



НОВ БЪЛГАРСКИ УНИВЕРСИТЕТ

Департамент „Изящни изкуства“

Докторска програма „Визуално-пластични изкуства“

**„Сценичното осветление и мултимедията
като фактори за изграждане на пространства
и обекти.**

**Изследване на художествената работа с гледната точка в
театъра и киното.“**

Христина Пламенова Дякова

Факултетен номер F41444

АВТОРЕФЕРАТ

На дисертационен труд

За присъждане на образователна и научна степен „ДОКТОР“

Научен ръководител:

Доц. Елена Иванова

София

2018

Съдържание на Автореферата:

Обем и структура на дисертационния труд.....	3
Актуалност и значимост на темата.....	3
Обект и Предмет на изследването.....	4
Цели и задачи на изследването.....	4
Съдържание на дисертационния труд.....	5
Кратко изложение на дисертационния труд.....	7
Първа глава.....	8
Втора глава.....	8
Трета глава.....	24
Изводи и заключения на дисертационния труд.....	46
Научни Приноси.....	55
Публикации по темата.....	56

ОБЕМ И СТРУКТУРА НА ДИСЕРТАЦИОННИЯ ТРУД

Дисертационният труд е в обем 321 стандартни страници, от които основен текст 190 страници, 16 страници библиография и 115 страници приложения. В библиографията са цитирани 151 източника. Към труда са приложени 229 илюстрации.

Дисертационният труд е структуриран в увод, изложение в три глави, заключение, справка за приносите, списък с публикациите по темата на дисертационния труд, библиография и илюстративен материал.

АКТУАЛНОСТ И ЗНАЧИМОСТ НА ТЕМАТА

Имайки предвид изключително бързото развитие на виртуалната технология на изобразяване и все по-широкото ѝ навлизане и приложение в сценичната – театрална и кино сценография във всички нейни форми и подвидове може да се каже, че осветлението и мултимедията също се превръщат в съставна медия на сценографията. Решаването на сложни задачи от визуален и пространствен характер от художник-сценографа става все по-комплицирана и мултидисциплинарна задача, което поражда необходимостта от едно задълбочено изследване на новите възможности в технологичен и най-вече в естетически план, които новата медия поражда.

Належаща е потребността от методология за формиране на концепция при изграждане на среда чрез мултимедия и осветление, които дисертационният труд предлага. Тези нови мултидисциплинарни полета, които се оформят имат нужда от подкрепа, обяснение и защита от теоретичен и научен, кураторски дискус. Научни разработки по тази до момента в България липсват.

ОБЕКТ И ПРЕДМЕТ НА ИЗСЛЕДВАНЕТО

Предмета на изследването са концептуалните, художествени и естетически способности и технически методи за изграждане на пространства и обекти чрез мултимедия и осветление.

ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ НА ИЗСЛЕДВАНЕТО

- да се очертае историята на осветлението, за да се проследи развитието на видовете осветителни тела и технологии, като медия при изграждане на осветление на съвременен спектакъл;
- запознаване с класическите осветителни схеми и приложението им в осветяване на съвременен спектакъл, в който е включена и мултимедия;
- да се проследи развитието на технологиите на осветление и мултимедия, като всеки етап се опише като художествена медия;
- да се обхванат актуалните материали, използвани в рекламната индустрия като инструмент за изграждане на дигитална театрална или спектакълна среда;
- да се очертаят общите полета между Съвременното изкуство и сценичните такива;
- да се разкрие, чрез конкретни изследвания върху художествената работа с мултимедия, светлина, цвят и пространства влиянията върху зрителя на визуално и подсъзнателно ниво;
- да се изброят и анализират добрите световни примери в Съвременното изкуство за сценично осветление и мултимедия;
- да се анализират методите при изграждане и естетическите характеристики на съвременната сценографията в България и по света;

- да се докаже, че сценографията изградена чрез мултимедия, осветление и помощни материали отговаря на принципите за изграждане на пространство;
- да се разграничат и категоризират видовете мултимедия според приложението им;
- да се докаже, че осветлението и мултимедията са основен фактор при възприемане на спектакъла като емоционално преживяване и завършен сценичен продукт;

СЪДЪРЖАНИЕ НА ДИСЕРТАЦИОННИЯ ТРУД

1. ПРЕДГОВОР

1.1 Увод

1.2 Дефиниране на предмета и целите на изследването

1.2.1. Предмет на изследването

1.2.2. Цели и задачи

2. ГЛАВА I

2.1. История на сценичното осветление

1. Египет

2. Древна Индия

3. Древна Гърция

4. Средновековие

5. Ренесанс

6. Края на XVII век и XVIII век

7. XIX век

8. XX век

9. От Осветяване до Осветление

10. Съвременни източници на осветление

11. Съвременни осветителни тела

2.2. Видове мултимедия и тяхното приложение

1. Светодиодни LED екрани
2. Основи за проекция
3. Холограмни изображения и технологии
4. Интерактивни инсталации

2.3. Сценичното осветление и мултимедия в Съвременното изкуство, Сценографията в световен мащаб и в България

2.3.1. Сценично осветление, мултимедия и нови технологии в спектакли в България

2.3.2. Сценично осветление, мултимедия и нови технологии в Съвременното изкуство в България

2.3.3. Сценично осветление, мултимедия и нови технологии в музейна и изложбена среда

2.3.4. Сценично осветление, мултимедия и нови технологии в Съвременното изкуство

2.3.5. Сценично осветление, мултимедия и нови технологии в спектакъл

2.3.6. Сценично осветление, мултимедия и нови технологии в рекламата

2.3.7. Сценично осветление, мултимедия и нови технологии в модата

2.3.8. Сценично осветление, мултимедия и нови технологии в Музикалната и Кино индустрия

3. ГЛАВА II

3.1. Основни принципи за изграждане на сценични пространства

3.2. Естетическо-философски и времеви изисквания на съвременния зрител към сценичната среда

4. ГЛАВА III

4.1. Типове мултимедия и осветление интегрирани в спектакъл

4.2. Цели, методи и възможности на художественото осветление за спектакъл

4.2.1. Концепция на дизайна на сценично осветление

1. Осветеност
2. География
3. Климат
4. Архитектура
5. Епоха
6. Гама
7. „Молиер“
8. Материал
9. Паспарту
10. Детайли

4.2.2. Специални ефекти

4.3. Употреба на Мултимедия за построяване на сценично пространство и изграждане на реално несъществуващи архитектура и обекти

5. ИЗВОДИ И ЗАКЛЮЧЕНИЕ

6. ПРИНОСИ

7. ПУБЛИКАЦИИ ПО ТЕМАТА

8. БИБЛИОГРАФИЯ

9. ПРИЛОЖЕНИЯ

КРАТКО ИЗЛОЖЕНИЕ НА ДИСЕРТАЦИОННИЯ ТРУД

В увода е обоснована актуалността на избраната тема, нейната практическа и теоретична значимост. Формулирани са обектът и предметът на изследването. Поставени са проблемите, целите и задачите на труда. Направено е пояснение на структурата на дисертационния труд и границите на изследването.

ПЪРВА ГЛАВА.

Първата глава се стреми да очертае всички осветителни уреди и тяхната употреба.

В първа точка се прави обзорен исторически преглед върху историята на театралното осветление от зараждането на театъра до съвременните софтуерно управляеми осветителни тела. Въвежда се терминология за развитие на темата. Разглеждат се и установените методи за сценично осветление на Адолф Апия (Adolf Appia), Бертолт Брехт (Bertolt Brecht), Едуард Гордън Крейг (Edward Gordon Craig), Стенли МакКендълс (Stanley McCandless), Норман Бел Геддес (Norman Bel Geddes) и Джийн Розентал (Jean Rosenthal).

Във втората точка се изясняват и обясняват видовете мултимедия и тяхното приложение и логичното продължение на темата се появява в трета точка - Сценичното осветление и мултимедия в Съвременното изкуство, Сценографията в световен мащаб и в България. В нея се разглеждат добри примери за визуализация на качествени идеи при приложението на сценичното осветление, мултимедия и нови технологии в Съвременното изкуство, Сценографията в световен мащаб и в България, на Съвременното изкуство, в Съвременното изкуство в България, в музейна и изложбена среда, в Съвременното изкуство, в спектакъл, в рекламата, в модата и в музикалната и кино индустрия.

ВТОРА ГЛАВА.

Първа точка „Основни принципи за изграждане на сценични пространства“ анализира светлинните и мултимедийни уреди описани в първа глава, като е предложена и схема, по която те могат да се интегрират успешно в концепцията за сценография на едно представление или спектакъл.

Пространството занимава науки като физика, математика, психология, философия, архитектура и изкуство. И въпреки, че е обект на такова мултидисциплинарно проучване неговия характер и описание остават абстрактни и субективни.

Сценографията и архитектурата са със сходни принципи при конструиране и боравене с пространството. При дизайна на пространства те се позовават на науките композиция, цветознание, перспектива, психология и формообразуване.

Основно архитектурата борави с рамкиране на различни пространства и прекомпозицията на тези рамки и предмети в нея. Или казано накратко, конструирането на пространство се извършва чрез неговото ограничаване и препречване.

Възприятието за едно пространство може да се манипулира чрез боравенето с гореизброените пособия на дизайн на пространството. Основната разлика между архитектура и сценография е времето – сценографията е временно изкуство с конкретен къс срок на съществуването си. Тя се монтира от сценичните работници непосредствено преди представление, след което се демонтира. Възможно е изграждане на сценична среда само за едно представление или такава, която се играе стоици пъти. Сценографията борави с пространство и време едновременно. **Поради нетрайния си характер нейните съставни елементи би трябвало да се различават от тези при архитектурата.**

Пространството в театъра може да се раздели на две части – реалното архитектурно и имагинерното художествено – едното на зрителите в залата, другото на театралите от вътрешната страна на сцената. Елементите на сцената формират тази граница, която подчертава силно техните разлики и прави едното още по-реално, а другото още по-въображаемо.

Употребата на различен вид материалност би подчертал контраста между тези пространства – мултимедия и осветление при изграждане на сценичното

пространство, биха контрастирали допълнително на реалния архитектурен облик на зрителното пространство. В същото време проблемите поставени в сценичното пространство имат за цел да се превърнат в проблеми на вътрешното лично пространство на зрителя. **Мултимедията и осветлението, като методи за поставяне на елементи в пространството, биха направили границата между зрителното и сценично пространство още по-ярка и интересна, дори изследователска, в която експонираните проблеми могат да имат аналитичен, а не битов характер и да се превърнат в лични, заради своята абстрактност.**

Съществува една антитеза за създаване на илюзия на сцената, формирана от Пол Клодел, според който „Когато се признае, че всички герои в една пиеса са всъщност преоблечени актьори, то тогава в играта и на най-мрачната драма със сигурност има комичен елемент.“ (Jacquot, 1973, p. 21). Клодел смята, че театърът има претенция за реалистично пресъздаване на актуален проблем на социума и всеки опит за измама и илюзия следва да обезвери публиката към театралната институция. Аз смятам че средствата за представяне на този проблем не са предмет на проверка от страна на публиката. По-скоро тези функции на художественост само ограничаващ се със стила на представяне и чисто препредаване на историческа и реалистична точност се прехвърля върху киното. А театърът днес придобива, освен представянето на проблем и тези относно него, и художествено изграждане на среда като форма на изкуство и колкото по-нереална и не конкретна е тя толкова по-магично и завладяващо е усещането за изкуство у зрителя. Посетителите на театърът имат потребност за влизане в една нова среда, за представяне на изкуство и са с чистото съзнание и очакване за постановки, представящи актуални проблеми и въпроси в среда и похват, далечен от тези на киното, среда с функциите на спектакъл, илюзорна, абстрактна, нереална и нереалистична.

