

Йосиф Аструков

ЕКРАН И СЦЕНА

НОВИТЕ МУЛТИМЕДИЙНИ ПРЕДСТАВЛЕНИЯ

Йосиф Аструков

**Екран и сцена.
Новите мултимедийни представления**

*С благодарност към всички колеги от
Институт за изследване на изкуствата.*

София, 2018

Съдържание

Въведение	5
Екран и сцена – ранни опити и анализи	7
Новите измерения – технологии и понятия	41
Digital performance/Cyberformance	41
Motion tracking/capture	49
Интерактивност	56
Виртуалност	69
Видове представления	75
Звукови представления	78
Визуални представления	88
<i>Интерактивна илюзия</i>	88
<i>Интерактивна реалност</i>	97
Аватарни представления	113
Виртуални представления	121
Теле-представления	130
Технологията като цел или средство	141

© Йосиф Аструков, *автор*
Емануела Янева, *редактор*

Корица:
© Йосиф Аструков; Балет „Арабеск“,
IX конкурс за съвременна хореография на името на
Маргарита Арnaudова, 2014

ISBN 978-619-188-165-9
ISBN 978-619-188-166-6

iosifastrukov.eu

2018



Въведение

Съвременното изкуство е изтъкано от различни пластове, технологии, експерименти. Образът му днес има много лица, най-често хибридни и еkleктични. Днес като че ли чистите форми са най-рядко срещани. Причините за това са няколко – от една страна е технологията, която позволява смесването на всички изкуства, от другата страна е желанието на творците да изпитват границите на възможното и да се впускат във все нови и нови експерименти. Интерактивността и виртуалността са големите изкушения на новия дигитален век – за разлика от предишните епохи, днес те са реално възможни състояния. Нещо повече – те са ежедневие, ние живеем в състояние на постоянно взаимодействие с Мрежата, в непрестанно търсене на комуникация и обратна социална връзка. Това естествено битие се пренася на сцената и екрана, като двете вече са дори трудно различими понякога, от гледна точка на класическата диференциация. Новите мултимедийни представления днес са колкото сценични, толкова и екранни. Последните години има сериозна тенденция за създаване на интерактивни дигитални представления, когато живото изпълнение и дигиталните образи са неразривно свързани, не могат един без друг, или дори зависят едно от друго. Към тези взаимодействия често пъти се добавят и зрителите, чиито реакции се отразяват пряко на представлението. Екипите, които работят върху тези изпълнения, са смесени - идват от различни изкуства, създавайки хибридни произведения. Те са едновременно и сценични, и екранни, дори често пъти и анимационни, или дори циркови. Към тях задължително се добавят звукови ефекти, музика, танц и физически тренинги. При експериментите от последно поколение мултимедийните проектори и устройства за следене на движението със специализиран софту-

ер играят централна роля на свързващо звено между всички тях.

В настоящата книга ще направя опит да систематизирам различните видове произведения и технологии, доколкото това е възможно в тази силно хибридна среда. Произведенията ще бъдат разглеждани както от своята технологична страна, така и в техния исторически и културен контекст. Много от експериментите днес са просто осъвременени версии на опити от близкото минало, разбира се, създадени по нов начин и със съвременна визия. Но дигиталните технологии и интернет дават възможност за създаване и на произведения, които са напълно нови за изкуството. Реално интерактивните, виртуалните, аватарните и теле-представленията, както аз ще ги нарека тук, създават предпоставка за развитието на нов комуникационен канал между изпълнители и публика. А понякога дори се сливат границите между тях. Това създава и напълно нова ситуация, в която тези произведения живеят и се развиват. Каква ще е посоката, в която ще тръгнат и до каква степен те ще бъдат устойчиви във времето, може да отговори единствено бъдещето. При смесването на технологии със социални процеси и изкуство, бъдещето винаги изглежда несигурно. Тенденциите, които ще проследя тук, могат да се окажат предвестник на нещо напълно ново, а могат и от погледа на следващите поколения да се окажат просто преходна мода, отшумяла за няколко години. И двете са напълно възможни и често повтарящи се в историята на изкуството процеси. И в двата случая обаче историята показва, че те запълват определени човешки потребности и служат за основа на следващото поколение изкуство.

Екран и сцена – ранни опити и анализи

Първите опити за смесване на екран и сцена датират още от ранните години на кинематографа. Самата поява на киното налага преосмисляне на театъра, сцената и изразните му средства.¹ За много от теоретичите и практиците на театъра в ранните години на века (1900) киното се явява като отдавна търсен инструмент, чиито изразни средства „далеч превъзхождат“ сцената, както тогава те са смятали. Те виждат в екрана безкрайни възможности за пресъздаване на неща, невъзможни или трудно осъществими на сцена. Развитието на екранния език допълнително затвърждава тези теории – близкия план, детайла, смесването на локации, хора и сцени, първите специални ефекти... Всички те са невъзможни без голяма доза условност в театъра. Трябва да минат години, докато се осъзнаят ограниченията и на екрана, както и да се преосмисли театърът.

Днес технологията все повече тласка двете към едно цяло, позволявайки не просто съществуването им в рамките на едно място, но и сливайки определени техни компоненти, които доскоро се смятаха за неразрушими. Фундаментална такава компонента е рамката на екрана. Така както някога модернизмът премахва класическите ограничения на театралната условност, като завеса, разделение между публика и актьори, четвъртата стена и др., така и днес наблюдаваме отпадането на екрана като физическо ограничение и „разливането“ на изображението в различни пространства и измерения. Модерните течения в театъра не премахнаха напълно класическите му измерения и

1 Разгледани подробно в Игнатовски, Владимир, [Картини от светлина. Теория на нямото кино \(1895-1930\)](#), София, Валентин Траянов, 2008

тези тенденции днес не изключват класическото кино, но се оказаха изключително подходящи за хибридните произведения екран-сцена. Друга такава компонента е „зафиксираното изображение“, което често пъти днес не остава завинаги непроменено, а е повлияно в реално време от изпълнителите, което е основа на интерактивността. Дори нещо повече – нерядко въобще няма заснето предварително екранно изображение, а се генерират по време на действието. Много опити има и за прехвърлянето от жив към екранен изпълнител и обратно, което е един от класическите опити и стремежи, датиращи още от ранното кино. Очевидно желанието на живия човек да се „слее“ или да премине границата на екранния образ е вътрешна човешка потребност, най-вероятно създадена от илюзията за реалност, което движещото се изображение създава в съзнанието ни. Именно върху тази основа се градят още първите опити за смесване на екран и сцена.

В началото на 20-ти век, с примери като „Cineorama“, представена на Световното изложение в Париж през 1900 година,² започват първите подобни експерименти. Тя е представлявала 360-градусова панорама, създадена чрез симултанната прожекция на десет 70-милиметрови филма. Дигиталната епоха днес отново изведе на преден план панорамните изображения, поради изключително лесното и качествено сливане, което компютърните технологии създават между различните снимки. Днес дори мобилните телефони създават панорамни изображения, а реклами, които „обличат“ сградите на големите градове, могат да се видят непрекъснато. Тази технология днес се нарича „3D mapping“. През 1911-13 година Валентайн де Сейнт Пойнт (Valentine de Saint-Point) и Лои Фулър (Loie Fuller) правят опити с филмови

2 Grau, Oliver, [Virtual Art: From Illusion to Immersion](#), The MIT Press, стр. 147

прожекции на сцената.³ Танцовите представления на Лои Фулър са включвали много нови за времето си светлинни ефекти, постигнати чрез тогавашните електрически технологии, чрез които е „оцветявала“ дрехите по време на танца. Прожектирала е и заснети откъси върху изпълнението си.



4

Тя експериментира и с филмовите технологии, оцветявайки кинолентата на свои изпълнения още през 1896 г.⁵ Вероятно по този начин се е опитала да наподобя сценичното представление – по оставеното описание двете съвпадат. Тези експерименти от зората на фотографията и киното са първите опити за смесване

3 Dixon, Steve, [Digital Performance](#), The MIT Press, 2007, стр. 73

4 Портрет на Лои Фулър (Loie Fuller), от Фредерик Гласиер (Frederick Glasier), 1902.

5 <https://www.youtube.com/watch?v=fIrnFrDXjlk>

на екран и сцена, но все още не създават (или симулират подобна) връзка между двете. „Динозавърчето Гerti“⁶ от 1914 година на Уинзър Маккей по всяка вероятност е първият подобен опит.



Уинзър Маккей има дори и по-ранен опит за показване на прожекция на сцена, когато в свое изпълнение прожектира първата си анимация - „Малкият Немо

6 Gertie the Dinosaur (1914), <https://www.youtube.com/watch?v=lmVra1mW7LU>

1910“⁷. Но илюзия за интерактивност и връзка между сценичното изпълнение и анимацията създава при „Динозавърчето Гerti“, 1914. Изпълнението по същество е представлявало демонстрация на това как Уинзър Маккей „дресира“ анимираното динозавърче. Това, което прави тогава той, е напълно идентично като принцип с това, което много от интерактивните прожекции-представления представляват и днес. Разбира се, създадено някога със старата аналогова черно-бяла технология и илюзия за интерактивност. Анимираният динозавър реално не се е „подчинявал“ на командите на автора, а обратното – авторът е синхронизирал своите действия спрямо прожектираните образи, смесвайки по този начин екран и сцена. Уинзър Маккей най-вероятно е и първият, който прави трика на „влизане“ в екрана, на финала на представлението. През 20-те години започват много експерименти в тази посока – фокусници жонглират с реални и заснети предмети (Horace Goldin), поставят танци смесени с кадри на забавен каданс (Robert Quinault), руските авангардисти (ФЭКС, Айзенщайн), които по това време са силно повлияни от процесите в Западна Европа също внасят на сцената филмови откъси, цирк и т.н.⁸ В Германия Фредерик Кислер (Frederick Kiesler) създава множество технологични постижения за постановката „R.U.R. (Rossum's Universal Robots)“ 1922. Проектира странично подвижни екрани, огромен отварящ и затварящ се ирис, който заслепява чрез прожектори публиката и много други. Самият той казва:

“from beginning to end, the entire play was in motion... It was a theatrical concept to create tension in space.”

7 Bendazzi, Giannalberto, **Cartoons. One Hundred Years of Cinema Animation**. London, John Libbey & Company Ltd., 1994

8 Подробно са разгледани авторите и произведенията в Dixon, Steve, **Digital Performance**, The MIT Press, 2007

„от началото до края, цялата пиеса бе в движение... Това бе театрална концепция за създаване на напрежение в пространството.“⁹

Докато работят по тази постановка, те откриват един от ефектите на наслагването – пускайки кадър с движение зад изпълнителите, в зрителите в салона се създава усещането, че и актьорите на сцената се движат. Тази постановка остава в историята и като първата, прожектирала филм върху течаща вода. Парадоксално е, че конструират водната стена и откриват този ефект поради опасност от пожар. Във Франция Поул Клодел (Paul Claudel) експериментира с екрана като „магично огледало“ в „Le Livre de Christophe Colomb“ 1927, което е трябвало да създаде атмосфера и да засили текста. Авторът коментира възможностите на прожекцията за пресъздаване на сънища, емоции, внушения. Немският актьор и режисьор Еруин Пискатор (Erwin Piscator)¹⁰ също привнеса филмови елементи (както и много други технологични за времето си ефекти - за първи път използва ултравиолетова светлина, която е осветявала бели контури-скелети върху костюмите на изпълнителите), като интересното е, че той използва документални кадри в търсене на определени въздействия. Смесва исторически кадри на политици, войни и т.н. от новинарските тогава прегледи, с живото действие на сцената, създавайки паралели. Постановката му „Hoplita Wir Leben!“ 1927 на Ернст Толер (Ernst Toller) е приета със смесени чувства, а две години по-късно, през 1929 г. самият драматург Ернст Толер определя обединяването на кино и театър като грешка от страна на режисьора, тъй като двете изкуства следват различни закони.¹¹ Подобно е мнението и

9 Dixon, Steve, **Digital Performance**, The MIT Press, 2007, стр. 75

10 <http://www.britannica.com/biography/Erwin-Piscator>

11 Dixon, Steve, **PERFORMANCE AND TECHNOLOGY**, Palgrave

на Фернан Леже по това време:

*„Киното е векът на машината.
Театърът – епохата на коня.
Те никога няма да се спогодят, нека впрочем
пожелаем това, защото от смесването им се
получава нещо плачевно.“¹²*

През същата година обаче се появява и материалът на Робърт Едмънд Джоунс (Robert Edmund Jones)¹³ в Енциклопедия Британика – „Theory of Modern Production“, където той казва:

“In the simultaneous use of the living actor and the talking picture... there lies a wholly new theatrical art, and art whose possibilities are as infinite as those of speech itself”

„В едновременното използване на жив актьор и говорещо изображение... лежи едно ново театрално изкуство, изкуство, чиито възможности са безгранични, както на самата реч“¹⁴

Очевидно още тогава са правени опити за анализ на хибридно произведение, което се получава при смесване на екран и сцена. От днешна гледна точка трябва да имаме предвид, че това е времето на авангарда в изкуството, както и появата на звука в киното.¹⁵ Тези процеси играят съществена роля и за

Macmillan, 2011, стр. 25

12 Леже, Фернан, **По повод на киното**, цитирано от Знеполски, Ивайло, **Из история на филмовата мисъл**, част 1, Наука и изкуство, София, 1986, стр. 183

13 <http://www.britannica.com/biography/Robert-Edmond-Jones>

14 Dixon, Steve, **PERFORMANCE AND TECHNOLOGY**, Palgrave Macmillan, 2011, стр. 25

15 Разгледани подробно в Игнатовски, Владимир, **Как попкорнът измести фъстъците**, София, Рива, 2011

двете изкуства. Колкото и да е с поглед в бъдещето цитатът на Робърт Едмънд Джоунс, струва ми се, че заключенията на Ернст Толер и Фернан Леже са били по-правилни за времето си – технологията, с която са разполагали, не е позволявала пълното смесване на екран и сцена. Най-малкото самият кинообраз е бил черно-бял, а живото изпълнение – съвсем естествено цветно. Нещо повече – зрителското възприятие, най-вече към киното като ново изкуство, още не е било завършено. Публиката не може все още да възприеме определени неща, а звукът точно прохожда. Именно авангардът ще донесе и нови изразни средства на киното. Днес, когато мултимедийните проектори са стандарт за всяка сцена, най-често двете се представят поотделно – в различни епизоди се редуват живото изпълнение и филмов откъс, с падащи или появяващи се екрани, или направо върху сценичната повърхност, но зрителската рецепция е много по-благоклонна. Публиката днес може да възприеме и интерпретира по съвсем различен начин това смесване. Сигурен съм, че за времето си тези ефекти са предизвиквали не по-малко удивление, отколкото са дигиталните днес.

Следващите десетилетия след авангарда, приблизително между 30-та и 50-та година, се приема, че няма данни в критическата литература за подобни търсения и сякаш тези експерименти замират.¹⁶ Попаднах единствено на експериментите на Буриан (Burian) през 30-те години в Чехословакия и неговия Theatergraph¹⁷. Според самия него Theatergraph е:

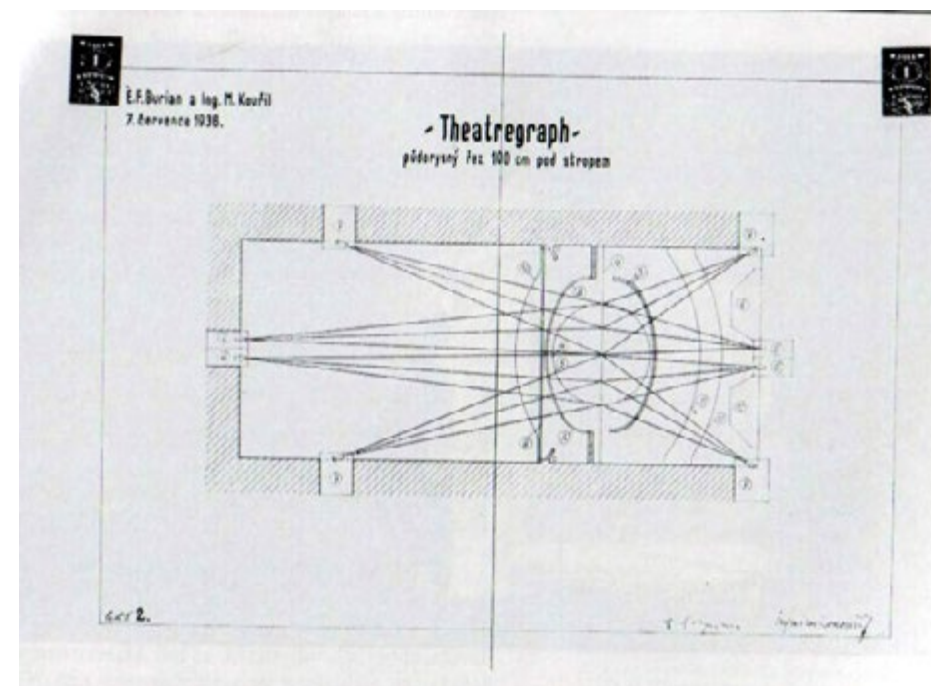
16 Стив Диксън (Steve Dixon) дава пример с изследователя Розли Голдберг (RoseLee Goldberg), който в своето изследване на историята на изпълнителските изкуства отделя над сто страници за периода 1909-1932 и по-малко от четири за периода 1933-1951, Dixon, Steve, [Digital Performance](#), The MIT Press, 2007, стр. 80

17 Salter, Chris, [Entangled: Technology and the Transformation of Performance](#), The MIT Press, 2010, стр. 149-150

"theater with static and film projections, coherently and dramatically integrated into the directorial-scenographic conception"

„театър със статична и филмова прожекция, кохерентно и драматично интегрирано в режисьоро-сценографската концепция“¹⁸

Той съчетава няколко предни и странични прожекции, катосеопитва да елиминира правоъгълните ограничения на екрана и въвежда полупрозрачния екран, чрез който се виждат едновременно прожекцията и изпълнителите отзад. Най-вероятно това са първите подобни опити.



Причините, които посочват изследователите за липса на други експерименти, са няколко – от една страна,

18 Пак там

приемат, че театърът се завръща към своите корени, а от друга - това е периодът на войната, следвоенното време на възстановяване, икономическата депресия в Щатите, промяна на климата в Русия и обръщането към социалистическия реализъм и т.н. Всички тези фактори са безспорни, разбира се, но аз лично съм склонен да приема, че има и още един – киното навлиза в своя по-зрял период, намира и обособява своята територия, и с трайното установяване на цвета в образа малко по-късно, завършва практически своето базово технологично развитие. Също така е отминало времето на „панаирджийското чудо“, публиката вече възприема по различен начин кинематографа, както и постепенно се сменят поколенията кинотворци. Склонен съм да приема също, че както днес мултимедията е стандарт и присъства масово във всеки театър, така и тогава присъствието на кинопрожекция в постановка вече не е било нещо ново и не е било отразявано. Гуендолин Уолц (Gwendolyn Waltz) в своята дисертация „Projection and Performance: Early Multi-media in the American Theatre“ описва множество представления с прожекции от началото на миналия век, както и издадени патенти за технологията на смесване.¹⁹ Същевременно Робърт Едмънд Джоунс продължава да развива своята теория за бъдещето на театъра и синтеза между екран и сцена именно през 40-те години, публикувайки книгата „The Dramatic Imagination“ 1941, което е още един довод, че подобни произведения трябва да са съществували. Неговата теория върви в интересна посока, той разглежда киното като възможност да разкрива вътрешния свят на актьора:

„On the stage: their outer life; on the screen: their inner life. The stage used objectively, the screen used subjectively, in a kind of dramatic counterpoint.

19

<https://itzizori.files.wordpress.com/2012/11/film-and-theatre.pdf>

Not motive as it is revealed in action, but action and motive simultaneously revealed to us. The simultaneous expression of the two sides of our nature is an exact parallel to our life process. We are living in two worlds at the same time – an outer world of actuality and an inner world of vision.”

„На сцената: техният външен живот; на екрана: техният вътрешен живот. Сцената, използвана обективно, екранът - субективно, в драматичен контрапункт. Не мотив, разкрит в действие, а действие и мотив, симултанно разкрити пред нас. Симултанната експресия на двете страни на нашата природа е точен паралел на нашия живот. Ние живеем в два свята едновременно – външния свят на действителност и вътрешния свят на визия.”²⁰

Така обобщено, тази теория за „синтез“ е по-скоро ясно разграничаване на ролите. От днешна гледна точка звучи малко парадоксално вътрешната експресия да бъде представяна на екран. Силата на киното, подобно на театъра, е по-скоро в действието, в изображението, а не толкова в абстракцията като литературата например. Не става ясно и как точно си е представял това на практика - Робърт Едмънд Джоунс не оставя практически модели или примери. Въпреки това той се приема за основополагащ в теорията за „мултимедийния“ театър, макар този термин тогава да не е съществувал. Стив Диксън (Steve Dixon) смята, че Джоунс е успял още тогава да анализира и осмисли много от съвременните принципи за отчуждаването на образа, за извеждане на „другото тяло“, което не е живото, сценичното, а прожектираното, взаимодействията между двете - посока, в която днес много се работи

20 Dixon, Steve, [Digital Performance](#), The MIT Press, 2007, стр. 81

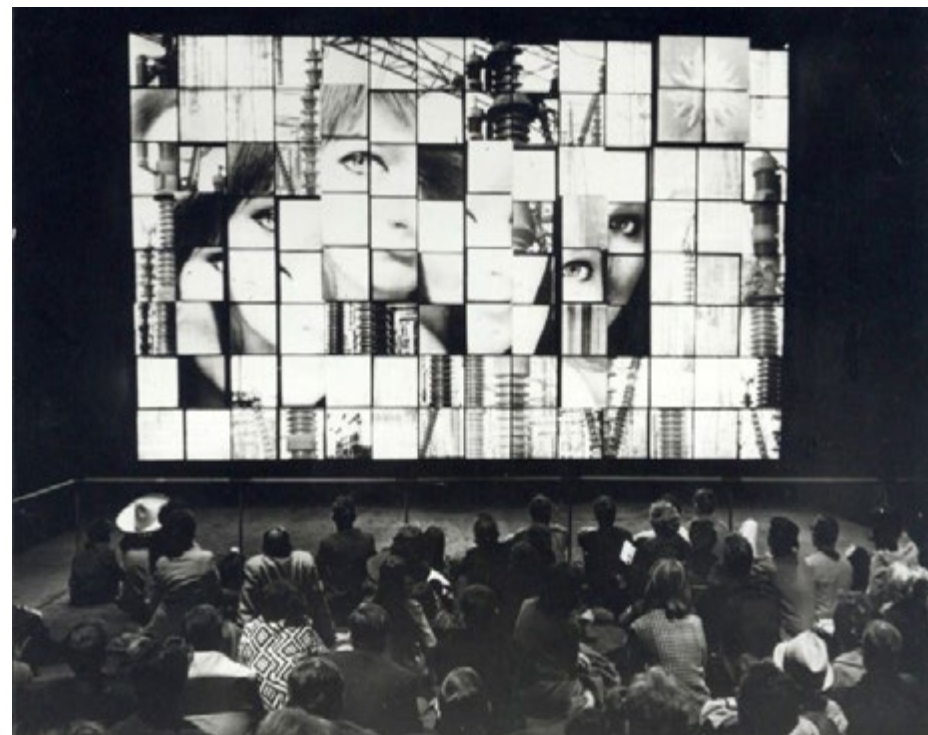
и анализира.²¹

В края на петдесетте години в Чехословакия, 1958 г., Йозеф Свобода (Joseph Svoboda) и Алфред Радок (Alfred Radok) създават „Laterna Magika“²². В своите постановки те използват „полиекрани“, фото и филмови изображения, както и много други технологии. В европейското си турне през 58-ма са носели над 7 тона оборудване. Подобно на Робърт Едмънд Джоунс, това, което са търсели, е синтез и баланс между сцена и екран:

"The play of the actors cannot exist without the film, and vice-versa – they become one thing. One is not the background of the other; instead you have simultaneity, a synthesis and fusion of actors and projections... The film has a dramatic function."

