

Въведение

Предложеният по-долу материал разглежда някои нови и недостатъчно изследвани аспекти на *куклата*. Без да претендира за изчерпателност, тази статия се спира на спорната тема за *медийната кукла* и нейното място в кукленото изкуство. Това е един въпрос, предизвикващ разногласия между теоретичите, особено когато става дума за използването на новите медийни технологии, които създават и оживяват кукления герой.

Когато един теоретик се заема да намери конкретните граници и компоненти на някакво понятие, той неминуемо стига до невъзможността да обхване цялото и да очертае неговите контури веднъж и завинаги. Това теоретично усилие неизбежно напомня на приказката за шестимата слепци, които трябвало да опишат слона. Единият хванал ухото му и определил слона като ветрило. Вторият се опрял в тялото на слона и възкликнал: „Стена!“. Третият обгърнал крака му и отсякъл: „Дърво!“ Четвъртият пипнал хобота му и казал: „Змия!“. Петият, докосвайки опашката му, помислил, че е въже. Шестият, който задържал единия от бивните му, заявил: „Копие!“ Въпреки че всеки един от слепците бил частично прав, нито един от тях не могъл да види истината като цяло.

В подобна ситуация изпадат теоретичите на кукленото изкуство, когато разсъждават върху приемането или отхвърлянето на *медийната кукла* като част от спецификата на кукленото изкуство. Онези, които упорито държат на определените, традиционни граници, в които то се простира, отхвърлят всякаква възможност тя да бъде причислена към останалите видове кукли. От друга страна, тези които приемат новите технологии като средство за разширяване и отваряне на границите между изкуствата, определят медийната кукла като нов вид кукла, която тепърва ще доказва възможностите си в кукленото представление.

Що е медийна кукла?

Разсъждения върху понятието *кукла* можем да срещнем почти при всеки автор, ангажирал се с темата „куклено изкуство“ в исторически и естетически аспект. Преди появата на новите медийни технологии единствената среда, в която куклата изявяваше себе си, беше само и единствено театралната сцена. Възникването на медийната среда наложи преосмисляне на специфичните особености на куклата и съобразяване с новите обстоятелства. Куклените теоретици, за които проблемът не остана незабелязан, по-

скоро се задоволиха с отхвърлянето или само с отбелязването му, без да се задълбочават в по-подробни изследвания и анализи. Някои побързаха да приемат новите технологии само като техническо средство за проява на традиционната кукла, без да обръщат внимание на промените, които настъпват в естетиката на кукленото изкуство. Други се задълбочиха в изброяването на всички нови медийни видове кукли и смело ги включиха в арсенала на видовете кукли.

И тук се налага да бъдат уточнени някои от основните характеристики на театралната кукла, които я разграничават от другите видове кукли (както куклата за игра или автоматата например) и които трудно могат да се открият при медийната кукла, като:

– *материалност* на куклата (възможност тя да бъде докосната);

– *едновременност* на действието с нея (тя е водена в реално време от кукловода);

– *взаимодействие* на куклата с другите кукли на сцената, с кукловода и публиката.

А ако медийната кукла притежава тези специфични за театралната кукла белези, ще бъде ли това достатъчно да я приемем сред останалите, от давна вече утвърдени в света на кукленото изкуство? И няма ли да се допусне обичайната методологическа грешка: приликите да се въздигнат до ранга на приемливо доказателство, което да се приеме за закономерност?

Що е *медийна кукла*? Като оставим понятието отворено за бъдещи добавки и изменения към него, това е кукла, която изразява себе си в медийна среда като филм, видео и компютър. Най-

общо могат да се разграничат три типа кукли:

– куклите от кукленоанимационните филми;

– аниматронните¹ кукли, участващи в игрални филми;

– куклите, създадени чрез метода на компютърната графика, които се срещат във всички видове медии (видео, филм, компютър).

Кукленото изкуство е синтетично, зрелищно изкуство, което протича едновременно във времето и пространството. Ако погледнем от този ъгъл куклите в традиционния кукленоанимационен филм, където имаме предварително създадена от художника материална кукла, ще се съгласим, че тук отсъства важният момент на едновременно протичащото в пространството взаимодействие на актьора с куклата (за едно обикновено малко движение на персонажа могат да се изгубят часове и дни, преди то да стане факт на екрана). Стиът Тилс в есето си „Кукленото изкуство в епохата на медийното производство“², като че ли прави най-изчерпателна характеристика на тези кукли, които той нарича стоп екшън (*stop action*)³ фигури: „Стоп екшън фигурите – кукли ли са? Манипу-

¹ Animatronic – от англ. Неологизъм получен от anima [tion] + [elec] tronic. В сред аниматронните кукли (анимирани кукли-роботи) са извънземните от „Извънземното“, създаванията от „Лабиринт“, динозаврите от „Джурасик парк“, някои от героите в „Терминатор 3“ и др. – Бел. рег.

