

ЕЛЕНА ВЛАДОВА

ПСИХОЛОГИЧЕСКА ДИСТАНЦИЯ И СБЛИЖАВАНЕ

С КУКЛЕНИЯ ПЕРСОНАЖ — ОСНОВНА ТЕХНИКА

НА АКТЬОРА В КУКЛЕНИЯ ТЕАТЪР

Актьорското майсторство за куклен театър в България се развива успоредно с европейския и българския народни куклени театри и народни игри-спектакли. С основаването на модерния куклен театър в България актьорското майсторство за куклен театър бързо усвоява уроците на романтизма, развити от модерността, открива значението на енергетичния център на био-механичната система актьор плюс кукла и, благодарение на това умение, той успява да изгради техника, която, за да създаде образа, трябва да изрази неговата духовна същност чрез оживялата кукла.

Актьорът в кукления театър е и актьор, и водещ куклата, т. е. *кукловод*. Проблемът за връзката между актьора и куклата е централен в кукленото актьорско изкуство. В текста по-году се отделя специално внимание именно на куклата и свързването ѝ с актьора.

Обикновено кукленият актьор действа на сцената чрез някаква кукла, маска, вещь или сянка. Неговата *актьорска техника* неизбежно включва и овладяването на *технологията* на куклата. Тази технология съдържа в себе си както основни принципи на движение при различните системи кукли, така също и технологията на конкрет-

ната кукла, маска, вещь, сянка. Технологията на куклата, маската, вещицата, сянката е важна за актьора, тя дори се изучава в НАТФИЗ “Кр. Сарафов” (още от създаването на Кукления отдел) отделно, като учебен предмет, включващ в себе си както избора и направата на механизма на водене, така и визуалната – художествената – страна на куклата, маската, вещицата, сянката.

Но колкото и да е важна технологията на куклата, маската, вещицата, сянката, тя заема само една малка част от цялостната техника на актьора в кукления театър при анимирането на обекта за/на творчество. Без нея обаче не може. В кукления театър актьорът, играещ чрез куклата, я овладява или отделно, или успоредно, или и по двата начина, заедно с усвояването на актьорската техника.

Обект на нашето внимание по-году ще бъде не толкова технологията, а *техниката на актьора*, който води куклата, маската, вещицата, сянката, оживява я и чрез нея гради кукления образ.

Техниката на актьора в кукления театър се ситуира основно върху изграждането на връзката между актьора и неговата кукла, маска, вещь, сянка. Особеното прехвърляне на енергия от актьора върху неодоушеве-

ната, но *Все пак, В повечето случаи, художествена кукла, маска, Вещ, сянка, е твърде сложен процес, Върху който ще се спрем отделно.*

Трябва да се подчертае, че връзката между *живот* (т. е. актьорът) и *не-живот* (*смърт*) (т. е. куклата) е особено важна за актьора в кукления театър. Точно тази връзка определя действаването и живеенето чрез нея като *кукленост*. Това е тема, която ме интересува и по която работя от 1969 г. до днес. Тук само ще подчертая, че тази връзка е двустранна, т. е. животът надделява над неживота (смъртта) и той/тя временно отстъпва. Неживотът (смъртта) пък насочва живота в нови полета на действие, въздействие и внушения при актьора и куклата.

Професионалният куклен театър в България е модерен от самото си начало през 1924 г., когато той се формира като художествен театър, който отделя куклите и актьорите от тяхното патриархално битие на развлекателен народен занаят и от ритуалната обвързаност с някои обреди и ги поставя в полето на действие на високите изкуства.

Актьорското майсторство за куклен театър и кукленият театър в България започват да се мислят като част от една нова официална култура, която се изгражда по един по-различен (от останалите европейски държави) начин: култура, отворена към житието на европейската съвременност, и която го съвместява със своето все още живо патриархално живеене, като често се опитва да ги *съвмести/приблужи/преработи/присвои*. Така културата на България през 20-те години е авангардна/неавангардна; модерна/

патриархална; съвременна/гледаща в миналото, в бъдещето и т. н.

