

## РЕЦЕНЗИЯ

**на предложените от доц. д-р Елена Димитрова Тренчева материали във връзка с участието ѝ в конкурс за академична длъжност „професор по филмов и телевизионен дизайн“ по професионално направление 8.4. „Театрално и филмово изкуство“ и научна специалност „Кинознание, киноизкуство и телевизия“ на НАТФИЗ „Кръстьо Сарафов“**

Доцент д-р Елена Тренчева е аргументирала участието си в конкурса на НАТФИЗ за професор по филмов и телевизионен дизайн с респектиращ набор от хабилитационни материали. Предложила е няколко научни разработки, представени на уършопи у нас и в чужбина, заедно с една монография и шест публикации, а също така един пълнометражен игрален филм, един пълнометражен документален филм и две късометражни игрални новели като доказателства за своята художествено-творческа дейност. Във всички тях доц. Тренчева защитава осъзнато позициите си, свързани с ролята и функциите на пространството и костюма в изграждането на достоверен екранен образ. Прави впечатление, че нейните теоретичните материали са в симбиотична връзка с практическата ѝ работа като художник и костюмограф в киното. Това впечатление може да се поднесе и в обратна перспектива – професионалният опит, който Елена Тренчева е натрупала в с участието си в различни по вид и жанр филми се е превърнал в основа за поредица от научни разработки, засягащи превизуализацията и изобразителните концепции в съвременното кино.

Пълнометражният игрален филм, който дава възможност да оценим работата на Елена Тренчева като художник на костюми, е филмът „Блаженият“ на режисьора Станимир Трифонов. Един амбициозен разказ, в който най-драматичната част от историята на България през бурния XX век се пречупва през историята на една отделна човешка личност. Няма да се спирам на цялостното костюмографско решение на филма. То, разбира се, е професионално издържано, достоверно спрямо епохата и спрямо избраната изобразителна стилистика. В него има едно водещо режисьорско изискване, което дизайнът на костюмите е споделил напълно. Или, както обяснява в своето резюме Елена Тренчева:

*„От една страна чрез костюма трябваше да се създаде онова „измамно усещане за реалност и историчност“, което да убеди зрителя в достоверността на разказваната история, а от друга – дизайнът трябваше да бъде пречупен през естетическо решение, което не е чуждо на съвременната публика и така да облече разказа в едно условно безвреме, защото и самата история е за това – да пресъздаде чисто човешки и винаги актуални теми през призмата на вече отминалите епохи от историята на нашето общество.“*

Тази концепция се откроява най-релефно в решението на костюмите на водещия персонаж Боби. Той е сложен, нестандартен образ – образ, който носи в себе си болезнените белези на епохата, в която живее. В него се сблъскват противоречията на един романтичен и същевременно обречен свят. Боби е симпатичен със своята непорочност и чистота, той е алиениран от насилието и жестокостта, макар че често пъти става тяхна жертва. В несъпротивата му към злото има нещо библейско и възвишено. Нещо необяснимо за обкръжаващите го персонажи. Не случайно едни от тях се отнасят към него като към тих луд, а други са респектирани от прозренията и достолепието му.

Струва ми се, че в своето костюмографско решение Елена Тренчева залага на една от основните черти в характера на този персонаж – на кармичната му потребност да обича и да бъде обичан. Любовта в разбиранията на Боби е вътре в човека, в неговите житейски избори и пориви – тя се осъществява в обикновените радости, които ни поднася или отказва живота. Боби се държи като земен човек, като същинска птичка Божия, макар другите да го възприемат за чудак. Всичко това рефлектира в подбора на костюмите на персонажа през различните етапи на сюжетното действие. Отначало виждаме Боби като 9-годишно дете. Облечен е в светло сако със съвременни кръпки на лактите. Порастването на персонажа има свое отражение и в костюма, който с годините става все по-изискан и елегантен. Към вече тъмно-сивия му силует постепенно се добавят модерни тиранти, жилетка и райе вратовръзка, винаги изгладен панталон, лъснати обувки. Тази метаморфоза е рязко прекъсната с настъпването на разломната дата – 9 септември 1944 година. Елегантността изчезва. Боби се появява в непомерно дълъг и измачкан шлифер, с ръчно плетена фланела (подсказване на настъпилата бедност) и подобие на сталински каскет. Човекът е същият, но дрехите са чужди – такава е внушението.