² Tills, Steve, The Art of Puppetry in the Age of Media Production, Drama Review, Vol. 43, No. 3, Fall 1999.

³ От англ. – букв. стопирано действие, стоп-кадър. – Бел. рег.

лацията на тези кукли е сходна с тази на реалните кукли, представляваща повече или по-малко физическо движение на различните части от една позиция в друга. Разликата между стоп-екшън фигурите и реалните кукли, която е значима и постоянна, е в самия процес на анимация... стоп-екшън фигурите не могат да бъдат оживени в реално време... Това, което публиката вижда, когато гледа стоп-екшън (традиционен кукленоанимационен) филм, е не заснетото движение на куклата, а заснетата илюзия за това движение.⁴ Това разграничаване вече прегопределя отпадането на всякакви съмнения относно принадлежността на анимационната кукла – тя си остава чисто анимационна фигура.

Аниматронните фигури, от друга страна, се срещат както във филмите, така и на живо. И в двата случая имаме материални кукли, които могат да се видят и пипнат, някои от тях дори на живо. Може би най-безспорни в това отношение са аниматроните в Дисниленд. Тези кукли, макар на пръв поглед да създават впечатлението за реален контакт със зрителя, действат с едни и същи предварително заградени механични движения. Те са лишени от прекия контрол на кукловода, който е напълно излишен в този случай. Това неизбежно ги поставя в категорията на механичните играчки, или в най-добрия случай, в тази на автоматите.

Но съвсем друг е случаят с аниматронните кукли, използвани в редица игрални филми и телевизионното шоу. При тях кукловодът анимира куклата

посредством дистанционно управление по време на самото заснемане или в тъй нареченото реално време. Куклата също така влиза и в реални взаимоотношения с останалите персонажи. Такива са куклите от филма на Джим Хенсън „Лабиринт“, както и много от куклите в телевизионните му предавания, за които ще стане дума по-нататък.

През 1991 г. бордът на Североамериканския център на ANIMA USA обяви награди за най-добро представяне на кукленици в медийна среда. Допълнително уточняване на тази категория прави тогавашният секретар на ANIMA USA Марк Левенсън, който заявява, че: „Технологията не трябва да се употребява, за да създаде кукленото представление, а само за да го заснеме. Това означава, че представлението трябва да е под контрола на кукловода, който го създава, в така нареченото от компютърджистите, реално време“.⁵

Левенсън изключва от определението за кукла куклените герои от традиционните кукленоанимационни филми, в които се използва така наречената стоп-моушън (*stop-motion*)⁶ техника при заснемането на предварително създадена материална кукла. В същото време той включва в определението си аниматроните фигури, ако последните са създадени и управлявани от аниматор в реално време. Явно е, че според Левенсън една от основните характеристики на кукленото из-

⁵ Levenson, Mark, Memorandum re: Puppetry in Other Media; Futurism Conference, San Luis Obispo, 15 May, 1992.

⁶ От англ. букв. стопирано движение. – Бел. рег.

⁴ Tills, Steve, Цит. съч.

куство е процесът на оживяването да се състои в реално време. Що се отнася до компютърносъздадените фигури, чието съществуване по това време е вече факт, последните остават незабелязани от Левенсън, съзнателно или не.

За да получим по-пълна представа за опита за категоризиране на медийната кукла, трябва да се запознаем с теорията на друг теоретик на американското куклено изкуство – Стивън Каплин, който в статиите си „Кукловодството през следващото хилядолетие“⁷, 1994 г., и „Кукленото дърво: модел за територията на кукления театър“⁸, 1999 г., разглежда влиянието на новите технологии върху традиционното кукленото изкуство, без да поставя строго определени граници, изхождайки от предварително установените специфики на последното.

