. "Review: Romeo and Juliet". *The Stage* 17 May 2021, <https://www.thestage.co.uk/reviews/romeo-and-juliet-creation-theatre> [Видяно на 08.10.2021 г.].

Janikowski, Grzegorz. "Grzegorz Jarzyna on "2020: The Tempest": this is a play about the end of anthropocentrism". 2020 <https://e-teatr.pl/grzegorz-jarzyna-o-2020-burza-to-jest-spektakl-o-koncu-antropocentryzmu-5060> [Видяно на 18.01.2022 г.]

Jones, Robert Edmond. *The Dramatic Imagination*. New York: Duell, Sloan, and Pearce, 1941.

Kattenbelt, Chiel. "Theatre as the art of the performer and the stage of intermediality". In *Intermediality in theatre and performance* ed. by Chiel Kattenbelt and Freda Chapple. Amsterdam and New York: Rodopi, 2006.

Kellaway, Kate. "Roman tragedies review – Ivo van Hove's superb Shakespeare marathon". *The Guardian* 26 March 2017, <https://www.theguardian.com/stage/2017/mar/26/roman-tragedies-review-barbican-ivo-van-hove-shakespeare>. [Видяно на 16.12.2022 г.].

Kennedy, Al. "Tweet dreams...our top 50 twitter feeds for the arts". *The Guardian* 18 April 2010. <https://www.theguardian.com/technology/2010/apr/18/twitter-and-the-arts>. [Видяно на 23.01.2023 г.].

Kennedy, Dennis. *Looking at Shakespeare: A Visual History of Twentieth-Century Performance*. Cambridge: Cambridge University Press, 1993.

Kirwan, Peter. "Midsummer Night's Dreaming (RSC/Google+)", *The Bardathon*, <https://blogs.nottingham.ac.uk/bardathon/2013/06/22/midsummer-nights-dreaming-rscgoogle/>. [Видяно на 13.02.2023 г.].

Kott, Jan. *Shakespeare Our Contemporary*, trans. by Boleslaw Taborski. New York: Norton Library, 1974.

Lamb, Hilary. "Theatre Review: 'Dream', the Royal Shakespeare Company", *Engineering and technology*, 17 March 2021. <https://eandt.theiet.org/content/articles/2021/03/theatre-review-dream-the-royal-shakespeare-company/>. [Видяно на 13.02.2023 г.].

Lanier, Douglas. "William Shakespeare, filmmaker". In Deborah Cartmell and Imelda Whelehan eds. *The Cambridge companion to literature on screen* 61-75. Cambridge University Press, 2007.

Lavender, Andy. "Mise en Scene, Hypermediacy and the Sensorium". In *Intermediality in Theatre and Performance*, edited by Freda Chapple and Chiel Kattenbelt, 55-66. Amsterdam and New York: Rodopi, 2006.

Lillystone, Lucy. "Theatre review: The Winter's Tale // Cheek by Jowl". *The Independent*, 7 November 2020 <https://www.independent.co.uk/theatre-review-the-winters-tale-cheek-by-jowl/>. [Видяно на 16.12.2022 г.].

Mahoney, Elisabeth. "Shooting Shakespeare". *The Guardian* 23 October 2004 <https://www.theguardian.com/stage/2004/oct/23/theatre3> [Видяно на 3.08.2022 г.].

Mancewicz, Aneta. *Intermedial Shakespeares on European Stages*. Basingstoke: Palgrave, 2014.

Marowitz, Charles. "Shakespeare Recycled". *Shakespeare Quarterly* 38:4 (1987): 467-478.

Masura, Nadja. *Digital Theatre. The Making and Meaning of Live Mediated Performance, US&UK 1990-2020*. Basingstoke: Palgrave Macmillan, 2013.

McCart, Gregory. "Masks in Greek and Roman theatre," in McDonald, Marianne and J. Michael Walton eds. *The Cambridge Companion to Greek and Roman Theatre* 247-268. Cambridge University Press, 2007.