В подкрепа на това ми твърдение бих цитирала Ричард Шехнер в разговор-анализ на работата по една постановка и средата ѝ, изградена от Роберт Уилсън

и заключава генерално за театъра въобще, „че тъкмо в театъра реалността ни бива предавана най-убедително чрез илюзията.“. Както и твърдението, формулирано след изследване на Ханс-Тийс Леман: „Тъкмо в епохата, когато илюзионизмът на декорацията е в разцвета си, театърът е бил социално събитие, в което самото представление привлича един по-скоро скромен дял от потенциала на вниманието. Модерният театър не разрушава никаква до преди него осъществена и действаща илюзия (илюзия, която още преди него, дори през пристрастения към илюзии 19-ти век, е окачествявана като нещо по-различно от заблуда), а я поставя на друго ниво.“ (Леман, 2015, с. 225)

Илюзията е не в смисъла на заблуда и измама, а по-скоро усъвършенствано съвременно средство на художественост. И в същото време не се търси мултимедийна сензация като чиста форма на представление, самоцелна и без идея, а визуален разказ като част от общото представление и концепция за разказа, който да бъде както в подкрепа на вербалния разказ, така и като художествен жест със стойност на арт инсталация.

Решаването на сложни задачи от визуален и пространствен характер от художник-сценограф става все по-комплицирана и мултидисциплинарна задача, което поражда необходимостта от едно задълбочено изследване на новите възможности в технологичен и най-вече в естетически план, които новата медия поражда.

Композиция

Композицията представлява групиране и подреждане на елементи или обекти за получаване на обединена цялост от съставни части. Тя представлява съотношението и вътрешните закономерности между отделните части на една визуална, движенческа или обектна картина. Композицията може да бъде статична като при живописата, графиката, скулптурата, инсталацията или в архитектурата или да бъде динамична както е в киното, картините на театъра и

всички движенческо-пространствени арт дейности. **Сценографията се занимава с изграждането на динамични или статични композиционни картини. Какъв вид е тя зависи от промените, заложи в декора. Театъра, от своя страна изобразява винаги динамична композиция, защото актьорите представляват елементи от композицията на сцената, които са в непрестанно движение.**

Всяка композиция има център – цветови, смислов и геометричен. Те биха могли да имат една и съща пресечна точка, но може и да се разминават.

Науката за композицията разпознава много видове геометрично подреждане на елементите – пирамидална, диагонална, кръгова и т.н.

Формообразуване

„Едновременно със събирането на собствена зрителна информация и сравняването ѝ с действителността, заедно с осведомеността на другите хора, се образува представа за формата и строежа на предметите. Краен резултат от обобщаването на зрителната представа за предметите, достигнат по пътя на обективното абстрахиране, са геометрични фигури и отношения между техните елементи.

От гледна точка на механиката на проектиране основата на нашето виждане е тримерна проекция на тримерни предмети на фона на двумерна повърхност, ако приемем опростено, че дъното на ретината, определящо проекцията, е плоско.“
(Райчев, 2009, сс. 10 - 11)

Мога да дам пример за асоциативно възприятие на обект от представен на зрителя само елемент от този обект: Ако поставим, да речем, един куб на сцената – зрителя интуитивно преценява, че това наистина е куб, защото той няма цялата информация от формата пред себе си, а интуицията му доизмисля и дооформя предмета. Кубът има шест страни и освен ако не се покаже неговата

разгъвка или с помощта на огледала не се видят скритите му от погледа страни, то вероятно фигурата не е куб. При представяне на разгъвката му той дори престава да бъде обемен предмет, а се превръща в плоска равнина. Зрителя има информация за цялостния вид на обекта и при представяне на характерен поглед към част от него, наблюдаващият веднага прави визуална асоциация с информацията, която има без дори да я подлага на съмнение.

Мултимедията и осветлението в едно представление са добър носител на тези елементи от пространства, които могат да бъдат показани в абстрактен вид на зрителя и да предизвикат визуална асоциация с познати обекти или пространства. Или представяйки качествена проекция на реалистична среда върху равнина на сцената може да се извика информацията в съзнанието на зрителя за довършване на даденото пространство чрез тези асоциации. Визуална асоциация може да бъде предизвикана от поставяне на част от обект или част от цяло пространство.

Описанието на формообразуването, според проф. д-р арх. Росица Никифорова, е: „Художественото е само една страна на формообразуването. Художествената значимост на формата се засилва при нейната обусловеност от обективните фактори и изисквания за протичане на пълноценна човешка дейност. Може да се твърди, че смисълът на формообразуването се очертава най-ясно в способността на формите да служат пряко на активностите на човека в най-широк възможен диапазон.“ (Никифорова, ИНФОРМАТИВНА ФУНКЦИЯ НА ФОРМАТА В ДИЗАЙН ЗА АРХИТЕКТУРНА СРЕДА, публикуван 2011 г.)

Формообразуването е обличането на функцията във визия, основата на която е взета от природата. **Материала при строеж на формата е от основно значение при дизайна, архитектурата и изкуството. В архитектурата материалите трябва да отговарят на определени физични качества, като здравина, плътност и пропускливост, фактура на материала, прозрачност, цвят и лъскавина. В дизайна и изкуството, освен гореизброените, съществуват много течения, които се занимават именно със смяната на материала на**

дадени обекти или предмети от ежедневието, който променя тяхната функция. Сценографията, за разлика от архитектурата, дизайна и изящните изкуства е среда, която се наблюдава от зрителите от строго определена дистанция, която позволява прецизността при изпълнението ѝ да е занижена. Тази дистанция за наблюдение на сцената позволява употребата на неустойчиви, нетрайни, леки и бутафорни материали. Например, ако в архитектурата здравината на стената е нейната функция и съответно най-важното нещо при формообразуването ѝ, то в сценографията една стена, освен ако не е в мизансцена на представлението, се изисква само да изглежда като здрава, не е нужно човек дори да може да се подпре на нея. **Следователно функцията при формообразуването в сценографията е вписването ѝ в концепцията за текста и подпомагане на мизансцена на постановката. След като материалите не е необходимо да притежават определени физични качества, то те могат да бъдат само визуални и виртуални – под формата на мултимедия и осветление.** Средата на сцената изградена чрез мултимедия и осветление е визуална, изградена чрез светлина и екранни повърхности, тя не е реална, а само прилича на такава, извиква илюзия и асоциация за реалност.

Композицията на сценично осветление се формира чрез осветителните методи и схеми и начина ѝ на формообразуване е чрез модуляция и насочване на светлинните лъчи. Организирането на осветлението в композиционни форми е неговото формообразуване. Славчо Маленов и Иван Иванов имат следната дефиниция за формообразуването и композицията на сценично осветление по следния начин: „Целта на композицията при дизайна на сценичното осветление е постигане на разпознаваема форма на изображението, имащо функционална, художествена и естетическа стойност за нуждите на спектакъла. Така създаденото сценично осветление, по законите на композицията, получава функционални и художествено-експресивни особености, които по най-добър начин отговарят на предназначението на осветлението и удовлетворяват

целесъобразно възприятието на зрителя във всичките аспекти на представлението.“ (Маленов и Иванов, 2012, с. 153). **Концепцията за сценичното пространство, изобразена в материал – мултимедия и осветление, следва да придадат на зрителя усещане за художественост на средата и възприятие за пространство съобразено с художествените способности, илюзия за реалност или представяне на абстрактност.**

Композиция и формообразуване са едни от последните точки в системата за визуализация на сценична среда и осветление. Преди да се пристъпи към тях е нужно да се формулира точна и ясна концепция за средата и осветлението на постановката или спектакъла.

От гледна точка на семиотиката обаче, акцента се поставя върху смисловата и емоционална организация в пространството. Различните видове знаци, различните кодове за прочит служат за композиране на светлинните знаци и сценичното пространство. Всяка театрална пиеса носи едно послание или по-често множество от послания. Дешифрирането на тези послания и свързването им в логическа последователност служат за основа на сценичното представление. Това как публиката ще възприема образа или посланието зависи както от осветлението и светлинния образен език, така също и от музиката, словото и движението. Те са действени детектори, които правят разбирането възможно. Изброеното до тук влиза в контекста на разказа и ни помага в разбирането на посланието. Това обаче е нашето лично или интуитивно разбиране и когато успеем да дешифрираме посланието чрез контекста ние или публиката като резултат можем да предвиждаме следващите знаци. Ако определен знак не се вписва в контекста той разкъсва съдържанието, къса веригата на посланието и остава неразбран.

Интерпретацията е подчинена на всеки смислов слой в един спектакъл. Тя може да бъде два типа – информация, предхождаща действието или вербално съдържание, която ни подготвя за събитието. Друга информация,

която е извън действието и извън вербалното съдържание – обикновено представя сънища, мечти и мисли.

Ако в спектакъла има мултимедия един седящ на сцената актьор може да има зад гърба си визуален образ на всичко, което следва и мисли, картината е подготвила публиката индиректно за неговите следващи действия. Другия тип интерпретация може да представя съдържанието на сънища, мечти и мисли, свързани с предходни събития, за които не се говори, а са само интерпретация и анализ на контекста за публиката. От само себе си се разбира, че **интерпретацията трябва да има връзка със смисловите слоеве и с визуалната структура на спектакъла.**

Визуалната организация на сценичната среда носи и предава информация за сходства и разлики за относителна важност в спектакъла. Чрез групиране на информация със смислени последователности чрез сценично осветление и визуална организация на мултимедията и действието може да се повиши разбираемостта на представлението. Разбирането за случващото се зависи от натрупаните и свързани помежду си определени последователности. За използването на визуални взаимоотношения за възприемане и степенуване на обектите и личностите на сцената, така както са замислени от авторите са нужни и визуални акценти, тежести и йерархия изразени чрез дизайна на сценичното осветление. И всеки път когато анализираме картини от спектакъла ние разглеждаме първо сходните и различни елементи. Това позволява да се придаде смисъл на цялото. За да постигнем визуалните взаимоотношения в наша полза трябва да знаем какво прави нещата различни. Затова влиянието на светлината върху визуалните характеристики на предметите в единно сценично пространство могат да бъдат групирани в 4 плана – яркост, цвят, форма и размер.

Например: когато има градация на контраста в една композиция тя изглежда като съставена от отделни взаимно свързани елементи.

Иерархията може да изгради лесно разбираема светлинна партитура или главното действие привлича вниманието на зрителя, а всяко следващо пренасочване на вниманието чрез осветление добавя към историята. Така се изгражда общата градация и център – изважда се концепцията на едно представление.