*„Актьорската игра не може да съществува без филма и обратно – те стават едно. Като едното не е фон на другото; вместо това има симултанност, синтез и сливане на изпълнители и прожекция... Филмът има драматична функция.“*²³

Първите им произведения и инсталации са представени на различни технологични изложения, където създават фурор.



По-късно властите в Чехословакия решават, че техните експерименти са важни за страната, давайки им свобода да експериментират в наистина големи мащаби. Следват обаче сложни взаимоотношения с тях, както във всички страни от социалистическия блок по това време²⁴ и някои от постановките им са спирани, възстановявани по-късно и т.н.²⁵ Компанията се смята за пионер в развитието на тези смесени

²⁴ Деян Статулов разглежда подробно явлението на цензурата в епохата на социализма в изследванията си **„ИДЕОЛОГИЧЕСКАТА ЦЕНЗУРА В БЪЛГАРСКОТО ИГРАЛНО КИНО. МЕХАНИЗМИ НА ФУНКЦИОНИРАНЕ (1948-1989)“**, дисертация, ИИИЗ – БАН, 2015

²⁵ Stehlíková, Eva, **The Laterna Magika of Josef Svoboda and Alfréd Radok**, Theatralia. 2011, vol. 14, iss. 1, pp. 173-191, https://digilib.phil.muni.cz/bitstream/handle/11222.digilib/115544/1/Theatralia_14-2011-1_11.pdf?sequence=1

²¹ Dixon, Steve, **Digital Performance**, The MIT Press, 2007, стр. 82

²² <http://www.narodni-divadlo.cz/en/laterna-magika?lang=cz>

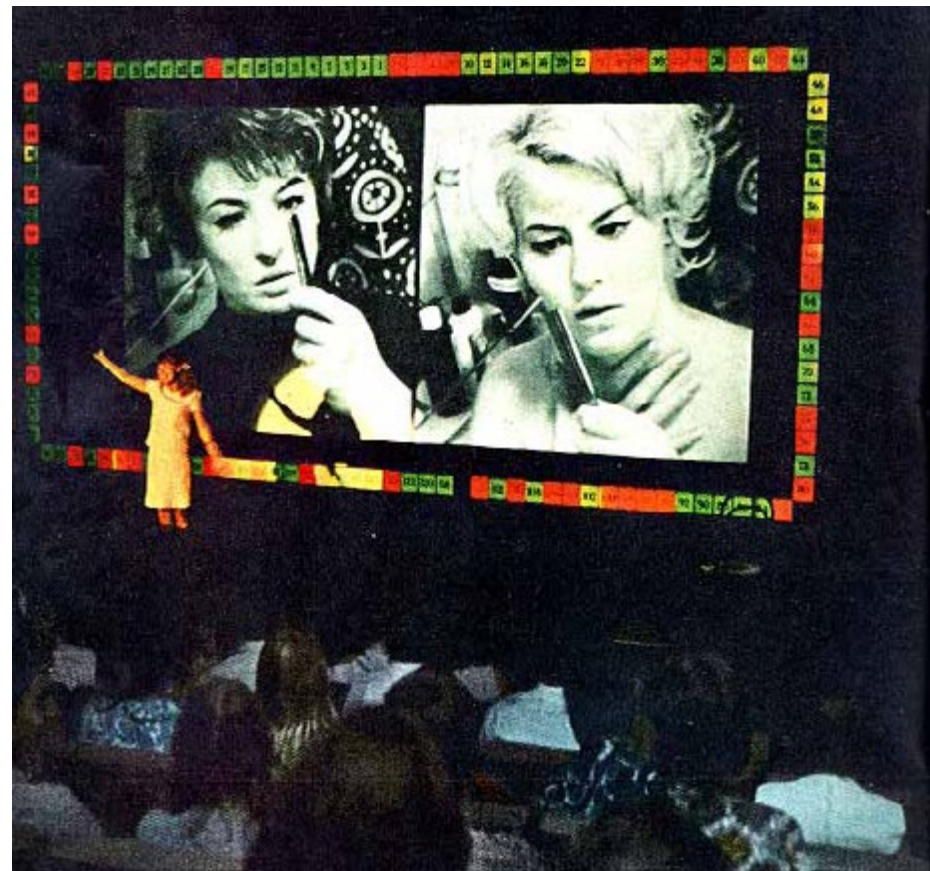
²³ Dixon, Steve, **Digital Performance**, The MIT Press, 2007, стр. 83

изразни средства и показването на „реалността от много ъгли и времеви нива, свързвайки картини, които не съществуват в реалния живот“.²⁶ Използват изключително много черно-бели и цветни диапозитиви и кино прожекции, система от много екрани, съчетавайки ги с актьорска игра на живо, балет, пантомима и т.н. На практика те са предшественици на съвременните дигитални мултимедийни представления, но създадени с аналоговите средства на времето си. Разликата е единствено в използваната технология и степента на постиганата илюзия и интерактивност.



²⁶ Dixon, Steve, [Digital Performance](#), The MIT Press, 2007, стр. 83

Създават и едни от първите²⁷ интерактивни сценично-филмови произведения "KINO-AUTOMAT" 1967²⁸, при които публиката може да избира посоката на сюжета чрез гласуване.



Разбира се интерактивността се е свеждала до определени предварително заснети линии. Самият Алфред Радок (Alfred Radok) обобщава техните експерименти така:

²⁷ Много произведения, споменати по-нататък, си оспорват първенството

²⁸ <https://www.youtube.com/watch?v=x1TLcz3UFg8>

"Movie will be always movie and stage remains always stage. [...] The most important thing is how to interconnect meaning of the stage actions those on the screen."

*„Филма винаги ще бъде филм и сцената ще остане винаги сцена. [...] Най-важното е как да се свърже смисълът на сценичните действия с тези на екрана.“*²⁹

Безспорно тази взаимовръзка се оказва основен въпрос при всички подобни хибридни произведения. Впечатляващо е, че компанията съществува и работи и до днес, преминавайки през различни трансформации и няколко поколения артисти³⁰, описани подробно от авторите Ева Стехликова (Eva Stehlíková)³¹ и Петър Христов (Petr Christov)³².



По същото време в Щатите също започват различни експерименти с филми и диапозитиви. През 1958 година "Space Theatre" заедно с "ONCE Group" създават нео-Баухаус пространства, в които въртящи се огледала и призми са отразявали изображения върху триъгълни екрани и тавани над зрителите. Прожекции се използват и в различни други събития ("18 Happenings in 6 Parts" 1959), а като първи опит за форма на интерактивно събитие се смята произведението "Broadcast" 1959 на Раусшенберг (Rauschenberg), в което той поставя картина и три радиоапарата в галерия, и зрителите са имали възможност да пренастроят радиостанциите. По това време започват и експериментите с телевизори, които влизат в различни инсталации – "De-coll/ages" 1958, Волф Востел (Wolf Vostell). Нам Джун Пайк (Nam June Paik) заявява:

"TV has attacked us all of our life... now we are

29 HEDBAVNY, Zdenek: Zprava o jednom osudu (Prague, 1994) - (Message about one Life Story), цитирано от Christov, Petr, **Laterna Magika: 60 Years Later (New Medias in Theatre Yesterday and Tomorrow)**, Art Readings 2017

30 <http://laterna-research.cz>

31 Stehlíková, Eva, **The Laterna Magika of Josef Svoboda and Alfréd Radok**, Theatralia. 2011, vol. 14, iss. 1, pp. 173-191, https://digilib.phil.muni.cz/bitstream/handle/11222.digilib/115544/1/Theatralia_14-2011-1_11.pdf?sequence=1

32 Christov, Petr, **Laterna Magika: 60 Years Later. A short story with a long history**, CROSSING BORDERS IN ARTS: MODERN & POSTMODERN, Institute for Art Studies, BAS, Sofia, 2018, p. 76-89, ISSN: 1313-2342, ISBN: 978-954-8594-71-4

hitting back!”

„Телевизорите са ни атакували през целия ни живот... сега си го връщаме!”³³

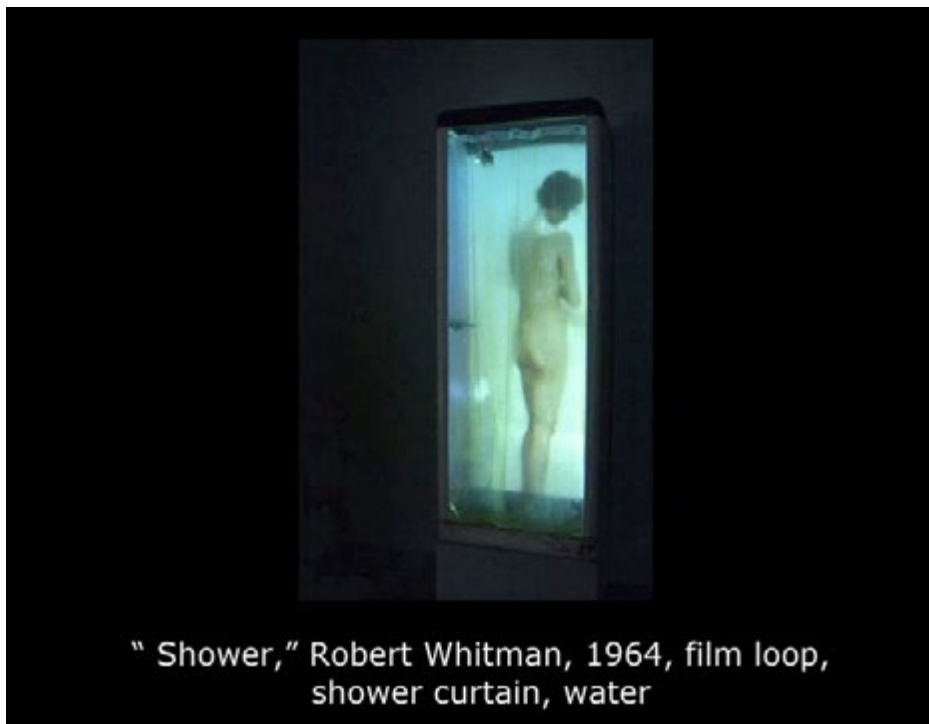
В края на 50-те години телевизията бележи своя бум, заедно с първите видеотехнологии, които дават началото на “Videoart” течението. През 60-те години сцената се разкрепостява, излиза извън рамките на театъра и започват различни експерименти в извън сценични пространства. В драматургично отношение започват абстрактни, ненаративни и несюжетни опити, инсталации. Танцът по това време също продължава да се модернизира в лицето на Мърс Кънингам (Murce Cunningham), Стив Пакстън (Steve Paxton), Триша Браун (Trisha Brown), Туайла Тарп (Twyla Tharp) и други. Те започват да играят на открито, в църкви, галерии³⁴. Екранните прожекции в сценичните постановки съответно следват тези промени, като се модернизират и с технологиите на времето и в някаква степен стават рутинно използвани. В киното това е времето на новата вълна, която тръгва от Франция и за която е характерна освободената камера. Подобен паралел може да се намери и в сценичните постановки от това време – в “The Ray Gun Spex” 1960 на Ал Хенсон (Al Hanson) изпълнителите се движат в пространството на Judson Church, държейки портативни филмови прожектори, чрез които изобразяват самолети и парашути по стените и таваните. В друго представление на Ал Хенсон – “Requiem for W.C. Fields Who Died of Acute Alcoholism” 1960 са прожектирали филмови откъси върху бялата му тениска. Робъртс Блосъм (Roberts Blossom) създава през 1961 година това, което той нарича “Filmstage” (в буквален превод „Филмова сцена”), комбинирайки заснети и на живо танцови откъси, понякога

³³ Dixon, Steve, **Digital Performance**, The MIT Press, 2007, стр. 85

³⁴ https://en.wikipedia.org/wiki/Judson_Dance_Theater

в контрапункт, или в перфектна синхронизация, с прожекции на близки планове и детайли на стъпала или части от тялото, синхронизирани с хореографията на живото изпълнение. Той експериментира и с ефекти като внезапно обръщане на изображението в негатив, или смяна от черно-бяло към цветно, в определени моменти от действието. По това време все още доминантно се използва кинолента, като в повечето случаи сами са създавали прожектираните откъси. В “You” 1964 Волф Востел използва за първи път готови видео откъси в инсталацията, която създава – три телевизора са поставени върху три болнични легла, покрай външен плувен басейн. Телевизорите показват различни баскетболни мачове, с развалена картина. За разлика от по-ранните филмови (лентови) опити, когато прожекциите са използвани в сценичните представления за определени естетични или драматургични цели, видеотехнологията през 60-те и 70-те се асоциира по-скоро с критичност към телевизията и нейната манипулативност. Цялостната естетика се променя драстично при навлизането на видеото. ONCE Group създават “Unmarked Interchange” 1965, при което в пространство навън симулират drive-in кино – върху огромен екран прожектират мюзикъла на Фред Астер (Fred Astaire) и Джинджър Роджърс (Ginger Rogers) “Top Hat” 1935. Самият екран е имал подвижни панели, на различни места и нива, които са се отваряли и са разкривали изпълнители, играещи различни откъси. Робърт Уитман (Robert Whitman)³⁵ създава “Shower” 1965 – инсталация, при която смесва заснет образ на къпеща се жена в цял ръст, прожектиран върху завеса и реално работещ душ:

³⁵ <https://www.youtube.com/watch?v=tToYzYooHDM>, <https://www.youtube.com/watch?v=6pFLHwhL3xQ>, https://www.youtube.com/watch?v=7-H036q_e4E



А в "Prune Flat" 1965 той създава двоен образ – прожектира в цял ръст заснет образ на жена върху самата нея на живо, облечена в бяла рокля. Синхронизирайки точно движенията си, заснетият образ започва да се съблича, докато накрая остава голият прожектиран образ върху дрехата на изпълнителката.



Този принцип на смесване на двете изпълнения е изключително разпространен и се наблюдава в много представления днес, поради лекотата, с която дигиталните технологии създават тази илюзия. Майкъл Криби (Michael Kriby) в "Room 706" 1966 повтаря три пъти една и съща дискусия, отначало като аудиозапис, после като филмов откъс и накрая на живо пред публиката. 60-те години са период и на крайни експерименти. Нам Джун Пайк създава "Zen for Film" 1964 - филм без картина и звук, подобно на аудио минималистичното произведение на Джон Кейдж (John Cage) от 1952 година, когато той оставя публиката в залата в пълна тишина в продължение на четири минути и половина, Пайк оставя зрителите на празния светъл екран с прах и драскотини. Впоследствие превръща филма в пърформанс, като застава с гръб към публиката в празната рамка. Малко по-късно Оуен Ленд (Owen Land) създава аналогичен празен филм – "Film in Which There Appear Sprocket-Holes, Edge Lettering, Dirt particles etc." 1965-66. Струва ми се, че най-новата история на изкуството познава десетки подобни „произведения“ във всички области. Сюзън Зонтаг (Susan Sontag) през 1966 година обобщава връзката екран-сцена така:

"The big question is whether there is an unbridgeable division, even opposition, between the two arts. Is there something genuinely 'theatrical', different in kind from what is genuinely 'cinematic'? Almost all opinion holds that there is. A commonplace of discussion has it that film and theatre are distinct and even antithetical arts, each giving rise to its own standards of judgement and canons of form."

*„Големият въпрос е дали има непреодолимо разделение, дори опозиция между двете изкуства. Има ли нещо автентично „театрално“, различно като вид от автентично „кинематографичното“? Почти всички мнения са, че има. Общоприетата дискусия показва, че киното и театъра са различни, дори противоположни изкуства, всяко от което изгражда собствени стандарти за оценка и формални канони.“*³⁶

Това, което ни изглежда днес като азбучна истина, явно е било обект на дебат дълги години. Технологичното развитие на екрана и сцената също имат значение. Въпросният „синтез“ между двете, за което още през 40-те години говори Робърт Едмънд Джоунс, струва ми се, че се случва едва днес, когато дигиталната революция окончателно премахна границите на екрана, създаде условия за много високо ниво на визуална илюзия и интерактивност.

Края на 60-те и началото на 70-те са характерни с все повече навлизане на видео и телевизионни технологии, които стават все по-масови и достъпни. Това е и времето, известно с мотото „секс, наркотици и рокендрол“. Задръжките отпадат все повече, започват още по-смелите и провокативни пърформанси и

³⁶ Dixon, Steve, **PERFORMANCE AND TECHNOLOGY**, Palgrave Macmillan, 2011, стр. 24

инсталации. Нам Джун Пайк заедно с изпълнителката Шарлот Мурман (Charlotte Moorman) са арестувани на премиерата на "Opera Sextronique" 1967 - полицията спира изпълнението, когато тя прави стриптийз, свирейки на виолончело. По-късно двамата създават "TV Bra for Living Sculpture" 1969, където два миниатюрни телевизора са поставени в плексигласови кутии и залепени за гърдите ѝ, докато тя отново свири. По това време започват и първите експерименти, включващи големи екипи от хора, идващи от различни среди – артистични и технологични. Били Клювер (Billy Klüver)³⁷ във "Variations V" 1966, в което взимат участие Мърс Кънингам (Merce Cunningham), Джон Кейдж (John Cage), филм на Стан Вандербийк (Stan Vanderbeek), видео на Нам Джун Пайк, създава първите устройства за регистриране на движение и звук, за генериране на звукова среда. Това е предвестник на днешните компютърно контролирани интерактивни представления.

37

<http://www.fondation-langlois.org/html/e/page.php?NumPage=1858>



В следващите произведения ("Variations VII", "Open Score (Bong)") те продължават експериментите в тази посока, привличайки още инженери от компанията Bell Laboratories, в която работи и Били Клювер (Billy Klüver). В програмата на "Nine Evenings: Theatre and Engineering" 1966 пише:

"Event continuity to be controlled by TEEM (theatre electronic environment modular system) in its memory capacity. This part will consist of sequential events that will include movie fragment, slide projections, light changes. TV-monitored close-ups of details of dance-proper, tape recorded monologues and dialogues, and various photo-chemical phenomena including ultra-violet light."

„Продължителността на събитието ще бъде контролирано от ТЕЕМ (театрално електронна модулна система) в памет капацитета ѝ. Тази част ще се състои от последователни събития, включващи филмови откъси, диапозитивни прожекции, светлинни промени, телевизионно следене на близки детайли от танца, записани монолози и диалози, различни фотохимични феномени, включващи ултравиолетова светлина."

38

Работата им в тази посока води до създаването на организацията "Experiments in Art and Technology" (E.A.T.) през 1967 година. През следващите години създават мрежа от няколко хиляди инженери, които подпомагат и координират събирането на екипи с хора на изкуството, публикуват научни статии и създават награда за най-добро произведение. Европа по това време изостава значително по мащаби, единствената компания, която споменават, е английската "Movie Being", работещи в посока на мултимедиен театър през средата на 70-те години.³⁹ По това време се появяват и първите публикации, които коментират връзката между органични и неорганични системи, симбиозата човек и машина, на Джек Бърнхам (Jack Burnham) – "Systems Estetics" 1968 и "Real Time Systems" 1969. Той разглежда кибернетичния организъм като произведение на изкуството, предполагайки, че именно изкуството може да бъде системата, която да възприеме обработката на информация в реално време. Същата година се появява и произведението, което се приема за първото, съчетаващо живо изпълнение и дигитален компютър – "Typo Drama" 1969 на Малкъм

38 Dixon, Steve, [Digital Performance](#), The MIT Press, 2007, стр. 97

39 Пак там

Легрис (Malcom Le Grice)⁴⁰, представено на Event One Computer Art Exhibition в London's Royal College of Art. В него примитивният тогава компютър генерира текст и инструкции, които актьорите да рецитират и изпълняват. Година по-късно, Малкъм Легрис получава достъп до най-големия компютър във Великобритания и единствения, който има възможност за визуализация, изучава сам езика Фортран 4 и за девет месеца създава по всяка вероятност първия компютърно генериран абстрактен филм – "Your Lips" 1970.

70-те години и следващият период от приблизително трийсетина години са период на бурно развитие на мултимедийните произведения. Технологиата става все по-достъпна, което дава възможност на много автори и екипи да се развиват в тази посока. За този период се приема, че „визуалното надделява над вербалното“⁴¹ – нещо, което смятам, че тогава е започнало, но се наблюдава като неоспорима реалност едва днес, след приблизително 2000-ната година, когато дигитализацията се наложи окончателно във всички сфери на живота ни. Технологиите тогава стават символ на експеримента (впрочем валидно и днес), Брус Кинг (Bruce King) обобщава:

"the use of media technology (film, video, sophisticated sound equipment) has become a hallmark of experimental theatre"

„използването на медийна технология (филм, видео, сложни звукови системи) се превърна в отличителен белег на експерименталния театър“

⁴²

40 <http://www.malcolmlegrice.com>, <http://lux.org.uk/collection/artists/malcolm-le-grice>

41 Dixon, Steve, **Digital Performance**, The MIT Press, 2007, стр. 104

42 Пак там

През този период всички големи имена и постановки използват някакви мултимедийни форми. Стив Диксън изброява като по-важни следните автори и компании:

Richard Foreman	Squat Theatre
Robert Wilson	Lee Breuer
Peter Brook	John Jesurun
The Wooster Group	George Coates
Jan Fabre	Blast Theory
IOU	Joan Jonas
Robert Lepage	Moving Being
Forced Entertainment	Gob Squad
Tim Miller	Forkbeard Fantasy
Mabou Mines	Desperate Optimists
Station House Opera	Yvonne Rainer
Laurie Anderson	Trisha Brown
Meredith Monk	Lucinda Childs
Ping Chong	La Fura Dels Baus
Peter Sellars	Guillermo Gómez-Peña
Linda Montano	Rachel Rosenthal ⁴³

Фаедре Бел (Phaedre Bell) изказва идеята вече за "inter-media exchange" (интермедийно взаимодействие), както и коментира баланса в различните произведения – филмова прожекция с живо изпълнение или театрално представление с филмова прожекция. Дефинира и трета категория, при която балансът е по равно – "dialogic media productions" (диалогични медийни продукции)⁴⁴, в които двете имат еднаква тежест и си взаимодействат. Тези обобщения тя прави на основата на представлението "Bodily Consessions" 1987 на Лаура Фарабоух (Laura Farabough) – соло изпълнение, в което играе на живо себе си ходеща насън, а на монитора

⁴³ Dixon, Steve, **Digital Performance**, The MIT Press, 2007, стр. 104

⁴⁴ Пак там

има видео с нея в будно състояние и екран, който прожектира сънищата ѝ. В "Deep Sleep" 1985 на Джон Йесурун (John Jesurun)⁴⁵ образите на живо спорят с тези на екрана кой е по-реален.