Докато Левенсън строго разграничава традиционните кукли от медийните, Каплин включва всички медийни фигури в изкуството на кукления театър. Неговото *куклено дърво*⁹ се състои от две оси X и Y. Оста X представлява съотношението между актьор и предмет, т. е. актьор, водещ една кукла, повече от една кукла или само част от кукла. А оста Y представлява дистанцията между двамата, като в понятието „дистанция“ той включва както физическото разстояние, така и отделянето между кукла-

та и нейния образ, както е при театъра на сенките: „... когато куклата докосва екрана, силуетният образ, който вижда публиката, съвпада с този на реалната кукла. Но когато куклата се отдалечи от екрана, силуетният образ се уголемява и дефокусира. Образът, който публиката вижда в този случай, не е вече куклата, която кукленикът води с ръцете си, а е образът на тази кукла върху екрана...“¹⁰ И тук Каплин прави връзката между медийната кукла и вече утвърдената кукла на сенките: „Камерата също така позволява по-нататъшно раздвояване, временна схизма¹¹ между кукла и образ, което може да се експлоатира чрез употреба на техниката на стоп-моушън анимейшън (*stop-motion animation*)... Тази техника не насърчава спонтанност“.¹³ Пог „спонтанност“ Каплин разбира водене на куклата в реално време. Терминът „реално време“ най-вероятно възниква, за да отдели куклата в кукления театър от аниматрона-робот. Това се смята от много куклени теоретици за една от основните специфики на кукленото изкуство. И както видяхме – за дължителна при Левенсън, но пренебрегната от Каплин. В по-нататъшните си разсъждения върху използването на съвременните технологии в кукленото изкуство обаче Каплин се спира върху дигиталния образ (компютърносъздадените фигури) като техника, която допуска създаването на образа в реално време.

⁷ Kaplin, Stephen *Puppetry in the Next Millennium*, Puppetry International, 1994.

⁸ Kaplin, Stephen, *A Puppet Tree: A Model for the Field of Puppet Theatre*, *Drama Review*, Vol. 43, No. 3, Fall, 1999.

⁹ Пак там, виж илюстрацията.

¹⁰ Пак там.

¹¹ От гр. разделяне, разцепление. – Бел. ред.

¹² От англ. – стопираща движението анимация – бел. ред.

¹³ Kaplin, Stephen, Цит. съч.

История

В тази връзка бих искала да кажа няколко думи за изработването на компютърносъздадените фигури чрез метода на анимационното представление (*performance animation*), при който се използва реално време за оживяването на куклата. Този факт сам по себе си доближава този вид медийна кукла до нейните предшественици от кукления свят. Но за да се убедим в това, трябва да се запознаем със същността на анимационното представление, историята на неговото създаване и нейното развитие досега.

В статията си „Куклознанието: наука или култ?“¹⁴ Брад де Граф (бивш дигитайзер на военни симулационни игри за армията) и Емре Илмаз (кукловод), основатели на фирмата „Протозоа“, определят анимационното представление като дигитално (виртуално, кибернетично) кукловодство, което оживява героите чрез контролиране в реално време на триизмерни компютърни фигури с помощта на изключително интелигентен софтуейър.

Анимационното представление съчетава качества от кукловодството, от живия акт, от стоп-моушън анимацията и от други игрови форми в една изцяло нова среда. Тази нова техника не се вписва изцяло в изкуството на анимацията, а нейните създатели сами се определят като част от кукления свят, търсейки и доказвайки сходствата си с него. Според създателите на „Протозоа“ между най-важните

качества на тази техника са: „... спонтанността на живото представление, манипулативността, безтегловността и флуидността на дигиталния (кибернетичния, виртуалния) персонаж и автономната интелигентност, която компютърът може да добави към характера на героя“.¹⁵

Още през 1985 г. Джим Хенсън и хората от неговия екип осъзнават предимствата на компютърната графика в реално време и откриват естественото подобрение на дистанционно управление, като заместват механичното създаване с дигитално. По това време компютърните програми, способни да се справят с подобни задачи, са били само тези, които са се използвали в авиацията за симулация на полети и са стрували над 1 милион долара. Но само три години по-късно се появяват първите представления на живо, използващи тази техника. Това са „*Майк, говорещата глава*“ на Де Граф и скоро след него „*Часът на Дж. Хенсън*“ от Джим Хенсън с героя *Уалдо С. График*. *Майк* се оживява чрез специално създадено контролно устройство, което позволява на един-единствен кукловод да борава с различни части от лицето на персонажа (като уста, очи, изражение на лицето и позиция на главата) в реално време. *Майк* е по-скоро демонстрация на възможностите на новата технология, но все още е трудно да се говори за художествен образ или за куклено изкуство.