МЕТОДИ НА СЦЕНИЧНОТО ОСВЕТЛЕНИЕ

Или организирано и целенасочено използване на осветителните техники за постигане на определен сценичен резултат. Методите са правила, по които създаваме дизайна на осветлението на спектакъла. Разбира се, много съвременни дизайнери твърдят, че такива единни правила няма, както и в изкуството въобще, но всяка художествена дейност е основана върху методи, които са доразработени и усъвършенствани.

- **Цветова гама.** Тя предава градация на композицията. Трябва да изберем един цвят и да използваме различни негови степени на тона. Когато искаме есента да е доминанта в цветовата гама работим с топли цветове и цялата гама на техните възможности, като ги градираме в различни тоналности.
- **Цветови контрасти.** Това е противопоставяне на цветовете, като чрез осветителните тела изграждаме емоционални, композиционни зони. С помощта на различни цветове създаваме визуална тежест на акцентите. Тук сложното е определянето на цветообразуването, като в повечето случаи се използват два контрастни или допълнителни цвята.
- **Динамика в осветлението.** Промяната на яркостта, контраста и цвета не остават незабелязани от зрителя. Най-силно се усеща движението в рязките промени и това задържа вниманието на зрителите и всява чувство за очакване. Така може да се промени осветлението от спокойно

във вълнуващо и винаги в зависимост от нуждите на сценичното пространство.

- **Промяна на цветовете.** Задържа вниманието и създава усещане за очакване. Не се променя осветлението върху обекта, а цветовия фон. Този похват се използва при монолози или в статични картини с продължителни вербални действия.

3.2. ЕСТЕТИЧЕСКО – ФИЛОСОФСКИ И ВРЕМЕВИ ИЗИСКВАНИЯ НА СЪВРЕМЕННИЯ ЗРИТЕЛ КЪМ СЦЕНИЧНАТА СРЕДА

Славчо Маленов и Иван Иванов, във своята книга „Дизайн на сценичното осветление“ разглеждат и обясняват изключително точно казаното от Отто Пийне (Otto Piene), като в анализа си формулират в един абзац, описващ естетическите, художествени и изразителни способности на осветлението. Двамата автори конкретизират силата на светлината при художествено изграденото осветление. “Светлината е най-експанзивната медия и тя има възможността да пренася енергията от артиста към зрителя” Тя е и най-незабележима за публиката. Светлината достига най-бързо и лесно, разтърсва емоционално и спомага зрителя да съпреживее историята, да се замисли и да разбере неща, които не са изказани с думи. Точно тази емоция е необходимо светлинният дизайнер да успее да създаде и предостави на публиката.“ (Маленов и Иванов, сс. 146 – 147, 2012)

Начина, по който виждаме предметите е с биологичния си оптичен механизъм, рецепторите и нервите, които заедно обработват информацията изпратена ни от самия предмет. Носител на тази информация е светлината, която според дължините на вълните, които попадат върху предмета ни подава информация за неговата форма, цвят, строеж и движение. И след като ни влияе на биологично и физическо ниво виждането е най-мощното средство за предаване на

информация, усещане и енергия. Дори без да разбира смисъла на представлението или драматургията, зрителя, с помощта и чрез осветлението достига до усещането и смисъла, подадени му от дизайнера на осветлението.

Ханс Тийс Леман пък твърди, че визуалната информация подадена към човек е най-бързо и безпогрешно усвоима в нашето време:

„В „постмодерната“ мултимедийна цивилизация образът представлява извънредно мощна медия, по-информативна от музиката и по-бързо консумирана от писаното слово.“ (Леман, 2015, с. 472)

След като боравим като сценографи с визуалното и картинно средство за комуникация с публиката трябва да сме внимателни при натоварването ѝ със смисъл и значения. Те много лесно могат да бъдат интерпретирани по друг начин от този, който сме вложили. Манипулацията на възприятието и внушенията, които подаваме към зрителя се влияят от културното и интелектуално ниво, и географското положение на публиката. Визуалните тези могат да загубят от своята посока и да бъдат разбрани погрешно, ако не са преосмислени спрямо публиката, на която се предлагат. Да речем, при едно пътуващо представление, играно на два континента, пред зрители с коренно различна култура едни от други, най-вероятно средата, тезата на текста и хореографията или съвкупността от преплитачи се изкуства, за да съставят представлението ще бъдат различно разбрани от двете публики. Това твърдение е подкрепено от Ханс Белтинг (Hans Belting), в едно свое критическо научно изследване: „Образите, които са извиквали африканските артефакти у дома си, напълно се различават от тези, които западната публика е идентифицирала в тях. С други думи, една и съща визуална медия поражда образи от различен ред в оригиналния си контекст и в ситуацията, в която тя попада в западната култура. Западния зрител не само погрешно разбира това, което вижда, но също и инвестира във внесените работи своите собствени ментални образи. (Белтинг, 2005, с. 318)

Контекста на представлението е културната средата, в която се представят манталитета и разбиранията на публиката, архитектурата на мястото и географското местоположение. Всеки един от тези компоненти играе основна и равнопоставена роля в разбирането на един спектакъл и би трябвало да се преосмисли и локализира за всяко новото място на представяне, за да не пострада никой от концептите, било то визуален, текстови, движенчески или звуков на представлението. Клифърд Гиърц (Clifford Geertz), в своята книга, описва много точно този проблем: „Способността, варираща между различните народи, както между индивидите, да постигнат смисъл в изображенията (или в поеми, мелодии, сгради, делви, драми, статуи) е, както всички други напълно човешки способности, продукт на колективен опит, който далеч я надхвърля, тъй като това е, нека отбележим, една много рядка способност. Само чрез участието в общата система на символични форми, която наричаме култура, е възможно участието в онази специфична част, която наричаме изкуство, и която е само един сектор от общото. (...) Една картина (...) е документ на визуалната активност, която трябва да се научим да разчитаме, точно както се учим да разчитаме един текст от различна култура.“ (Гиърц, 1976, сс. 1486 - 1488)

Според Гиърц, което е една друга гледна точка на казаното по-горе, ние трябва да преведем изкуството си на езика на публиката, пред която го представяме или да я научим да разбира правилно нашите концепции в спектакъла. Акта на художественост вече се прехвърля до голяма степен върху рецепцията на зрителите и работата върху тяхната визуална култура и натрупване. Без това натрупване от медии, концепции и актове на Съвременното изкуство и заобикалящия свят във визуална култура на зрителите всеки опит за художественост би бил напълно грешно разбран.

Под термина „постмодерната мултимедийна цивилизация“ Леман има предвид дигиталния свят, в който живеем. Той дори ни е нарекъл „мултимедиинна цивилизация“, залагайки смисъла на това, че дигиталната информация във всеки ѝ вид е не просто течение или мода, това е стъпка от хода на човешката

цивилизация – нов начин на получаване на информация и общуване. Не се наемам със задачата да определям мащаба му или да го класифицирам като добър или лош сценарий на нашето бъдеще. Целта ми, захващайки се с тази тема, е да очертая размера и рефлексията ѝ върху сценичните изкуства.

Ние сме потопени в този дигитален свят – потвърдено от десетки проучвания за честотата при употребата на мобилен телефон. По сведения от университетски изследвания употребата на мобилен телефон от хора между 16 и 30 години е 4 пъти в рамките на 10 минути. Подобни проучвания потвърждават и откритието на най-новото психично разстройство сред голям процент от младите – зависимостта от мобилни устройства. И във време, в което очевидно начина, по който гледаме и разбираме света около нас е в дигитална форма ние не сме заинтересовани от представяне на идея в плоска, неактивна повърхност. Тази дигиталност трябва да рефлектира в една или друга форма във всяка информация, която получаваме, а както по-горе изяснихме, визуалната информация е най-силното изразно средство.

Решението за визуалната среда в театъра и сценичните изкуства въобще, трябва да говори езика на времето си и да поддържа диалог с публиката – именно чрез тази успешна комуникация публиката ще развие потребност и интерес от сценични, визуални и екранни изкуства. В исторически план следи от зараждането на идеите на новия театър и изразните му средства могат да бъдат открити още по времето на Сюрреализма.

Компонентите на театралната постановка, сами по себе си, са изкуство и трябва да бъдат представени като такава, да завладяват, стимулират въображението, да са толкова магични и грабващи, че да пренасят зрителите в друг свят. В съвременното не е достатъчно да се пресъздаде описанието от автора, трябва да се почувства дейерархизация на частите на едно представление и всеки от тях да стане център в определен момент. Архитектурата трябва да се усети като пространство, в костюма да се види напластяване и живот, характер, дори

противоречие, осветлението да остави в момент безмълвни актьорите, и от хореографията и музиката зрителите моментно да не възприемат драматургията. Работа във всички нива и сетива дава усещане за спектакъла, а не изцяло вербална, безизразна картина.

Възприятията ни дават преживяване. За съвременния зрител е нужно създаване на многопосочен и многоелементен поток на рецепция. Не е задължителна връзката на събитията, а това едновременно да са представени и напластени, за да се спечели вниманието на зрителя и неговата концентрация. Този похват отхвърля напълно класическата представа за представяне на текст и теза – цели се разпад на компонентите на класическото. Класическото приемане за възприятие на текст е изцяло задоволено от киното, като функция и принцип и не може да продължи да носи наименованието представление.

Първосигнално описанието е възможно да бъде хаус, но на по-късен етап след като основната функция на представлението е изпълнена – даден е повод за разсъждение – се намира връзка, обобщение и обща концепция на преживяното.

Виткевич в книгата си „Нови форми на живописата“ (Crugten (1971), p. 114) обяснява появата на представяне на метафизиката на сцена, като според него тя трябва да бъде само и единствено „конструкция от формални елементи“, които той нарича театъра на „чистата форма“. Според него театъра е друго измерение, което трябва да се представи на публиката и добавя към тезата си: „Излизайки от театъра, човек трябва да има чувството, че се пробужда от някакъв странен сън, в който дори най-обичайните неща имат някакъв особен чар и характерна за съня непроницаемост, които не могат да се сравнят с нищо друго.“ (пак там, с.290)

Оптичeskото изобилие, което дигиталното може да предложи и динамиката на промяна отговарят и дори презадоволяват изискванията на публиката. Новата епоха изисква нови физически качества на изкуството. Нематериалността на средата за театър е само физическа, оптически тя изглежда пълна и материално

съществуваща, възможностите ѝ обаче са много по-големи – както към динамична промяна, така и от логистична гледна точка, като същевременно ограничения за нея не съществуват.

Материалният декор изграден на сцена трудно може да бъде динамичен и едновременно с това символичен, за да задоволи интелектуалното изискване към себе си. Разбира се, съществуват прекрасни примери на такива сценографии, но сполучливите са рядкост и най-често тези решения са прекалено скъпи за малките или провинциални театри. От друга страна динамиката на света, в който живеем ни е превърнала в крайно нетърпеливи и визуално взискателни.

„Ото Юлис Биербаум (Otto Julius Bierbaum) пише през 1900 г.: „Днешният градски човек има вариететни нерви; той рядко притежава способността да проследи големи драматически взаимосвързки, да настрои емоционалния си живот на един тон за трите часа в театъра; той иска разнообразие – вариете.“

Тук става ясно, че формалният принцип на поредица от номера е непосредствено свързан с времевата структура на представлението.