Единственият повтарящ се елемент в облеклото на Боби е снежнобялата риза – ненатрапчива алегория за духовната същност на персонажа. Тази риза ще изчезне едва на финала, когато откриваме Боби като обитател на Карлуковската психиатрия. Там той вече прилича на каторжник – мръсно сива куртка, подпетени обуца, провиснали дочени панталони. Духът е оцелял, но красотата е смачкана завинаги. Цветовата драматургия на костюмите също следва житейската еволюция на персонажа – светлият колорит в началото започва да прелива във все по-тъмно и по-тъмно. Разбира се, тези костюмографски решения не са поднесени с някакъв рационален отпечатък на екрана. Те са органични и ненатрапливи, част са от общия изобразителен стил на филма.

Още по-обосновано мога да говоря за работата на Елена Тренчева като художник-постановчик в документалния филм „Чувство за непоносимост“, тъй като съм негов сценарист и знам какъв беше замисъла на режисьора Боя Харизанова, и как този замисъл намери визуалното си превъплъщение на екрана. Филмът проследява живота и кариерата на писателя Георги Марков преди да емигрира от България – става дума за един дълъг период от време, заключен между 1929 и 1969 години. В работата си Елена Тренчева подкрепя напълно режисьорската амбиция да се търсят съвременни решения в изразните средства и да се заложи на една хибридна форма. Екранната реалност е микс от множество фотоархиви, филмови архиви, откъси от български игрални филми, отразяващи фрагменти от житейската история на персонажа. Сериозен е приносът на Елена Тренчева за аранжирането на тези архиви и органичното им вграждане във визуалната тъкан на филма. Всички участници, разказващи спомени: приятели, колеги, роднини на Георги Марков, съвременни писатели, журналисти, критици, актьори, са заснети в подбрана и характерна за тях самите среда. Като тази среда е специално създадена, а не копирана в натуралния ѝ вид.

Определени моменти от действието са решени с помощта на игрални възстановки. Чисто драматургично тези възстановки са изградени върху спомени на самия Георги Марков или свидетелствата на други участници в конкретните събития. Тъй като много от местата, за които се разказва, са загубили характера и облика на това, което са представлявали преди време, се е наложило да се изградят художествени декори в мащаби, присъщи на един игрален филм. Елена Тренчева формулира мотивацията си за този професионален подход:

*„Създаването на игрална възстановка изисква задълбочено проучване на историческия период не само във визуални архивни документи, но и в писмени източници, както и разширен разговор със свидетели на съответните събития (...). Необходимо е създаването на референтна база данни, от които да бъдат избрани онези ключови детайли, които ще пресъздадат най-вярно атмосферата и атрибутите на историческото време.“*

Заснетите възстановки впоследствие са обработени така, че да изглеждат като архивни кадри. По този начин визията на документалния разказ и визията на игралните моменти се сливат в една хомогенна филмова реалност. Доказателство за това са сцените с разпитите в килиите на Държавна сигурност; писателските вечери край горящата камина в „Рабиз“; знаменитата среща на Тодор Живков с група писатели в Царска Бистрица. Не мога да отмина и екранизираните епизоди от двете най-популярните новели на Георги Марков – „Портретът на моя двойник“ (среднощната игра на покер) и „Жените на Варшава“ (срещата на Павел и Йордо под дъба). Пространствата и изградената от сценографа среда напълно покриват представите, породени от литературните първоизточници. Всичко в тези сцени е поднесено правдоподобно и с художествена мярка, функционално и въздействащо.

И „Блаженият“, и „Чувство за непоносимост“ са конвенционални филми. В тях преобладават класическият разказ, реалистичната филмова среда, достоверните персонажи, развитието на ясни идеи и конфликти. Докато „XVII“ и „Сенки“ са по-скоро филмови експерименти – с визията, с формата, с начина на разказване. По принцип те са предназначени за една по-сегментирана, фестивална аудитория; за ценители и специалисти, които са в състояние да се вдъхновят от различния поглед към иначе познати житейски ситуации. Правенето на подобен вид интелектуално кино изисква особена рефлексия от страна на филмовия дизайнер. В такива филми пространството, линията, формата, цвета и динамичните връзки между тях са ключов компонент за визуалното изграждане на филмовия наратив. Елена Тренчева е откликнала адекватно на тези предизвикателства. Както самата тя отбелязва *„работата по изграждането на визуалната концепция и за двата филма, е осъществена в тясно сътрудничество между мен като художник и режисьора и оператора още в първите дни на подготовката. Този процес доведе до естетизиране и хомогенизиране на визията“*.