McCrum, Robert. "Midsummer Night's Dreaming: the RSC takes a smattering of Google fairy dust". *The Guardian*, May 8, 2013, <https://www.theguardian.com/books/booksblog/2013/may/08/midsummer-nights-dreaming-rsc-google>. [Видяно на 13.02.2023 г.].

Mendes, Maria Sequeira. "Teatro Praga's Omission of Shakespeare – An Intercultural Space". *Multicultural Shakespeare: Translation, Appropriation and Performance* 15:30, (2017): 91-104.

Miłkowski, Tomasz. “Though the Storm roars...” *E-teatr*, 2020. <https://e-teatr.pl/choc-burza-huczy-6771>. [Видяно на 3.08.2022 г.]

Nicoll, Allardyce. *Film and Theatre*. New York: Thomas Y. Crowell Company, 1936.

Myles, Robert. “The show must go online”. <https://robmyles.co.uk/theshowmustgoonline/>. [Видяно на 14.02.2023 г.]

Newman, Charlotte. “The Bard goes digital: Such Tweet Sorrow”. *The New Statesman*. 13 April 2010. <https://www.newstatesman.com/culture/2010/04/performance-production>. [Видяно на 14.02.2023 г.]

Николова, Камелия. *Театърът в началото на XXI век*. София: Панорама плюс, 2015.

Николова Камелия. *Режисьорите в европейския театър*. София, Пловдив: Институт за изследване на изкуствата, БАН и Сдружение Литературна Къща, 2021.

Orr, Jake. “Such Tweet sorrows: such a let down”. *A younger theatre* 6 May 2010. <https://www.ayoungerteaatre.com/such-tweet-sorrows-such-a-let-down/>. [Видяно на 14.02.2023 г.]

Paulson, Michael. “At This ‘Tempest’, Digital Wizardry Makes ‘Rough Magic’”. *The New York Times* 2017. <https://www.nytimes.com/2017/01/04/theater/at-this-tempest-digital-wizardry-makes-rough-magic.html>. [Видяно на 3.08.2022 г.]

Phelan, Peggy. *Unmarked. The Politics of Performance*. London: Routledge, 1996.

Пирандело, Луиджи, „Върти се: записките на Серафино Губио, оператор: откъс от роман”. Превод от италиански Огнян Стамболиев. *Съвременник* 41, бр. 2 (2013): 7-89.

Pollack-Pelzner, Daniel. “Two Ways to bring Shakespeare into the twenty-first century”. *The New Yorker* 2016. <https://www.newyorker.com/books/page-turner/two-ways-to-bring-shakespeare-into-the-twenty-first-century>. [Видяно на 3.08.2022 г.]

Porter, Nancy. “Macbeth by John Tiffany and Andrew Goldberg”. *Shakespeare Bulletin* 31:2 (2013): 272-276.

Purcell, Stephen. “The impact of new forms of public performance”. In Carson, Christie and Peter Kirwan, eds. *Shakespeare and the Digital world: Redefining Scholarship and Practice* 212-226. Cambridge: Cambridge university press, 2014.

Purcell, Stephen. “Who are we talking about when we talk about ‘the audience?’”, in Banks, Fiona, ed. *Shakespeare: Actors and Audiences* 17-39. London, 2018.

Rayner, Francesca. “Whose hand do we kiss? Performing Democracy in a Portuguese A Midsummer Night’s Dream”. *Shakespeare Bulletin* 32:4 (2014): 533-558.

Rayner, Francesca. *Shakespeare and the Challenge of the Contemporary: Performance, Politics and Aesthetics*. London: Bloomsbury, 2021.

Remshardt, Ralf. “The actor as intermedialist: remediation, appropriation, adaptation”. In Kattenbelt Chiel and Freda Chapple, eds. *Intermediality in theatre and performance* 41-55. Amsterdam and New York: Rodopi, 2006.

Royal Shakespeare Company. "Midsummer Night's Dreaming | an online play - how it works". https://www.youtube.com/watch?v=m0IXh_ICbek. [Видяно на 13.02.2023 г.].