Възприемането на човека от големия град е станало нетърпеливо и изисква забързване, което навлиза и в театъра. Темпото на водевила, с техниките му за бърза поанта, краткост и виц повлияват „високите“ театрални форми. (...) Следователно разбиването на театралното време на все по-малки части е следствие на новата задъханост на света.“ (Леман, 2015, с. 121). Написаното още през 1900 година е доказателство за това, че света се забързва и ние като съвършени биологични машини се приспособяваме към тези темпове. Живеем на съвършено различни обороти от предците си и тази динамичност очакваме от света около нас. Изкуството и театъра не само следват последните тенденции, но и са отражение на заобикалящия ни свят и проблеми.

ТРЕТА ГЛАВА

4.1. ТИПОВЕ МУЛТИМЕДИЯ И ОСВЕТЛЕНИЕ ИНТЕГРИРАНИ В СПЕКТАКЪЛ.

Добрата творба придава определено усещане на наблюдаващия, също както общата концепция на повечето течения на Съвременното изкуство целят да придадат усещане, а не да представят крайния продукт от акта на художественост. Проекциите създават друга реалност пред погледа му, променят познатото му до момента и го вкарват в други измерения, променят до неузнаваемост нещо старо и познато. С тяхна помощ всичко е възможно, всяка визуализация, фантазия или мечта на твореца много лесно може да бъде изобразена. „Платното“ обаче е с друг мащаб – много по-внушителен и могъщ.

В Съвременното изкуство, екранните изкуства, в ежедневието и най-вече в изграждането на сценични и алтернативни пространства за спектакъл, широко навлезе прожекцията, като метод и способ за изграждането на тези пространства. В развитието на тази точка описвам начините на изграждане на сценично пространство чрез мултимедия като разглеждам **прожекция върху плоска равнина, проекция върху съществуващо архитектурно пространство, проекция на динамична върху статична архитектура, холограмно изображение в празното пространство, 3Д мапинг и Трак мапинг проекция.**

Тези технологии имат изключително широко приложение в сценичните пространства и в комбинация на техника, средство и материал резултатите могат да бъдат зашеметяващи дори за най-сериозната и критична публика. Визията, разбира се, когато е илюстрация на добра и интелигентна идея, подплътяваща концепта на пиесата.

Човекът се обръща към изкуството, за да намери вдъхновение, да открие нова – по-добра реалност или да обясни реалността, в която живее. Илюзията да се създава по-добър свят е необходимост, а изпълнението на задачата – по-лесно със съвременната технология.

Приложила съм и два примера от собствената си практика с някои от горе изброените техники и технологии:

- „Глас“

Опит за такава тип „холограмна“ проекция направих в сценографското си решение за моноспектакъла „Глас“ на Яна Маринова, под режисурата на Лъчезара Паскалева, поставян в Университетския театър на Нов български университет и многократно в „Нов театър“, НДК. Действието в пиесата се развиваше в апартамента на героинята. Концепцията ми за изграждане на пространствата, беше да изградя две отделни пространства едновременно ситуирани на сцената, за да може персонажа да представи промяна от характера на пространството, в което се намира. Поставих тези две пространства едно зад друго, за да избягам от класическото вертикално разделяне на сцената на две части. На втори план поставих апартамента на героинята, в който тя разказваше за живота си, като дубльор на известната оперна певица Мария Калас.

Движенчески това предразположи към добро обиграване на пространството и режисура, защото можеше да се види контраста на поведението на актрисата в различните пространства. В „дома си“ тя се движеше експресивно и неподправено, извършваше действия типични само за човек, който е сам – ядеше консерва с пръсти, режеше си ноктите на краката, преобличаше се, гримираше се, разхвърляше и подреждаше и т.н. Пространството на преден план имаше идея да изпълнява функциите на сценичното, на което героинята репетира излизането си на сцена – поставих на сцената един леко повдигнат практикабъл, които представляваше сцена. Дома на персонажа беше изцяло

решен в охра и осветен от същия цвят. Той имаше за цел да бъде мек, топъл, домашен и предразполагащ към уединение.

„Сценичното пространство“ беше осветено в тъмно синьо, за да бъде антипод на дома. То имаше за цел да представлява суровия и негостоприемен за персонажа външен свят. Стените на апартамента бяха построени от завеси, за да може спектакъла лесно да пътува, а за да виждат всички зрители цялото игрално пространство направих изкуствена перспектива. Една от стените, тази от страната на публиката, беше изградена от полу-прозрачна мрежа, която отделяше двете пространства. При силно осветяване на задното пространство нямаше никакъв проблем с видимостта през мрежата. Осветлението беше и начин за концентриране на вниманието на публиката на конкретно място. Проблемата с видимостта на задното пространство се появяваше при попадане на лъчи светлина върху самата мрежа, затова чрез капаци осветлението се ограничаваше. При осветяване на предното пространство и загасяне на всички източници в задното, апартамента оставаше невидим, сякаш мрежата се превръщаше в стена. Когато актрисата се намираше в предната зона т.е. на сцената, за да не загубим от дълбочината на декора осветлението в апартамента оставаше силно димирано, а не изгасено напълно. Върху самата мрежа, в дадени моменти в хода на спектакъла се появяваше самата Мария Калас, като обикаляща холограма. Проекцията върху мрежата беше изрязана, чрез „плаваща маска“ по силуета на фигурата и се виждаше сравнително ясна и качествена - ефекта който търсех за изобразяване на сън, привидение или призрак.

- „Чайка“

Работният ми проект за представлението „Чайка“ по Антон Павлович Чехов с режисьори доц. д-р Възкресия Вихърлова и гл. ас. д-р Ася Иванова на което изпълнявам функциите на сценограф включва четири водни екрана, на които виртуално подобно на холограма се визуализират част от героите. Термина „Воден екран“ за описание на устройството, което използваме не е напълно

верен, защото само типа на проекция е спазен спрямо оригиналното устройство – задна проекция върху водна завеса. Водния екран по начало се монтира във воден басейн, което е почти невъзможно и на практика неоправдано в този случай. Вдъхновена от устройствата воден екран, поливизор и fog screen, аз предложих в сценографското си решение един в десетки пъти по-бюджетен вариант за изпълнение на сцената на Университетският театър на НБУ. След опит в театъра стана ясно, че може да се използва градинска система за охлаждане с водна мъгла за задна проекция и резултатът е задоволителен при визуализация и дори напомня холограма. Тази система има дюзи, които ние монтирахме на по-голяма от описаната за битова употреба гъстота и получихме водна завеса от много финни капки, която изпълнява функцията на проекционна повърхност. Водата от екраните се събира в специално проектирани за целта прозрачни вани, в които има и предварително поставена боя на прах, която да колорира водата, когато тя пада във ваната. Също част от сценографското ми решение е поставянето на фин найлон в двете странични пространства на сцената и задното им осветяване с вана със зелен филтър за да асоцирам трева и съответно екстериор. За придобиване на прътност и материя за осветяване планирах поставяне на сценичен дим в пространствата под найлона. В изпълнението на този проект взимат участие много студенти от специалност „Сценичен дизайн“, департамент „Изящни изкуства“, НБУ.

Към момента на завършването на този дисертационен труд премиерата на спектакъла „Чайка“ е предстояща, затова гледната точка на това описание е ниво работен проект.

4.2. ЦЕЛИ, МЕТОДИ И ВЪЗМОЖНОСТИ НА ХУДОЖЕСТВЕННОТО ОСВЕТЛЕНИЕ ЗА СПЕКТАКЪЛ.

Театъра и киното са изкуства на екипността, които представят работата на големи колективи от различни специалисти, макар и това не винаги да е видимо за зрителя. Всеки от изграждащите спектакъла елементи са видове изкуства,

съставляващи крайния продукт със самостоятелна художественост, но част от единно завършено произведение. Всяко от тях трябва да е синхронизирано концептуално с другите, за да оформят заедно картината, звука и мизансцена на спектакъла. Цели се постигане на единност и цялостност. Основния фактор за общо възприемане и обединяване на компонентите на спектакъла е осветлението, което залива с една обща идея, цвят и внушение всички съставни части. Освен това не бихме могли дори да видим останалите художествени части, ако те не са осветени. Представянето на визуалната теза и концепция на спектакъла става най-вече чрез неговото осветяване. Не случайно са измислени принципи за осветяване на драма, комедия, мистерия и т.н.

Чрез различно осветяване възприятието ни за едно пространство или обект може да бъде различно, а в днешния ден осветлението е носител и на общата гама на спектакъла, носейки със себе си влиятелните възможности на цвета.

Художественото осветление днес е повече от функционално, то не само позволява на зрителите да виждат ставащото на сцената, но носи и всички качества на художествеността. Основна функция на осветлението, е да обогати спектакъла, като му даде идейна посока и акценти, които помагат на общия концепт и случка, но и прибавя и доизмисля пластове на тази случка. Светлината е мощно изразно средство във визуалния диалог с публиката.

В историята на театралното осветлението ние проследихме как от чиста функция осветлението добива и естетическа сила на изграждане, на моделиране на средата за игра, на изразяване на емоции и внушения и е основен способ за посока на възприятието от целия спектакъл. Техническите способности днес дават възможност на художниците, занимаващи се със сценично осветление много прецизно да насочват и контролират светлосилата, цветността и движението на всички осветителни тела, изграждащи осветлението на един спектакъл. Вече е възможно и наименование на професията дизайнер на

сценичното осветление, отговорен не само за техническото прецизиране на осветителните тела, но и за естетическата стойност на осветлението, на цялостното внушение и теза на спектакъла, на светлинните символи на случващото се на сцена и изграждане на визуален светлинен разказ, който дори е достатъчен за заместване на словата. Дизайнът на осветлението е не по-различен като методология от другите видове дизайн. Той трябва да е преди всичко функция – да има достатъчна видимост на актьорите и обектите или средата, когато и където е нужно това и да степенува и колорира картините, да оформя акценти и визуализира идея. За измислянето на цялостната му концепция трябва първо да се премине през проучване, анализ и основно изграждане на светлинното пространство чрез всички способности и в следствие да се придаде естетическо - художествена стойност. Дизайнът на осветлението би трябвало да се изгражда чрез класическите художествени методи и последните съвременни технологии.

Създаването на осветителни картини за един спектакъл е все по-често и силно препоръчително да бъде дело на дизайнер на сценичното осветление. Това е сравнително нова професия, допреди това била дело на сценографа и осветителите в театъра, занимаваща се изцяло с художествената, естетическа и функционална идея за изграждане на осветление, както и създаване на художествени светлинни картини в подкрепа на философията на спектакъла. За работата си в театъра или алтернативна среда дизайнерът има нужда от осветител(и), запознат с физичните и технически параметри на осветителните устройства. Независимо от мащаба на спектакъла и мястото му на поставяне визуалните и естетически стойности на представлението са пъти по-високи с участието на дизайнер на сценичното осветление, който йерархично трябва да бъде поставян до режисьора, драматурга и сценографа на всеки спектакъл. Трябва да се формира и нуждата от такава позиция и в българския театър и дори да има отделна категория при връчването на награди за постижения в

театралните и алтернативни и художествени изкуства, за да се сформира мисъл и съзнание за утвърждаването на тази професия.

