
ДИГИМОДЕРНИЗЪМ И НОВИ СЦЕНИЧНИ ХИБРИДИ

Йоана Спасова-Дикова

*Институт за изследване на изкуствата, БАН
joanasd@yahoo.co.uk*

„Всеки технически прогрес води до някаква кръстоска.“
Пол Вирилио¹

Резюме: Текстът е част от по-голямо изследване на динамичните процеси в перформативните изкуства в епохата на бурно развитие на новите технологии. Разглеждат се ключови понятия като „постхуманизъм“ (Стив Никълс, 1988, Дона Харауей, 1991, Робърт Пепперел 1995, Катерин Хейл, 1991, Мануел де Ланда, 2003 и др.), в смисъла на съществуване в състояние отвъд човешкото битие, „трансхуманизъм“ (биотехнологичното развитие на човешките същества), „дигимодернизъм“ (Альн Кирби, 2009), „киборгизъм“ (Дейвид Крепс, 2007) „хибридизация“ (Едуард Сед, 1978, Хоми Баба, 1994, Филип Щокхамър, 2012) и др. Критичните дискурси около тези неологични термини не са хомогенни, но всъщност представляват поредица от често противоречиви идеи. Обикновено се разглеждат и въпроси за етиката и морала, езика и комуникацията между различните видове социални системи, както и интелектуалните усилия за интердисциплинарност. Анализират се някои по-ярки примери в посока на създаване на нови сценични хибриди, посредством използване на нови технологии в България и по света.

Ключови думи: история и теория на перформативните изкуства, актьорско изкуство, виртуален театър, нови технологии в театъра

В този текст, който е част от по-голямо изследване, бих искала да поставя няколко дискуссионни въпроса, свързани с динамичните процеси в перфор-

¹ Верилио, П. Цит. по <http://thinkotek.com/home/?p=30>

Доц. д-р Йоана Спасова-Дикова (Пловдив, 1964) е театровед. През 1992 г. завършва докторантура в Санкт-Петербургския държавен институт за театър, музика и кинематография. От 1993 г. работи в Институт за изследване на изкуствата – БАН, сектор „Театър“. От 2013 г. е научен секретар на направления „Културно-историческо наследство и национална идентичност“ и „Човек и общество“ – БАН. Специализирала е в Оксфорд, Великобритания и в Холандския институт за академични изследвания. Тя е автор на книгата „За две актьорски съзвездия“ (София, „Камя“, 2004) и член на авторския колектив на 4 том на „История на българския театър: Българският театър между двете световни войни на XX век“ (Институт за изследване на изкуствата, 2011), както и на много студии и статии за театър в специализирани енциклопедии и периодични издания у нас и в чужбина. Води лекционни курсове в различни университети: Великотърновски университет, Софийски университет, Варненски свободен университет, Нов български университет, Амстердамски университет, Университет за библиотечни и информационни технологии и др. Ръководител и координатор на национални и международни проекти, преподавател в различни университети в страната и чужбина, експерт към МОМН, Министерство на културата, НАОА, национално контактно лице по програма „Хоризонт 2020“.

мативните изкуства в епохата на бурно развитие на новите технологии.

Нова културна парадигма?

Новопоявилите се арт практики са свързани с търсене на нови понятия, каквито са изкованите през последния половин век неологизми като „трансхуманизъм“ (биотехнологичното развитие на човешките същества (Джулиан Хъксели, 1957, Наташа Вита-Мор, 1982, Джеймс Хюс, 2005)², „хибридизация“ (Едуард Сед, 1978, Хоми Баба, 1994, Филип Щокхамър, 2012)³, „постхуманизъм“ (Стив Никълс, 1988, Дона Харауей, 1991, Робърт Пепперел 1995, Ира и Джудит Халберстам, 1995, Катерин Хейл, 1991 и др.)⁴, в смисъла на съществуване в състояние отвъд човешкото битие, „киборгизъм“ (Дейвид Крепс, 2007)⁵, „дигимодернизъм“ (Алън Кирби, 2009)⁶ и др.

Напоследък се появяват нови манифести, разработват се теории, които оформят нова културна парадигма. Може да се каже, че тя постепенно заема централно място в глобалния свят, измествайки изтощения и все по-маргинализиран постмодернизъм.