Royal Shakespeare Company, "RSC announces 2020 summer season", <https://www.rsc.org.uk/press/releases/royal-shakespeare-company-announces-2020-summer-season> [Видяно на 14.02.2023 г.].

Royal Shakespeare Company. "RSC's virtual experience Dream | Exclusive behind-the-scenes video". <https://www.youtube.com/watch?v=whgeiuQRd4k>. [Видяно на 13.02.2023 г.].

Royal Shakespeare Company. "Such Tweet Sorrow: The story so far". <https://web.archive.org/web/20101007134154/http://www.suchtweetsorrow.com/story/>. [Видяно на 14.02.2023 г.].

Rycroft, Eleanor. "Review of Shakespeare's *Romeo and Juliet* (directed by Natasha Rickman for Creation Theatre)". *Shakespeare* 17:4 (2021): 488-491.

Saltz, David. "Live Media: Interactive Technology and Theatre". *Theatre Topics* 11:2 (2001), 107-130.

Scott, Amy. "The witch of Edmonton". *Shakespeare Bulletin* 40:3 (2022), 460-464. <https://muse.jhu.edu/pub/1/article/874413/pdf> [Видяно на 10.02. 2023 г.].

Scott, Sarah. "Roman Tragedies". *Shakespeare Bulletin* 28:3 (2010): 347-356.

Shakespeare, William. *The Tempest*, ed. by Virginia Vaughan and Alden Vaughan. The Arden Shakespeare: London, 1999.

Shakespeare, William. *The Winter's Tale*. ed. by Susan Snyder and Deborah T. Curren-Aquino. Cambridge: The New Cambridge Shakespeare, 2007.

Shaughnessy, Robert. "The Shakespeare Revolution will not be televised: staging the media apparatus". In Peter Holland, ed. *Shakespeare, Memory and Performance*. 305-329. Cambridge: Cambridge University Press, 2006.

Shaw, Helen. "Theater Review: Cheek by Jowl's *The Winter's Tale* gets a frosty reception in Brooklyn". *TimeOut* December 8, 2016. <https://www.timeout.com/newyork/blog/theater-review-cheek-by-jowls-the-winters-tale-gets-a-frosty-reception-in-brooklyn-120816>. [Видяно на 16.12.2022 г.].

Шекспир, Уилям. *Събрани съчинения в осем тома*. Превод Валери Петров. Том 1. София: Захари Стоянов, 1998.

Шекспир, Уилям. *Събрани съчинения в осем тома*. Превод Валери Петров. Том 3. София: Захари Стоянов, 1998.

Шекспир, Уилям. *Събрани съчинения в осем тома*. Превод Валери Петров. Том 4. София: Захари Стоянов, 1998.

Шекспир, Уилям. *Събрани съчинения в осем тома*. Превод Валери Петров. Том 8. София: Захари Стоянов, 2000.

Soloski, Alexis. "Review: Living the 'Dream,' on Your Laptop or Phone", *The New York Times*, March 17, 2021 <https://www.nytimes.com/2021/03/17/theater/review-dream-royal-shakespeare-company.html>. [Видяно на 13.02.2023 г.]

Sontag, Susan. "Film and Theatre". *The Tulane Drama Review* 11:1 (1966): 24- 37.

Starbuck, Jennifer Parker. *Cyborg Theatre. Corporeal/Technological Intersections in Multimedia Performance*. Basingstoke: Palgrave Macmillan, 2011.

Sterne, Jonathan. "Shakespeare processing: fragments from a history". *ELH* 83: 2 (2016): 319-344.

Stewart, Greg. "Review: Macbeth from Big Telly Theatre (Online)". *Theatre Weekly*, 16 October 2020. <https://theatreweekly.com/review-macbeth-from-big-telly-theatre-online/> [Видяно на 08.10.2021 г.]

Stone, Alison. "Not Making a Movie: The Livecasting of Shakespeare Stage Productions by The Royal National Theatre and The Royal Shakespeare Company". *Shakespeare Bulletin* 34: 4 (2016): 627-643.