4.2.1. КОНЦЕПЦИЯ НА ДИЗАЙНА НА СЦЕНИЧНО ОСВЕТЛЕНИЕ

За да се изгради концепция на сценичното осветление е необходимо дълбоко вникване в тезите, проблемите и контрастите на пиесата, върху която се работи. И както вече няколко пъти споменах, тези изкуства са екипни и е нужно веднага след получаване на текста, всички творци да изградят и изгледят общите концепции, които ще следват в построяването на спектакъла, за да могат компонентите му да съставят единна и хомогенна постановка. Те трябва да следват фабулата на разказа, а спектакъла да се възприема като смислова и вербална теза, но и всяка част от него да бъде визуално балансирана и изградена чрез класическите методи и способности при изящните и приложни изкуства, като цветова хармония, композиция и идея. Основните манипулатори на светлината са яркост, контраст и цвят, като всеки от тези модулатори във всеки един момент от постановката трябва да бъде част от нашето решение. Спрямо разположението на прожекторите осветлението бива горно, долно, предно, контражурно, коридорно, заливащо и т.н. Част от светлинното решение на дизайнера или сценографа е точното описание на всяка светлинна картина, заедно с броя, вида и разположението на всяко от осветителните тела.

Пътят за измисляне на концепция за осветлението на един спектакъл е отговор на няколко въпроса. Те са едни и същи, но всеки спектакъл има собствени отговори и допирните точки в решението са минимални. При отговаряне на точките от системата за визуализация ние трябва да имаме ясна и конкретна, аналитична мисъл за пиесата. Всеки спектакъл има собствено авторско и уникално осветление. Въпросите, след направеното обстойно проучване за

пиесата, автора и общата теза, за визуализация на светлинната картина са следните:

1. **Осветеност** – според текста трябва да се намислят местата и обектите, които да се виждат в даден момент и съответно тези, които да не се виждат. Първата стъпка е изграждане на общата сила на осветеност на конкретната картина и следва поставяне на акценти върху търсените детайли или обратното – затъмнение. Добра идея е да оставим някои от детайлите или обектите, дори пространствата недобре осветени, защото това е начин да стимулираме публиката да фантазира и доизмисля нашия разказ. Да оставим леко загадъчни и неясни места от средата, в която се играе, е заинтригуващо и подбуждащо въображението на всеки, седящ в зрителната зала. Това е вид интелектуален комплимент към публиката, който тя би оценила.
2. **География** – отговорът на въпроса къде искаме да се случва действието ни дава до голяма степен гамата и силата на общото осветление. Той може да даде на дизайнера метод за изграждане чрез светлина и сянка. Ако да речем действието според автора се случва на открито, ние можем да го поставим в гора. И това наше решение да ни позволи да боравим с линейни елементи, които моделират осветлението и дават допълнителна атмосфера и фактура на картината. Боравейки със светлината несъмнено трябва да мислим и за сянката, като не помалко внушителен и силен елемент за изграждане на обем, фактура и детайл. Прецеизирането на географското местоположение може да ни даде много основна част от решението на светлинната картина. Ако тази гора се намира на Рила, би била съставена от високи борове и ели с основната си част на озеленяване в горната част. Името гора носи и гъстата амазонска джунгла, но визуално тя няма допирни точки с тази на Рила, оазиса в пустинята или клековете по високите северни планински местности.

3. **Климат** – определя се основно от географията и доразвива детайлно отговора на т. 2. Тук идва моментът, в който ние добавяме специални ефекти като дъжд, сняг или дим и др. Усещането у зрителите за температура можем да внушим основно с цвят и специални ефекти. Като пример мога да дам постановките на Робърт Уилсън, във визуалния разказ на която той изключително умело представя точното време от деня и сезона.

4. **Архитектура** – какво пространство искаме да внушим? Дали е нужна дълбочина подобна на коридор в средата на сцената или усещане за малко подтиснато пространство, дали е екстериор или офис. Всички тези места имат конкретна архитектура, вече изградена чрез декора или подсказана чрез детайл. Чрез осветлението ние можем да строим пространства, използвайки светлина и сянка и помощни материали, върху които можем да строим светлосенките си. За да се получи реален резултат на манипулация на пространството е необходима максимална рязкост на границата между светлината и сянката. И основа под формата на равнини и обекти или специални ефекти, осветяването на които да даде планове и основа за осветяването.

5. **Епоха** – всяка има конкретно усещане и разказ – времето на война има едно звучене, а това на разцвет или упадък съвсем различно. В тази точка ние трябва да решим какъв е визуалния разказ, който искаме да предадем на публиката. Усещането за определен исторически период от време можем да намерим в живописата и литературата – те ни насочват най-точно за усещането и мирогледа на хората, живели в избраната от нас епоха. Стъпвайки на този разказ ние следва да го обогатим – да добавим собствени сравнения, аналогии и метафори на историята чрез светлина, да придадем усещане и емоция чрез цвят и модулация на осветлението.

6. **Гама** – гамата на представлението е неговата оцветеност, тя включва общото заливащо осветление и цвета на детайлите/реквизити. Тя може да бъде един

цвят или всяка картина, контрастна на предната. Би могло да бъде многоцветно или монохромно. Цвета дава общото звучене и внушение от картината. Цвета е основно средство за емоционално въздействие чрез физиология, оптика и емоция, защото начина по който виждаме цветовете е чиста физика и информацията, която получаваме ни влияе подсъзнателно. Науката, която се занимава със значението и внушението на цветовете се нарича цветознание. Смята се най-основно, че цветовете имат следното значение за нас:

- Червеният цвят е най-силният от емоционална и цветова гледна точка. Пигмента на червената боя е най-силният от всички и неслучайно в черното, за оплътняване на цвета се слага и малко червено, а в киното при снимки на черно-бял филм единствено червеното изглежда напълно черно, поради наситеността си. Червеното възбужда наблюдаващия и дори физически може да учести дишането и пулса му. То е символ на кръвта, огъня, страстта, яростта, гнева и насилието.
- Оранжевият е асоциация за топлина, горещина, залез и Слънце. Той поражда чувство на безпокойство, символизира общителност, младост, бдителност и очакване. Оранжевото и червеното са цветове, които възбуждат слуховия център в мозъка и по този начин зрителите си мислят, че нивото на звука се увеличава.
- Зеленият цвят вдъхва надежда, усещане за природа, незрялост и доверие, но тъмните тонове на зеленото могат да бъдат символ и на безнадежност и разруха, безпокойство и терор.
- Жълтият е символ на лудост, безумие и несигурност и в същото време на радост и ведрина.
- Синият цвят изразява спокойствие, отдалеченост, самота и фантазия. Всява у зрителя и усещане за скръб и печал, безвремие. Синьото предразполага към вглъбяване и е символ на безкрайност. Също може да се използва при знак за неодобрение.

- Лилаво – еротика, презрение и ненавист. Може да символизира отвращението.
- Кафявото е символ на старост и очакване.
- Розовото – невинност, сладост, женственост, но може да се използва и като символ на досада.
- Черното е знак за тъмнина, страх, неяснота и смърт.

7. **„Молиер“** – названието идва от пиесата „Тартюф“, в която има ясен пример на вещь, без която действието не може да се случи. Това е покривката на масата, под която Тартюф се крие и разбира за двуличието и истинските мисли на останалите персонажи. Идеята да мислим за осветление „Молиер“, е да не пропуснем преломен момент от действието в пиесата, което би било изключително по-ясно и отчетливо с помощта на добре измисленото осветление. Промяната може да се случи и само вербално, но подплатена със светлина тя би имала и визуална и внушителна стойност.
8. **Материал** – осветлението би трябвало да е съобразено с вече съществуващите материали на сцената и когато се сформира идеята за него трябва да се съобразим с тях. Да се вземе предвид дали са лъскави и ще се появят ли отблясъци или матови и ще поглъщат светлината, дали няма да прозират, и най-вече, няма ли да е най-добре да се добавят още нива в дълбочина на декора, в помощ и обогатяване на осветлението. При добавяне на полупрозрачни материали (напр. постановката „Глас“) ние можем дори да отделяме пространства едно от друго, които се виждат едно зад друго едновременно на сцената и да придадем по-голямо богатство и дълбочина на пространствата.
9. **Паспарту** – сцената е пространството зад сценичния отвор и пред него, а осветлението може го композира и оформи. Паспарту се използва при рамкирането на една картина, същото се има предвид при светлинното рамкиране на изградената среда във вътрешността на сцената и на авансцената.

Възможно е частичното осветяване и на зрителната зала или позволяване на публиката да моделира светлината чрез добавяне на източници, които зрителите могат да насочват. Това могат да бъдат фенерчета, лазери и др. Архитектурата на цялата сграда може да бъде част от осветяването на един спектакъл стига да бъде акцентирано на даденостите ѝ. Роберт Уилсън, в някои от своите спектакли също поставя светлинни рамки. Той твърди, че чрез мултиплициране на рамкирането на една сценична картина всеки жест и обект добива собствена художествено-изложбена стойност.

10. **Детайли** – детайлите обогатяват светлинната картина. Те могат да бъдат акценти или дразнители, светлинки, задържащи вниманието или провокиращи определена реакция на зрителите. Разделят се на два вида:

- вътрешно картинни източници на светлина (свещ или малка лампа), поставени от логична или композиционна гледна точка. Поставянето на малки източници на светлина в един натурен декор може да оправдае осветлението. Ако задачата на осветлението е да бъде максимално истинско, ние трябва да подсигурием източници в самата среда, от които логически идва светлината. Това е метода на работа и в киното – ако искаме да има осветление, то трябва да дойде от някъде, да има оправдание за посоката, силата и цвета му. Източници в изградената сценична средата можем да поставяме и от чисто композиционна нужда, независимо дали декора е по натура или е абстрактен.

- допълнителни акценти за обогатяване на фактурата на осветление, цвета или композицията. Това може да е всеки всеки допълнителен детайл в светлинната картина.

След систематизация и анализ на отговорите на горе зададените въпроси се ражда светлинната концепция, чрез изграждане на образи от аналогии и метафори на концепцията.

Дизайнът на сценично осветление се състои от „две части“ (Маленов и Иванов; 2014): едната е проучвателна, аналитична и субективна, а втората – обективната – изграждането на концепция за осветяването на спектакъла с всички негови детайли. **Да превърнем всяко пространство в среда за театър, е напълно изпълнима задача на осветлението.**

Както стана ясно в Главата на този научен труд История на театралното осветление, съществуват много методи за осветяване на сценични пространства и обекти и придаване на емоция и внушение чрез светлина. Тези методи е добре да бъдат използвани като основа, която да се развие, доусъвършенства или да се комбинират два или повече от класическите похвати за осветяване.

В точка 4.2.2 описвам видовете и методи за приложение на Специалните ефекти в сценично или алтернативно пространство, като съм разгледала Стробоскоп, ултравиолетовото осветление, сценичен дим и ефектите на огън и вода.

4.3.УПОТРЕБА НА МУЛТИМЕДИЯ ЗА ПОСТРОЯВАНЕ НА СЦЕНИЧНО ПРОСТРАНСТВО И ИЗГРАЖДАНЕ НА РЕАЛНО НЕСЪЩЕСТВУВАЩИ АРХИТЕКТУРА И ОБЕКТИ.