Лаури Андерсън (Laurie Anderson)⁴⁶ се смята за една от доайените на дигиталните събития, електронна музика и перформанси, работи приблизително от 70-те години до днес. Тя създава различни устройства като например "Tape-bow violin"⁴⁷ – инструментът използва записана магнитна лента на мястото на конските косми при традиционния лък, и магнитна глава в предната част. Създава го през 1977-ма, като с годините го усъвършенства. Има и други изобретения, работи в много посоки, най-вече в музикалната сфера, името ѝ набухва след като песента ѝ "O Superman"⁴⁸ достига №2 в класацията на UK Singles Charts през 1981 г. В статия от 2013 година, английското издание The Times я наричат "queen of avant-garde".⁴⁹



Кит Галолей (Kit Galloway) и Шери Рабиновиц (Sherrie Rabinowitz) през 1975-77 започват серия проекти под надслов "Aesthetic Research in Telecommunications"⁵⁰. Един от тях е SATELLITE ARTS PROJECT ,77, "A Space With No Geographical Boundaries". Целта им е била да демонстрират за първи път възможността различни артисти, разделени от океани разстояние, да се появяват и изпълняват заедно на живо, в рамките на един образ (видео). По това време единствената налична възможност е сателитно телевизионно излъчване, чрез което те правят тези експерименти. Изпълнителите можели да се виждат, чуват и съответно да изпълняват заедно, отчитайки закъснението на презокеанските сателитни връзки. Този проект е предвестник на днешните „теле-представления“⁵¹, както ще ги

45 <https://vimeo.com/johnjesurun>

46 <http://www.laurieanderson.com>

47 https://en.wikipedia.org/wiki/Laurie_Anderson#Inventions

48 <https://www.youtube.com/watch?v=-VIqA3i2zQw>

49 <http://www.thetimes.co.uk/tto/arts/music/article3778630.ece>

50 <http://www.ecafe.com/getty/SA/index.html>

51 Стив Диксън (Steve Dixon) и Мария Хаджихристову (Maria

категоризирам тук, но предхождащи ги с десетилетия. По това време сателитните и телевизионни технологии са изключително скъпи и труднодостъпни, а проектите са осъществени с помощта на много спонсори и подкрепящи компании, една от които е NASA. През 1980-та те създават своеобразната улична инсталация "Hole-In-Space". Отново чрез сателитна връзка те създават на две отдалечени места в Щатите, „видеосреща“ на минувачите по улици в Ню Йорк и Лос Анджелис (Lincoln Center for the Performing Arts in New York City, and "The Broadway" department store located in the open air Shopping Center in Century City (LA)). Случайните минувачи изведнъж са се „срещали“ с минувачите от другата страна на континента. Хората са могли да се виждат, чуват и да комуникират в реално време. Събитието се провежда в няколко поредни вечери, без наличието на каквито и да е знаци, рекламни лога или обяснения. След първата вечер на откритието хората бързо започват да си уговарят срещи и виждат свои близки, които не са виждали от години.



Chatzichristodoulou) използват "telematic performance", http://www.linkartcenter.eu/public/editions/Abrahams_Jamieson_Cyposium_the_book_Link_Editions_2014.pdf, стр. 26



През 90-те години, особено към края, благодарение на развитието на интернет се наблюдава бум на представления, които експлоатират именно тази идея за събиране на отдалечени изпълнители в едно, виртуално място. Често пъти те са смесени – изпълнени-

ята са едновременно и на живо, и виртуално. В периода 1999-2000 година, проектът "Digital Performance Archive" на Диксън (Dixon) и Смит (Smith) отчита повече подобни представления от каквито и да е други дигитални, мултимедийни събития. Тази тенденция продължава и до днес с непрестанно усъвършенстващите се дигитални технологии за визуализация, виртуализация и интерактивност. В началото на 90-те сценографът Марк Риней (Mark Reaney) използва софтуер за симулация на театралните си проекти, преди да започне действителният им строеж. През 1993-та решава да прожектира симулациите на сцена, за да види реално как ще изглеждат. Виждайки резултата, решава да не използва повече стандартна сценография, разчитайки почти изцяло на подобни виртуализации. Заедно с колегите си от Institute for the Exploration of Virtual Realities (ieVR) към университета в Канзас стават пионерите на този тип сценография. Първото театрално представление, изградено изцяло върху тази технология, е "The Adding Machine" 1995. Актьорите играят пред екран, върху който странично се прожектира чрез програмата Virtus WalkThrough Pro стерео-оптично поляризирано изображение, а публиката гледа съответно чрез 3D очила. Върху два допълнителни екрана, разположени под 45 градуса от страни на основния екран, са прожектирани статични изображения, които подсилват общия ефект. Дейвид-Майкъл Ален (David-Michael Allen) отбелязва, че този тип технология като въздействие и разкриване на психологията на персонажа превъзхожда многократно стандартната театрална практика.⁵² Причината, която изтъква и примерът, който дава, всъщност представляват предимството на киното и големия екран при визуализацията на лице в близък план или детайл. В даден момент от представлението актьорът

52 Dixon, Steve, [Digital Performance](#), The MIT Press, 2007, стр. 385

на сцената разговаря със заснет на зелен екран образ. Образът в реално време е изолиран и поставен на фона на офис, като същевременно крупността става все по-голяма, лицето се „приближава“ в близък план, което създава изключително голям драматизъм на сцената. Актьорът изглежда „смазан“ под въздействието на огромния образ. Макар и не нещо драстично ново, този похват действително е въздействащ, съчетавайки едни от силните страни на двете изкуства. Днес това би се сметнало по-скоро като онлайн комуникация. Това е подходящ пример за изследване как се променят рецепциите при различните технологии. Решаващо значение в случая има и общата среда, в която сега сме потопени.

Поглеждайки назад, можем да видим как авторите през всички времеви периоди, са използвали наличните за момента технологии, смесвали са ги със своите авторски търсения в опитите си да прескочат границите и да постигнат нещо ново, непознато, което да въздейства по нов начин върху публиката. Фундаментален остава въпросът дали технологиите са решаващи за ефекта от произведението, или заложените идеи. Този въпрос е още по-актуален днес, когато технологията достигна определено ниво на насищане, дори пренасищане, и много от хората на изкуството започнаха един процес на връщане назад към простите техники и живото изкуство. Доколко това ще остане просто една мода, както авангардните технологии винаги са целели да отговорят на определени социални, често пъти скандални обществени нагласи, получавайки така своите минути слава, или действително завръщането към корените на изкуството ще възроди класическите им форми, бъдещето ще покаже. Историята недвусмислено показва, че експериментът е успешен, когато заложените идеи са в хармония с осъществяването му. Или казано по-просто – вярвам, че

всяка идея носи в себе си и своята най-удачна форма, независимо дали е високотехнологична, или използва просто класическите форми на изкуството.

Новите измерения – технологии и понятия

Съвременните мултимедийни представления са дигитално зависими – в центъра на всичко е вездесъщият днес компютър, който управлява цялата мултимедия – създава визуални екранизации, звукова среда, виртуализации, интеракции и т.н. В следващите глави ще се опитам да представя най-важните технологии и понятия, върху които се изграждат представленията.

Digital performance/Cyberformance

"Digital performance" (Дигитално представление) е термин, въведен за първи път от Бари Смит (Barry Smith) и Стив Диксън (Steve Dixon) през 2001 година, когато стартират Digital Performance Archive.⁵³ Те го дефинират така:

"performance activity with new digital technologies – from live theatre and dance productions that incorporate digital projections, to performances that take place on the computer-screen via webcasts and interactive virtual environments"

*„изпълнение с нови дигитални технологии – от театър на живо и танцови продукции, които съдържат дигитални прожекции, до изпълнения, които се случват на компютър-екран чрез уеб връзка и интерактивни виртуални среди"*⁵⁴

⁵³ Chatzichristodoulou, Maria, [CyPosium – the book](#), Link Editions, Brescia, 2014, стр. 21

⁵⁴ Dixon, Steve, [Digital Performance](#), The MIT Press, 2007, стр. 3

“Cyberformance” е въведен година по-рано, когато през 2000-ната Хелен Върли Джеймисън (Helen Varley Jamieson) дава подобна дефиниция:

“live performance with remote performers coming together in real time via internet chat applications”

„представление на живо на изпълнители, които са на различни места, събрани заедно в реално време от интернет чат програми”⁵⁵

И двете понятия описват съвременни (мултимедийни) представления, като “Digital performance” е по-общо, докато “Cyberformance” се отнася повече за това, което други изследователи наричат виртуални, както и “telematic performance” (Steve Dixon). Аз ще ги разгледам съответно във „Виртуални представления” и „Теле-представления”, като ще разгранича две категории – едната са реално случващи се представления, пресечени телекомуникационно и събрани в едно изпълнение от различни точки на планетата чрез мрежата. Другите са изпълнения, които се случват единствено и само виртуално, чрез онлайн платформи и аватари и които аз категорично не бих определил като представления в истинския смисъл на думата. Но някои критици ги причисляват към театъра въобще, отричайки вече фундамента на живото изпълнение и дори наличието на публика. Разбира се, в този дебат има различни мнения.⁵⁶ Паралели на тези понятия могат да се открият назад във времето – терминът

55 Helen V. Jamieson, “Cyberformance,” www.cyberformance.org, цитирано от Chatzichristodoulou, Maria, [CyPosium – the book](#), Link Editions, Brescia, 2014, стр. 21

56 Разгледан накратко в материала на Chatzichristodoulou, Maria, **Cyberformance? Digital or Networked Performance? Cybertheaters? Virtual Theatres?... Or All of the Above?**, публикуван в [CyPosium – the book](#), Link Editions, Brescia, 2014, стр. 23

“cybertheatre” е бил използван от руската арт група „Движение” и основателят ѝ Лев Вальдемарович Нусберг (Lev Valdemarovich Nussberg).⁵⁷ Произведението им “Cybertheatre” 1967 е трябвало

“to involve the spectator both actively and totally in the event”

„да въвлече зрителя активно и тотално в събитието”⁵⁸,

каквото и да е означавало всъщност това. Самото произведение описват с „машинна среда”, потапяйки зрителя едновременно във виртуална и физична среда, като явно под „виртуална” имат нещо друго предвид. Лев Нусберг описва “cybertheatre” като:

“model of [...] the relationship between Machine and Man”

„модел на [...] връзката между Машината и Човека”.⁵⁹

Заглавието и понятието явно е заимствано от Норберт Винер (Norbert Wiener), който дефинира термина “cybernetics” през 1948 година като наука за

“control and communication in the animal and the machine”

„контрол и комуникация в животното и машината”⁶⁰

57 http://monoskop.org/Lev_Nussberg

58 Chatzichristodoulou, Maria, [CyPosium – the book](#), Link Editions, Brescia, 2014, стр. 20

59 Пак там

60 Пак там

А самата идея зад понятието "cybernetics" е, че контролът и комуникацията на всяка една система

"be they animal or machine, biological or technological, can be described and understood using the same language and concepts"

„била тя животинска или машинна, биологична или технологична, може да бъде описана и разбрана, използвайки същия език и концепция"

61

Етимологията на думата "cybernetics" идва от гръцкото κυβερνήτικη (kybernetike), което означава „управлявам“. Идеите за обединяване на човека и машината, и технологичния идеал въобще, идват още от авангардистите през 20-30 г., и техните манифести. "Cyber"⁶² днес се използва като представка за обозначаване на „дигиталното“, „виртуалното“, които по същество са от ново „машинни“ – „компютърни“. Други съществуващи понятия са "Digital practices" (Дигитални практики) на Сюзан Броудхърст (Susan Broadhurst), която озаглавява така своята книга – ["Digital Practices - Aesthetic and Neuroesthetic Approaches to Performance and Technology"](#), обобщавайки:

"prioritize such technologies as motion tracking, artificial intelligence, 3D modelling and animation, digital paint and sound, robotics, interactive design and biotechnology."

„приоритет са технологии като проследяване на движението, изкуствен интелект, 3D моделира-

61 Chatzichristodoulou, Maria, [CyPosium – the book](#), Link Editions, Brescia, 2014, стр. 20

62 https://en.wikipedia.org/wiki/Internet-related_prefixes

не и анимация, дигитално оцветяване и звук, роботика, интерактивен дизайн и биотехнологии."

63

Матю Коузи (Matthew Causey) ползва термина "Cyber-theater" в Oxford Encyclopaedia of Theatre and Performance (2003), дефинирайки го така:

"cyber-theatre, not unlike film and television, does not rely on the presence of a live actor or audience."

*„cyber-theatre, подобно на филма и телевизията, не разчита на присъствието на жив актьор или публика."*⁶⁴

Той задава и въпроса:

"is it necessary that some live element be present in the performance of cyber-theatre to make the genre distinction of theatre a useful model?"

„необходимо ли е присъствието на жив елемент в изпълнението на "cyber-theatre", за да бъде жанрът успешен модел, отличаващ се от театъра?"

65

В по-късните си разработки, той отбелязва, че

63 Broadhurst, Susan, [Digital Practices](#), Palgrave Macmillan, 2007, цитирано от Chatzichristodoulou, Maria, [CyPosium – the book](#), Link Editions, Brescia, 2014, стр. 21

64 Causey, Matthew, "Cyber-theatre," in Oxford Encyclopaedia of Theatre and Performance. Vol. 1, ed. Dennis Kennedy, (Oxford, Oxford University Press: 2003), 341, цитирано от Chatzichristodoulou, Maria, [CyPosium – the book](#), Link Editions, Brescia, 2014, стр. 21

65 Causey, Matthew, "Cyber-theatre," in Oxford Encyclopaedia of Theatre and Performance. Vol. 1, ed. Dennis Kennedy, (Oxford, Oxford University Press: 2003), 341, цитирано от Chatzichristodoulou, Maria, [CyPosium – the book](#), Link Editions, Brescia, 2014, стр. 21

основната възможност на компютърно подпомаганите представления е

"to allow audiences interactive access to the performance."

*„да позволи на публиката интерактивен достъп до представлението.“*⁶⁶

Габриела Гианачи (Gabriella Giannachi) въвежда с книгата си термина "Virtual Theatres" (Виртуален театър)⁶⁷, и изказва твърдението:

"the theatre of the twenty-first century in which everything – even the viewer – can be simulated."

*„театърът на двайсет и първи век, в който всичко – дори зрителят – може да бъде симулиран.“*⁶⁸

Тя се позовава и на Пиер Леви (Pierre Lévy), който дискутира понятието "cyberart", разграничавайки два вида виртуални светове:

"those that are limited and editorialized, such as [...] 'closed' (off-line) installations, [and] those that are accessible over a network and infinitely open to interaction, transformation, and connection with other virtual worlds (on-line)."

66 Causey, Matthew, Theatre and Performance in Digital Culture: from Simulation to Embeddedness (London, Routledge: 2009), 48, цитирано от Chatzichristodoulou, Maria, [CyPosium – the book](#), Link Editions, Brescia, 2014, стр. 21

67 Giannachi, Gabriella, [Virtual Theatres: An Introduction](#), Routledge; New Ed edition, 2004

68 Gabriella Giannachi, Virtual Theatres: an Introduction (London and New York, Routledge: 2004), цитирано от Chatzichristodoulou, Maria, [CyPosium – the book](#), Link Editions, Brescia, 2014, стр. 22

*„тези, които са ограничени и насочени, като [...] „затворени“ (офлайн) инсталации, и тези, които са достъпни през мрежата и безкрайно отворени към интеракции, трансформации и връзки с други виртуални светове (онлайн).“*⁶⁹

Габриела Гианачи смята, че всички виртуални изпълнения са отворени за взаимодействие с публиката. Съществува и терминът "Networked performance" (Мрежово представление), използван от Мишел Риел (Michelle Riel) и Turbulence.org, в блога Networked Performance Blog. Те го дефинират като:

"Networked performance is real-time, embodied practice within digital environments and networks; it is, embodied transmission."

*„Мрежовото представление е практика в реално време, въплътена в рамките на дигитални среди и мрежи; това е въплътено предаване.“*⁷⁰

Всички тези понятия целят едно – да опишат случващото се на сцената (и извън нея) през последните години. Фактът, че има толкова много термини, е показателен, че все още има едно търсене на най-удачните понятия и категории, както и че самите автори търсят и експериментират с формите и технологиите и все още няма създадени устойчиви жанрове и ясни граници. Макар и всички тези понятия да се припокриват донякъде, се открояват и няколко характерни нюанса

69 Pierre Lévy, Cyberculture, trans. R. Bononno, (Minneapolis and London, University of Minnesota Press: 2001), 125-6. See also: Gabriella Giannachi, Virtual Theatres, 4, цитирано от Chatzichristodoulou, Maria, [CyPosium – the book](#), Link Editions, Brescia, 2014, стр. 22

70 Chatzichristodoulou, Maria, [CyPosium – the book](#), Link Editions, Brescia, 2014, стр. 22

– докато едни се опитват да обобщят цялата дигитална тенденция, други се концентрират главно върху едно характерно качество или използвана технология. Лично аз смятам, че понятието “Digital performance” (Дигитално представление) е най-удачно като обща категория, в която влизат всички тези мултимедийни представления днес. Вътре в това понятие могат да се отличат различни подкатегории, в зависимост от характерните за конкретното произведение черти, като не трябва да се забравя и че повечето са изключително смесени и хибридни. Подобна категоризация ще се опитам и аз да направя в следващите глави, разделяйки произведенията в следните категории:

- Звукови представления
- Визуални представления
 - Интерактивна илюзия*
 - Интерактивна реалност*
- Аватарни представления
- Виртуални представления
- Теле-представления

Подробно ще ги дефинирам в глава „Видове представления“, като отново подчертавам, че повечето от произведенията днес биха се определили с повече от една категория.

Motion tracking/capture

Motion tracking, motion capture и motion sensing се използват в практиката и литературата практически синонимно.⁷¹ Както подсказва и самото значение на думите, това са технологии за улавяне на движението, което впоследствие да се пренася, манипулира и въобще използва с определена цел. Изначално тръгват от военни и научноизследователски технологии, които впоследствие се интегрират в изкуството. В киното се превърна в стандартна практика последните години и присъства днес във всяка голяма продукция със специални компютърни ефекти. По-далечни аналогии могат да се направят с някои от първите анимационни техники (ротоскоп), когато са заснемали хора за да бъдат анализирани движенията и прерисувани кадър по кадър.⁷² В театралната практика Роберт Вехслер (Robert Wechsler) прави аналогия с технологиите на древна Гърция и средновековните практики на Луи XIV, когато различни техники са били използвани за увеличаване на жестовете на изпълнителите – когато кралят вдигал ръце, скрити линии са карали слънцето да изгрява.⁷³ Причината да прави аналогия с тези примери е заради начина, по който днес се използват motion tracking технологиите на сцената – най-често се гонят интерактивни ефекти или взаимодействия

71 Wechsler, Robert, [Artistic Considerations in the Use of Motion Tracking with Live Performers: a Practical Guide](#), excerpt from: „Performance and Technology: Practices of Virtual Embodiment and Interactivity“, Palgrave Macmillan, 2006, стр. 3

72 Надежда Маринчевска описва подробно тези опити в зората на българската анимация в [Българско анимационно кино 1915-1995](#), Колибри 2001, като в световната практика и опитите на Дисни са подобни

73 Wechsler, Robert, [Artistic Considerations in the Use of Motion Tracking with Live Performers: a Practical Guide](#), excerpt from: „Performance and Technology: Practices of Virtual Embodiment and Interactivity“, Palgrave Macmillan, 2006, стр. 1

на движенията на изпълнителите. В по ново време първите експерименти започват 60-те и 70-те години с наличните за времето датчици за светлина и звук. През 1969-та година хореографът Бил Еванс (Bill Evans) поставя портативни звукови кутии с датчици за светлина върху танцьорите, създавайки по този начин различни звукови ефекти при промяна на позициите им и сценичното осветление.⁷⁴ През 90-те години с навлизането на дигиталните технологии камерите и компютрите стават все по-достъпни, позволявайки на изпълнителите да започнат да експериментират. Хореографът Мърс Кънингам популяризира за първи път технологията motion capture, когато заедно с Пол Кайзер (Paul Kaiser) и Шели Ешкар (Shelley Eshkar) създават произведението "Biped" 1999. Там те правят анимирана прожекция синхронно с изпълнението, която обаче не се случва в реално време и съответно няма реално взаимодействие между образа и изпълнителя. Вероятно поради значително по-слабите процесори тогава, се е наложило всичко да бъде предварително пресметнато. Днес технологията позволява значително по-сложни процеси в реално време, както и комбинирането на мултимедийни проектори и т.н. Това обаче невинаги е гарант за добра визуализация, както показва примерът от последното представление на Явор Гърдев – „Квартет“ 2015. Рекламиран като „спектакъл-филм“, постановката използва система за motion capture, както и две камери, които в реално време прехвърлят образ към екран.

⁷⁴ Wechsler, Robert, [Artistic Considerations in the Use of Motion Tracking with Live Performers: a Practical Guide](#), excerpt from: „Performance and Technology: Practices of Virtual Embodiment and Interactivity“, Palgrave Macmillan, 2006, стр. 1





За съжаление обаче образите и движенията са изключително схематични, а театралната илюзия се разваля от датчиците, костюмите и движенията на крановете с камери. Не на последно място и от непрекъснатата смяна на кадрите на живо с анимираните симулации. До каква степен това е дефект, или преследван ефект, могат да кажат единствено авторите. Йоана Спасова-Дикова пише:

„Отзивите за спектакъла, който буквално е опит за хибридизация на живата актьорска игра с виртуалното ѝ репродуциране, са противоречиви. Сблъсъкът и дифузията в квартета от двойката актьори и техните аватари се осъществяват по оста реално/виртуално, живо/неживо.