Subialka, Michael. "The Meaning of Acting in the Age of Cinema: Benjamin, Pirandello, and the Italian Diva". *Comparative Literature* 68: 3 (2016): 312-331.

Sullivan, Erin. "Shakespeare, Social Media, and the Digital Public Sphere: Such Tweet Sorrow and A Midsummer Night's Dreaming". *Shakespeare* 14:1 (2018), http://pure-oai.bham.ac.uk/ws/files/47304791/Sullivan_Shakespeare_Social_Media_and_the_Digital_Public_Sphere.pdf. [Видяно на 14.02.2023 г.]

Sullivan, Erin. "The forms of things unknown": Shakespeare and the rise of the live broadcast". *Shakespeare Bulletin* 35: 4 (2017): 627-662.

Sullivan, Erin. *Shakespeare and Digital Performance in Practice*. Basingstoke: Palgrave Macmillan, 2022.

Tassel, Wesley van. *Clues to acting Shakespeare*. New York: Allworth, 2018.

Taylor, Edward. "Forkbeard Fantasy – Stars of Stage and Screen". *Total Theatre* 19.1 (2007) <http://totaltheatre.org.uk/archive/features/forkbeard-fantasy-stars-stage-and-screen> [Видяно на 3.08.2022 г.]

Timplalex, Eleni. "Shakespeare in Digital Games and Virtual Worlds". *Multicultural Shakespeare: Translation, Appropriation and Performance* 18:33 (2018): 129-144.

TR Warszawa. "Can AI replace the director? The role of artificial intelligence in '2020:Storm'", *TR Warszawa*, 2021. <https://trwarszawa.pl/news/czy-ai-moze-zastapic-rezysera-rola-sztucznej-inteligencji-w-2020-burza/>. [Видяно на 3.08.2022 г.]

Ugnow, Tom. "Tom Ugnow from Google's Creative Lab talks a bit about the origins and ambitions of Midsummer Night's Dreaming, from the Royal Shakespeare company". <https://awardonline.com/news/midsummer-night-s-dreaming>. [Видяно на 13.02.2023 г.]

Venning, Dan. "Ivo Van Hove's Shakespeare cycles: immersive spectacle and intermedial adaptation". *Literature/Film Quarterly* 50:3 (2022) https://lfq.salisbury.edu/issues/50_3/ivo_van_hoves_shakespeare_cycles_immersive_spectacle_and_intermedial_adaptation.html. [Видяно на 16.12.2022 г.]

Vicon “Vicon helps the Royal Shakespeare Company bring ‘The Tempest’ to life”. *Vicon*, 2019 <https://www.vicon.com/resources/case-studies/vicon-helps-the-royal-shakespeare-company-bring-the-tempest-to-life/>. [Видяно на 3.08.2022 г.]

Way, Geoffrey. “Social Shakespeare: ‘Romeo and Juliet’, Social Media, and Performance”. *Journal of Narrative Theory* 41: 3 (2011): 401-420.

Węgrzyniak, Rafał, “A new, non-binary world”. *E-teatr*, 2020 <https://e-teatr.pl/nowy-niebinarny-swiat-6423> [Видяно на 3.08.2022 г.]

Wechsler, Robert. “Artistic Considerations in the Use of Motion Tracking with

Live Performers: A Practical Guide”. In Broadhurst Susan and Josephine Machon eds. *Performance and Technology. Practices of Virtual Embodiment and Interactivity*. 60-78. Basingstoke: Palgrave Macmillan, 2011.

Wiles, David. *Mask and Performance in Greek Tragedy: From Ancient Festival to Modern Experimentation*. Cambridge: Cambridge University Press, 2007.

Wolf, Matt. “Measure for Measure”. *Variety*. 13 June 2004.

<https://variety.com/2004/legit/reviews/measure-for-measure-7-1200532857/>. [Видяно на 04.01.2023 г.]

Worthen, William. *Drama: Between Poetry and Performance*. Oxford: Blackwell, 2010.

Wyver, John. “Review: Hamlet by Robin Lough and Nicholas Hytner”. *Shakespeare Bulletin* 32: 2 (2014): 261-263.