Алън Кирби преди няколко години нарече тази нова парадигма „дигимодернизъм“, понятие, в което се включват както техническите средства, така и човешкият фактор, който ги използва. В своята книга „Дигимодернизъм: как новите технологии демонтират постмодернизма и префигурират нашата култура“ той цитира Жил Липовецки⁷, според когото постмодернизмът е безнадеждно остарял. Кирби поставя на негово място един нов вид модернизъм – дигиталния⁸.

Според него дигимодернизмът се характеризира с:

Непрекъснатост. Произведението съществува в настоящето. То има начало, но изглежда, че няма край.

² Huxley, J. “Transhumanism“. – In *New Bottles for New Wine*. London: Chatto & Windus, 1957, pp 13-17; Vita-More, N. *Transhuman Manifesto*, 1982 <http://www.transhumanist.biz/transhumanmanifesto.htm>; Hughes, J. *The Politics of Transhumanism*, 2005 <http://www.changesurfer.com/Acad/TranshumPolitics.htm>

³ Said, E. *Orientalism*. London: Routledge&Kegan Paul, 1978, Bhabha, H. *The Location of Culture*, Routledge, 1994; Stockhammer, P. *Conceptualizing Cultural Hybridization. A Transdisciplinary Approach*, Berlin: Springer Verlag, 2012.

⁴ Nichols, S. *Post-Human Manifesto*, 1988, <http://www.posthuman.org/page2.html>; Haraway, D. *Simians, Cyborgs, and Women*. Routledge, New York: 1991. “A Cyborg Manifesto“ се появява за първи път в *Socialist Review* през 1985; Pepperell, R. *The Post-Human Condition*, Books EFAE, Earl Richards Road North, Exeter, 1995; Halberstam, I. *Halberstam, J. Posthuman Bodies*. Bloomington: University of Indiana Press. Maddox, 1995; Hayles, K. *How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics*. University of Chicago Press, 1991.

⁵ Kreps, D. *Cyborgism: Cyborgs, Performance and Society*, Lulu.com, 2007.

⁶ Kirby, A. *Digimodernism: How New Technologies Dismantle the Postmodern and Reconfigure Our Culture*, The Continuum International Publishing Group, 2009.

⁷ Вж. Lipovetsky, G. *Culture-médias et cinéma à l'âge hypermoderne*. Paris, Seuil, 2007. В труда си френският философ анализира „втората модерна революция“, като обявява края на постмодернизма поради мултиплицирането на парадоксите, което се дължи на комплексността на модерното живееене.

⁸ Kirby, A. *Digimodernism: How New Technologies Dismantle the Postmodern and Reconfigure Our Culture*, The Continuum International Publishing Group, 2009, p. 5.

Хазартност. Резултатът не е известен. Не съществува план за това как ще се стигне до финала.

Мимолетност. Няма устойчивост. Произведението става безсмислено, след като е прочетено/видяно.

Обръщане на ролите. Ролите на автор и читател/зрител се размиват.

Анонимност. Самоличността на създателя не е известна.

Дигиталност. Създаването на произведението разчита на компютърните технологии⁹.

Критичните дискурси около тази нова културна парадигма и създадените неологични понятия, с които учените се опитват да обяснят някои явления, появили се с развитието на технологиите и настъпилите промени, не са хомогенни и представляват поредица от често противоречиви идеи.

При всички случаи обаче става дума за взаимоотношенията между човека и технологиите, човека и машината. Тези термини са свързани с езика и комуникацията между различните видове социални системи, с интелектуалните усилия за интердисциплинарност, както и с дебата за хуманизма, дехуманизацията, етиката и морала, реално и виртуално, живо и неживо.

Виртуален театър „на живо“?