В основата на дебата между театралите е проблемът коя медия е по-силна – сценичната или екранната. Експериментът е пост-човешки и въпросът на пръв поглед реторичен, в полза на

новите технологии, се оказва далеч по-сложен. Най-големите обвинения са доколко тази доста луксозна и скъпа игра на технологии (с над 60 души екип под сценичната площадка, уникална апаратура и специална сценична среда) допринася за смисъла на представлението и помага, а не пречи на актьорите, които принципно са изпълнители с изключителна харизма и мощно актьорско сценично присъствие.”⁷⁵

Действително схематичните „маски“ на виртуалните образи заличават почти напълно актьорското присъствие, което е в основата и силата на живото изпълнение, а образите, прехвърлени на голям екран зад тях, създават усещане за телевизионен театър. Това е прекрасен пример за сложността на материята, за необходимото ниво на компетентност, въпреки сериозния напредък на технологиите и най-важното – за смисъла от внедряване на новите технологии. Това е изключително добре формулирано от Роберт Вехслер:

“Because audiences applaud, because well-wishers ooh and ahh, because newspapers write good reviews, artists are in no way excused of their responsibility to be sceptical when employing new technologies on stage.

Perhaps out of a desire to see something - anything - new, there is an almost mythical attraction to high technology in the arts. This is, of course, part of the fun of making art of this kind. But it is also dangerous. For creators, it leads to a 'boys with toys' mentality.”

„Защото публиката аплодира, защото

⁷⁵ Спасова-Дикова, Йоанна, **Дигимодернизъм и нови сценични хибриди**, стр. 10, Изкуствоведски четения 2015, архив ИИИЗ - БАН

доброжелателите охкат и ахкат, защото пресата пише добри отзиви, артистите по никакъв начин не са извинени от отговорността да бъдат скептични, когато внедряват нови технологии на сцената.

*Може би от желание да видят нещо – каквото и да е – ново, има почти митично привличане към технологиите в изкуството. Това разбира се е част от забавлението да създаваш такъв тип изкуство. Но е и опасно. За създателите, то води до състояние „момчета с играчки“.*⁷⁶

Този цитат надали има нужда от коментар, като аз ще се върна към анализа в края на текста.

Системите за реализацията на motion tracking/capture/sensing са много. Роберт Вехслер споменава няколко – Vicon, EyeCon и софтуера за обработка Maya. Поради непрекъснатата динамика на тези технологии е безсмислено да се спирам подробно на начина им на работа. Общата рамка на процесите са описани от Роберт Вехслер в ["Artistic Considerations in the Use of Motion Tracking with Live Performers: a Practical Guide"](#), като е важно да се отбележи, че е необходима адаптация за всеки един проект. Независимо че принципът е един и същ – улавяне на движението чрез система от камери и датчици, изолиране, модификация/наслагване/симулации и прожекцията му на екран или вече направо в сценичното пространство, заедно с евентуалното взаимодействие с изпълнители/публика/среда – начинът, по който всичко това се случва, зависи от избраната от авторите посока и поставените цели. Опитът показва, че дори днес това не е тривиална задача. Стартирайки подобен проект, екипът трябва

⁷⁶ Wechsler, Robert, [Artistic Considerations in the Use of Motion Tracking with Live Performers: a Practical Guide](#), excerpt from: „Performance and Technology: Practices of Virtual Embodiment and Interactivity“, Palgrave Macmillan, 2006, стр. 11

много точно да прецени предимствата и недостатъците, възприятията на публиката, при наличие на специални костюми и камери, гледната им точка и съответното разпределение на визуалната среда и много други. По време на [уъркшопа с Винсънт Скалберт](#), организиран от списание ЕДНО, в рамките на One Dance Week 2015, той показва накратко как могат да се изграждат различни мултимедийни среди, в комбинация с конвенционалното осветление. Основният софтуер, който той показва, бе [Isadora](#). У нас е разпространен [Resolume](#) – за създаване и водене на мултимедия в реално време. Винсънт Скалберт разказа и за експерименти, при които е ползвал телефон (iPhone) на сцената, носен от изпълнителя, чрез който е получавал данни за движението му. Данните е ползвал за промяна на средата (звук, видео, осветление). Всички тези нови технологии са сравнително достъпни днес, давайки свобода на авторите и огромна палитра от възможности.

Интерактивност

Понятието „интерактивност“ идва от английската дума interact, която буквално означава - взаимодействате си, влияем си взаимно. Има различни определения и класификации - машинно-технологични и изкуствоведски. Най-разпространеното технологично определение е:

„В най-общ смисъл интерактивността може да бъде разглеждана като всяка форма на двустранна комуникация. Последната може да бъде между:

- *двама или повече души;*
- *човек и електронна система;*
- *две или повече електронни системи.*

Съществуват три основни критерия за класификация на видовете интерактивност:

- *според броя на лицата или електронните системи, участващи в нея – по този критерий интерактивността може да бъде един към един, един към много или много към много;*
- *според времето на извършване на комуникацията – ако последната се извършва по едно и също време, то интерактивността се нарича синхронна, а в противен случай – асинхронна;*
- *според начините за извършване на комуникацията – ако и в двете посоки тя се извършва по един и същ начин, то интерактивността се нарича симетрична, а в противен случай – асиметрична.”⁷⁷*

⁷⁷ <https://www.know.cf/enciclopedia/bg/Интерактивност>

Изкуствоведските определения са далеч по-абстрактни, тъй като се опитват да разграничат отделни авторски подходи и търсения в различните произведения. Ще започна с една максима, която струва ми се става все по-популярна. Цитират я различни изследователи, както за интерактивността, така и за цялостната тенденция на създаване и възприемане на съвременното изкуство:

“The viewer completes the work of art.”

„Зрителят завършва произведението на изкуството.”⁷⁸

Това обобщение може да съдържа много гледни точки. Първата е чисто философска - без хора, които да го видят, прочетат и т.н., всяко произведение остава просто предмет. При изпълнителските изкуства – без публика постановката е просто репетиция. Извън тези философски аспекти обаче, аз лично смятам, че акцентът, който се поставя, е върху начина, по който изкуството се създава. Или с други думи – днес отговорността за завършване на произведението не е единствено и само върху твореца. Идея, която може да бъде много интересна, ако не се довежда до крайност, както сякаш се случва. Действително определени типове произведения, най-вече изпълнения, не могат да съществуват извън пряката комуникация автор-зрител, когато то почива изцяло върху идеята за взаимодействие и се развива на базата на тази връзка. Най-силно обаче се акцентира върху абстрактността на изкуството, което зрителят трябва буквално да завърши, т.е. да приведе в конкретика в собственото си съзнание. Такава, която има смисъл. Тази гледна точка за мен е крайна и не намирам за издържана. Абсолютната абстракция не би могла да бъде произведение на изкуството и е по-⁷⁸ Duchamp, Marcel, цитирано от Dixon, Steve, [Digital Performance](#), The MIT Press, 2007, стр. 559

скоро оправдание за неуспешен експеримент. Ето и някои други определения:

"mutual and simultaneous activity on the part of both participants, usually working towards same goal... but not necessarily"

*„споделена и симултанна дейност върху ролята от участниците, обикновено работещи към една цел... но не задължително“*⁷⁹

Това е може би най-класическото разбиране за интерактивност, в рамките на изпълнителските изкуства, а и въобще. Като под участници би следвало да разбираме изпълнители и публика. Друга дефиниция гласи:

"An interactive system is a machine system which reacts in the moment, by virtue of automated reasoning based on data from its sensory apparatus... Interactivity implies real time."

*„Интерактивна система е машинна система, която реагира в момента, по силата на автоматични причини, базирани на данни от сензорите на апарата... Интерактивността подразбира реално време.“*⁸⁰

Тази дефиниция добавя технологичните измерения и принципа „на живо“, в реално време. Комбинацията от двете в някаква степен обобщава съвременното разбиране за интерактивност в изкуството. Различни автори коментират и поставят акценти върху ролята на артиста, публиката, изборите или дигиталните

⁷⁹ Lippman, Andy, цитирано от Dixon, Steve, [Digital Performance](#), The MIT Press, 2007, стр. 560

⁸⁰ Penny, Simon, пак там

платформи като медиатори:

"the satisfying power to make meaningful action and see the results of our decisions and choices"

*„удовлетворяващата сила да правиш смислени действия и да виждаш резултата на нашите решения и избори“*⁸¹

"Interactivity is a style of concrete conversation with the media. It is the way you dance with the computer... [The] visual is not important. What is important is the rhythm of interaction... that feeling is not easy. Certain people can do it, rather like artists... It is a new art form... We don't entirely know what interactivity is yet."

*„Интерактивност е стил на конкретен разговор с медия. Това е начин, по който танцуваш с компютъра... Визуалното не е важно. Това, което е важно, е ритъмът на интеракция... чувството не е лесно. Определени хора могат да го направят като артисти... Това е нова форма на изкуство... Не знаем напълно все още какво точно е интерактивност.“*⁸²

Някои предлагат и замяна на "performance" (изпълнение) с "interaction" (интеракция)⁸³, което в определени случаи може да бъде оправдано. Прави впечатление, че различните автори акцентират върху отделни практики, явно близки до техния личен опит или творчество. Правят се разграничения и в степените на интерактивност – от прости системи на принципа на стимул-отговор, до силно флексибилни

⁸¹ Murray, Janet, пак там

⁸² Lanier, Jaron, пак там

⁸³ Morse, Margaret, пак там

отворени модели.⁸⁴ В следващите глави аз също ще ги разгранича и разделя в две основни категории. Ето и още един опит за систематизация и определение на интерактивността:

"Part of the authorship transfers from the artist to the user in the floating work of art... In the cybernetic circle his own gaze, which is determined by social conventions, is thrown back at him and makes him realize that it is he who generates reality with his gaze. In the floating work of art the user becomes conscious that he is an accomplice in a fundamental sense. However, he only seemingly occupies an omnipotent position that allows him to control events, since he is always victim and perpetrator at the same time. In a web of relations he is only one of many controllers... The floating work of art is no longer the expression of a single individual. Neither is it the expression of a collective, but it is the state of a "connective" – a web of influences that are continual reorganized by all participants."

„Част от авторството се прехвърля от артиста към потребителя в плаващото произведение на изкуството... В кибернетичния кръг неговият личен поглед, определен от социални конвенции, се хвърля обратно към него и го кара да осъзнае, че той е този, който генерира реалност със собствения си поглед. В плаващото произведение на изкуството потребителят осъзнава, че той е съучастник по един фундаментален начин. Но той само привидно е във всемогъща позиция, позволяваща му да контролира събитията, тъй като винаги е жертва и извършител едновременно. В мрежа от връзки той е само един от многото

*контролиращи... Плаващото произведение на изкуството не е вече индивидуална експресия. Нито е колективна експресия, а състояние на „свързаност“ – мрежа от влияния в непрекъсната реорганизация от всички участници."*⁸⁵

Това определение е най-описателно и в някаква степен най-вярно спрямо съвременните произведения. Тук има опит и за въвеждането на термина "floating work of art", което аз буквално превеждам като „плаващо произведение на изкуството“. Този директен превод може би не е най-удачен, но явно се подразбира произведение, което не е определено, то е променливо в зависимост от участниците. Това е може би и най-фундаменталното и общо определение за интерактивност, което струва ми се е валидно за всички произведения – променливост и взаимодействие между изпълнители, медия и/или публика. Конкретно за интеракцията между екран и сцена Гуендолин Уолц исторически дава следната обща класификация в четири етапа:

"Multimedia experiments have proliferated since the 1890s and have apparently gone through the same stages everywhere – in the first stage: a narrator is added to a silent film; in the second stage: projection on a backdrop in a theatre is combined with live actors; in the third stage: the projection of the film and the events on the stage are alternated; in the fourth stage: interactions take place between the live actors onstage and the figures on the film screen."

„Мултимедийните експерименти се развиват от 1890-та и са преминали през почти еднакви етапи навсякъде – в първия етап: разказвач е добавен

84 Peter Wiebel; Söke Dinkla, пак там

85 Dinkla, Söke, пак там

към немия филм; във втория етап: прожекция в дъното на театъра се комбинира с актьори на живо; в третия етап: прожекцията на филма и събитията на сцената се променят; в четвъртия етап: започват интеракции между актьорите на живо от сцената и образите на екрана.”⁸⁶

Тази систематизация аз лично намирам за малко объркана и смесена – на първо място не смятам, че коментаторът в епохата на нямото кино (т.нар. ре-комендър, експликадор⁸⁷) би могъл да се приеме точно за интеракция с филма, поне не е заложен изначално от авторите. А вече доколко ще измени произведението, зависи от много фактори. Също така не става ясно каква е точно разликата между третия и четвъртия от тези етапи – кога каква промяна настъпва и защо. Но чисто исторически развитието протича в тази последователност. Тук искам да направя разграничението, спрямо което аз ще разделя интерактивните произведения – илюзия и реалност. Съществуват една категория сценични представления, които стъпват на основата на илюзия за интерактивност, най-вече между изпълнителите и медията. Именно на този принцип са първите опити от началото на миналия век. Най-често тази медия са различни форми на екранни

86 Waltz, Gwendolyn, **Embracing Technology: A Primer of Early MultiMedia Performance**. In La decima Musa, Il cinema e le altre arte. Attic del VI Convegno DOMITOR, VII Convegno Internazionale di Studi sul Cinema. Udine e Gemona del Friuli, 2000: 543-553, цитирано от Stehlíková, Eva **The Laterna Magika of Josef Svoboda and Alfréd Radok**, Theatralia. 2011, vol. 14, iss. 1, pp. 173-191, https://digilib.phil.muni.cz/bitstream/handle/11222.digilib/115544/1/Theatralia_14-2011-1_11.pdf?sequence=1

87 Мъртонова, Андроника,

Що е туй бенши, що е туй криза?

<http://glasove.com/categories/na-fokus/news/shto-e-tuj-benshi-shto-e-tuj-kriza>

прожекции и анимации, с които артистите сякаш си взаимодействат. Другата категория са произведения, които взаимодействат с медията и/или публиката в реално време. Именно за тези произведения се отнасят определенията и теоретизациите по-горе, те са и най-голямото изкушение на съвременната дигитална епоха, когато интерактивността е технически възможна, дори лесна вече за постигане. Важно е да се отбележи, че интерактивността не е изцяло нова характеристика или черта единствено на новата дигитална епоха. През 1926⁸⁸ година Бертолт Брехт, осъзнавайки потенциала на радиото като нова медия, пише:

"Radio is one sided when it should be two. It is purely an apparatus for distribution, for mere sharing out. So here is a positive suggestion: change this apparatus over from distribution to communication. The radio would be the finest possible communication apparatus in public life, a vast network of pipes. That is to say, it would be if it knew how to receive as well as transmit, how to let the listener speak as well as hear, how to bring him into a relationship instead of isolating him. On this principle the radio should step out of the supply business and organize its listeners as suppliers."

„Радиото е едностранно, а би трябвало да е двустранно. То е изцяло апаратура за разпространение, за чисто споделяне. И ето едно позитивно предложение: променете тази апаратура от дистрибуция към комуникация. Радиото би могло да бъде най-добрата възможна комуникационна апаратура в публичния живот, огромна мрежа от тръби. Това би било, ако знае как да получава, така както предава, как да

88 Dixon, Steve дава 1932 година за този цитат в **Digital Performance**, The MIT Press, 2007, стр. 560

*даде на слушащия да говори, както и да чува, как да създаде връзка вместо да го изолира. На този принцип радиото ще излезе от бизнес предлагането и ще организира слушателите като доставчици.”*⁸⁹

Това днес знаем, че се случи в интернет, този двустранен процес на комуникация, който Брехт предлага още в ранните години на радиото. Ако се върнем още по-назад, дори в печатната преса има опити за двустранна връзка чрез читателските писма. Телевизията също прави подобни предавания, експлоатирайки телефона като комуникация в реално време. Но всички те днес изглеждат бавни и тромави, в сравнение със свободата и бързината на интернет комуникацията, която абсорбира в себе си всички останали медии. И така се заговори за мултимедийност – текст, картина и звук в едно.

В момента „интерактивност“ се употребява много широко, и както отбелязва Стив Диксън, дори се злоупотребява с него. Аз бих добавил – както с всяко модерно понятие. Андреа Зап (Andrea Zapp) го обобщава така:

“[interaction] codifies a post-modern aesthetic slogan, which describes a technical condition as “dynamic hands-on-experience”.

*„[интеракция] кодира пост-модерен естетичен слоган, който описва техническо състояние на „динамично активен опит“.*⁹⁰

Точното разграничаване и степенуване на съвременните произведения като цяло е невъзможна задача. Стру-

⁸⁹ http://www.cityofsound.com/blog/2004/02/bertolt_brecht_.html

⁹⁰ Dixon, Steve, **Digital Performance**, The MIT Press, 2007, стр. 561

ва ми, че самата идея за интерактивност е почти интуитивна – усетът за взаимодействие и причинно-следствена връзка според мен е заложен в човека. Стив Диксън се опитва да раздели произведенията в четири основни категории:

1. Navigation (Навигация)
2. Participation (Участие)
3. Conversation (Разговор)
4. Collaboration (Колаборация)⁹¹

Самият той коментира, че разделението може да изглежда относително и припокриващо се, за мен лично е и малко описателно спрямо определени произведения. Не съм сигурен и че подобна класификация има смисъл, макар той да ги разглежда последователно в отделни глави.

Това, на което искам да обърна внимание, са два други вида интерактивни произведения, които той поставя измежду тези глави, но са отделни и интересни като явления. Това са интерактивният театър и кино.⁹² Общото между тях е, че се случват в зала, което налага едновременното участие на много хора. За разлика от повечето други интерактивни произведения, като например инсталациите, където индивидът може и взаимодейства самостоятелно, избирайки посока на развитие, в залата това трябва да се случи групово. Видео инсталацията “Lorna” (1979-84) на Лин Хершман (Lynn Hershman)⁹³ се смята за едно от първите подобни.

⁹¹ Dixon, Steve, **Digital Performance**, The MIT Press, 2007, стр. 563

⁹² Стив Диксън (Steve Dixon) използва общото понятие “Interactive cinema”, под което обединява видеоинсталации, онлайн и DVD платформи и други. Класическото кино го поставя в “Interactive movies: Commercial experiments”, **Digital Performance**, The MIT Press, 2007, стр. 568-571

⁹³ <http://www.lynnhershman.com/lorna/>



Там зрителят може да избира от различни видеоматериали, съответно тласкайки действието в определена посока в реално време. Докато филмът "One man and his world" (1967) предоставя възможност публиката да гласува преди кулминацията, за да определи финала. Принципът на гласуването обаче предполага избор на мнозинството. А това води до компромис при останалата част от публиката:

"Attempts at interactive specialty entertainment can be described as "dumb" interactivity. These include movie products in which the audience gets an A/B choice at plot turns and at the ending; guests "interact" with a couple of buttons hardwired into the backs of seats. As group experiences, such products seem doomed to disappoint the half of the audience who didn't want to go "left" at the fork of

the story and to bore those who simply didn't care and wanted the storyteller to get on with it."

„Опитите в интерактивните специализирани развлечения могат да се определят като „глупава“ интерактивност. Те включват филмови продукти, в които публиката получава А/Б избор от сюжетни обрати и финали; гостите „взаимодействат“ с няколко бутона, свързани с жица за гърба на седалките. Като групово преживяване тези продукти изглеждат обречени да разочароват половината публика, която не желае да отиде „наляво“ в разклонението на историята, и да отегчи тези, на които просто не им пука и искат разказвачът да продължи.”⁹⁴

Действително това не дава възможност за реален избор на голяма част от публиката. На подобен принцип е изградено и българското представление „Ножица трепач”⁹⁵, в театър Българска армия на Ивайло Христов. Там в даден момент салонът светва и се дава възможност за гласуване на живо, което да реши финала на постановката. Но тъй като финалите не са безброй, в публиката винаги има поставени лица, които заедно с актьорите решават накъде да продължи представлението. За по-наблюдателните зрители това мисля, че не остава скрито. Кое се оказва всъщност и сериозният чисто продуцентски проблем – за да има различни посоки и развития, те трябва да са предварително създадени – като драматургия, репетиции, а в киното и като реален заснет и монтиран материал. Всичко това води до неголяма популярност на този вид произведения, особено в комерсиалната сфера, за сметка на алтернативните форми. Особено

⁹⁴ Yamashita, Allen, цитирано от Dixon, Steve, [Digital Performance](#), The MIT Press, 2007, стр. 572

⁹⁵ http://theatre.art.bg/ножица-трепач_15_6_20

значение имат и днешните компютърни платформи, които позволяват всичко да се генерира в реално време, т.е. избягването на тежкия предварителен продукционен процес. Това обаче води неизбежно и до ограничаването на сюжета и драматургията, което и всъщност се наблюдава. Повечето интерактивни произведения са абстрактни по форма и структура и по-скоро в експерименталните пластове на изкуството, където изпълнители и публика могат да „играят“ в различни взаимодействия.

Виртуалност

"For the general public, the narrow technical meaning meant nothing; but the label virtual became a powerful metaphor for the accelerating flight of technology into the unknown. The term gave an almost science-fictional aura to the products of a culture that had to be hatching something fundamentally new, since it was approaching the mythical landmark of the turn of the millennium."

*„За широката публика тясно техническото значение не означава нищо; но етикетът виртуално се превърна в мощна метафора за ускоряващия полет на технологията към неизвестното. Терминът дава почти научнофантастична аура на продуктите на културата, които трябва да донесат нещо фундаментално ново, когато доближавахме митичната повратна точка на милениума.“*⁹⁶

Изключително добра формулировка и наблюдение на Мари-Лор Райън (Marie-Laure Ryan) през далечната вече (от гледна точка на технологиите) 2001-ва година. Действително, станал популярен най-вече от компютърните технологии, терминът „виртуално“ и съответните му производни – „виртуална реалност“, „виртуална среда“ или просто „виртуалност“, се превръща в ежедневно употребявано понятие, което е с много широки граници. За повечето хора то наистина е свързано с всички нови и фантастични технологии, които ни заливат през последните десетилетия. Стив Диксън прави дори аналогия с футуризма от началото на 20-ти век, който по подобен начин обвива изкуството в известна романтична мистичност и съзира новите хори-

⁹⁶ Ryan, Marie-Laure, [Narrative as Virtual Reality](#), The Johns Hopkins University Press, 2001, стр. 26

зонти най-вече на база на техническо усъвършенстване:

"Both futurism and digital technologies initially presented themselves as philosophies of life only for it to be realized a little later that they were technical developments that would rapidly become dated and demand further enhancement to avoid becoming entrenched in their own technical difficulties, limitations and clichés."

*„И футуризмът, и дигиталните технологии изначално се представят като философия на живот, за да бъдат по-късно осъзнати единствено като технически развития, които бързо остаряват и имат нужда от допълнително усъвършенстване, за да не останат загнездени в собствените си трудности, ограничения и клишета.“*⁹⁷

Той прилага и цитат от манифеста на Маринети от 1921 г., който според него вече се е превърнал в реалност:

"If today a young... theater exist with... unreal persons in real environments, simultaneity and interpenetration of time and space, it owes itself to our synthetic theater."