Другата кукла, създадена по компютърен път, е *Уалдо С. График*. Чрез прилагането на уред, който напомня на механично рамо, с горна и долна прикаче-

¹⁴ de Graf, Brad; Yilmaz, Emre, Puppetology: Science or cult? Animation World Magazine, issue 3, 11-Feb., 1999.

¹⁵ Пак там.

на челюст към компютърна система, екипът на Хенсън успява да контролира движенията на устата и позицията на *Уалго*. Силата на *Уалго*, като създадена от компютъра кукла, се състои в способността ѝ да се води в реално време (на живо) заедно с другите традиционни кукли, участващи в куклено шоу. Компютърният образ е смесен с видеозахранване от камера, фокусирана върху истинските кукли, така че всички персонажи имат възможността да играят едновременно. При създаването и манипулирането на *Уалго* може да се говори за съчетаване на две среди – виртуална и материална, в които материалните кукли се изявяват едновременно с виртуалния *Уалго*.

През 1991 г. се появява френска версия на компютърна кукла. Това е *Мат Призракът*, който представлява приятелски настроен зелен дух, участващ на равни начала с актьори и кукли на живо в ежедневно детско шоу *Канале Пелуше*. Този персонаж се води от няколко кукленици – двама контролират лицевото изражение и синхрона на говора, а трети актьор пресъздава движението на тялото на героя. Отново материалният и виртуален свят се комбинират в цялостен, художествен, телевизионен спектакъл. Виртуалният *Мат* изглежда съвсем на мястото си в ролята на дух сред реалния свят.

Очевидно е, че първите опити за създаването на компютърна кукла започват като естествено продължение на кукления занаят. Новият контролиран механизъм – тъй нареченото „хващане на движението“ (*motion-capture*), дава възможност за асоциация между кукленото представление и анимационното

представление, тъй като и при двете източникът на контрол е човешкото тяло, а създаденият продукт е оживената нежива материя. Хващането на движението се осъществява чрез серия от малки трансмитъри или рефлектори, поставени върху уред, контролиран от актьора или директно върху неговото тяло. И в двата случая трансмитърите са механично, оптично или магнетично следени за тяхното точно движение; аналогично това се отнася и за фигурата, която ще бъде загвижена.¹⁶

Така получената дигитална информация на движение се изпраща чрез дистанционно управление до компютъра, за да се приложи към компютърната графична фигура, предварително създадена от художника-аниматор или заснета от реалния живот. Резултатът е, че движенията на тази дигитална фигура зависят от движенията на изпълнителя-носител на трансмитърите, т. е. представлението се играе в *реално време*.

Този факт оборва тезата на Марк Левенсън за изключването на дигиталната техника от средствата за създаване на кукли и от куклено изкуство, заради посочената от него невъзможност тази техника да осъществява процеса в реално време, под контрола на кукленика.

Завоеванията на „хващането на движението“ не се ограничават готук. Ако в началото се е експериментирало само с един персонаж, то впоследствие се появява и втори – сега взаимодействието между двама персонажи

¹⁶ Виж снимките, подарък от фирмата „Протозоа“.



Всички снимки са подарък от фирмата „Протозоа“

Кукла-рак и кукла-червей, оживени чрез движението на сензори върху ръцете и краката на кукловода.

Движението на гумената тръба, проследено по оптичен начин, което позволява промяна в лицевото изражение.

вече е налице. Не само това – един от останалите компоненти на кукленото представление също се появява: в представлението се включва живото взаимодействие между публика и актьор, т. е. компютърносъздадената фигура от видеоекрана влиза в жив контакт със зрителя. Пионери в тези нововъведения са Силикон Графикс, Инк. през 1997 г.

В последните години повечето от научно-образователните, както и много от развлекателните, филми за деца са създадени чрез компютърно-графична технология, която използва „хващане на движението“. Благодарение на виртуалното кукловодене, детето трудно разпознава илюзията от действителността.