По отношение на театъра ключов въпрос се оказва какво означава днес театър „на живо“¹⁰, когато например става дума за сателитно излъчване. Важен в тази посока е проектът NT Live. Това е новаторски проект на Британския национален театър за директни излъчвания на най-добрите британски постановки от лондонската сцена на живо в кина из Обединеното кралство и по целия свят. Макар че всяко от представленията се снима на живо пред публиката в театралната зала, камерите са сложени така, че да осигурят на кинозрителите „място с най-добрия изглед“. Камерите се разполагат специално за всеки спектакъл, за да създадат възможност за изключително изживяване на публиката. С помощта на сателити постановките се излъчват на живо по целия свят и достигат до повече от 1.5 милиона зрители в над 700 кина. В България излъчванията на NT Live се реализират от Британски съвет в партньорство със Cinema City.

Проблематично е и абсолютното оксиморонното понятие „виртуален театър“¹¹. Филип Аусландер е един от първите теоретици на театъра, който още през 1999 правомерно отбелязва: „и представлението на живо и представлението на запис са обречени на изчезване: телевизионният образ се произвежда от процес, при който сканирани линии се заместват една с друга и винаги са отсъстващи в присъствието си; записването им ги кара да дегенерират“¹². В този смисъл в случая „живо“ означава нещо, „което може

⁹ Цит. по Digimodernism. Thinkotec. <http://thinkotek.com/home/?p=30>

¹⁰ <http://www.britishcouncil.bg/programmes/arts/national-theatre-live>

¹¹ Giannachi, G. Virtual theatres, Routledge, 2004.

¹² Auslander, P. Liveness: Performance in Medialized Culture. Routledge. 1999, p. 45.



1. Анди Серкис като Смейгъл / Ам-гъл от филма „Властелина на пръстените“ по Дж. Толкин, режисьор Питър Джайксън, 2001-2003

да бъде записано“¹³, медията (представлението например) изчезва в резултат на своята поява и случване.

Една от изследователките на виртуалния театър го определя като всеки момент, в който реалното, в това число и зрителите, се среща и прониква във виртуалното¹⁴. Такова определение е правомерно що се отнася до едно записано представление, преминаващо от реалността във виртуалността.

Парадоксът е, че театърът като живо изкуство, случващо се „тук и сега“, „*hic et nunc*“ пред очите на зрителя е антипод както на електронните, така и на дигиталните медии. В същото време би следвало да си дадем сметка, че дигиталната революция, на която сме свидетели, неминуемо ще промени професионалните, технологичните и пазарните аспекти на всички медии без изключение.

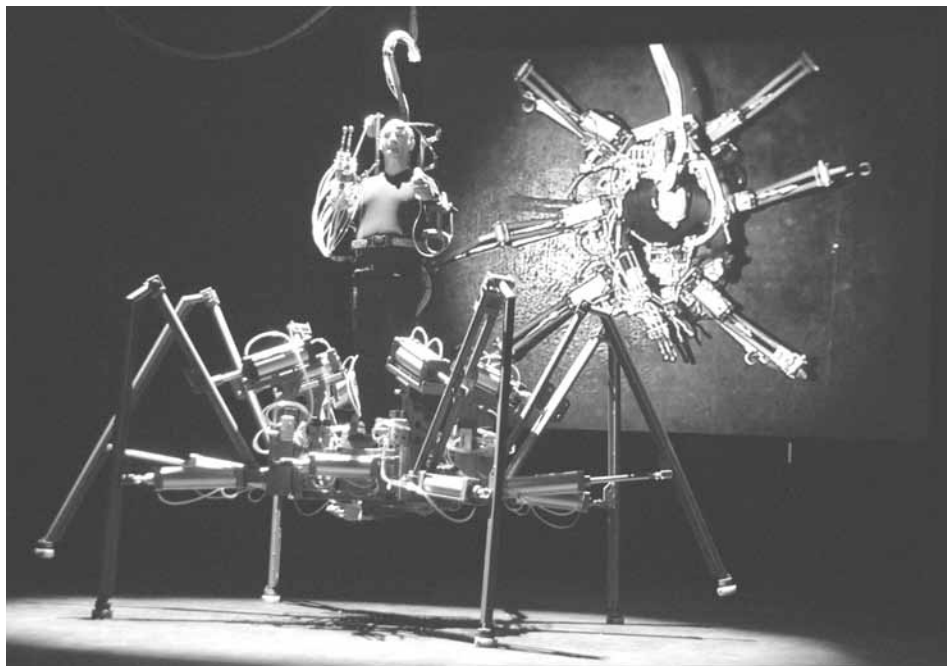
Хибридизация: човек/машина на сцената?