*„Ако днес млад... театър съществува с... нереални хора в реални среди, симултанно и преплитащи се време и пространство, то принадлежи на нашия синтетичен театър.“*⁹⁸

До каква степен това е реалност днес, е въпрос на интерпретация – както на казаното от Маринети, така и към случващото се на сцената. Аз лично смятам, че то е

⁹⁷ Dixon, Steve, [Digital Performance](#), The MIT Press, 2007, стр. 22

⁹⁸ Пак там, стр. 23

само част от съвременната театрална реалност. Колкото до технологиите, и в частност дигиталните технологии, бих казал, че те също са обект на „традиционен дебат“ през последните години.

Откъде обаче идва понятието „виртуално“? Етимологията идва от латинското „virtus“, което буквално означава сила, мъжественост, добродетел – това дава философската концепция на латински за сила, мощ, а „virtualis“ като потенциал. В класическата философия „actual“ и „virtual“ придобиват диалектическа връзка на това, което е, спрямо това, което ще бъде – Аристотел съотнася жълъда към дъба.⁹⁹ По-късно тази връзка се променя към опозиция – на реално и илюзорно. Описван преди с ефекта на огледалото и света на отражението, днес „виртуално“ задължително се обвързва технологично (дигитално), превръщайки се в символ на една друга реалност, която е най-често някакво отражение на заобикалящия ни свят, но генериран компютърно и със свои собствени закони.

В рамките на самото понятие има различни производни, които се разглеждат от изследователите. Те често пъти са базирани на класически изследвани обекти в изкуството, например тялото. В тази стилистика то се превръща във „виртуално тяло“ (virtual body). Под това понятие се разбират всички разновидности на проекции и аватарни копия и съответно модификации на реално съществуващите ни тела, генерирани и прожектирани сценично чрез различни технологии. Макар и виртуално, тялото отново се разглежда в контекста на същите социално-културни взаимоотношения, ролята на половете (gender studies), и т.н.¹⁰⁰ Интересни са новите чисто психологически въздействия, които описват изпълнителите и които отдавна са тема на мно-

⁹⁹ Ryan, Marie-Laure, [Narrative as Virtual Reality](#), The Johns Hopkins University Press, 2001, стр. 26

¹⁰⁰ Описани подробно в Dixon, Steve, [Digital Performance](#), The MIT Press, 2007, стр. 211-240

го научно-фантастични сюжети – къде е границата на виртуалната реалност и можем ли и в каква степен да се асоциираме и съответно да размием тази граница на реалността. Сюзан Козел (Susan Kozel) споделя драматичните си преживявания по време на инсталацията „Telematic Dreaming“ 1992.¹⁰¹ До каква степен те могат действително да оказват въздействие върху реалния ни живот, е спорно. Както отбелязва самият Стив Диксън, това са възприятията на изграден изпълнител, който се вживява в ролята си. Въпреки това нашето съвремие става все по-органично свързано с „виртуалната реалност“ на интернет, където всички ние сме представени по един или друг начин, преливайки границите най-вече в общуването си. Повечето хора днес не правят разлика и общуват еднакво през всички съществуващи канали. Едва днес се превърна в реалност и една стара човешка мечта – общуването чрез образи. Възможността за предаване на образи (фото и видео) в реално време е една от съществените промени в комуникацията ни, която може би в най-голяма степен създава усещането за виртуална реалност.

Самото понятие „виртуална реалност“ е анализирано много подробно. Оливър Грау (Oliver Grau) във [„Virtual Art From Illusion to Immersion“](#) разглежда детайлно историческите и технологични стъпки и идеи за създаване на алтернативна реалност – от опитите още в живописа, през фотография и кино, до военните и дигитални технологии, впоследствие използвани и в изкуството. Самите идеи за това какво е да „бъдеш“ във виртуална реалност се променя – от идеята да „влезеш“ в картина, до интерактивното преживяване на различните head-mounted display (HMD) технологии.

„Virtual reality is all about illusion. It's about

¹⁰¹ Dixon, Steve, [Digital Performance](#), The MIT Press, 2007, стр. 216

computer graphics in the theater of the mind. It's about the use of technology to convince yourself you're in another reality... Virtual Reality is where the computer disappears and you become the ghost in the machine... The computer retreats behind the scenes and becomes invisible.”

*„Виртуалната реалност е въпрос на илюзия. На компютърна графика в театъра на ума. На използване на технология, с която да убедиш сам себе си, че си в друга реалност... Виртуална реалност е, когато компютърът изчезне и ти се превърнеш в духа от машината... Компютърът се оттегля зад кулисите и става невидим.”*¹⁰²

Всъщност има нещо като дуализъм – от една страна истинската виртуална реалност не съществува, но за дълбоко повярвалите в нея тя се превръща в реалност. И съвсем естествено започва да влияе и върху реалния им живот. Този психологически принцип може да се проследи назад много преди изобретяването на компютъра – през класическия театър, религията и първичните вярвания. А идеята, че театърът изначално е „виртуална реалност“, създавайки една условна реалност, в която „живеят“ изпълнители и публика, е също толкова стара.¹⁰³

Трябва да се отбележи, че от гледна точка на категоризацията, понятието „виртуалност“ не е точно определено. Използва се за много произведения, които попадат в общата група на дигитално генерирана среда. Този процес на търсене на границите на понятието е неизбежен при непрекъснатото развитие на техноло-

¹⁰² Ken Pimentel, Kevin Teixeira, **Virtual reality: through the new looking glass**, цитирано от Dixon, Steve, [Digital Performance](#), The MIT Press, 2007, стр. 365

¹⁰³ Dixon, Steve, [Digital Performance](#), The MIT Press, 2007, стр. 363

гии и явленията. В настоящия текст ще го използвам за точно определена група произведения, дефинирани по-долу, които други разделят или дефинират малко по-различно.

Видове представления

"An audience will shake off its inertia when it experience the surprise effect of space transformed. By shifting the scene of action during the performance from one stage position to another and by using a system of spotlights and film projectors, the whole house would be animated by three-dimensional means instead of the "flat" picture effect of the customary stage. This would also greatly reduce the cumbersome paraphernalia of properties and painted backdrops.

The playhouse itself, made to dissolve into the shifting, illusory space of the imagination, would become the scene of action itself. Such a theatre would stimulate the conception and fantasy of playwright and stage director alike; for if it's true that the mind can transform the body, it is equally true that structure can transform the mind."

„Публиката ще се отърси от своята инерция, когато изпита изненадващия ефект от трансформиращото се пространство. Със смяната на сцената на действие по време на представлението от една сценична позиция към друга и с използването на осветление и филмови проектори цялото пространство ще се анимира триизмерно, вместо „плоския“ ефект на обичайната сцена. Това също ще намали значително тромавите принадлежности и рисувани декори.

Самият театър, създаден да изчезва, илюзорно пространство на въображението, самото то ще се превърне в сцена от действието. Подобен театър би стимулирал концепцията и фантазията на драматурга и режисьора; и ако е вярно, че умът може да променя тялото, то също е вярно,

че структурата може да променя ума.”¹⁰⁴

Така формулираният някъде през 20-те години „Тотален театър” (Total theatre), от основателя на Баухаус академията Валтер Гропиус (Walter Gropius), удивително точно определя съвременните дигитални мултимедийни постановки. Дали точно това е била неговата представа, е трудно да се каже, но именно тази триизмерност и променлива среда наблюдаваме днес. Може би разликата е, че той се стреми да го постигне материално-технологично, докато днес то се случва виртуално-проектно, и в този смисъл е нематериално. В комбинация разбира се и от интерактивност в различна степен. Единственото, в което той категорично греши, е „стимулирането на фантазията на драматурга” – ако има въобще обща черта на всички подобни представления днес, то е именно тяхната несюжетност и абстрактност. Фантазността се проявява по-скоро от сценографите, художниците и аниматорите и въобще хората, създаващи тези мултимедийни ефекти и среда. В някаква степен дори няма да е погрешно, ако те се нарекат „новите драматурзи” на тези постановки, по простата причина, че действително средата става определяща. Така както в класическия театър пиесата като текст е в основата си, днес отправната точка са видът и свойствата на средата, в която пребивават изпълнители/публика. Като че ли често пъти творците днес тръгват дори от технологията, която ги провокира с дадена новост, и с която започват да експериментират. Кое то по същество ни връща към последното изречение от цитата на Гропиус.

В следващите глави ще се опитам да очертая и подреда видовете представления, на база техните най-съществени технологии, свойства и принципи на изграждане, като разбира се не бива да се забравя

104 Gropius, Walter, цитирано от Dixon, Steve, [Digital Performance](#), The MIT Press, 2007, стр. 43-44

силната относителност на всяка една подобна класификация. Повечето от категориите съвпадат или обединяват общоприетите термини в литературата, част от които вече проследих като поради някои лично мои позиции, някои се различават. Стремехът ми в тези разграничения е да се определят по-ясно и по-презвено принципите в представленията.

Днес вече е преминала първоначалната еуфория около дигитализацията и интернет, които нароиха огромен брой понятия – някои от тях твърде хиперболизирани или откровено безпочвени. Тази подредба е и възможно най-обща, като в процеса на анализ вътре във всяка една от тях могат да се отделят много други.

Звукови представления

Като звукови дефинирам представленията, които тръгват основно от някаква среда за генериране на звук, често пъти интерактивна и свързана с движенията на изпълнителите. Важно е да се отбележи, че практически няма съвременно представление, което да няма звуково-музикална среда. Съществената разлика е дали екипът изначално взема като отправна точка звука и технологията за генериране на този звук. Представлението, което ще дам за пример, е „Азамен“ 2012-13.



Създадено от [Runabout project](#), интерактивността и софтуерната технология са на Албена Баева, костюми Петя Боюкова, а хореографията и изпълнението са на София Георгиева и Александър Манджуков. Представлението има няколко версии, на сайта на Runabout project е публикуван откъс от режисьорската версия на Марий Росен в [Derida Dance Center](#), който може да се види във видео платформата на vimeo -

<https://vimeo.com/65881011>. Самите автори определят представлението така:

„Азамен е серия от пърформанси, в които използваме специални безжични сензорни костюми, свързващи движението на двама танцьори с компютър. По този начин телата им се превръщат в музикални инструменти, чрез които танцьорите могат да записват звуци и думи, да ги пускат отново и отново, да ги променят и модулират, докато не създадат съвършената аудио-среда за танц. Специално направен за целта софтуер свързва сензорите на костюмите с микрофон и високоговорители и създава директно взаимодействие между движение и звук.

*Възможността да влияят на и да контролират средата провокира танцьорите да използват тези промени в танца си. Взаимодействието между движение и звук е развито като допълнително изразно средство на отношенията между двамата танцьори. Те реагират не само физически на движението на другия, но могат и да уловят партньора си с гласа си, да прихванат неговите думи и да ги променят в отговор – по начин, много сходен на нашата ежедневна комуникация с другите хора.”*¹⁰⁵

При така поставена общата рамка е ясно, че именно тази интерактивна технология е в основата на създаване на произведението. При наличието на различни версии на представлението, анализът се превръща в малко относителна и трудна задача. При все това, като зрител на премиерния спектакъл в Младежки театър „Николай Бинев“ и от видео откъсите, смея да твърдя,

¹⁰⁵ <http://runabout.eu/bg/azamen/>

че резултатът не отговаря на така формулираните по-горе цели, и аз лично бих го определил повече като неуспешен експеримент. Това е един от многобройните примери, при които, струва ми се, технологията силно се надценява и дори идеализира. Усещането ми като зрител в залата бе повече сякаш гледам репетиция, при която още се „напипват“ възможностите на някакви нови устройства. Самото „окабеляване“ по телата на изпълнителите създава една сякаш работна атмосфера и не се надгражда смислово. За хореография и танц също е трудно да се говори, поне в класическия смисъл на тези понятия. Цялото представление е предимно статично, с отделни откъслечни движения, които при това не са изведени напълно като взаимоотношения между двамата. В този контекст идеята, че „телата им се превръщат в музикални инструменти, чрез които танцьорите могат да записват звуци и думи, да ги пускат отново и отново, да ги променят и модулират, докато не създадат съвършената аудио-среда за танц“ остава само като пожелание и в общите идеи на екипа. На първо място тези откъслечни шумове и части от думи не достигат музикално ниво, дори не създават ритъм. А промените, модулациите и повторенията ги извършва по-скоро човекът на компютъра (Албена Баева) в реално време непосредствено до сцената. Тя е контролерът, който решава кога какви промени да се случват и в каква посока, в рамките на вече изградена софтуерна платформа и предварително зададени ефекти и възможности за промяна. Реално „музикалният инструмент“ е комбинация от изпълнителите, сензорите и микрофона, поставен на стойка, човекът на компютъра и най-вече предварително зададените софтуерни ефекти. Това е пример за това колко неправилна е въобще идеята, че „компютърът сам прави нещо“ или „движението автоматично“ се превръща в звук (или картина в някои от следващите примери). „Специално

направен за целта софтуер свързва сензорите на костюмите с микрофон и високоговорители и създава директно взаимодействие между движение и звук.” – да, но кое движение в какъв звук? При всяко движение ли? И всеки звук? Има ли точна взаимовръзка, или е произволна? Или човекът на компютъра я задава? Именно тези фундаментални постановки са предварително избрани и са най-ключови. Това всъщност е в основата на творческия процес, който може да направи единствено човек. Компютърът изпълнява единствено и само предварително зададените като алгоритми задачи. Нищо повече. Струва ми се, че е крайно време вече да се отърсим от тази идеализация, рожба на зората на дигитализацията, при която в съзнанието на хората компютърът е своеобразен изкуствен интелект, който сам решава какво да прави и има дори творчески способности. През 2005-та година на медийния фестивал в Русе няколко човека представиха програма за автоматичен видеомонтаж. Твърдяха, че тя сама решава какво и как да монтира и сглобява произволни филми. Още тогава това предизвика бурни спорове, като утвърдените режисьори бяха по-скоро шокирани от идеята, че машина може да измести човека като творец. Аз защитавам позицията, че дори в този случай отново човекът решава монтажа – той е заснел или подбрал суровите материали, от които „автоматичният монтаж” да се случи, той е написал алгоритмите за рязане и свързване на кадрите, дали и какви ефекти да има, подава звукова среда и т.н. и т.н. „Произволният монтаж” се случва в рамките на тези параметри, реално това са просто комбинации, създадени от машина. Мой учител в средното образование, когато компютрите едва започваха да стават част от нашето ежедневие, даваше определение на компютъра като „бърз идиот”. При „Азамен” влиянието на изпълнителите върху звуковата среда може да бъде само в определени

рамки, които са предварително зададени и изработени от създателите на софтуера. Конкретно в този случай и контролирани в реално време от оператора зад клавиатурата. В това чисто техническо осигуряване на връзката остава според мен и постижението на този проект, който обаче в сегашния си вид оставя усещане за незавършеност. По простата причина, че „реагират не само физически на движението на другия, но могат и да уловят партньора си с гласа си, да прихванат неговите думи и да ги променят в отговор” също не се случва реално в представлението. Истинска взаимовръзка между тях не се осъществява – нито в класическия танцов вид, нито в технологичен. Тишината често преобладава в представлението и при пълната абстракция на изграждане публиката остава единствено със собствените си мисли и асоциации. А „съвършената аудио-среда за танц” мисля, че може да бъде само фикция.



В интернет могат да бъдат гледани още много звукови представления, аз ще се спра само на още два примера - Music&Light на Франческа Бардаро (Francesca Bardaro) и SOUND FOREST // Interactive Sound Installation // Performance на WILLPOWER STUDIOS. Music&Light („Музика&Светлина“) е това, което бих нарекъл класическо смесване на живо изпълнение и мултимедия, в случая на музикант, който, свирейки, взаимодейства с анимация.



Изпълнител е Джиани Бардаро (Gianni Bardaro), а мултимедията е създадена от Франческа Бардаро (Francesca Bardaro) чрез софтуера [Isadora](https://www.youtube.com/watch?v=DITdFJbbVzs), който вече споменах в предишните глави. Движенията на музиканта са точно напасвани с началната анимация, а впоследствие тя се влияе и променя от самата музика. Видео от изпълнението може да се види на адрес - <https://www.youtube.com/watch?v=DITdFJbbVzs>.

SOUND FOREST // Interactive Sound Installation // Performance представлява интерактивен пърформанс, който реагира на човешки глас. Авторът е написал следното описание под видеото:

"I developed voice / sound generated Art. It reacts to the human voice. It reacts to sounds. It creates

very abrupt graphic animated visuals. What is magical about it, is the size it holds in a space. The environment lives and is reactive to what is going on. It is a way of visualizing sound and the human voice."

„Създадох гласово / звуково генерирано Изкуство. Реагира на човешки глас. Реагира на звуци. Създава много несвързани, графично анимирани визуализации. Магичното за него е размерът, който заема в пространството. Средата живее и реагира на това, което се случва. Това е начин да се визуализират звук и човешки глас."



Видеото може да се види на <https://vimeo.com/89037319>. По същество той демонстрира как работи програмата, движейки се пред проекцията, създавайки по този начин самостоятелно изпълнение. Тук отново възниква въпросът за начина, по който се генерират тези проекции

– какви алгоритми, базови анимационни техники и шаблони е задал в софтуера, който впоследствие комбинира отново спрямо зададените алгоритми за регистриране на звук. Всичко това определя финалния резултат.

Тази технология се използва широко за събития, DJ партита, концерти и други, тъй като създава ефективна визуална среда, в ритъма на музиката и публиката.

Визуални представления

Като визуални определям представленията, при които изображението е водещо. То може да бъде под формата на видео прожекция, анимация, върху екран, върху телата на изпълнителите, върху цялата среда (дори публика), само отделни ефекти и много други. При всички тях обаче визуалното е водеща и отправна точка. Този вид представления са струва ми се най-многобройни, като аз ще ги разделя на два подвида, спрямо вида на интерактивност в тях.

Първите създават илюзия за интерактивност, най-често между изпълнителите и мултимедията, докато при вторите интерактивността е реалност.

Интерактивна илюзия

Последните години този тип представления се превърнаха в своеобразен хит в социалните мрежи и телевизионни формати като "America's Got Talent". По същество те представляват екран, пред който има изпълнител/и, като илюзията е, че изпълнителите си взаимодействат с мултимедията на екрана.



Макар и много просто като идея и постановъчност, изключителната сложност идва от необходимостта за виртуозна синхронизация между двете. Тази идея е може би и най-старата - още от зората на киното, както вече описах първите опити на Уинзър Маккей

(в глава „Екран и сцена – ранни опити и анализи“). Днес дигиталната технология позволява много по-висока степен на илюзия. Мултимедията е с изключителен детайл, ефектите изглеждат триизмерни, прожекцията е напълно безшумна, без ограничение във времетраенето или свързващи наслагвания, които се правеха при лентовите прожекционни апарати, без трептене, с възможност за синхронизация между много проектори едновременно, корекция на перспективата, големината и формата на изображението, съобразно прожекционната повърхност и обекти, контрол в реално време и т.н. Всичко това създава почти пълна илюзия в зрителите. Единственият видим недостатък е подовата линия, която разделя екрана от сцената и която разваля илюзията, че изпълнителят е „вътре“ в мултимедията – все пак виждаме, че стъпва по сцената. Този недостатък е принципно преодолян – чрез разгъване на прожекцията в цялото пространство и премахването на класическия вид на сцената, но това е привично повече на реално интерактивните представления, които са още една технологична стъпка напред. За сметка на това тези интерактивни илюзии са много по-прости и по-лесно могат да се адаптират от едно сценично пространство към друго. Те залагат на класически театрален модел, като мултимедията е вече стандарт за всяка сцена. Ето един примерен списък с подобни представления с интерактивна илюзия:

Sword Dance and Shadowgraph - Taichi Saotome X TEAMLAB

<https://www.youtube.com/watch?v=EgICT1G4YRg>

enra "Primitive"

<https://www.youtube.com/watch?v=IALr6M2NXsE>

enra "Torque starter"

<https://www.youtube.com/watch?v=3JdT4fDi4iI>

enra "Pleiades"

<https://www.youtube.com/watch?v=0813gcZ1Uw8>

Kagemu

<https://www.youtube.com/watch?v=HyWkB1SYDMs>

Intensional Particle

<https://vimeo.com/131271456>

America's Got Talent S09E01 Blue Journey Multimedia Dance Experience

<https://www.youtube.com/watch?v=wtqmPcOaInY>

Interactive Wushu Shadow Fight Performance

<https://www.youtube.com/watch?v=RACQeGaHXDI>

Тъй като това са записи на съответните изпълнения, на някои от тях илюзията е нарушена от камерите. Това всъщност показва и колко е важно при тези постановки да се съобрази гледната точка на публиката. Дори при малки отклонения, илюзията се разпада. В една кръгово разположена зала, както е сцената на [Алма Алтер](#) например, подобно представление не би било възможно.



Това важи и при нарушаване на синхронизацията – дори при съвсем малки отклонения и разминаване на изпълнителя с мултимедията, се разваля тази условност, в която се потапяш. Тук е интересен и казусът със заснемането на представлението – дали при намиране на подходяща гледна точка, осигуряваща тази илюзия, в зрителя, който впоследствие гледа вторичния продукт, се създава по-голяма илюзия, или обратното. От една страна, вторично заснетото представление скрива някои несъвършенства на живото изпълнение – зрителят в залата има възможност да види много повече детайли и възприема по съвсем различен начин случващото се на живо. Но от друга, общото възприятие на сцената и големият екран с мултимедия, озвучаването и разбира се живият контакт, не могат да се заменят от малкия екран. При добре изработено представление въздействието на живо би следвало да е по-силно.

Ако анализираме на пример първото представление – “Sword Dance and Shadowgraph” („Танц на меч и сян-

ката”), това представление е едно от най-виртуозните, на които съм попадал.



Посветено изцяло в източен, азиатски стил, освен самата тема – бойни изкуства и по-специално класическата японска сабя Катана, то е създадено с изключителна прецизност и чистота на движенията и анимацията. Между другото, много подобни представления се създават в Азия, което според мен се дължи на два фактора – първият е изключителната технологичност на обществата там, за създаването им е нужно определено ниво на технология и познания. Вторият фактор е специфичният усет и струва ми се народопсихология, на която тази „мултимедийна приказност“ така добре пасва.



Силата на тези представления определено е в това, което анимацията принципно дава. Има много изследвания за изразните средства на анимацията,¹⁰⁶ няма 106 Маринчевска, Надежда, **Квадрати на въображението. Естетика на анимационните техники**, Колибри, 2005; **Анима-**

да е пресилено, ако се каже, че всички те важат и за тези постановки. Една от основните характеристики е фантазията, илюзорен, приказен свят, който тя създава, с всичките ѝ привични черти на метаморфозност, символичност, безвреме, промяна на ситуация, място и т.н. Именно в това е и силата на мултимедийните представления – създават свят и взаимодействия извън реалността. Конкретно в това представление самураят води битка с абстрактни форми и сили, със сянка на човек, който се променя и възкръсва в други форми, трябва да преодолее всичките метаморфози на сянката, за да достигне накрая до нещо – сила, енергия, цел. Интересното е, че изпълнението е колкото абстрактно, толкова и конкретно. Ясно е, че се води борба, има двуполусен модел, символика във формите и двете страни, като същевременно е оставено доста свободно и абстрактно за зрителя, да си доизгради историята. И не на последно място пленява зрелищното изпълнение на актьора/танцьора с Катана. Музиката и звуковите ефекти допълнително засилват цялостното усещане. Това е много добър пример за постигнат баланс между абстрактност и конкретика, силата на визуалното, изпълнение и виртуозна синхронизация.