Кукловод — кукловодене

Употребата на термина *виртуално (дигитално, кибернетично) кукловодене* изисква известно уточняване. Както стана ясно от по-горното описание на процеса, при „хващането на движението“ кукловодът, който извършва действие с куклата в реално време, е или във физически контакт с нея чрез манипулиране на трансмитър-

ните точки, или, ако вместо реална кукла, образът в компютъра е създаден изцяло дигитално, движенията на актьора пред камерата (посредством трансмитърите, прикачени към него) допринасят за движението на графичния образ. И в двата случая крайният продукт е виртуален образ. В този смисъл може да наречем кукловоденето виртуално, а кукленика – виртуален кукловод. Не бива, разбира се, да се пропускат и другите участници в процеса на оживяване на виртуалната кукла, като например програмистите и техниците, които подготвят акта на кибернетичното кукловодене в реално време, както и компютърните специалисти, които дообработват подадената им от кукловода информация в дигиталната среда на компютъра. Тоест кукленикът, като създател на образа, е само част от процеса на оживяването и в негова помощ е една малка армия от дигитални специалисти. Процесът на творчество неизбежно е сложен, но сега и възможностите за творчество са повече. Или както Каплин отбелязва в статията си „Кукленото дърво“: „Колкото техниката повече напредва, толкова възможностите за дистанция между актьора и

управлявания от него предмет се увеличават. И съответно колкото по-голяма е дистанцията между двамата, толкова по-високо ниво на технология е необходимо.¹⁷

Този напредък в техниката и новите възможности, които той представя, неизбежно поставя въпроса за нов вид взаимоотношения кукловод – кукла – художествен образ не само във физически смисъл, от гледна точка на физическата дистанция между тях, но и в психо-физически, от гледна точка на преодоляването и усвояването на нов вид обстоятелства, непознати за творчеството на кукленика от традиционния куклен театър.

Да си представим актьора, облечен в своя костюм, който „хваща движението“ и посредством който той влиза в дигиталната среда – актьорът действа в тази среда с възможностите на човешкото си тяло, оживявайки дигитален образ на компютърния екран, който е образ на креативно въображение (неговата „материалност“ се състои от цифри и компютърни команди). На пръв поглед това звучи като нещо доста различно от всички досега познати форми на кукловодене¹⁸.

И в двата случая образът върху екрана (компютърен или направен от платно) е не конкретната човешка фигура, а илюзията, която се създава от нейното движение, трансформирано

¹⁷ Kaplin, Stephen, Цит. съч.

¹⁸ Този вид творчество силно напомня това на куклениците от спектакъла „Светлини и сенки“ (1992 г.) на проф. Никола Георгиева, където актьорите създаваха причудливи образи на екрана посредством движението на телата си и техниката на осветлението.

чрез странични ефекти – дигитални или светлинни. Още по-голямо е сходството между театъра на сенките и анимационното представление в случаите, когато виртуалният кукловод анимира материална кукла в дигитална среда. И тук както при театъра на сенките, фактическият образ е този от екрана, а не е материалната кукла, анимирана от кукловода. Тоест творчеството на аниматора е пренесено извън неговите собствени физически измерения, за да се реализира в друга среда – дигитална или светлинна.

Разликата се състои във факта, че докато сянката на кукления екран е завършеният творчески продукт на кукловода, то графичният компютърен персонаж е само заченат от кукловода, но е завършен от компютърния аниматор. Това е нова характеристика в творчеството на кукленика. Чисто физически или погледнато от пространствена гледна точка, в досегашните си прояви на творчество кукловодът е запознат с воденето на отделна част от тялото на персонажа, управлявайки не цялата кукла, а само част от нея. При анимационното представление творчеството на кукленика се характеризира не само с воденето на част от куклата в пространствен смисъл, но и с това, че то представлява част от самия процес на създаване на героя във времето. Или с други думи, кукловодът е първоизточник на процеса на оживяване на персонажа и неразделна част от цялостния творчески процес, в който се намесват и представители на компютърната анимация, за да добогатят и завършат създаването на художествения образ.

Ето как коментира Маркус Кларк (кукловод и инструктор на киберне-

тични кукленици в *Medialb Studio LA*) работата на виртуалния кукловод: „Имаме нужда от кукловоди, които, наблюдавайки мониторите, веднага да осъзнаят и приемат пропорциите и размерите на графичния характер. Изборът на походка и ритъм на движение е част от процеса на оживяване. Понякога действието, което кукловодът извършва, изглежда наистина странно, но на екрана всичко е така, както трябва да бъде. Въпросът е не да вкараш истински човек в екрана, а да създадеш представление... Връзката между водене на ръкавична кукла и носенето на трансмитърен костюм е странно на пръв поглед, но ако се замислим, и двете действия са насочени към оживяването на героя.“¹⁹

Според Кларк и неговите колеги от *Medialab Studio LA* кукловодът, за разлика от останалите видове актьори, единствен може да пренесе изкуството си извън собствените си физически параметри в тези на виртуалния герой. Това прави изкуството на кукленика изключително ценно за анимационното представление, от една страна, а от друга – доказва завоюването на виртуалното пространство като нова среда за изявата на куклата.