Пътят на европейската модерност е твърде различен от този на българската култура, която схваща съществуването. Тя обаче не го „заема“ наготово, а откъсва само части от него, за да оформи някои отсечки от своята пътека. Тази българска културна пътека е неравна, неравномерна и тук-там съдържа опорните точки на основополагащи идеи в различни и ситуирани в различно време изкуства.

За България времето *след-модернизма* в повечето случаи следва някои шрихи на европейския постмодернизъм, но това следване си остава *българското след-това време*, независимо от настоящото желание на някои историци да „рециклират“ *след-това времето* като европейско-български постмодернизъм. Това желание за „рециклиране“ не важи за последните години на XX век, когато цяла една властова, икономическа и морална система се премахва рязко, без да оставя след себе си нещо, което да служи като мост между минало, настояще и бъдеще. 90-те години на XX век доведоха в България едно ново изживяване на разрушаване на миналото, защото настоящето и бъдещето ги няма.

След създаването на модерен куклен театър в България през 20-те години на XX век различните режисьорски индивидуалности слагат отпечатък върху развитието на актьорското майсторство за куклен театър и по-специално върху техниката на актьорско майсторство. Постепенно се създава наша *школа*, която, усвоила влиянията на европейския куклен театър и на българския народен куклен театър и на родни спектакли-игри, *има свое лице*.

В едно много авторитетно издание на Нюйоркския университет и Масачузетския технологически институт в Америка „Кукли, маски и изграещи обекти“ (Puppets, Masks, Performing Objects)¹, посветено на кукления театър, са публикувани статии, интервюта и текстове, които определят, според съставителя и издателя, най-ярките и важни изяви на кукления театър през XX век. Комплектувано през 1999 г. и публикувано през 2001 г., изданието претендира както да запознае читателите на XXI век с достиженията в историята и в теорията на кукленото актьорско майсторство и куклен театър, така също и да направи свои прогнози за тяхното развитие. Особено място е отделено на текста на Стивън Каплин – дизайнер, сценограф, актьор и режисьор за куклен театър. Той е също така съартистичен директор на Института за традиционен театър на сенките Голд Маунтен – САЩ, технически директор на Уъркшопа за китайски театър и др. Работил е с Джудит Таймър, Брег енд пъпет тиъър и др. Неговият текст със заглавие „Куклено дърво: модел за територията на кукления театър“² е рекламиран от съставителя Джон Бел и издателя Ричард Шехнер като нова теория за актьорското майсторство в кукления театър. За съжаление според мен текстът по-скоро набелязва някои ас-

пекти от областта на актьорското майсторство за куклен театър и по-точно аспекти от техниката на актьора, отколкото да изгражда някаква по-стройна теория.

Като изхожда от класификацията на куклите в кукления театър, направено от Гордън Крейг, Стивън Каплин прави своя класификация на куклите в кукления театър, представена образно чрез така нареченото *Кайон* – плоска фигура, изобразяваща Дървото на живота и използвана в индонезийския театър на сенките – Ваѝанг кулит.³ С това Космическо дърво започва и свършва всяко представление на Ваѝанг кулит и с неговото поставяне върху екрана се отбелязват също и промените между различните части на представлението.

Стивън Каплин разполага по Вертикала на Дървото своята класификация. В основата ѝ Каплин слага: действащия (*актьорстващ*) актьор и обектът на неговото действие; по-нагоре, както следва по Вертикала на Космическото дърво са наредени: 1) актьорът; 2) персонажът; 3) маската; 4) куклите-костюми; 5) ръкавичните кукли; 6) куклите на пръчка; 7) марионетките; 8) дистанционно управляваните фигури; 9) сенките; 10) анимираните фигури; 11) компютърно създадените фигури; 12) виртуалните обекти (вж. илюстрацията).

В лявата страна на Дървото са класифицирани куклите и системите кукли, когато много кукли се водят от един човек. В дясното пространство са подредени системи кукли, при които много хора водят една кукла.

¹ Puppets, Masks and Performing Objects, 2001, New York University and Massachusetts Institute of Technology, Previously published as a special issue of The Drama Review, Vol. 43, No. 3, Fall 1999, Richard Schechner, series editor.