„Въпреки че не можем да кажем до каква степен и по какъв начин в миналото публиката се е поддавала на „илузиите“, които сценичните трикове, изкусните светлинни ефекти, музикалните съпроводи, костюмите и сценографията са ѝ предлагали, драматичният театър е бил създаван на илюзии. Той е искал да създаде фиктивен космос и да покаже „сцената, означаваща свят“, като сцена, онагледяваща света – условно, но замислено така, че фантазията и вживяването на зрителя да доизградят илюзията.“ (Леман, 2015, с. 28)

Всяка форма на изкуство е рефлексия на света, в който живеем и обществото, към което принадлежим. Изкуството разказва истории за общуването ни, за проблемите ни, за това кои сме. Навлизането на съвременните технологии неминуемо промени начина на репрезентация на изкуствата, които от своя страна, следват средствата за изобразяване и начина на общуване с публиката, актуални днес. Театърът не се слави с невероятна актуалност, но все пак във времето е приобщил технологията вместо да се бори с нея. Да се представи нов свят на сцената, чрез употребата на технологии не означава задължително изграждане на абстракции и фантазии. **Мултимедията и осветлението могат да са както материал за изграждане, така и концепция. Илюзията може да се крие в това да се представи декор в натура, по подобие на реална среда от познатите на публиката пространства, но с бърза или сюрреалистична промяна, построен чрез мултимедия, проектирана върху равнинни екрани, изобразяващи пространства, които могат да включват движение или бързи промени на средата.**

Мултимедията, като средство за построяване, може съвсем реално да пресъздаде един интериор и с веществената помощ на реквизита да изглежда като физически изградена конструкция на сцената. Основата при такава задача трябва да са екрани за задна проекция, разположени, така както биха били стените на интериора, който пресъздаваме. Условие за постигане на добри резултати при тази задача е точното напасване на проекцията с формата и ъгъла на екрана. Това означава, че зад всяка стена е добре да има отделен проектор или в случаите когато се ползва един източник за две съседни стени, проекцията да се отреже така, че да не попада извън рамките на екраните, а да бъде напасната софтуерно така, че перспективата да съвпада или дори леко да се преувеличи. Има много начини за постигане на илюзия за съществуващо на сцената пространство и още толкова методи за изграждането му с мултимедия и осветление. Техните основните преимущества са:

- всичко е възможно;

- няма ограничение от свойствата на реалните материали;
- бюджета на анимацията се изчислява на минута или дори секунда от представлението и не зависи от броя на изградените пространства, а от найната комплицираност;
- няма изисквания за механизацията на сцената при смяна на декора;
- възможно е във всяко алтернативно пространство за театър да се изгради динамичен декор чрез мултимедията и осветлението;
- транспортирането на техниката е далеч по-лесно и малко обемно от всеки друг декор, което е важно изискване за пътуващите представления и при складиране на декорите;
- броя на сценичните работници обслужващи декора преди и след представление е значително по-малък;
- възможна е преработка и актуализация на анимацията след време, ако има нужда от това;
- виртуалния декор е много по-интересен и интригуващ за най-младата публика.

Преимствата на дигиталната среда за театър са безбройни, но най-основния ѝ плюс е, че тя е вид език и начин на комуникация, таргетираща най-младата публика и подбуждаща любопитство и възпитаваща един нестихващ интерес към театъра. Мултимедията и осветлението като вид дигитална илюзия „говорят езика на младите“. В статия за Tech.co, Сара Уилис (Sarah Willis) обяснява, че повече от всякога млади хора се привличат към театъра и променят начина, по който се представят традиционните истории.

„Не очаквайте младите хора да бъдат развълнувани от музиката на родителите си, така че защо да бъдат ангажирани от същия стар театър? (...) Новите поколения винаги са в челните редици на новите постижения в изкуствата, така че не бива

да бъде изненада, че днешните млади театри търсят различен опит.” (Willis, Is Technological Theatre Attracting Younger Audiences?, posted 21 June 2015)

В хода на историята си театралните изкуства показват, че не могат да си позволят да пренебрегнат съвременната технология, ако се надяват да останат релевантни, даже напротив театърът е бил основание за измислянето на механизации и различни технологии. Още от ерата на театърът в Атина, Есхил, Софокъл и Еврипид са създавали театър, който коментирал живота. Ние сме част от култура, създадена чрез технология, която трябва да бъде изобразена и проучена на сцената, за да се разкажат историите на нашето време.

Технологията би трябвало да играе решаваща роля при излагането на съдържанието на театърът и също така да революционизира начина за създаване на декора и реквизита. Употребата на вече съществуващите или комбинация от няколко материала за създаване на екран за проекция могат да бъдат идеални средства за построяване на декор, като пространство, независимо дали ще служи за екран през цялото време или ще извършва роля на пасивен елемент от декора. Използване на 3Д принтер за създаване на реквизит и употреба на всеки съвременен, визуално интересен материал би създавал различно от познатото класическо звучене на средата за театър.

Технологиите предлагат нови начини за разказване на истории и ангажиране на аудитории. Част от критиката не харесва идеята публиката да бъде потопена в историята чрез използването на видео дизайн, но като основа на способа това не се различава от създаването на завладяващи сцени чрез използването на звук, музика, осветление или традиционен дизайн. Всичко е подчинено на създаването на по-реалистично преживяване и внушение на определено послание на тази публика.

Възможно е, обаче, привличане на млада публика към театрите, която да се интересува как се използват технологиите за пресъздаване на истории в

съвременните пиеси. Не можем да очакваме при днешната динамика на информация, която получаваме да сме заинтригувани от старите методи на представяне. **Хората вече комуникират предимно дигитално и театъра трябва да се внедри в този вид комуникация и обратното театърът е длъжен да възприеме тези технологии, именно за да привлече все повече (и най-вече младата) публика, но за да внуши истински човешки послания и ценности.**

Младата публика не задържа за дълго интереса си и именно заради това темпото на действие и наситеността на преживяване трябва да се динамизират. Публиката иска да бъде част от случката, именно заради това киното се е ориентирало към засилване на чувството за реализъм на филмите с помощта на технологиите с множество ефекти в самия салон, като миризми, вода, дим, вибрации на седалките и всички възможни 4Д ефекти, за да може публиката да изпита историята, а не само да бъде нейн пасивен наблюдател.

С появата си киното изземва важната до този момент роля на театъра, а именно неприкосновена визуализация на драмата. В следствие на което възниква и въпроса с какво театъра е различен и каква форма би следвало да заеме след подема на техническите средства за визуализация в киното многократно надвишаващи тези в театъра, благодарение на монтажа, все по-реалистично компютърно генерираните изображения на хора, животни, природа, машини, допълнени с динамиката на изпълняваните каскади и т.н. и т.н.

Според Леман тези въпроси имат много логичен и достъпен отговор – „логиката, при която появата на нова медия за изобразяване на форма или представяне на света почти автоматично води до това, че внезапно досегашните, определяни като по-стари, медии започват да се питат какво е специфичното за тях като вид изкуство и оттук – какво следва да бъде съзнателно акцентирано с навлизането на по-модерните технологии. По-старите медии стават

саморефлексивни под въздействието на по-новите медии. (...) От декомпозицията на целостта на един жанр на съставните му елементи възникват нови формални езици. Ако в театъра се разделят „слепените“ в миналото аспекти на езика на тялото, ако играенето на персонаж и прякото говорене към публиката се третираат като автономни реалности, ако звуковото и игрово пространство се разделят, то така чрез автономизирането на отделните слоеве се появяват нови възможности за сценично представяне.“ (Леман, 2015, с.99)

Робърт Уилсън (Robert Wilson) създава алогична среда, в която светлинните истории и светлинната режисура имат основна роля, за сметка на драматургичното действие. Повечето от сценографските му решения са изградени с поставянето на полупрозрачен екран за задна проекция в дъното на сцената, който служи за фон на картина. С помощта на осветление или мултимедия той създава природни пейзажи върху задния екран, които веднага дават на зрителя ориентир за светлина, време, география и климат. Те представляват залез, изгрев, зимно утро и много други, за да придадат точния характер на действието и визуалния разказ. Много често, Уилсън, използва и специални ефекти като сценичен дим и вода, върху които с осветление доизгражда средата за театъра си. Неговите представления започват статично, представени като живописна картина на публиката. Има и моменти в хода на действието, в които актьорите застиват, за получаване на съвършена композиция и цвят с идея на построение на нов, ареален свят на сцената. Човекът – актьор, в средата на Уилсън, изглежда като поставен в илюзорен и магичен свят. Естетиката на Уилсън създава усещане за забавен каданс на движенията на актьорите – сякаш са кукли на конци и движенията им са продиктувани от друг. **Сценографията, подобно на тази изградена от Уилсън трябва да бъде „театър на метаморфозите“ – т.е. изчистените символни форми, които използва, променят значението си и заемат различни облици, превръщайки се във визуални асоциации.** Той работи и много с дълбочината на сцената, като в различни коридори, отново зонирани чрез осветлението,

играещи роля на отделни пространства, едно зад друго и разминати в дълбочина. Действието може да е едновременно във всяка зона или застинало с изключение на една. Зрителя сам определя къде и кога да гледа. Пред него е представена картина, движеща се или статична, подобно на пъзел от истории, чакащи да бъдат сглобени в разказ или истории и случки, възприети поотделно.

Тялото на актьора, в една среда на действието, също би следвало радикална промяна на жеста и присъствието си. Среда, в която времето на случване е много по-динамично, накъсано, където идеята за време изобщо е неконкретна и объркваща. В нея, нито епохата, нито истинността на пространството се подлагат на съмнение, точно заради тази неконкретност и имагинерност, на нов свят с нови закони. **Присъствието на тялото на актьора не може да продължи да бъде само смисъл или илюстрация, а трябва да образува енергия и усещане и действие насочено към публиката.**

Постдраматичният театър открива възможност сценографията и изобщо театърът да бъде комплекс от присъствена енергия, многокомпонентна и сюжетна драматургия и среда на действието във вид на инсталация, кинетично изкуство, ленд арт, арте повера, концептуално изкуство, видео арт, оп арт и т.н. Театърът в момента е мултидисциплинарно изкуство, повече отколкото някога е било.

Сценографията изградена чрез мултимедия и осветление, като основно средство за изграждане на театралната среда и с единствената цел да се постигне по-вярна, ефективна или ясна репрезентация, без това да е концептуално изискване или жанрова необходимост, без да окаже влияние на действието е самоцелно, излишно и безсмислено. Идеята за построяването на мултимедийна среда трябва да е концептуално заложена в текста, да бъде средство или начин за изобразяване, да влезе в диалог и конфликт с актьорите на сцената, а най-добре да бъде и интерактивна спрямо тях. Интерактивността може да се търси както в контакта със зрителите, но и в архитектурата на театъра. Най-добрите примери

за мултимедийна сценография не целят внедряването на ярки образи или бърза смяна на картини, а осъществяват хармонична връзка с „живата сценична акция“. Актьорите влизат и излизат от едно в друго пространство и техните реакции и движенчески жестове са в синхрон с активната среда. Сценографията също се променя конструктивно и визуално – тя се преконструира чрез сценичната механизация. В допълнение, освен че добре напаснатите с архитектурата екрани репрезентират различни интериори или екстериори, те също така изглеждат и като нейно естествено пространствено продължение. Тези преимущества на мултимедийните пространства разбиват илюзията за реалност на пространството и времето, а тялото на актьора в нея изглежда сякаш се дематериализира и универсализира.