В този текст акцентът попада по-скоро на обратната връзка на проникване на виртуалния свят в реалния свят на сценичните изкуства, където зрителят и актьорите общуват в непосредствено жива, понякога тактилна връзка, могат да усетят дихания, миризми, да се докосват.

За разбирането на новите процеси на хибридизация е важна класификацията на бащата на кибернетиката Норбърт Винер. Ученият разделя историята на автоматиката на четири етапа, свързани с отношението човек–машина: митологичната епоха на Голем; епохата на часовниците (XVII и XVIII век); парната епоха (XVIII и XIX век); епохата на комуникацията и контро-

¹³ Пак там, с. 51.

¹⁴ *Giannachi, G. Virtual theatres, Routledge, 2004, pp. 10-12.*



2. Стеларк – “Екзоскелет: Ивент за удължено тяло и ходеща машина“ (*Exoskeleton: Event for Extended Body and Walking Machine*“), 1998

ла. Тези епохи генерират респективно четири модела човешко тяло: пригответена от глина магическа фигура; тялото като часовников механизъм; тялото като парна машина; тялото като електронна система¹⁵.

Винер прави своята систематизация през края на 40-те. Близко 70 години по-късно вече се намираме на един пети етап – дигиталната епоха, която ражда и пети модел: тялото като виртуална система или така наречената „компютърна фигура“ или „аватар“¹⁶.

Важно е да се отбележи, че все още живото човешко същество е нужно за създаване на компютърен образ. Ще изчезне ли живият актьор в процеса на хибридизация?

Хибридни създания от различен вид вече са напълно постижими и ши-

¹⁵ Wiener, N. *Cybernetics: Or Control and Communication in the Animal and the Machine*. New York: John Wiley, 1948, pp. 50-51.

¹⁶ Аватар, или аватара (от санскрит अवतार, слизане) е воплощение на божество в индуизма. Най-често понятието се свързва с различните воплощения на Вишну на земята, където той под различни образи извършва подвизи. Друго негово съвременно значение е „виртуален, компютърен образ на човек“. Речник на думите в българския език. <http://rechnik.info/%D0%B0%D0%B2%D0%B0%D1%82%D0%B0%D1%80>; вж. Random House Kernerman Webster’s College Dictionary, © 2010 K Dictionaries Ltd. Copyright 2005, 1997, 1991 by Random House, Inc. <http://www.thefreedictionary.com/avatar>

роко разпространени в екранните изкуства, но все още са голяма рядкост в сценичните изкуства.

Как театърът и живият актьор се адаптират към новите условия на дигиталната епоха?

***Man ex Machina* – биороботи на сцената. Българският случай.**

Интересен в тази посока е експериментът на българския артист Венелин Шурелов, който създава мултемедийен пърформанс *Man ex Machina*, „Човекът в машината“ през 2011 година. В него едно киборг създание изнася лекция. То използва понятия, свързани с двойствената му идентичност на хибрид от човек и машина. Изпълнителят се намира вътре в специално изградената за представлението машина робот. Виждат се само лицето, ръцете и краката му. Три екрана, на които върви мултимедийна илюстрация на речта, са разположени отзад над този хибриден киборг. Шурелов с механичен глас говори на публиката за човешката гленистост и за идеалната човеко-машина: „Аз съм кибернетичен организъм, творение на социалните реалности и фикции. Аз обозначавам фантазиите за хибридно, чудовищно, машинно, клонирано, дигитално, мрежово и трансчовешко тяло... Аз съм създание на постродовия свят и нямам никакви връзки със света на хетеросексуалната репродукция, с други думи в свят без раждане няма смърт, в свят без начало няма край. За разлика от чудовището на Франкенщайн не очаквам от своя създател да ме спаси чрез повторно изграждане на Рая и да ми изфабрикува партньорка. Аз не бих разпознал райската градина, не съм направен от кал и няма да се върна в прахта. Не почитам богове и нямам семейство. Всъщност главният проблем на киборгите е, че сме незаконното потомство на милитаризма и капитализма.“¹⁷

Венелин Шурелов в свои пърформанси от последните няколко години следва идеите на творци в областта на постчовешките киборги и изкуството на протезата (“*prosthetic art*“) като например експериментите на Стеларк¹⁸

¹⁷ Shurelov, V. Fantomats. 2007–2010. <http://www.seas.se/production/fantomat/>; <http://subprodukt.blogspot.com/2008/05/fantomat-seas-blacknorth.html>.