На подобен принцип е и представлението **“Humming”**, създадено за откриването на фестивала **“CineLibri” 2016**. Хореографията е на Виолета Витанова и Станислав Геннадиев, изпълнители са Стела Томова и Филип Миланов, звукова среда - Genda (Станислав Геннадиев), а мултимедията е на компанията **ElectricMe**. Изградено е като интерактивна илюзия, с проектори към пода на сцената и дъното, и камера, която в реално време проектира образите на изпълнителите на екрана. Представлението е изключително приятно, семпло, но напълно издържано във визуалния код на фестивала – стартира с отделни букви, които си взаимодейните хибриди, Титра, 2015

модействат с танцьорите и постепенно мултимедията се разгръща в други визуални ефекти.



Всяко представление създава своя визуален код, стил и метаморфози. Дори само от изброените по-горе изпълнения се вижда колко различни неща могат да бъдат създадени, на основата на тази идея за интерактивна илюзия. Стига форматът да е подходящ, единствено въображението е границата.

Интерактивна реалност

Реално интерактивните представления са качествено нова стъпка - и като изразност, и като технология. При тях има реално взаимодействие между изпълнители, мултимедия, публика. Случващото се е функция на взаимодействието в този конкретен момент. Вече се спрях на различните определения и възгледи за интерактивност, тук ще представя само още едно обобщение, което има пряко отношение към тези произведения, от гледна точка на създаването им:

*"From the perspective of the performance setting, one may speak of different kinds of interaction: between artists
between artists and audience
between audience members
between artist or audience member and a computer system (to the extent that the more intelligent of these systems do indeed allow a back-and-forth to occur)."*

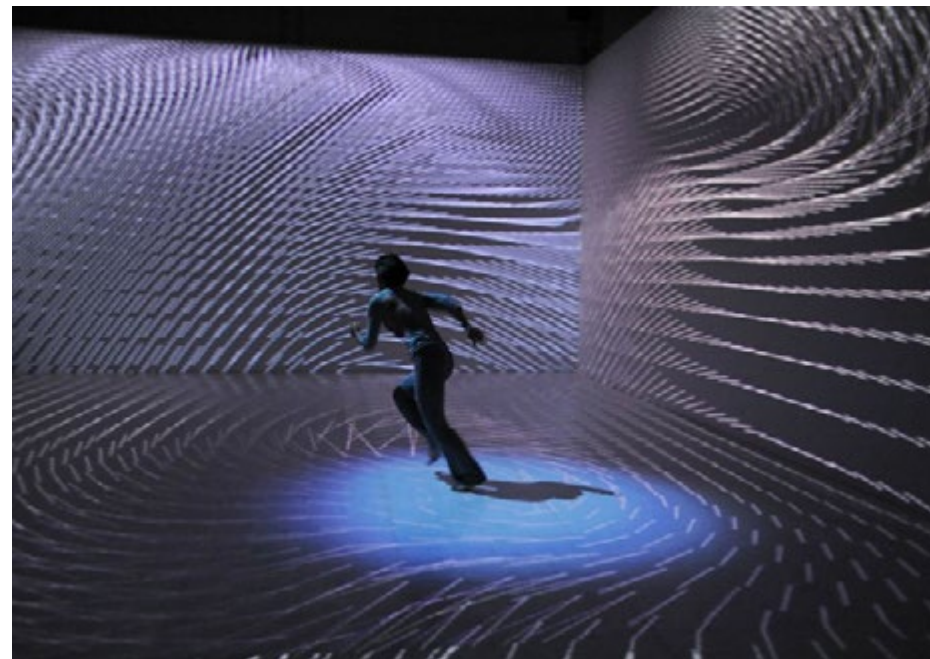
*„От изпълнителска гледна точка може да се говори за различни видове интеракция:
между изпълнители
между изпълнители и публика
между членове на публиката
между изпълнители или публика и компютърна система
(до степен, когато по-интелигентната от тези системи позволява придвижване напред-назад"*

107

107 Wechsler, Robert, [Artistic Considerations in the Use of Motion Tracking with Live Performers: a Practical Guide](#), excerpt from: „Performance and Technology: Practices of Virtual Embodiment and Interactivity“, Palgrave Macmillan, 2006, стр. 5

Интересно е дали предполага интелигентност на компютърна система, или има предвид единствено изпълнители и публика. Обобщението иначе е много точно спрямо видовете представления. От техническа гледна точка трябва да се добави и това, че всяко от взаимодействията днес преминава през компютър като посредник. Също така има представления, при които се смесват няколко типа интеракции. Най-характерната отличителна черта и разлика спрямо другите видове представления е уникалността. Интерактивната илюзия е фиксирана – и мултимедията, и изпълнението са практически еднакви при всяко изиграване на представлението. Така, както е и при класическия театър. При реално интерактивните представления всеки път се създават уникални взаимодействия, които не могат да бъдат повторени. Разбира се, както вече много пъти посочих, тази уникалност е в рамките на определени и предварително зададени параметри. Стилистиката на мултимедията, начините на взаимодействие и въобще цялостната постановка са създадени като фундамент. И по тази причина най-точно би било да се каже, че всяко едно изпълнение е уникална вариация. Представлението на Anarchy Dance Theatre - "Seventh Sense" 2011¹⁰⁸ („Седмо чувство“) е може би най-емблематичният пример в тази посока.

108 <http://anarchydancetheatre.org/en/>, <https://www.youtube.com/watch?v=iQIDePLHPyQ&list=RD020Z678XJ1Zsc>



На тяхната уеб страница е написано:

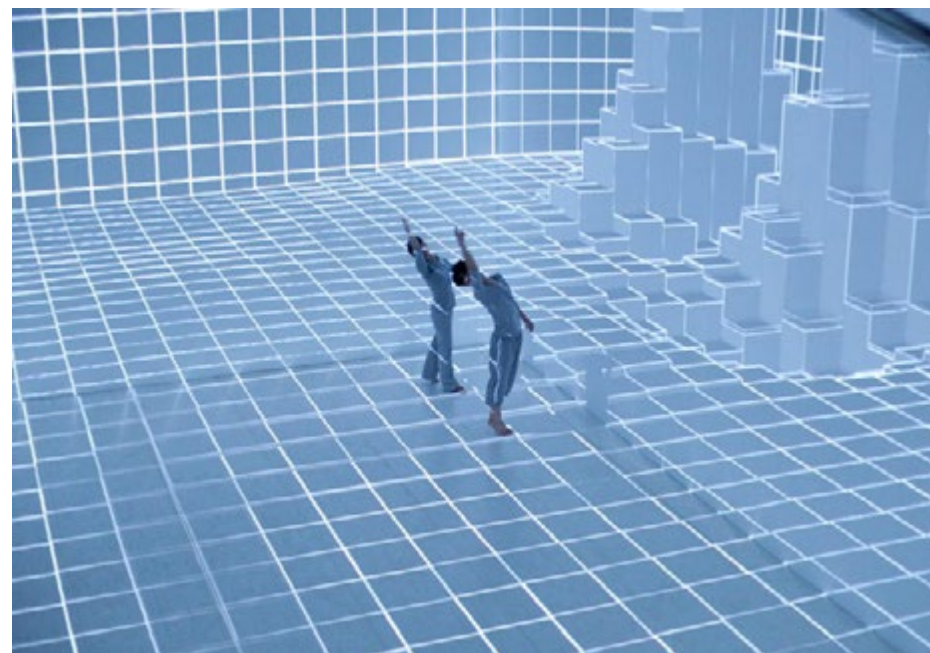
"The collaborative project between Anarchy Dance Theatre and Ultra Combos focused on building up a new viewer centered performance venue. In this space all movements including the dancers' and audience's can be detected and interact with each other through visual effect. The audience is not merely watching the show but actively participating in it."

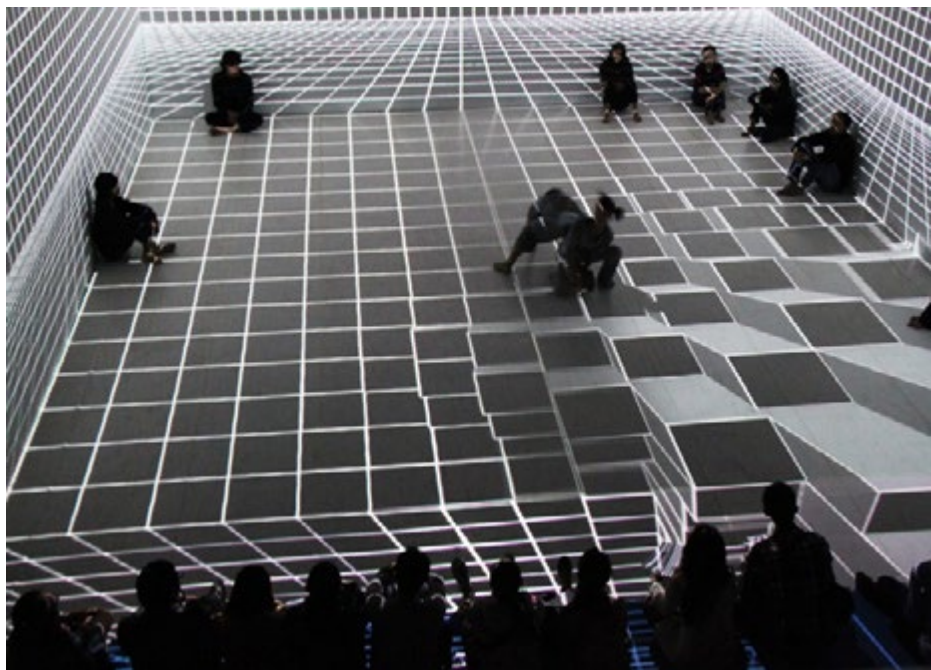
„Съвместният проект на Anarchy Dance Theatre и Ultra Combos се фокусира върху изграждането на нова пресечна точка между зрители и изпълнители. В това пространство всички движения, включително на танцьорите и зрителите, могат да бъдат уловени и си взаимодействат чрез визуален ефект. Публиката не просто гледа представлението, но участва активно в него.“¹⁰⁹

За да се разбере напълно тази тяхна анотация, трябва да се изгледа откъса от представлението в уеб страницата им или на https://www.youtube.com/watch?v=iQIDEP_LHPyQ&list=RD020Z678XJ1Zsc. Тъй като това са единствено кратки откъси, невъзможно е да се анализира цялостното произведение. Но това, което те постигат, е реална интерактивност, при това на няколко нива. На първо място е взаимодействието между изпълнителите и визуалните ефекти. Самите визуализации са прескочили екрана като физическо ограничение и създават съвсем нова среда, в която пребивават изпълнителите. Тук вече не може да се говори и напълно адекватно за сцена като класическо сценично пространство – това, което те изграждат, е наистина среда, в която пребива-

¹⁰⁹ <http://anarchydancetheatre.org/en/project/seventh-sense/>

ват изпълнители и публика. Тази среда едновременно се създава от компютърно генерирани изображения и се променя от движенията на танцьорите. Следващото ниво на интерактивност е между танцьорите – визуалните интерпретации се променят в зависимост от тяхното взаимодействие. Всеки контакт – докосване, приближаване, отдалечаване, събиране, отделяне – всяко взаимодействие има своето визуално отражение. Последното ниво на интерактивност е взаимодействието с публиката. Зрителите, пребивавайки в същата среда като изпълнителите, влияят на финалното произведение.





Как се постига всичко това? Чрез съчетаването на няколко технологии. Първата е синхронизацията на много мултимедийни проектори, подобно на технологията 3D mapping.¹¹⁰ Другите технологии са датчици за следене на движение и програмиране на цялата среда, за да се получи съчетаване и контрол. На моето официално запитване към Anarchy Dance Theatre за това как са изградили представлението те отговориха:

"We use openFramework to program the software by ourselves. It's really hard to explain how we make it.

Basically, we put the IR sensors on the ceiling and 6 projectors to cover the whole stage area. (Walls

110 Рекламна технология за прожекция върху сгради или въобще обекти. Ето един много интересен пример, за това какво може да постигне технологията в момента - <https://www.youtube.com/watch?v=IX6JcybgDFo>

and floor)

And use our software to connect the detection system and visual effect system.

The basic idea is to create an interactive space for performing. This space is allowed to have both dancers and audience to be on the stage and affect the graphic because of movement detection."

„Използваме openFramework за да можем да програмираме сами софтуера. Наистина е трудно да се обясни как го правим.

Най-общо поставяме инфрачервени сензори на тавана и шест проектора, за да покрият цялата сценична среда (стени и под).

Използваме софтуера, за да свърже системата за детекция със системата за визуални ефекти.

Основната идея е да се създаде интерактивно пространство за изпълнение. Това пространство позволява и на танцьорите, и на зрителите да бъдат на сцената и да влияят на графиката благодарение на детекцията на движенията."

За постигане на този резултат е необходима екипната работа на различни специалисти, обединени от идеята на проекта. Колкото и достъпни да са технологиите днес, подобна сложност на един проект изисква значителен ресурс, знания и умения. В рамките на изданието на фестивала "One Dance Week" 2016, Anarchy Dance Theatre представиха в Пловдив друго тяхно произведение – „Второ тяло“ (Second body). То е изградено на принципа на 3D прожекция върху тяло на сцената:

„360-градусова прожекция в реално време с по-кана за пътешествие към нова дефиниция на тялото.

Абсолютна тъмнина – на сцената няма нищо

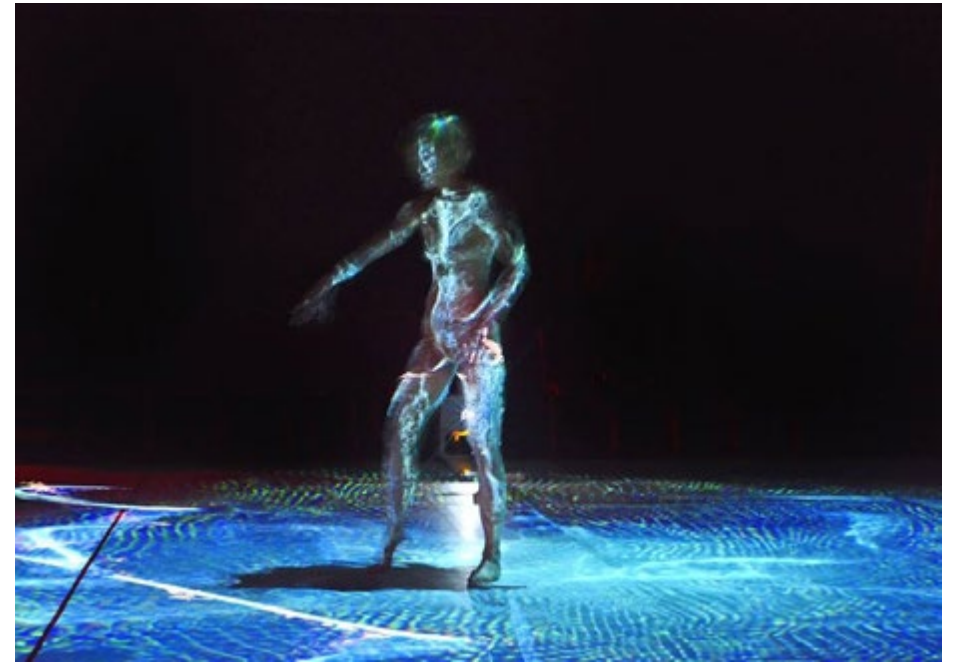
друго. Изведнъж от нея изплува електронен звуков пейзаж от стъпки, дишане и едва доловими движения. Усеща се присъствието на човешко тяло. Появява се лице със затворени очи. Започва да се долавя телесна скулптура, която седи точно пред публиката. Оформилата се глава започва бавно да се движи, осъзнавайки собственото си присъствие. Част по част, крайник по крайник – тялото, застанало в средата на сцената, сякаш започва да (пре)открива себе си и да осъзнава собствената си структура и природа.

360-градусова прожекция на изкуствено тяло нахлува на сцената, създавайки усещане за движение, различно от движенията на първото тяло. Как истинското тяло привиква към това ВТОРО ТЯЛО? Как възприема собствената си трансформация, предизвикана от изкуственото ВТОРО ТЯЛО? На публиката ѝ предстои да открие нова дефиниция за телесността и физическите измерения на света. „Концепцията за ВТОРО ТЯЛО е вдъхновена от шофирането на кола” – разказва Сия Тия Хуа, артистичен директор на компанията – „Когато върти кормилото, натиска спирачките, или дава газ, човек не мисли съзнателно върху това действие. Преценява големината на колата, когато преминава през тесни улици и знае къде точно са четирите гуми, докато се движи. Управлението на кола се превръща в рефлекс, който не изисква активна мозъчна дейност. Напомня на начина, по който движим ръцете и краката си – естествено, без да има нужда да разсъждаваме върху това. Когато сме малки, се учим как да използваме телата си – да стоим изправени, да се движим, да бягаме. Сборът от знания, концепции и упражнения ни позволява да ги използваме, без това да изисква съзнателна мисъл. Същото се случва и когато се

учим да шофираме – след достатъчно практика действието се превръща в процес, който не изисква допълнителни размишления, а колата, т.е. предметът – в продължение на тялото ни.”¹¹¹



111 <http://onedanceweek.com/event/vtoro-tialo/>





112

Други подобни представления са например:

“Mortal Engine” на австралийската компания Chunky Move

<https://www.youtube.com/watch?v=sbjOMualLVs&featur>

112 Снимки: Марица Колчева;

https://www.facebook.com/OneDanceWeek/photos/?tab=album&album_id=10157514930870562

[e=related](#)

“Cinematique” на Адриен Мондо (Adrien Mondot)

<https://www.youtube.com/watch?v=QyfhmNOEigU>

“Pixel” на Мурад Мерзуки (Mourad Merzouki), в което също участва Адриен Мондо (Adrien Mondot)

<https://vimeo.com/114767889>

Адриен Мондо е част от компанията [Adrien M / Claire B](#), които работят в посока дигитални представления, мултимедии. Те описват дейността си така:

“The Adrien M / Claire B Company has been acting in the fields of the digital arts and performing arts since 2004. They create many forms of art, from stage performances to exhibitions combining real and virtual worlds with IT tools that were developed and customized specifically for them. They place the human body at the heart of technological and artistic challenges and adapt today's technological tools to create a timeless poetry through a visual language based on playing and enjoyment, which breeds imagination. The projects are carried out by Adrien Mondot and Claire Bardainne. The company operates as a research and creativity workshop based out of Presqu'île in Lyon.”

„Компанията Adrien M / Claire B участва в областта на дигиталните и изпълнителските изкуства от 2004 г. Създават много форми на изкуство - от сценични изпълнения до изложби, съчетаващи реални и виртуални светове с ИТ инструменти, създадени и пригодени специално за тях. Те поставят човешкото тяло в сърцето на технологичното и артистично предизвикателство

и адаптират днешните технологии, за да сътворят вечна поезия чрез визуален език, въз основата на игра и забавление, което подхранва въображението. Проектите са създадени от Адриен Мондо и Клер Бардейн. Компанията работи като изследователски и творчески център базиран в Прескил, Лион.”¹¹³



На тяхната уеб страница могат да се видят откъси от многобройните реализирани проекти: <http://www.amcb.net/projects/>. Отново е невъзможно да се анализират цялостно, само по рекламните видео трейлъри. Удивително е техническото ниво, както и красотата на мулти-

¹¹³ <http://www.amcb.net/a-propos/>

медията, която създават. За някои от представленията могат да се видят техническите изисквания, публикувани под видеоклиповете на сайта им, като това дава реална представа за сложността на тези произведения. Ето техническите параметри за представлението “Cinematique” например - <https://dl.dropboxusercontent.com/u/6439117/AMCB-CMTQ-TechRider.pdf>. Струва ми се, че те създават смесен тип интерактивност – както интерактивна илюзия, така и реална. Използват класическото театрално пространство, като и тук отново важат всички ефекти и силни страни на анимацията. Тъй като са вече и реално интерактивни, фантазият свят става осезаем. Силата на въздействието е в начина, по който тялото на изпълнителя променя средата и влияе на метаморфозите. Макар и абстрактни, като повечето подобни представления, красотата им създава усещането сякаш сънуваш.





Аватарни представления

Като аватарни определям представленията, при които живият изпълнител е заменен или дублиран с виртуален образ. Понятието „аватара“ идва от санскрит, където означава буквално „слизване“, когато боговете са приемали земен образ. Днес понятието е навлязло широко в дигиталната терминология, обозначавайки различни рисуван (анимирани) образи, които най-общо казано трансферират човек (или животно) във виртуалния свят. Кукленият театър принципно може да се приеме за аватарен, но с материален образ – куклата, и през вековете като че ли развива друга естетика – повече към приказното и към детската аудитория. Разбира се днес в кукления театър има много различни произведения. Други материални първообрази и паралели на аватари могат да се търсят в експериментите от началото на миналия век. Оскар Шлемер (Oscar Schlemmer) през 20-те години („The Triadic Ballet“ 1922, „Metal Dance“ 1929) използва жици и костюми-роботи, но запазвайки живия изпълнител. Неговите мечтани „аватари“ са по-скоро като автономни роботи:

„almost free of human intervention

...

any kind of movement and any kind of position for as long a time as desired”

„почти без човешка намеса

...

*всяко едно движение и всяка възможна позиция за толкова време, колкото е необходимо”*¹¹⁴

Манда вон Крейбиг (Manda von Kreibitz) в „The Pole

¹¹⁴ Dixon, Steve, [Digital Performance](#), The MIT Press, 2007, стр. 39

Dance" 1927 танцува чрез система от дълги пръти, при които тялото

"literary reduced to being the carrier of the line"

*„буквално е сведено до носител на линията“*¹¹⁵

Поописанието може да се предположи, че се е превърнала в нещо като жива марионетка. Съвременните аватари са виртуални – компютърно анимирани и прожектирани образи, които са свързани по някакъв начин с изпълнителите. Често на сцената присъстват и живият, и виртуалният образ едновременно, взаимодействайки си. Примери за подобни представления са "BIPED" 1999¹¹⁶ на Мърс Кънингам, и "Viking Shoppers ASCII" 1999-2001¹¹⁷ на Гибсън/Мартели (Gibson/Martelli). Пол Кайзер (Paul Kaiser) и Шели Ешкар (Shelley Eshkar) разработват софтуера "Biped" няколко години по-рано, през 1995 г., като през следващите няколко години работят по различни проекти заедно с Мърс Кънингам, създавайки и представление със същото име. То включва анимирани образи, прожектирани на полупрозрачен екран пред сцената¹¹⁸, зад който се намират реалните изпълнители. Образите са създадени на основата на хореографията, улавяйки движенията на изпълнителите и впоследствие доработени. Сливането на живото изпълнение и анимираните образи са направени едва на премиерата – никой от екипа не е знаел какво точно ще се случи.