„За измама (в илюзорен смисъл) говорим тогава, когато наблюденията, направени с помощта на физически прибори, дават резултати, различни от тези без помощта на приборите.“ (Hochberg, 1970, p. 38)

Без мултимедия и осветление, а само с дежурно такова, основата изградена за проекции под формата на екрани, би изглеждала единствено като една или няколко светли равнини, разположени под ъгъл на сцената.

Като пример за потенциала на мултимедията върху равнина и възможната промяна в архитектурата, разглеждам и анализирам 3Д мапинг-а за рекламната кампания на филма „Туристът“ проектиран върху почти плоската фасада на „Преториан Билдинг“ („Praetorian Building“) в Далас, САЩ. Проекта е измислен и осъществен от Джак Хатинг и Алан Демафайлс (Jack Hattingh and Alan Demafiles) през 2012 г. В описанието на проекта си авторите го кръстили „3Д архитектурно проекционно мапинг арт шоу“ („3D architectural mapping projection art show“) именно, защото има намеса във възприятието на архитектурата, а не просто проекция на случайна анимация, изобщо не кореспондираща с фасадата или мястото на събитието.

Чрез този добър пример аз нагледно показвам как е възможно възприятието за едно пространство да се промени само чрез мултимедията. В началото на шоуто фасадата на сградата изглежда като една обща равнина, зад която в горната дясна част има поставен син светлинен източник. През отворите на прозорците се вижда ефекта от специалното осветление. Мапингът много често наподобява осветление, което се движи или осветява обекта, като самостоятелни източници или общо цветно осветление, което обикаля проекционната площ. Има и опити за 3Д мапинг, в които върху обект с определено осветление, постигнато само чрез мултимедията, се появява друг анимиран или заснет обект, който чрез своето собствено проектирано осветление и съответно сянка, добива реални измерения върху втория план. След това е показана илюзия за многоравнинна повърхност върху плоска такава. Изобразени са също несъществуващи обекти върху реална архитектура, които изглеждат обемни, заради анимираната промяна в светлината и сянката между двата плана и в самите обекти. На три плана са изобразени редици със сгради, за да се придаде дълбочина на които, мащабно се смалават във всеки следващ план, а за да бъде максимално достоверна търсената перспектива, е добавена, разбира се, и хвърлената назад сянка от всеки преден план. На по-късен етап в рамките на прозорците на фасадата, са показани хора, с което се добавя втори план на този, върху който се проектира. Фасадата на сградата се използва само за проекционна повърхност, за да може да се изобрази обемно пространство назад в рамките на формата. Това е метод, чрез който много лесно може да се проектира илюзия на несъществуващо пространство върху равнина. Тук примера е с класическа „кутия“ – куб, на който една от стените е прозрачна. Проекцията може да бъде много по-комплицирана с повече страни и насечени пространства едно в друго. Пространствата, независимо от своята сложност, трябва да бъдат прецизно напаснати с реалните дадености на проекционното повърхност, за да е възможно получаването на илюзия при промяна на реалността.

Основен фактор за възприятието на зрителя за триизмерност на средата изградена чрез мултимедия, е неговото предварително знание за пространствата и обектите. Неговото знание за обем на пространствата от ежедневието прави възможна илюзията за триизмерност. Възможностите на техническата възпроизводимост засилват режима на културно потребление в ежедневието и дават възможност за революционализация на възприятията на масите.

Изкуството променя формата си от материална външност към концепция и до получаване на нематериалност на изкуството, а всяко средство, действие и случка са с цел изказване и разбиране на тази концепция – това е и основата на съвременното и дори модерното изкуство. И въпреки нематериалността си, изкуството продължава да се продава на своята публика чрез предлагането на преживяване, отрупано със смисли, или материален носител на спомена за жеста на художественост. Или иначе казано, Съвременното изкуство несъмнено тласка развитието на театъра към употреба на образи извън материалното, към изоставяне на клишираната репрезентация на ежедневието, към имагинерното и виртуалното.

Един от възможните пътища на театъра и изкуството въобще – създаване на мултидисциплинарни културни събития с временен характер, концептирани и изградени от един или много творци, но работещи в една област.

Самостоятелната творческа практика обикновено бива наречена авторска творческа проява и опити за такава все по-често могат да се видят в театрите. Подобно на Уилсън, упражняващ именно тази практика на създаване на чисто авторски представления, средата, драматургията, звука и мизансцена съставени само от един автор могат да се представят заедно в изключително хармоничен и добър оригинален спектакъл. Най-вероятно това е начина, по който елементите от едно представление биха били в синхрон, а не в непрекъснат конфликт за надмощие едно над друго, което само би объркало зрителя и най-вече да наруши цялостната концепция.

В подкрепа на твърденията си цитирам Валтер Банямин (Walter Benjamin), Красимир Терзиев, Бурийо и Леман.

ИЗВОДИ И ЗАКЛЮЧЕНИЯ НА ДИСЕРТАЦИОННИЯ ТРУД

Мултимедията и осветлението като изразно средство - Нов способ за изграждане на пространството

Всяка стъпка от развитието на осветлението в театъра, е внесла промяна – от маслената лампа и свещ през газ и последвалото електричество към по-добра осветеност, безопасност и контрол на светлината – еволюция от осветяване до дизайн на осветлението и мултимедията, като изразни средства. Според мен, съдейки от историческия преглед на осветлението, които направих една от тенденциите за бъдещото развитие на сценичния дизайн са осветление и мултимедия визуализирани върху помощни материали и уреди. Мултимедията и осветлението са исторически логическото изразно средство във визуалните изкуства. Мултимедията под формата на холограмни изображения, транспарентни екрани и други технологии, в десетки филми, представления и други се използват за визуализация на бъдещето, защото според художниците са асоциация за бъдещия електронен прогрес.

Радикалната промяна на Света следвана от изкуството е във визуален аспект, но не и концептуален, естетически, функционален и целесъобразен. Естетическите цели и задачи на съвременните арт практики остават непроменени, но материала за изпълнението им и формата за комуникация със зрителя трябва да е в крак с времето. Съвременното изкуство и сценографията в общата си концепция имат задача да представят на гледания преживяване, повод за размисъл и промяна, проблем и решение, теза и концепция за нов мироглед. Формата за представяне на екзистенциалните проблеми, които изкуството поставя няма начин да

продължава да бъде в една неактивна равнина, неинтересуваща се от мислите и действията на индивида, да остане пасивна, непроменяща се и статична.

Премахването на големите тежки и трудни за транспорт декори и замяната им с леки материи и специални ефекти, служещи като основа за мултимедия и осветление биха били по-завладяващи, интересни и отговарящи на съвременния свят.

Светлинната същност на мултимедията, подкрепена и от осветлението са най-силните и ясни средства за придаване на тези естетически и концептуални идеи към публиката.

Да се изгради нереалност, друга Вселена, непозната среда, силно контрастна на ежедневието за зрителя е новата основна задача на сценографа. За да бъде театърът друго измерение, което да бъде иреално първото което би трябвало да се смени е материала. Мултимедията е средство за изграждане, което може да заеме всяка форма, да изобрази всеки материал или дори да визуализира . И още по-ценното ѝ качество че тя може да бъде динамична, жива, развиваща се. Възможностите за промяна на декора са неограничени.

Режисьорът Макс Рейнхард (Max Reinhardt) (1873 – 1943), смятан за велик иноватор и основоположник на германския театър, също споделял удежденията на Беласко за важността на светлината. Неговите способности да се развива и да надгражда и да бъде разнообразен и различен го направили майстор на постановката и концепция споделяна и от Гордън Крейг. През 1901 година той казва: „Осветлението трябва да замени декорациите.“ – (“Lighting must replace the decorations” “The Cambridge Guide to Theatre” p. 1028)

Отто Пиине от своя страна казва: “Вярвам, че светлината е най-експанзивната медия и тя има възможността да пренася енергията от артиста към зрителя”.

Визията винаги е достигала най-бързо, успешно и качествено до хората. Тя е способна да каже много, без вербален изказ, без нужда от анализ или време.

Театърът в хода на историята си винаги е използвал не само най-новите технологии и техники, но е и конструирал собствени, така че да създаде или пресъздаде една реалност на сцената. За да може публиката да изпита удоволствие от прецизната и синхронна работа на механиката в хода на постановката. Това е и причината театъра веднага да се възползва от всичко ново, не само от механика, техника и машинизация, но и принципи за изграждане от изобразителните и приложни изкуства. Съвременните технологии не бележат принципно различен метод на конструиране на среда в театъра, а бележат началото на нов период за употребата на нов инструмент за нейното конструиране. Тя може само да разшири границите на възможното на сцена. Употребата на мултимедия изглежда все по-естествена и логично продължение на класиката. Да се превърне всяко пространство в среда за театър, е напълно изпълнима задача на осветлението.

Художественото осветление днес е повече от функционално, то не само позволява на зрителите да виждат ставащото на сцената, но носи и всички качества на художествеността. Основна функция на осветлението, е да обогати спектакъла, като му даде идейна посока и акценти. Светлината е най-мощното изразно средство във визуалния диалог с публиката.

Сценичното осветление и мултимедия отговарят по същността си на новите характеристики на материална среда за театър, формулиращи се в съвременната епоха.

От опита и анализа върху работата на Уилсън, и въпреки че спектаклите, които поставя са авторски - той е автор на текста, режисурата, мизансцена, хореографията и сценичния и светлинен дизайн - той определя осветлението и мултимедията като основно средство за манипулация на зрителите. Авторът има в ръцете си всеки един от изграждащите елементи на спектакъла, но открива в светлината най-важният от тях. Използвайки глагола „строя“ той обрисова едно от качествата на светлината – чрез светлина и сянка е възможно акцентирането

на част от общото цяло, което вече конструира съвсем различно пространство за зрителите и модулация на начина на възприятие на обектите по различни начини само чрез осветление.

Осветлението е компонента от елементите на един спектакъл, който обединява визуално картината и доизразява или представя концепцията за спектакъла най-ясно.

Благодарение на новите технологии изкуството на сценографията може да стане имагинерно и нематериално. Среда може да загуби от конкретността си и в един различен на ежедневиия свят начин да представи проблемите на текста. Да се различи от реалността в опити за представяне на различен нов свят, в който зрителите могат да се потопят. Да представи не само конкретно повърхностна теза в битов план, на каквито мисли биха се насочили зрителите при вида на натурен битов декор, а да направи обширен и задълбочен поглед върху заключенията. Чисто концептуалния инструментариум на изграждане на средата може да помогне в задълбочения и аналитичен поглед на зрителя.

Мултимедията и осветлението, като методи за поставяне на елементи в пространството, биха направили границата между зрителното и сценично пространство още по-ярка и интересна, дори изследователска, в която експонираните проблеми могат да имат аналитичен, а не битов характер и да се превърнат в лични, заради своята абстрактност.