Зрителят

Що се отнася до въздействието на компютърната кукла върху зрителя, със сигурност може да се твърди, че нивото на илюзорност на възприятието е неимоверно по-високо от това на традиционната кукла. В различни епо-

хи от куклата се е изисквала различна илюзия за живот. Имало е време, когато за нея най-важно е било възклицанието: „Жива е като човек!“. През последните 30-ина години куклата дискредитира тайната на своето оживяване – тя предизвикателно се появи заедно със своя маг-оухотворител пред паравана. Това явление предизвика раждането на нов вид взаимоотношения между кукловод, кукла и зрител, което от своя страна създаде нов вид естетически възприятия и ценности на кукленото изкуство.

С усъвършенстването на анимационното представление, компютърната кукла става по-жива от всякога, а нейните създатели – напълно анонимни. Това означава ли, че формата на кукловодене пред паравана е вече изчерпана, а носталгията към куклата „жива като човек“ търси своите нови проявления във виртуалната кукла?

Една друга особеност на новата кукла е, че възприятието на публиката и техниката за създаване на куклата са в обратна взаимозависимост. Възприятието на зрителя се опростява, докато техниката от своя страна се усложнява. Воденето на куклата пред паравана демонстрира простотата на кукловодната техника, но поставя на изпитание възприятието на зрителя, чието внимание е раздвоено, разпроеено... При компютърната кукла вниманието на зрителя е целенасочено и сложният процес, който се крие зад невероятното „живото“ създаване на екрана, е напълно заличен от неговите възприятия. Може да се каже, че знаковата система на новата кукла е докрай опростена. Значи ли това, че зрителят става все по-насищен като мислени и възприятие?

¹⁹ Цит. по Kenyon, Heather, Behind the Character, Animation World Magazine, 1998.

Като че ли основното презизвикателство за възприятието на зрителя остава смесването на двете среди – материална и виртуална, но и това препятствие предстои да бъде преодоляно, тъй като младият зрител възприема комбинацията между двете като предварителна дагеност.

Заклучение

В заключение, ако се съгласим с изискването на Левенсън за *действие с куклата в реално време* като задължителна специфика, която определя куклата от традиционното куклено изкуство като такава и изключва медийната кукла като част от това изкуство (противно на възгледите на Каплин),²⁰ то очевидно не може да пренебрегнем аниматронната кукла от игралните филми, както и компютърно създадената кукла, която доказва сходството си с традиционната (въпреки медийната среда, в която тя е създадена и оживена, а не само заснета). Така към видовете кукли може и трябва смело да се добави и медийната кукла като огледан образ на съвременните житейски особености и ценности, които неизбежно оставят своето отражение при всички видове изкуства. В кукленото изкуство новостта се проявява чрез медийната кукла.

Анализирайки куклените и театрални спектакли от края на XX век до днес, неизбежно се забелязва тенденция към свързването на различните изкуства (и техните средства) в хомогенен спек-

такъл; в повечето случаи тази техническа комбинация ражда прекрасно зрелище. Ако досега различните видове изкуства присъстваха като гости в театралната среда, т. е. „отвън навътре“, то с бъдещото усвояване на „хващането на движението“ и поради уникалното естество на анимационното представление, този процес, ще се осъществява „отвътре навън“. Органичната връзка и взаимозависимост между изкуствата на кукловода, актьора, оператора, художника, компютърния аниматор и компютърния специалист е в основата на анимационното представление, чиято рожба е новата виртуална кукла. Създадена от много родители, тя с нетърпение очаква бъдещи изяви не само в киното, но и на куклената сцена. Със сигурност „хващането на движението“ е технология, която в близко бъдеще ще намери още по-разностранни прояви и с неизбежното си поевтиняване ще стане достъпна за използване от кибернетичния кукловод, който ще открие приложението ѝ в кукления спектакъл. Това няма да измести традиционния куклен театър от неговото място, а само ще разшири възможностите и границите на неговата специфичност и самостоятелност. Както техно-музиката намери своето място сред жанровете на музикалното изкуство, така и кукленото изкуство трябва да покаже отвореност и гъвкавост към неминуемите новооткрития. Защото те, от своя страна, са повод за нови творчески изяви и постижения.

²⁰ Levenson, Mark, Цит. съч.