¹¹⁵ Пак там

¹¹⁶ http://www.mercecunningham.org/index.cfm/choreography/dancedetail/params/work_ID/165/; <https://www.youtube.com/watch?v=YHeoYdDMbLI>

¹¹⁷ <http://www.gibsonmartelli.com/vikingshoppers.html>; <https://vimeo.com/15359589>

¹¹⁸ Hagendoorn, Ivar, **DANCE, CHOREOGRAPHY, AND THE BRAIN**, стр. 515, от книгата **ART & THE SENSES**, Oxford University Press Inc, 2011

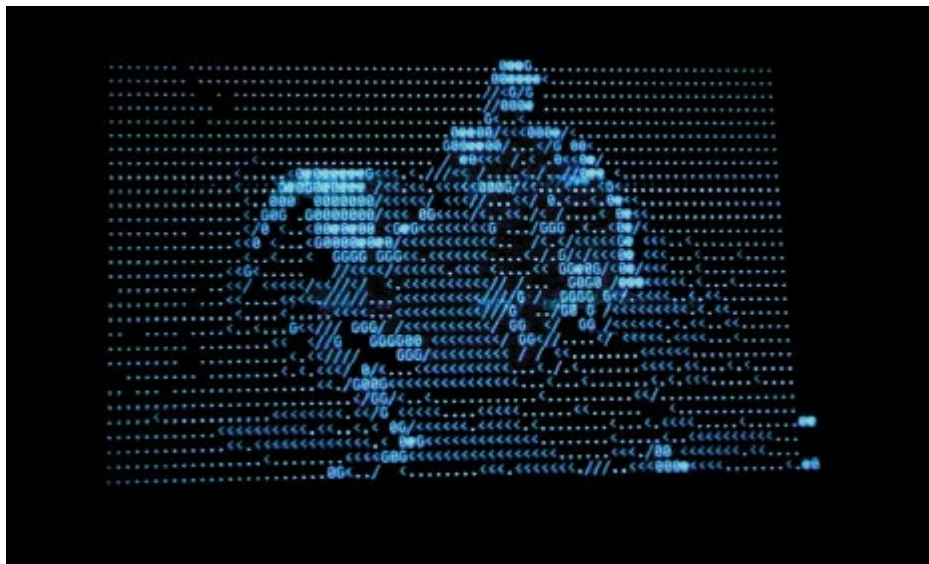


Гибсън/Мартели (Gibson/Martelli) дават следната анотация за тяхното представление:

"Viking Shoppers uses live performers to explore the body as a digital image. Building on ideas first explored in A Creature Very Like Us, this work exploits telematic performance and motion tracking techniques to enable performers to discover relationships with their virtual, digital and spiritual selves through the use of real time ASCII cameras with interactive sequences of movement to explore the theme of dual identity."

„Viking Shoppers ползват живи изпълнители, които изследват тялото като дигитално изображение. Построени върху идеи, първоначално изследвани в A Creature Very Like Us, тази работа експлоатира

теле-изпълнения и техники за следене на движенията, за да даде възможност на изпълнителите да открият връзката между техните виртуални, дигитални и духовни същности, чрез използването на ASCII камери в реално време и интерактивни откъси от движения, за да изследват тяхната дуална идентичност.”¹¹⁹



На друго място Гибсън казва:

“I am interested in the inner force of which Woodman writes ‘I show you what you don’t see – the body’s inner force’.”

„Интересува ме вътрешната сила, за която Удман пише „Показвам ти това, което не можеш да видиш – вътрешната сила на тялото.“¹²⁰

¹¹⁹ <http://www.gibsonmartelli.com/vikingshoppers.html>

¹²⁰ Chatzichristodoulou, Maria; Jefferies, Janis; Zerihan, Rachel *Interfaces of Performance*, Routledge, 2016, стр. 47

И двете произведения използват различни технологии и програми (3D Studio Max), костюми и други, задавайки идеята за т.н. “digital double” – дигитален двойник. Действително една от силните страни на тези представления е в опита им да покажат невидимото и да пресъздават интерпретации за това какво би могло да бъде то. Както и за връзката ни с него. В подобна посока са били и отзивите за “Biped”:

“appeared to many reviewers of the time as something approaching the supernatural, affording insights into the great unexplained”

„за много от критиците по това време се явява като нещо, доближаващо се до свръхестественото, позволяващо проникване към великото необяснимо”¹²¹

Но както отбелязва Стив Диксън, тези произведения повдигат отново и дебатите за тялото, неговата изразност и същност, виртуалните ѝ аналози и т.н.:

“The body is the most revered, fetishized, contested, detested, and confused concept in contemporary cultural theory. Moreover, that is just the natural, corporeal body – things become even more complicated with its virtual counterpart.”

„Тялото е най-почитаната, фетишизираната, оспорваната, ненавижданата и объркана концепция в съвременната културна теория. Нещо повече, това е само естественото телесно тяло – нещата стават дори по-сложни с неговия виртуален двойник.”¹²²

¹²¹ Dixon, Steve, *Digital Performance*, The MIT Press, 2007, стр. 190

¹²² Dixon, Steve, *Digital Performance*, The MIT Press, 2007, стр.

Той разглежда огромен брой подобни произведения в главите "Virtual Bodies" (стр. 211) и "The Digital Double" (стр. 241), разделяйки вторите в четири основни групи – "reflection" (отражение), "alter-ego" (другото аз), "spiritual emanation" (духовна еманация) и "manipulable mannequin" (манипулативен манекен).¹²³ Но както самият той добавя, многообразието е голямо и трудно може да се поставят точни граници. Поради дистанцията на времето и липсата на директен контакт с тези представления е невъзможно да ги анализирам – нито като постановки, нито в какъв точно контекст на времето са създадени. Но при всички аватарни представления за мен стои фундаментален въпросът за смисъла от „неживо“ изпълнение – какво дава то на зрителите и какво отнема. Когато целта е да се пресъздава невидимият – бил той духовен, или просто вътрешен свят на човека, този сценичен дуализъм е напълно оправдан и може да бъде много въздействащ. Въсъщност и в четирите категории на Стив Диксън е заложена идеята за двойника – било като отражение, друго аз, духовни превъплъщения или вариации на тялото (манекен). Ако анализираме в дълбочина, ще видим, че тук отново силата на въздействието е на екрана, в неговия общ смисъл, както и силата на рисуваното (анимирано) изображение, което може да пресъздава много абстрактни идеи за невидимото, въображаемото, и техните метаморфози и връзки със сетивния ни свят. Когато обаче това не е изведено, неживото изпълнение се превръща в недостатък и чисто технологична приумица, както това се случва в споменатия вече „Квартет“ 2015 на Явор Гърдев. Там образите са просто схематични 3D проекции на живите изпълнители, а лишените изцяло от мимика аватари,

212

123 Dixon, Steve, [Digital Performance](#), The MIT Press, 2007, стр. 244

развалят напълно магията на живото изпълнение. А образът от камерите, отново ще повторя, го отчуждават в нещо като телевизионен театър. И цялата тази смесица от технологии и визуализации остава за мен напълно неоправдана. Камерната по своята същност драматургия струва ми се би била много по-въздействаща при малко пространство и непосредствената близост с актьорите. Разбира се има различни позиции за постановката, Камелия Николова пише:

*„В действителност точно тук и точно в постепенно нарастващото в присъстващите неудовлетворение от констатацията, че виждат в далечината само малките силуети на движещите се по сцената актьори, докато от екрана ги гледат почти безизразните им огромни заснети лица или трмаво говорещите и докосващи се техни мисловни проекции – компютърно възпроизведените и анимирани техни дигитални двойници (аватари), е мястото да се усети истинската самота на човешкото същество в нашия съвременен технологизиран свят. С други думи – както мястото, така и жанрът на спектакъла-филм не само не са случайни, самоцелни или неоправдани, а точно обратното – те са едни от най-подходящите възможни избори за тази продукция.“*¹²⁴

Може би една друга стилистика и визуалност на аватарна постановка ще постигне тези цели. Но тук това остава само като пожелание, а зрителите – по-скоро в чисто технологично отчуждение. Безспорен факт е обаче, че това е първият сериозен и мащабен опит за високотехнологичен театър у нас.

124 Николова, Камелия, [Един шумен високотехнологичен спектакъл за тишината на самотата](#), Въпреки.com



Виртуални представления

Като виртуални дефинирам всички произведения, които се случват онлайн, в нереална, виртуална среда. Вече разгледах накратко основните идеи и мнения за този тип „представления“ в главите “Digital performance/Cyberperformance” и „Виртуалност“. Неслучайно поставям кавички на думата представления, тъй като за мен те не могат да се определят като такива, в истинския смисъл на тази дума. Разбира се съществуват различни гледни точки към този тип – аз ще ги нарека онлайн платформи, тъй като смятам, че това е най-подходящият термин. Описани са подробно от Мария Хаджихристодолу (Maria Chatzichristodoulou) в статията “Cyberperformance? Digital or Networked Performance? Cybertheaters? Virtual Theatres?... Or All of the Above?”, публикувана в книгата “CyPosium – the book”.¹²⁵ Интересно е, че дори въпросният CyPosium¹²⁶ се е случил изцяло виртуално – участниците се „събрали“ в определени дни онлайн, където споделили своите материали и презентации. На базата на тях впоследствие издават книгата. Дали това е определена крайност, когато и научна конференция за виртуалните изкуства се провежда виртуално, или е естествено следствие и може би бъдещето, е трудно да се определи. В раздела “Online digital performance platforms” (стр. 23-24) Мария Хаджихристодолу описва историята на създаването на тези платформи и кибер представления. Описва платформите MUDs (Multi User Dungeons) и MOO (MUD Object Oriented), върху които стъпват през 90-те години различни виртуални „представления“ (“Christmas 9”, “MetaMOOphosis”). За да се придобие представа за характера им, ето едно определение на Шери Търкъл (Sherry Turkle), което тя цитира:

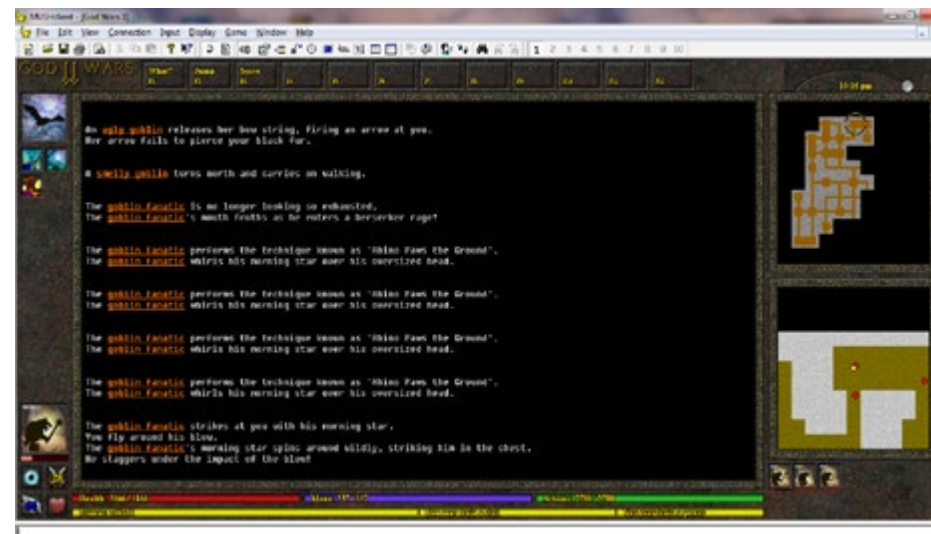
¹²⁵ http://www.linkartcenter.eu/public/editions/Abrahams_Jamieson_Cyposium_the_book_Link_Editions_2014.pdf

¹²⁶ <http://www.cyposium.net>

"a new kind of virtual parlor game and a new form of community. [...] participating in a MUD has much in common with script writing, performance art, street theatre, improvisational theatre – or even commedia dell'arte. [...] As players participate, they become authors not only of text but of themselves, constructing new selves through social interaction."

*„нов вид виртуална салонна игра и нов вид общност. [...] участието в MUD има много общо със сценарното писане, изпълнителски изкуства, уличен театър, импровизационен театър – или дори комедия дел арте. [...] Участвайки, играчите се превръщат в автори не само на текст, но и на тях самите, конструирайки нови същности, чрез социална интеракция.“*¹²⁷

Изглеждали са по подобен начин:



Думите „игра“ и „играчи“ се срещат на много места в текста, което според мен е много показателно и съвпада напълно с моята позиция, че това са по-скоро онлайн игрови платформи, отколкото форми на представления. Причината да се определят от някои автори като такива, намирам повече в желанието им да се създават нови модерни категории, както и да се революционизира театърът спрямо новите технологии. Описанието на "MetaMOOphosis" също говори за това:

"Visitors to MetaMOOphosis found themselves at the house of Gregor Samsa, the main protagonist. They could enter the house by typing 'in' or 'enter' and, once inside, access a closet with 'costumes' for various characters. Those costumes were descriptions of the characters and came with built-in script: selecting a costume meant entering Gregor Samsa's world as a dramatic character. Each space in Samsa's house also had in-built characteristics or 'behaviors'."

¹²⁷ Sherry Turkle, *Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet* (New York, Simon and Schuster: 1997), 11-12., цитирано от Chatzichristodoulou, Maria, [CyPosium – the book](#), Link Editions, Brescia, 2014, стр. 23

*„Посетителите на MetaMOOphosis се озовават в къщата на Gregor Samsa, главният протагонист. Те могат да влязат в къщата, изписвайки 'in' или 'enter' и веднъж вътре, имат достъп до шкаф с 'костюми' за различни образи. Костюмите са описания на характерите и идват с вграден сценарий: избирайки костюм, означава да влезеш в света на Gregor Samsa като драматичен персонаж. Всяко пространство в къщата на Samsa има също така вградени характеристики или 'поведения'.”*¹²⁸

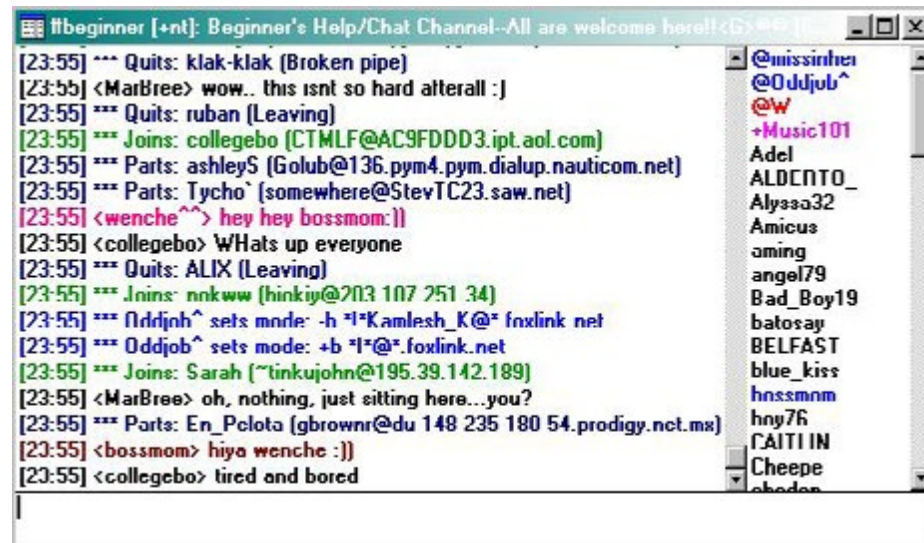
Това описание съвпада напълно с първите игрови и чат платформи в интернет, където на екрана имаше пишеща чат система, с която хората участват („изпълняват“) своите роли и комуникират с останалите. Стефан А. Шрум (Stephen A. Schrum) споделя своя опит със създадената от него „пиеца“ - „NetSeduction“, в главата „ATHEMOO and NetSeduction: Censorship and the Art of Sexting Before Cell Phones“ в същата книга¹²⁹. Идеята му дошла от първите чат платформи като IRC – Internet Relay Chat¹³⁰ (в моите спомени mIRC беше първата наистина популярна чат система, в която всякакви хора общуваха и се запознаваха, често пъти с цел уговаряне на срещи на живо). Той използва системата BananaChat, в която има отделни „стаи“, в които „влизат“ хора с псевдоними (анонимно) за да разговарят (пишейки) в един общ чат или просто наблюдават. Така му идва идеята, че това всъщност е виртуален театър. По собственото му описание това, което създава, всъщност е симулация на тези виртуални отношения – влизането на няколко души в една стая, разговорите, свалките, представянето им за такива, каквито не са (мъж като жена или обратно). Събира актьори, с които

128 Пак там, стр. 24

129 [CyPosium – the book](#), Link Editions, Brescia, 2014, стр. 61

130 https://bg.wikipedia.org/wiki/Internet_Relay_Chat

„репетират“ в системата ATHEMOO, но когато насрочват две дати за публични „представления“, администраторите ги спират. Поради сексуалния контекст на „пиесата“ се опасяват от възможни проблеми. В крайна сметка ги „изиграват“ в затворен кръг, само за хора с покани и одобрение. Реално погледнато „зрителите“ на това „представление“ са наблюдавали същото, което се случва по принцип в тези чат системи. Единствената разлика е предварителното знание, че това е „пиеца“, както и може би това, че не са взимали участие в чата. Поставям кавички на всички театрални понятия, тъй като всичко, което са виждали и преживявали хората, е бил просто един подобен екран:



Следващите описани разработки са много подобни, с различни вариации на същите чат и игрови функции. Компанията „Desktop Theatre“ (Десктоп Театър), основана през 1997 г. от Адриен Дженик (Adriene Jenik) и Лиса Бренейс (Lisa Brenneis), създава платформата „The Palace“ (Дворецът). Техният манифест гласи:

"DESKTOP THEATER is an ongoing series of live theatrical inventions.

DESKTOP THEATER is made whenever intentional theater-like activity wafts through the layers of unintentional drama and surreal banality encountered in online visual chat rooms.

Street theater for the new Downtown.

In this shared cartoon arena, we are simultaneously static, and in motion; hidden, yet pictured; silent, yet speaking; alone, yet crowded into a small space.

What lures Desktop Theater back to this place again and again?

The opportunity to slip between the cracks of belief and disbelief, to pry ourselves off detachment for this short time before All-Knowingness returns with its constant companion Whatever.

Adriene Jenik and Lisa Brenneis, DESKTOP THEATER MANIFESTO"

„DESKTOP THEATER е непрекъсната серия от театрални иновации на живо.

DESKTOP THEATER се създава, когато преднамерена театрално-подобна дейност се носи през слоевете на непреднамерената драма и сюрреалната баналност се срещнат в онлайн визуални чат стаи.

Уличен театър за новия Downtown.

В тази споделена анимирана арена, ние сме симултанно статични, и в движение; скрити, но обрисувани; тихи, но говорещи; сами, но събрани в малко пространство.

Какво примама Desktop Theater обратно на това място отново и отново?

Възможността да се плъзне между пропукванията от вяра и безверие, да надникнем към себе си отделено за този кратък период от време преди Всичко-Знанието да се върне, с постоянната компания Всетая.

Адриен Дженик и Лиса Бренейс, ДЕСКТОП ТЕАТЪР МАНИФЕСТ" ¹³¹

Романтичен манифест, в който се прокрадват първоначално примамливите характеристики на виртуалното общуване, когато в края на 90-те то стана популярно. Действително анонимното общуване без граници, възможността едновременно да се скриеш зад екрана и да общуваш свободно беше изключително примамливо и популярно. В сайта си adrienejenik.net те пишат, че първата им постановка е адаптация на известната пиеса „В очакване на Годо“ на Самюел Бекет. Как точно е изглеждала тя в този виртуален чат, можем само да гадаем. Правят и други адаптации, както и разработват собствени текстове и импровизации с актьори (Nancy Reilly-McVittie, John Rouse, Elia Arce, Helen Varley Jamieson, Jack Waters). Друг пример в тази посока са група изпълнители, формирали "Avatar Body Collision". Те отначало използват платформите The Palace и iVisit,

¹³¹ <http://www.adrienejenik.net/desktoptheater.html>

като впоследствие през 2004 г. създават отворената система UpStage.¹³² Описват я така:

"UpStage is a web-based tool for virtual performance. It is a visual 2-dimensional communication environment wherein performers are represented with avatars, speech is displayed in cartoon bubbles and spoken out loud using text-to-speech functionality. The use of props and animations are possible. Avatars can be still-frames, flash animations or live FTP webcam images. Audience can view and participate in live performance events by going to a web page, without having to download and install any additional software. Performers have a variety of tools at their disposal on the stage, which allow the manipulation of avatars, backgrounds and props. Players can also draw directly onto the stage in real time."

"UpStage е уеб-базиран инструмент за виртуални представления. Това е визуална двуизмерна комуникационна среда, в която изпълнителите са представени с аватари, речта е изобразена в анимирани балони и изговорена чрез функционалност текст-към-говор. Възможно е използването на реквизит и анимации. Аватари могат да бъдат отделни кадри, флаш анимации или картина на живо чрез FTP и уеб камера. Публиката може да наблюдава и участва в представленията на живо, влизайки на уебсайта, без да се налага да сваля и инсталира допълнителен софтуер. Изпълнителите имат на разположение различни инструменти на сцената, което позволява манипулирането на аватарите, фона и реквизита. Играчите могат също да

*рисуват директно на сцената в реално време."*¹³³

Всяка от тези платформи се опитва да създаде условия за виртуално „представление“. Основният проблем за мен обаче е нарушаването на фундаменталния принцип на всяко едно изпълнение и представление – живия контакт. Именно това е онази невидима и неповторима връзка, която запазва и до днес театъра като едно от големите изкуства. С появата на киното и на телевизията, а вече и на компютъра, винаги се предрича смъртта на някое или всички класически изкуства. Това, което ги запазва, е тяхната лична форма на уникалност, която при театъра е именно живата връзка – енергията, усещането, контактът между изпълнителя и публиката. Именно тази връзка не може да бъде предадена нито в кино/видеозапис, нито дори когато се предава на живо по телевизия/интернет – получава се винаги вторична, отчуждена, нежива реалност. Какво остава, когато тази връзка е сведена единствено до текстов редактор, при който липсва дори картина или звук. Често пъти дори не знаеш как изглежда човекът отсреща и съществува ли въобще (в разгара на тези чат технологии станаха популярни т.нар. Bot програми, които „разговарят“ вместо човек¹³⁴). Това отчуждение от реалния контакт и свят, когато си сам въкъщи и гледаш единствено монитор, трудно може да представлява дори симулация на представление. В сравнение с това условността на сцената изглежда несравнимо реална.