Shurelov, V. *Man ex Machina* (Cyber Lecture). Self-construction and self-Destruction in the Fantasy Realm of Technology. Unpublished script of the performance. 2011. Trailer: http://www.youtube.com/watch?v=p_DrUJRE6UQ.

¹⁸ Стеларк (Стелиос Аркадиу, роден в Лимасол, Кипър, през 1946 г.), австралийски пърформър, който фокусира творчеството си върху разширяване на възможностите на човешкото тяло, доколкото според него човешкото тяло е безнадеждно залиняло. Той е убеден, че вече не става въпрос за продължаването на човешкия род чрез репродуциране, а за размножаване на индивида чрез репроектиране. Това, което е важно вече не е мъжко-женското взаимодействие, а интерфейсът човек–машина. *Stelarc*. *Prosthetics, Robotics and Remote Existence: Postevolutionary Strategies*. – In: *Leonardo*, Vol. 24, N 5, 1991, pp. 591-595 <http://www.jstor.org/stable/1575667> Стеларк вярва, че тялото може да оцелее само като киборг (*Giannachi*, G. *Virtual theatres*. Routledge, 2004, p. 62). Необходима е технология, защото само чрез нея може да се постигне видимост в един глобален свят, където границите между реално и виртуално се размиват. В своите проекти, озаглавени “*Exoskeleton*“ (1998) и “*Muscle Machine*“ (2003), Стеларк конструира киборги като шестокраки, ходещи човекомашини. http://stelarc.org/_swf



3. *Марсел-ли Антуез Рока – “Дедал”(Deidalus), 2003*



4. *Мап ех Машина, Венелин Шурелов, 2011 (2)*



5, 6. „Квартет: Опасни връзки след края на света“ по Хайнер Мюлер и Шерло дьо Лакло, режисьор Явор Гърдев, НДК, 2015 (2)

или Марсел-ли Антунез Рока¹⁹ и др.

Понятието „киборг“, въведено през 1960 г., е дефинирано като „екзогенно удължен, организиран комплекс, който функционира несъзнателно като интегрирана хомеостатична система“²⁰. Дона Харауей определя киборгът като „създание от света на постполовете... предиедипова симбиоза... органично цяло, в което частите, съчетани в единно тяло, проявяват своята пълна сила“²¹.

Шурелов се базира също така на проекта на Наташа Вита-Мор „*Primo Posthuman*“²², посветен на художественото търсене на нов образ, основан на научната вероятност и вдъхновен от технологичния напредък. По думите на Вита-Мор „по своята същност идеалът за *Primo Posthuman* разчита на нова човешка природа, която продължава да се променя с течение на времето и да се задвижва от социалните промени, които са прогресивни, както и критични, да се позовава на разумен подход към прилаганите технологични модификации“²³.

„Какво е човек?“ – пита Шуреловият киборг. „Той е преходна структура с ограничени способности за адаптация и реализация. Ето защо човекът остава вътрешността на тялото и с помощта на различни допълнителни помощи (протези) се стреми към съвършенство. Културният идеал, персонифициран и от божественото [*Deus Ex Machina*] сега се изпълнява от Човека, трансформиран в някакъв Бог с протези [*Man ex Machina*].“²⁴

Лекцията концептуализира авторски идеи и визии на Шурелов. Спектакълът преосмисля изконния човешки копнеж по съвършенство и желанието да се въздигне до Слънцето, метафорично изразено чрез образа на Икар.