„XVII“ е осъвременена екранизация на един от най-хубавите разкази в световната литература – „Хотел Танатос палас“ на Андре Мороа. Необяснимо защо младият режисьор Ради Стоянов не е отразил този факт в надписите на филма, може би се е заблудил от схващането, че авторско кино не може да се прави по чужда идея. Естествено, като дизайнер на филма, Елена Тренчева няма отношение към този пропуск. Стройният разказ не е силна страна на новелата. „XVII“ разчита най-вече на визуалните внушения. И в този смисъл ролята на дизайна наистина е решаваща. Действието в разказа на Мороа и в неговата филмова версия се развива във футуристичен хотел за самоубийци, напълно откъснат от реалния свят. В него се събират богати, отчаяни от живота хора, които залагат цялото си състояние, за да получат лека и неусетна смърт. Елена Тренчева интерпретира много точно идеята на филма. Хотелът, който тя е открила и преобработила в декор, хармонизира с мистичния характер на своето предназначение. Геометрични форми. Изчистени от бит пространства. Студени цветове гами. Клаустрофобичните интериори, подсилени като въздействие с остро осветление, наподобяват бетонни ковчези. Те навяват страх и самота. Усещане за предопределена участ. Същите измерения можем да открием и във външния вид на хотела. Той сякаш се намира под нивото на живота, на някаква метафорична „долна земя“. Дори природата наоколо е подчинена на подобно внушение. Сивата и непроходима борова гора, пукнатините в тревата, застиналото в своята еднообразност езеро.

„Сенки“ на Виктория Караколева е по-артистично направена новела. И по-въздействаща. Може би защото в нея все пак доминират човешките взаимоотношения – с цялата им виталност и противоречивост. И тук, във функцията си на художник-постановчик, Елена Тренчева е трябвало да изгради вярна спрямо драматургията среда. Както самата тя споделя, историята на Леа и Вал се развива в нищото, на уединен морски бряг, а неин мълчалив свидетел са само ветровете. *„Те са изолирани от социалната среда, защото са социални маргинали. – обяснява Тренчева. – Визуалната концепция бе продиктувана от характеристиките на двамата персонажи и мястото, което обитават – извън обсега на цивилизацията.“*

Има нещо първично, да не кажа робинзоновско, в генезиса на тази концепция. Сякаш сме попаднали на самотен остров. В психоанализата усамотяването на остров издава стремеж да съхраниш егото си от изкушенията на живота. В „Сенки“ персонажите обитават две съседни бунгала. Тези бунгала като че ли са попили във

фактурата си белезите на изминалото време. Олющените стени. Пукнатините. Рогозките. Тези фактури стават органичен фон за колебливите отношения на Леа и Вал – за нейната несигурност и за неговата търпимост. Силно впечатление ми направи как Елена Тренчева въвежда като акцент белия цвят в художественото пространство, което създава – лично аз го разчетох като символ на невинността на персонажите, на емпатията, която те поражда, на желанието да ги разберем.

В заключение мога да обобщя, че кандидатурата на доц. д-р Елена Тренчева отговаря на условията за заемане на професорска длъжност, посочени в Правилника за развитие на академичния състав в НАТФИЗ. Доцент Тренчева е представила достатъчен брой материали, които в своята съвкупност създават убедително впечатление както за нейните научни и научно-приложни изследвания, така и за творческите ѝ постижения в киното, телевизията и педагогиката. Тези материали разкриват уменията ѝ да се изявява убедително в различни като вид и жанр филми и да участва екипно и активно в тяхното визуално изграждане. Екранният си опит тя успешно асимилира в редица публикации, научни разработки и уъркшопи, свързани с осмислянето ролята и функциите на дизайна в изграждането на конкретна филмова визия.

Висока е оценката ми и за преподавателската дейност на доцент Тренчева. Разработените от нея учебни планове и програми се базират на най-актуалните тенденции в сферата на високите технологии и изкуствения интелект и допринасят за цялостното осъвременяване на учебната дейност в НАТФИЗ.

Затова ще гласувам с ДА за заемане на академична длъжност „професор по филмов и телевизионен дизайн“ от доц. д-р Елена Димитрова Тренчева

проф. д-р Дочо Боджаков