Разбира се, както вече много пъти споменах, има различни позиции. Действително дигитализацията промени модела ни на общуване и възприемане, по-новите технологии създават по-съвършени модели на виртуална реалност и може би в бъдеще тя ще създаде друга реалност в изкуството.

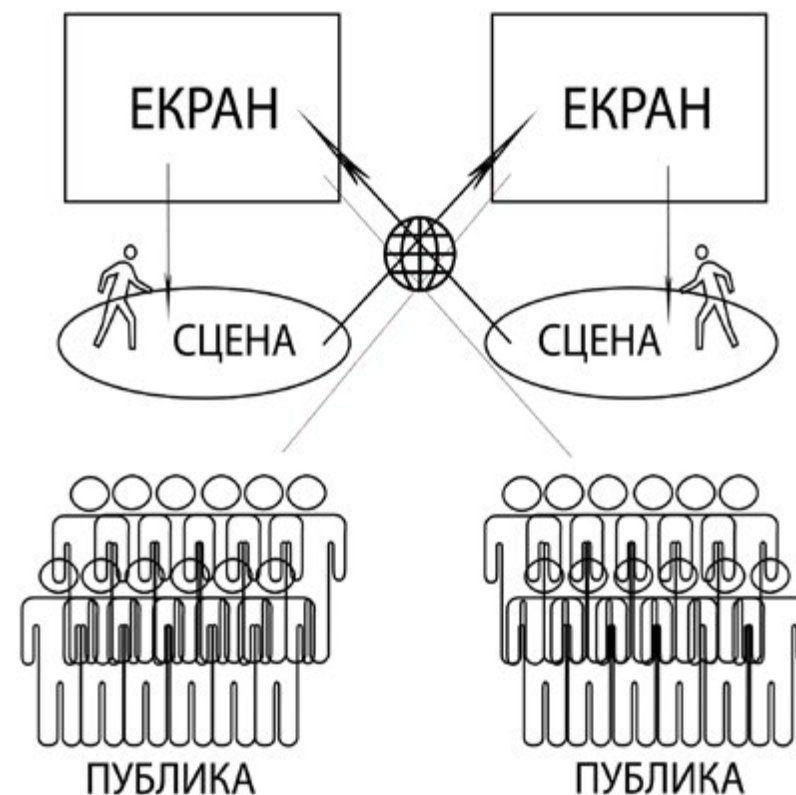
¹³³ <http://www.avatarbodycollision.org>

¹³⁴ <https://en.wikipedia.org/wiki/Chatterbot>

¹³² <http://www.avatarbodycollision.org>

Теле-представления

Теле-представленията (telematic performance¹³⁵) са събрани реално и виртуално две или повече изпълнения от различни точки на планетата. Тези представления имат много допирни точки с виртуалните представления и със сигурност днес експлоатират една и съща среда – интернет. Теле-представленията имат своите предшественици още края на 70-те и 80-те години, част от които разгледах вече, като тогава са използвали телевизионни и сателитни връзки. Поради високата цена и труднодостъпност, тези експерименти са били сравнителна рядкост. С развитието на интернет, технологията за предаване на звук и картина в реално време става достъпна за всички. Най-общо принципът на тези произведения може да се изобрази така:



В центъра е универсалната медия днес – интернет, през която се предава в реално време случващото се на сцените (две или повече). Публиката наблюдава случващото се на живо пред нея, както и образа от другата(ите) сцени. Изпълнителите могат да си взаимодействат дистанционно, или да са независими, или просто допълващи се. Връзката между публиките и екраните е потенциална възможност за допълнителни интеракции – следене на поведението на публиката, което да дава отражение в изпълненията, или да модифицира изображението, или пряко да влияе на изпълнението на

135 Стив Диксън (Steve Dixon) и Мария Хаджихристодолу (Maria Chatzichristodoulou) използват "telematic performance", Dixon, Steve, [Digital Performance](#), The MIT Press, 2007, стр. 419; Chatzichristodoulou, Maria, [CyPosium – the book](#), Link Editions, Brescia, 2014, стр. 26

живо. Звуковата (музикалната) среда разбира се също се предава в реално време. Поради многообразието от произведения тази схема представя само най-общите и характерни черти на теле-представленията.

Съществуват много вариации, например публиката може да е само една, в едно физическо пространство, а изпълнителите да са от няколко различни точки на планетата, събрани само чрез екрана. Самият екран често пъти излиза от границите на рамката, изображението се проектира върху изпълнителите или цялото пространство. Възможно е да има и виртуална публика, която да наблюдава единствено изображенията на живо. Авторите (режисьорите) могат да контролират и модулират пряко визуалната и звуковата среда в реално време, като по този начин се превръщат в междинно звено. Има произведения, в които публиката участва пряко в представленията – на живо или като чат конзола на екрана. Подобна конзола позволява и участието на интернет публика. Виртуални, компютърно генерирани образи могат да бъдат включвани в представленията и т.н. Стив Диксън разглежда подробно този тип представления в глава "Telematics: Conjoining Remote Performance Spaces" (стр. 419) в книгата "Digital Performance". Той прави аналогия още от древността, с предаването на съобщения и литературни текстове, което струва ми се е малко пресилено. Реалното начало на тези произведения е някъде към края на 70-те и през 80-те години, като едни от първите са вече споменатите "Satellite Arts Project"¹³⁶. В новогодишния ден на 1984-та Нам Джун Пайк създава "Good Morning, Mr. Orwell" („Добро утро, г-н Оруел“). Очевидно с почит към Джордж Оруел и неговата книга „1984“, тази сателитна програма прави връзка между WNET TV в Ню Йорк и Centre Pompidou в Париж. Включва множество различни произведения на автори като композитора

¹³⁶ <http://www.ecafe.com/getty/SA/index.html>

Джон Кейдж (John Cage), изпълнения на Лори Андерсън (Laurie Anderson) и Питър Гейбриъл (Peter Gabriel), Шарлот Мурман (Charlotte Moorman), хореографа Мърс Кънингам (Merce Cunningham) и други. Достигнатата аудитория е над 25 милиона зрители, но техническите проблеми са били толкова много, че реално зрителите на двата континента са гледали различни програми. Впоследствие 30-минутна версия от нея е представяна на различни изложби, а в момента съществуват записи и в интернет.¹³⁷



¹³⁷ <https://www.youtube.com/watch?v=SIQLhyDIjtI>



Същата година Нам Джун Пайк публикува и статията/ манифеста "Art and Sattelite":

"At the turn of our century, the French mathematician Henri Poincare said the following thing... (Yes, it was in the midst of so-called material progress and the discovery of new Things..) Poincare pointed out that what was being discovered was not new THINGS but merely the new RELATIONSHIPS between things already existing.

We are again in the fin de siecle... this time we are discovering much new software... which are not new things but new thinks... and again we are discovering and even weaving new relationships between many thinks and minds... we are already knee-deep in the post industrial age. The satellite, especially the live two-way satellite, is a very powerful tool for this human Videosphere..."

*„В началото на нашия век френският математик Анри Поанкаре каза следното... (Да, било е в средата на т.нар. материален прогрес и откриването на нови Неща...) Поанкаре посочва, че това, което се открива, не са нови НЕЩА, а по-скоро нови ВРЪЗКИ между вече съществуващи неща. Ние сме отново на края на столетието... този път ние откриваме много нов софтуер... което не са нови неща, а нови мисли... и отново ние откриваме и дори измисляме нови връзки между много неща и умове... ние сме вече „затънали до коляно" в постиндустриалната епоха. Сателитът, най-вече двупосочният сателит на живо, е много мощен инструмент за човешката Видеосфера..."*¹³⁸

Вече в разгара на следващото столетие, двупосочната връзка е тривиално ежедневие, но социалният и културен ефект от нея не е еднозначен. Същевременно потребителската мания за НЕЩА е все още много по-силна и често определяща. Като едни от пионерите в тази област Стив Диксън посочва компанията The Gertrude Stein Repertory Theatre¹³⁹. Сформирана през 1990 година, тяхната цел е:

"to reinvent the process of creating theatre... we feel that the arts of the 21st century must be global. Early in our development, we realized that new advances in telecommunications and multimedia offered the best opportunity for achieving these goals."

„да преоткрием процеса на създаване на театър... чувстваме, че изкуството на 21 век

¹³⁸ http://www.edueda.net/index.php?title=Discussion:Paik_June_Nam

¹³⁹ <http://www.nyc-arts.org/organizations/1842/gertrude-stein-repertory-theatre>

трябва да бъде глобално. В нашите ранни разработки осъзнахме, че новите развития в телекомуникацията и мултимедията предлагат най-добрите възможности за постигането на тези цели.”¹⁴⁰

Двамата ко-директори Шерил Фавер (Cheryl Faver) и Джон Ривс (John Reaves) успяват да привлекат за партньори големи софтуерни компании като IBM, с чиято помощ успяват да създадат редица проекти и разработки в областта на 3D анимация, софтуер, дизайн, осветление и дистанционни технологии. В адаптацията им на “Dr. Faustus Lights the Lights” четирима актьори участват на реална физическа сцена в Ню Йорк, които чрез видеопроекция си взаимодействат на живо с други двама в операта в Париж. Компютърно генериран образ на момче и куче също се включват в действието, както и трети образ, само чрез изписан текст в чат прозорец. Reaves заключава:

“Our experiments begin to change our ideas about theatre. It becomes ridiculous to think theatre as what can happen in one room, with one audience... Experimentation yields its own rewards: every new features or facility we play with fragments our conventional thinking, sheds new light on the essential nature of drama or theatre or narrative... Eventually the entire physical world will be describable by numbers.”

„Нашите експерименти започнаха да променят идеите ни за театъра. Става абсурдно да мислим театъра само като нещо, което може да се случи в една стая, с една публика... Експериментите носят своята собствена награда: всяка нова

¹⁴⁰ Dixon, Steve, [Digital Performance](#), The MIT Press, 2007, стр. 421

*черта или апаратура, с която играем с фрагменти от нашето конвенционално мислене, хвърля нова светлина за същността на драмата или театъра или наратива... Накрая целият физически свят би могъл да се опише с цифри.”*¹⁴¹

А първият си досег с интернет описва:

“We encounter the World Wide Web, and are blown away. Not so much by the current reality, but by the enormous potential. Even though the Web right now is like some enormous global magazine edited by a madman, we start to conceive the Web as an eventspace, a place where things can happen.”

„Попаднахме на Световната мрежа и сме напълно отнесени. Не толкова от текущото състояние, но от огромния потенциал. Въпреки че Мрежата в момента е като огромно глобално списание, редактирано от луд човек, започваме да си представяме Мрежата като пространство за събития, място, където неща могат да се случват.”

¹⁴²

Ако тогава е възприел интернет като продукт на луд, какво ли щеше да си помисли за мрежата днес. Някои от тези прогнози се сбъднаха – днес всичко се описва в цифри, дигитално, част от изкуството вече се създава така изначално, а класическите и стари форми задължително се дигитализират, за да имат своята проекция в интернет. Виртуалните събития обаче, които несъмнено започнаха да се случват, не мисля, че са толкова значими и със съществен принос за промяна. Основното свойство на интернет е по-скоро в посока на

¹⁴¹ Пак там

¹⁴² Dixon, Steve, [Digital Performance](#), The MIT Press, 2007, стр. 422

интегриране – постепенно там намериха своето място както медиите, така и различните изкуства, а събитията имат по-скоро своето отражение или последващ виртуален живот. В следващите години The Gertrude Stein Repertory Theatre разработват още много проекти, в колаборация с различни артисти и компании на различни континенти ("An Epidog", "The UBU Project").¹⁴³ Други, работещи в тази посока, са Troika Ranch¹⁴⁴, AlienNation, Company in Space, Chameleons Group, Paul Sermon. Предизвикателството пред теле-представленията е предимно технологично, макар тази технология днес да се превърна в даденост. Същевременно пред тях остава задачата да бъдат произведение на изкуството. Както отбелязва и Стив Диксън, твърде често авторите предполагат, че единствено наличието и магията на технологията е достатъчна.¹⁴⁵ Малцина се опитват да я надградят като смисъл и естетика. Защото в крайна сметка зрителят наблюдава изпълнители и екран, който по условие е вече отчужден образ. И макар да знаеш, че в същата тази секунда, там някъде се намира друг изпълнител, който взаимодейства с физически присъстващите, образът на екрана си остава нежив. Дори и съвременните технологии на разчупени екрани и високи резолюции дават само отражение на онази, друга действителност. И ако това не бъде драматургично осмислено, тази преграда си остава осезаема. Освен за създаването на представления, теле принципът днес се използва и като обучителни програми или метод за дистанционно сработване на международни екипи.¹⁴⁶

¹⁴³ Пак там

¹⁴⁴ <http://troikaranch.org>

¹⁴⁵ Dixon, Steve, **Digital Performance**, The MIT Press, 2007, стр. 427

¹⁴⁶ Пример за подобен работен процес е описан в статията - **Global Corporeality: Collaborative Choreography in Digital Space**, <http://screendancejournal.org/article/view/4421/3868#.V8wTuul8CAJ>



Това са най-съществените и характерни черти на съвременната мултимедийна сцена, като този опит за систематизация в никакъв случай не може да се смята за изчерпателен или завършен. Броят на произведенията е огромен, а процесите и експериментите не спират да се развиват. Поради липсата на директен контакт, както и различен тип технология (не мултимедия) не съм включил и някои категории, разгледани от други автори – като роботи и киборги на сцената.¹⁴⁷

Въпреки глобализацията, съвременните мултимедийни постановки се развиват по различен начин, с различен интензитет и специфика в различните краища на света. Както и останалото изкуство, то е

¹⁴⁷ Dixon, Steve, **Digital Performance**, The MIT Press, 2007, "Robots" стр. 271, "Cyborgs" стр. 303

част от общите социални процеси, които протичат в обществата. Тъй като тези произведения са технологично зависими, едно от задължителните условия е достъп и възможност за използване на въпросните технологии от артистите. По тази причина съвсем естествено е тези произведения да са значително по-малко в държавите с ограничени ресурси. И разбира се обратното – обществата, които са технологично по-развити, се явяват нещо като флагмани на този тип произведения. Допълнителен моделиращ фактор е и разбира се общата културна среда и народопсихология. Както вече споменах, струва ми се съвсем неслучайно най-голям брой визуално-технологични представления има в Азия. Това е резултат едновременно на традиционното им визуално наследство и силно развитото им технологично общество. Западните творци от своя страна като че ли работят повече в абстрактната и авангардна форма. Подобни разграничения разбира се са винаги условни, особено днес, когато дигиталните платформи ги преплитат и представят като едно цяло.

Технологията като цел или средство

"If nothing else, artists are friends with their own creations. Because audiences applaud, because well-wishers ooh and ahh, because newspapers write good reviews, artists are in no way excused of their responsibility to be skeptical when employing new technologies on stage.

Perhaps out of a desire to see something -- anything -- new, there is an almost mythical attraction to high technology in the arts. This is, of course, part of the fun of making art of this kind. But it is also dangerous. For creators, it leads to a 'boys with toys' mentality. The means overtake the end in importance. Like a magician, a 'how did they do that?' head-tilting in the audience arises. It is naive to assume viewers can watch works with new technology without at least a mild curiosity into the technical issues."

„Ако не друго, артистите са приятели с техните собствени създания. Защото публиката аплодира, защото доброжелатели охкат и ахкат, защото пресата пише добри отзиви, артистите по никакъв начин не са извинени от отговорността да бъдат скептични, когато внедряват нови технологии на сцената.

Може би от желание да видят нещо – каквото и да е – ново, има почти митично привличане към технологиите в изкуството. Това разбира се е част от забавлението да създаваш такъв тип изкуство. Но е и опасно. За създателите, то води до състояние „момчета с играчки“. Средствата в крайна сметка надделяват по важност. Както при фокусник „как се случи това?“ излиза на челно място в главите на публиката. Наивно е да смятаме, че публиката

може да гледа технологично нови произведения без капка дори любопитство откъм техническата им страна." ¹⁴⁸

Неслучайно накрая се връщам отново на този разширен цитат. Изключително точно наблюдение за взаимоотношенията технология-изкуство и в частност описаните процеси при екран-сцена и съвременните дигитални мултимедийни представления. Много често се наблюдава това изместване на целта от средствата, като „чудото на технологията“ се превръща в самоцел. Новото винаги предизвиква интерес, както и вечната борба да останеш в историята като първия, използвал дадена технология. Това се рекламира и привлича вниманието на масите, което я прави и финансово изгодна. В някаква степен това обяснява бума на тези произведения от последните години. Както и непрекъснатия стремеж към нещо различно. Свидетел съм как неведнъж се рекламира и акцентира единствено и само върху „новото“, „дигиталното“, „виртуалното“, „интерактивното“, без дори да се спомене идеята на произведението, или защо използват дадена технология. Има случаи, когато се представя просто частично работеща технология, която се предлага на публиката като игра, тест. ¹⁴⁹ Границите между проект, демонстрация, експеримент, пърформанс все повече се сливат. За съжаление или за щастие обаче технологията днес се развива изключително бързо и за съвсем кратко време тези произведения остаряват заедно с нея. Поглед назад дори само към последните десетина години лесно ни убеждава в това. Огромен брой произведения днес ни се струват безнадеждно

148 Wechsler, Robert, [Artistic Considerations in the Use of Motion Tracking with Live Performers: a Practical Guide](#), excerpt from: „Performance and Technology: Practices of Virtual Embodiment and Interactivity“, Palgrave Macmillan, 2006, стр. 11

149 <https://www.facebook.com/events/353603578166685/>

остарели, до степен да бъдат негледаеми. Следвайки единствено логиката на технологията, това се оказва напълно нормално – когато именно технологията е център на произведението, със залеза ѝ отмира и интересът към него. А тъй като сценичното изкуство и без това е краткотрайно, дори мигновено – съществува само в рамките на спектакъла, можем да оценим това единствено по съхранените записи. Построеното върху тази основа изкуство, винаги се оказва вторично спрямо технологията. Остават единствено произведенията, при които формата и съдържанието са в хармония и неразривно свързани – онези произведения, в които идеята намира своя естествен и най-добър технологичен израз. Единствено те устояват проверката на времето. От друга страна, възраждането на класически произведения, или по-скоро непрекъснатото им адаптиране и осъвременяване във всяко едно поколение, съответно изградени адекватно на времето си, изпълнява едни чисто социални функции. Хронологичният поглед назад показва от една страна тази повторемост – всяко поколение творци се обръща към вечните човешки въпроси, има своя „Хамлет“ например, с близките ѝ изразни средства, а от друга – има и едно непрекъснато търсене на нови теми, форми и изразност.

Остава отворен въпросът кога технологията привнася нещо наистина ново? Дори интерактивността, която намирам за една от качествено новите характеристики днес, има паралели назад в сценичната и кино практика. По някакъв начин тя е органично търсене на театъра изначално. Владимир Игнатовски пише следното:

„В театъра винаги е съществувал стремеж към сливане на сцената със зрителите. Това е „първородният“ грях на театъра, белег, останал

от рождението му, появил се на бял свят с института на театъра. Театралното представление се заражда тогава, когато от общата танцуваща и представяща маса се е отделил първият зрител. Загубил общността на зрители и изпълнители, театърът винаги е тъгувал по нея и се е стремил да я пресъздаде отново в контакта на сцената със зрителната зала.”¹⁵⁰

Написани по повод театралните експериментите на Айзенщайн, това търсене се отнася напълно и за съвременните дигитално-интерактивни практики. Различен е единствено начинът на пресъздаване и постигнатото ниво на илюзия. Може би това е и тази спирала, по която се завъртат поколенията и изкуството – нещо непрекъснато ново и старо, различно и еднакво. Свързващата нишка могат да бъдат единствено идеите. А всяка идея носи в себе си най-добрата форма за реализация в своето време. Намирането на тази хармонична форма остава голямото предизвикателство за творците. При всички останали случаи технологията наистина си остава просто играчка в ръцете им и рекламна стратегия за мимолетен успех.

От гледна точка на зрителското възприятие съвременните дигитални мултимедийни представления като цяло вървят в посока към „безчовечното“. В крайните експериментално виртуални форми, когато се възприемат индивидуално пред компютърен екран, бих добавил и „самотно безчовечни“. Доколкото това въобще са представления. Разбира се вече много пъти направих уточнението, че разнообразието е прекалено голямо, за да могат да се правят генерални обобщения. Но ако погледнем процесите назад, ще видим една наистина повтаряща се тенденция на изместване на човека и живия изпълнител от различни „техно“ форми. Особено

150 Игнатовски, Владимир, Щурци и атракциони, Наука и изкуство, София, 1974, стр. 68

характерно е това в произведенията с аватари, роботи и всякакви машинно-човешки или анимирани проекции. Този процес може да се приеме за донякъде естествен в киното и наследяващите го мултимедийни технологии, тъй като образите там изначално са отчуждени, неживи. В театралната практика обаче по-скоро се влиза в един странен парадокс – в центъра на сценичното изпълнение винаги е заставал живият човек, актьор, изпълнител, който създава паралелен свят в рамките на театралната конвенция. Именно тази неповторимост на живия спектакъл запазва театралното изкуство и днес, въпреки всички технологични изкушения вече един век. Замествайки живия човек на сцената с дигитална проекция, зрителят в залата загубва тази неповторима човешка връзка и по-скоро има усещането че гледа кинообрази, екран вместо сцена. Дори със съзнанието, че всичко се случва в реално време „някъде там“ и е също така уникално, липсата на директен жив контакт го превръща в прожекция в съзнанието на зрителя. Дори в случаите, когато едновременно на сцената присъстват актьори и образи на живо, както в дадения за пример „Квартет“ 2015 на Явор Гърдев, в спомените след представлението изникват най-вече доминиращите огромни екранни образи и едва после живите изпълнители. Разбира се тук отново опираме до търсените ефекти и желанието на творците – какви са първоначално поставените цели.

Струвамисе, че един от най-успешните в тази посока произведения са били именно на противопоставянето на живо-неживо, човек-машина, тяло-проекция, материално-духовно. В крайните форми обаче, когато живият изпълнител напълно отсъства, общото усещане за представление се разпада в усещане за екран. При това в посока на едно абстрактно, авангардно, бих казал дори „техно“ кино. Всичко това отново ни връща към идеята и формата и кое „работи“, както жаргонно

използват творците за произведението. В случаите, когато се разгръщат мащабни дигитални технологии за проекции на образи и системи за интеракция между всички присъстващи, границите между изпълнители, публика и симулираните образи до голяма степен се сливат, потапяйки публиката в едно почти триизмерно преживяване. В някаква степен може да се каже, че това е мечтаното сливане в едно от поколения творци – и от театъра, и от киното – прекрачването на сценичните „стени“ и преминаването „отвъд“ екрана. Разбира се не трябва да забравяме, че и това е само дигитално генерирана илюзия. Ако не бъде органична част от произведение на изкуството, ще остане самоцелна и много бързо ще загуби интереса на публиката, като в крайна сметка ще бъде просто изместена от следващата технологична стъпка.