Могат да бъдат дадени и още примери от световния, както и от българския театър за проникването на новите технологии в сценичните изкуства

¹⁹ Марсел-ли Антунез Рока (роден в Барселона, Испания, през 1959) е пърформър, който използва дигитални технологии в областта на мехатронния пърформанс и инсталациите. В основата на творчеството му е залегнало използването на биологични материали в роботиката, както е в Joan l'home de carn (1992); телематичен контрол на зрителя на чуждоземно тяло в спектакъла EPIZOO (1994); експанзия на движенията на тялото с дрес скелети (екзоскелетни интерфейси) в спектаклите AFASIA (1998) и POL (2002); принудителна хореография с бодибот в REQUIEM (1999); и микробиологични трансформации в инсталациите RINODIGESTIO (1987) и AGAR (1999). Той работи и върху пространствена и утопична творба TRANSPERMIA. Своя метод на работата той нарича „систематургия“, неологизъм, който буквално означава „драматургия, базирана на компютърни системи“. <http://marceliantunez.com/work/>

²⁰ Вж. Clynes, M. and N.S. Kline. Cyborgs and Space. *Astronautics* (September 1960). Rpt. in Chris Hables Gray, Steven Mentor, and Heidi Figueroa-Sarriera, eds. *The Cyborg Handbook*. New York: Routledge, 1995, pp. 26-27.

²¹ Haraway, D., D.J. Haraway. A Manifesto for Cyborgs: Science, Technology, and Socialist Feminism in the Late Twentieth Century. – In: *Simians, Cyborgs, and Women: The Reinvention of Nature*. New York: Routledge, 1991, p. 150.

²² Наташа Вита-Мор (Нанси Кларк, родена 1950 г.) е американски дизайнер, теоретик и един от пионерите на движението трансхуманизъм.

²³ Vita-More, N. The New [human] Genre Primo [first] Posthuman, 2005, <http://www.natasha.cc/paper.htm>

²⁴ Шурелов, В. Man ex Machina. 2011, непубликуван текст, личен архив.

през дигиталната епоха като теми, идеи, търсене на нов език. В случая е важно да се подчертае, че става дума не за дигитален запис на театрално представление или създаване на компютърно театрално представление (както най-често се разбират понятието дигитално и кибер представление/театър), нито за използване на мултимедия в театрално представление, а по-скоро за по-общата идея за хибридизация между виртуално и реално в театъра и за по-сериозните опити за интегриране на дигиталните технически възможности в дадена сценична презентация.

***Motion capture* и аватари на сцената. Българският случай.**

Би могло да се говори и за такъв тип хибридна с помощта на дигитални средства в театрални спектакли, в които камера или няколко камери в живо време следят актьорите и това се прожектира на видеоекран.

Показателен е експериментът на Явор Гърдев „Квартет: Опасни връзки след края на света“ по Хайнер Мюлер и Шодерло дьо Лакло в НДК, 2015 г.²⁵ В него се заснема от камери чрез технологията за анимация *motion capture*²⁶ представлението, в което играят актьорите Снежина Петрова и Захари Бахаров. Техните двойници, които представляват грубовати анимирани посредством компютри фигури, симултанно се прожектират на голям екран в крупен план. Изпълнителите са в специални костюми и по телата им има датчици. Движенията им се улавят от инфрачервени камери и се препредават в реално време на екрана. Актьорите озвучават, произнасяйки дълги монолози, своите значително по-крупни от тях, приличащи на големи аватари, които вървят и жестикулират като тях, но лицата им са застинали в каменна маска.

В интервю преди премиерата режисьорът Гърдев отговаря на недоумяващи журналисти какво се случва в спектакъла: „Чудеса!“ Той продължава: „Хора, които имат свои дигитални двойници, играят сцени. Хората обаче играят смисъла на сцената, а дигиталните им двойници играят сюжета на сцената!... В случая висок драматургичен образец на културата на късната модерност синтезирам с радикален покултурен сценично-екранен изказ от дигиталната ера. Тези на пръв поглед несводими феномени от различни културни пластове ми се иска да зазвучат единно и хармонично.“²⁷

Отзивите за спектакъла, който буквално е опит за хибридизация на живата актьорска игра с виртуалното ѝ репродуциране, са противоречиви.