Философско-естетически изисквания на публиката

Дигиталната среда за театър и сценични изкуства може да отговори напълно на естетическо-философските изисквания на съвременния зрител - да бъде енергично зареждащ и грабващ, силен като преживяване, интелигентно подтикващ зрителя да доизмисля, решава или участва.

Публиката има потребност да намери място за собствен концепт и интерпретация, да доизмисля и съавторства, за да дообясни за себе си основната идея на постановката или поне на всички нейни сюжетни линии.

Съвременния зрител има други изисквания към художественото и естетическо представяне на средата за спектакъл и то е отделянето от киното и ежедневието. Изисква се изграждане на абстрактно, напълно отделено от ежедневната реалност, с функции на отделен свят пространство.

Изкуството като цяло бяга от своята материалност и неговата теза за функцията му е да даде на посетителя настроение и усещане, да заформи вербална теза, на база на визуалната. Новият театър е не действие и текст, а състояние. То може да се визуализира основно чрез осветлението като обобщаващ визуалната концепция на сцената и чрез визия. Динамиката след като не е движенческа тя трябва да бъде визуална. Или естетическата категория на новият театър следва да е картинен. И в подкрепа бих цитирала отново Леман: „Постдраматичният театър е театър на състоянията и сценичните динамични картини.“ (Леман, 2015, с. 136)

Методология на употребата на мултимедия и осветление

Визуализацията на средата трябва да бъде символ на идеята в текста, а не негова илюстрация.

Нереалната среда може да бъде максимално контрастна на ежедневната, ако самата ѝ функция на застинал интериор или екстериор бъде сменена. Друг плюс на тази динамика е бързата и анимирана смяна на пространствата – едно пространство бързо може да стане друго, и това динамиката на „бързо“ е определимо от автора. Прехода би могъл да е плавен или внезапен, пространството може да смени само цветността си или да пренесе действието на

абсолютно различно място, като всяка промяна не е свързана с кубици дървен материал и десетки отговорни сценични кадъра, а въпрос на софтуер, анимация и програмирано осветление.

Новите техники и технологии в сферата на мултимедията са изключително приложими за създаване на среда за спектакъл и в комбинация с принципите при измисляне на сценография биха били в пъти по-внушителни и завладяващи за зрителите от използваните до момента материали.

Мултимедията напълно отговаря и като способ може да спазва принципите за изграждане на сценично пространство. Модулацията на осветлението и изобразяването на нови пространства и обекти чрез мултимедия могат да бъдат композиционно, цветово, пластично и семиотично оформени в една художествена цялост. Не материално, а визуално мултимедията може да изгради обемите така, че те да отговарят на архитектурно-пространствените принципи при изграждане и дизайн. Материалите могат да бъдат изобразени до степен на пълна реалност по виртуален начин.

Техниката винаги е в сянка на идеята или с други думи основно е творчеството, поради което се създава техника. Винаги първа е идеята или потребността на даден продукт да съществува, която предизвиква създаването на техниката. Както можем да комбинираме методи за осветяване и в комбинациите им се раждат нови, по същия начин трябва да се комбинират осветителните, проекционни и основи за проекция, за да се създават нови принципи и начини за тяхната употреба и дори да се формира идея за нов прибор или основа за осветление.

Употребата на мултимедия и осветление за построяване на сценична среда трябва да бъде заложена в драматургията, да ѝ бъде придадена функция или мизансцена на постановката да я интегрира.

Мултимедията и осветлението в едно представление са добър носител на тези елементи от пространства, които могат да бъдат показани в абстрактен вид на

зрителя и да предизвикат визуална асоциация с познати обекти или пространства. Или представяйки качествена проекция на реалистична среда върху равнина на сцената може да се извика информацията в съзнанието на зрителя за довършване на даденото пространство чрез тези асоциации. Визуална асоциация може да бъде предизвикана от поставяне на част от обект или част от цяло пространство.

Материала при строеж на формата е от основно значение при дизайна, архитектурата и изкуството. В архитектурата материалите трябва да отговарят на определени физични качества, като здравина, плътност и пропускливост, фактура на материала, прозрачност, цвят и лъскавина. В дизайна и изкуството, освен гореизброените, съществуват много течения, които се занимават именно със смяната на материала на дадени обекти или предмети от ежедневието, който променя тяхната функция. Сценографията, за разлика от архитектурата, дизайна и изящните изкуства е среда, която се наблюдава от зрителите от строго определена дистанция, която позволява прецизността при изпълнението ѝ да е занижена. Тази дистанция за наблюдение на сцената позволява употребата на неустойчиви, нетрайни, леки и бутафорни материали. Следователно функцията при формообразуването в сценографията е вписването ѝ в концепцията за текста и подпомагане на мизансцена на постановката. След като материалите не е необходимо да притежават определени физични качества, то те могат да бъдат само визуални и виртуални – под формата на мултимедия и осветление.

Театърът има нужда да бъде не илюстрация на текста, а негова метафора, опрян на разказа на текста, но развит и натоварен със смисъл и концепция.

Концепцията за сценичното пространство, изобразена в материал – мултимедия и осветление, следва да придадат на зрителя усещане за художественост на средата и възприятие за пространство съобразено с художествените способности, илюзия за реалност или представяне на абстрактност.

Визуалната интерпретация трябва да има връзка със смисловите слоеве и с визуалната структура на спектакъла.

За да могат зрителите да възприемат нашето пространство като тримерно, не е нужно то да бъде тримерно. Въпреки, че е проекция на тримерно пространство върху права равнина, то може да бъде възприето като изобразеното пространство. Зрителят инстинктивно от натрупания си опит и информация, от знанието, което има за пространствата и при добре изпълнена, реалистична и напасната проекция на равнината/ните, може да възприеме различна, много по-богата архитектура на пространството. И намирайки се в театъра или на друго алтернативно пространство, той е подготвен психически, че ще бъде измамен, а неговите сетива, усещания и разум не са толкова критични, колкото биха могли да бъдат в ежедневието. Публиката сама за себе си може да реши дали да вижда дву или триизмерно.

Съществуват много методи за осветяване на сценични пространства и обекти и придаване на емоция и внушение чрез светлина. Тези методи е добре да бъдат използвани като основа, която да се развие, доусвършенства или да се комбинират два или повече от класическите похвати за осветяване.

Търсените от зрителите съставни части на разказа, както в киното, така и в театъра са : „експлозия, развитие на историята, перипетии, катастрофа“ (Леман, 2015, с. 63). Това може да се възприеме като система от задължителни стълбове, чрез които визуалните артисти да изградят своят разказ. И дори без вербална част във форми на представление като физикъл театър, пърформанс, съвременен и модерен танц и балет или всяка визуална намеса от художника в изграждането на пространство за спектакъл би трябвало да има собствен визуален разказ, включващ горе изброените стълбове, който обаче задължително да следват общата концепция на драматургията и екипа. Синхрона при вербалния, визуалния и разказа на фабулата е възможно също така да не са напълно идентични, а визуалния разказ на средата, този измислен от сценографа, да

изпреварва другите или обратното – при закъснението си да дообяснява случилото се. При липса на достатъчна натовареност на драмата от към тези и хипотези или антитези е възможно те да съществуват в художествено изграденото пространство, като визуални метафори.

За изграждане на чисто виртуално пространство, чрез мултимедия и осветление, или още по-добре такова с помощни материали за придаване на повече планове и дълбочина е нужно да се спазят принципите при изграждане на пространства и обекти, такива каквито зрителя може да възприеме за достоверни и изграждане на комплициран визуален разказ чрез символи и метафори.

Сценографията, подобно на тази изградена от Уилсън трябва да бъде „театър на метаморфозите“ – т.е. изчистените символни форми, които използва, променят значението си и заемат различни облици, превръщайки се във визуални асоциации.

Нововъведенията в театъра се правят страхливо, бавно и изключително ограничено. Театъра е за хората, а изкуството за самото изкуството. Изкуството възпитава хората, а театъра ги обогатява. Театърът не може да си позволи чисто финансово да предизвиква объркване.

Смятам, че в България техническите и технологични възможности и най-вече художествените са големи и представянето, анализа и изучаването на примерите от световен мащаб основани на нови технологии, мултимедии и осветление е нужен и към момента недостатъчен, за да можем да заемем достойно място в следващи издания в подобни на сборника на Ивайло Попов, а не „криещи се зад традицията“.

Основна задача пред този текст е да служи за основа при запознаване със съвременните техники и технологии, да даде предложение за употребата им на българските автори и да послужи като учебно помагало. Осветлението и мултимедията по начало са светлина, а светлината е основния модулатор на картината. Светлината присъства навсякъде и без нея не бихме могли да

виждаме, тя задейства основното ни сетиво за възприятие - зрението, това е и причината тя да е първа при художествената визуализация. Една сценична среда може да се променя до неузнаваемост безброй пъти благодарение на мултимедията и осветлението, затова и те са качествен и въздействащ начин за преобразяването на пространства. Съвременната публиката има потребност от „новото“ и е привлечена от него, а многобройните преображения на светлината, които са анализирани по-горе дават ясна и категорична оценка за тази неизчерпаема материя като средство за изразяване.

НАУЧНИ ПРИНОСИ

- Систематизация и периодизация на историята, типове и принципите за изграждане на осветление за сцена или алтернативно пространство.
- Приложен е интердисциплинарен подход при проследяване и задълбоченото проучване на проявлението и развитието на новите технологии във всички съвременни визуални изкуства.
- Очертани са допирните точки и полета между Съвременното изкуство и сценографията, новите технологии, рекламата и технологичните медии за художественост.
- За първи път са изследвани съвременните и последни тенденции и начини на употреба на технологиите и материали за проекция и визуализация. Направени са теоритични проучвания на бъдещите възможности и методи за използване на новите медии и пособия за изграждане на визуалност с цел по-широко практическо приложение в съвременното изкуство, сценографията и визуалните изкуства.
- Формирана е обща теория в изграждането на среда за театър и всички спектакълни жанрове при употребата на осветление и мултимедия.

- Направен е опит за дефиниция и уточняване на понятията, свързани с осветлението и мултимедията във всички техни видове и проявления.
- доказано е че осветлението и мултимедията са основен фактор при възприемане на спектакъла като емоционално преживяване и завършен сценичен продукт и отговарят напълно на сценичните принципи за изграждане на пространство.
- обрисувани са философско естетическите изисквания на съвременния зрител към сценичната и спектакълна среда.

ПУБЛИКАЦИИ ПО ТЕМАТА

- “Илюзията в изкуството” - статия (28 стандартни машинописни страници) в Научно издание към проект №BG051PO001-3.3.06.-0060-C0001 „Разширяване на уменията и квалификацията на докторанти, постдокторанти и млади учени в интердисциплинарни области (визуална антропология и публични комуникации) с цел създаване на устойчиви връзки между образованието, професионалното обучение и бизнеса“, с подкрепа на ОП „Развитие на човешките ресурси“, съфинансирана от Европейския социален фонд на ЕС и Република България.
- „Дизайн на музикален клип“ в 6то издание, от 2016г. на „Сборник с научни публикации“ към департамент „Дизайн и архитектура“ в НБУ, 7стр. /атестир. ФС 04/15.12.2016г. МФ