²⁵ Това е второто представление на Явор Гърдев по „Квартет“ на Хайнер Мюлер, поставено в Театрална работилница „Сфумато“ през 1998/99. Изпълнителката на Мертъой Снежина Петрова играе същата роля за втори път след превъплъщението си в героинята в спектакъла „Опасни връзки“ на Десислава Шпатова в Сатиричния театър, отново през сезон 1998/99.

²⁶ *Motion capture* е оптична система за улавяне на движения, която включва специални костюми и техника. Вж. *Menache, A. Understanding Motion Capture for Computer Animation. Elsevier, 2011, pp. 1-31* https://books.google.bg/books?id=9njZ482OYfwC&printsec=frontcover&hl=bg&source=gbg_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false

²⁷ Интервю с Явор Гърдев за „Квартет“: Стремя се към амалгама от висока драма и рок концепт http://www.dnevnik.bg/razvlechenie/2015/05/04/2525932_avor_gurdev_za_kvartet_stremia_se_kum_amalgama_ot/

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 постчовешки 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. Изтъква се, че те са почти незабележими и миниатюрни като карфички в огромната зала 1 на НДК, която побира около 4000 души²⁸. Екранните им аватари са огромни, прихлупват актьорите и зрителите са се вторачили в недодяланите гóлеми, които са с абсолютно статична мимика на лицата.

Според някои „експериментът *motion capture* придава пародиен привкус на цялото упражнение, а едва ли това е била целта. И най-малкото текстът на Мюлер и актьори като Снежина Петрова и Захари Бахаров заслужават да бъдат жертвани заради една недобре овладяна машина.“²⁹

Според други експериментът е сполучлив: „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 тромаво 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.“³⁰ Въсъщност смисълът на откритието *motion capture* в екранните изкуства е да се оживи компютърното изображение, то да стане по-достоверно, човешко, мимиката да е по-истинска. Там актьорът с датчиците си по тялото и лицето е необходимост за хибридизацията между живо и виртуално³¹.

²⁸ Става дума за първите две представления през май 2015. Вж. *Димитров, Д.* Явор Гърдев улавя вечността в 70-минутна ерекция. <http://novinite.bg/articles/93129/Yavor-Gardev-ulavya-vechnosta-v-70-minutna-erekciya>; *Кисимова, М.* „Квартет“ за ума и душата.

http://www.webcafe.bg/lifecafe/review/id_1243935164_Kvartet_za_uma_i_dushata; *Николова, К.* Един шумен високотехнологичен спектакъл за тишината на самотата.

<http://въпреки.com/post/119848749146>; *Янева, А.* КвартетМашина.

<http://kultura.bg/web/%D0%BA%D0%B2%D0%B0%D1%80%D1%82%D0%B5%D1%82%D0%BC%D0%B0%D1%88%D0%B8%D0%BD%D0%B0/>

²⁹ *Янева, А.* КвартетМашина...

³⁰ *Николова, К.* Един шумен високотехнологичен спектакъл...

³¹ Като пример може да бъде посочено изумителното изпълнение на Анди Серкис като

В спектакля „Квартет“ не е така. Аватарите приличат на размахващи ръце раздвижили се тронави каменни статуи, а актьорите са маргинализирани като опитни зайчета в метална клетка, заобиколени от камери. Резултатът е различен и виртуалните аватари не стават по-очовечени и хуманни чрез играещите, дигитално въоръжени актьори. Точно обратното. В сблъсъка между живото и виртуалното човекът се оказва малък, губещ, а виртуалното му изображение е недостатъчно човешко, даже отблъскващо. От сцената лъха смразяващ космически хлад и отчуждение. При всички положения едно такова внушение за дехуманизация на човешката същност кореспондира със смисъла на пиесата „Квартет“ на Хайнер Мюлер по епистоларния роман на Шодерло дьо Лакло за играта на съблазняване между основните персонажи Мертьой и Валмон – двама свободомислещи декаденти, които търсят забрава в сексуалните си прелюбодения и сменят множество идентичности, загубвайки границата между позволено и непозволено, между мъжко и женско начало, което завършва с фатален край за тях.

Според проф. Камелия Николова това е „един шумен високотехнологичен спектакъл за тишината на самотата“ и „ако „Квартет“ на Хайнер Мюлер е пиеса за космическата фаталност на схватката между Мъжа и Жената в опитите им за отлагане на смъртта, то днешният спектакъл на Явор Гърдев по нея е за голямата човешка самота на всеки един от тях в тази неизбежна космически фатална схватка“. Театроведката е категорична, че в случая не става дума само за желанието на режисьора да опита силите си в наскоро появила се театрална форма, изискваща използване на най-нова снимачна и компютърна техника, а за прилагане на хибридна естетика, която е подходяща за предаване на същността на Мюлеровото произведение³².

Самият Гърдев споделя: „Проектът се опитва да обедини три вида подход – театрален, филмов и третият, включващ необичайна технология в реално време – *motion capture*. Тя предоставя възможност да се играят персонажи, които са в 3D виртуална среда, от актьори, играещи в пространство, снимано от 10 инфрачервени камери. Технологиата се използва в киното – актьорите влизат в специални костюми, движенията им се сканират, което после придава изключителен реализъм на анимационни и компютърно генерирани образи. Костюмите са снабдени с датчици, които засичат всяко движение и дават сигнал на камерите около площадката, на която се развива действието. Това дава възможност виртуални персонажи, създадени в 3D среда, да бъдат слагани върху актьорите и да бъдат прожектирани в реално време на екрана. Постига се нещо много важно за пиесата – размяната на персонажите и размяна на половете по време на игра – похват, позволяващ пълно разгръщане на текста на Хайнер Мюлер. Така, актьорите движат свои дигитални двойници (аватари).

Смийгъл/Ам-гъл от филма „Властелина на пръстените“ по Дж. Толкин, режисьор Питър Джексън, 2001–2003 https://www.youtube.com/watch?v=mbW-Zv_kR5Q

³² Николова, К. Един шумен високотехнологичен спектакъл

Аватарите са изработени специално за представлението.³³

Представлението „Квартет“ е показателно за новите търсения в световен мащаб в посока на хибридизация между виртуално и реално в сценичните изкуства. В случая главната заслуга на проекта е не толкова в постигането на по-перфектно и реалистично дигитално изображение на някакъв човек или въображаемо хуманоидно същество, а именно в опита за разширяване на възможностите на театъра и в частност на изпълнителите за своеобразно клониране, репродуциране и за по-динамична трансформация и превключване от една идентичност в друга с помощта на новите технологии.

Остава въпросът дали в тази неравна схватка между живо/реално и неживо/дигитално, в процесите на такъв тип хибридизация в сценичните изкуства, човекът ще остане жив човек – едно макар и несъвършено, но висше творение, което със своята душа и дух се извисява над всичко нечовешко, или ще се обезчовечи, механизира, роботизира, дехуманизира, ще се превърне в мечтаната още от модернистите, но вече дигитална *Übermarionette*, или пък на сцената ще бъде постигната симбиоза между реално време и киберпространство, където битува една утопична дигимодерна и суперсмайт човекомашина.

DIGIMODERNISM AND NEW STAGE HYBRIDS

Joanna Spassova-Dikova

Institute of Art Studies, BAS

This paper is part of an extensive study of the dynamics in performing arts in an era of an explosive development of breakthrough technologies. This article deals with key terms such as ‘posthumanism’ (Steve Nichols, 1988; Donna Haraway, 1991; Robert Pepperell, 1995; Katherine Hayles, 1991; Manuel de Landa, 2003, etc.) in the sense of existing in a state beyond being human; ‘transhumanism’ (biotechnological development of human beings); ‘digimodernism’ (Alan Kirby, 2009); ‘cyborgism’ (David Krep, 2007); ‘hybridisation’ (Edward W. Said, 1978, Homi K. Bhabha, 1994, Philipp Stockhammer, 2012), etc. The critical discourses upon these newly coined terms are not homogenous, but are often, in fact, a series of contradictory ideas. Usually, issues of ethics and morality, language and communication between different types of social systems are also under consideration as well as of the intellectual efforts for interdisciplinarity. Some of the best examples are also considered towards creating new stage hybrids by using new technologies in Bulgaria and abroad.

³³ Цит. по *Димитров, Д. Явор Гърдев улавя вечността...*