² Kaplin Stephen, A Puppet Tree: A Model for the Field of Puppet Theatre, In: Puppets, Masks and Performing..., p. 18–25.

³ Пак там.

Класификацията на воденето на куклите *по Вертикала* се определя според Каплин от разстоянието, или по-точно казано, от пропорцията на разстоянието между играещия (*актьорствания*) и обекта на неговото актьорстване.

Освен тази класификация, Каплин споменава, че центърът на тежестта на маската, бих добавила и на куклата, на предмета/вещта, на сянката, на ръцете, образуващи сянката – не винаги съвпада с центъра на тежестта на актьора.

При Каплин това разминаване се разглежда само във връзка с несъвпадането на центъра на тежестта на маската и на центъра на тежестта на актьора.⁴ В случая бих искала да подчертая, че въпросът за съвпадането и несъвпадането на центъра на тежестта на актьора в кукления театър и на куклата, маската, вещта, сянката са били обект на внимание на някои проведени от автора на настоящия текст изследвания в периода 1969–2003 година. За мен самата и за моите колеги, които са следвали тези разсъждения и са ги прилагали на практика, въпросът за съвпадането, търсенето и намирането на центъра на тежестта е особено важен и творчески необходим при овладяването на актьорската техника.

Нека припомним, че автор на идеята за особения център на тежестта при куклата и актьора, и въобще при актьора в Европа, е Хайнрих фон Клайст (1810 г.).⁵

⁴ Пак там.

⁵ Клайст, Хайнрих фон, За марионетния театър, Театрален бюлетин, бр. 3, 1984, с. 108–113, превод от немски Ингеборг Братоева.

Овладяването на центъра на тежестта на куклата и свързването му с актьора в нов център на тежестта на персонажа освобождава както тялото на актьора от излишно напрежение, така и неговото творческо въображение, което може да открие неподозирано богатство за изразяване чрез куклата, маската, вещта, сянката. Тези пътища на усъвършенстване на актьорската техника са отчасти разработени от ранния Гротовски в посока на дълбинното проникване в тялото на актьора и в неговото въображение. Но в кукления театър според мен ситуацията е усложнена поради следните три обстоятелства: 1) *наличието, от една страна, на обект, който твори, и от друга, чрез който се твори, т. е. кукла, маска, вещ, сянка*; 2) *съществуването на разстояние между обекта, т. е. куклата, маската, вещта, сянката и актьора*; и 3) *визуалното, макар и частично, възприемане на обекта на/за творчество (куклата, маската, вещта, сянката) от актьора преди действието, по време на действието и след действието*.

Макар и да споменава за последните две различия в усложняващата ситуация при творчеството на актьора в кукления театър, Стивън Каплин не ги изследва.⁶ Той се спира по-подробно на връзката между маската и актьора, но и там не достига до по-мощно определение.

Ще се спра по-подробно върху трите, отбелязани от мен усложнения при овладяването на техниката на актьорското майсторство за куклен театър.

⁶ Kaplin, Stephen, Цитм съч.

Материализирането на част от обрза на куклата (маската, Вещта, сянката) от художника или от самия актър (при сенките с ръце) обуславя погоямата определеност и параметрите на *персоната* (К. Г. Юнг). Тази определеност е както ограничителна, така също и провокираща въображението на актърта. Той има опорни точки, които могат да го задвижат еднакво както положително, така също и отрицателно и да го стопират и блокират.

Материализацията на персонажа включва в себе си две страни – едната е *художествена*, доколкото куклата (маската, Вещта, сянката) е произведение на изкуството; а другата страна е *самата технология* на системата кукли и на конкретната кукла, или с други думи казано, *механизмът на куклата*. Тук можем да вметим така наречената *дистанция между играещия и обекта* според разбиранята на Стивън Каплин.

Наистина от особено значение е усещането за близост между ръцете на актърта и неговата кукла. Но според мен това усещане гарантира и синхрона между партньорите, ако няколко души водят една кукла или когато един актър води няколко кукли. Независимо от тяхното привидно различие, и физически, и психологически те се ръководят от един и същ принцип, т. е. те *включват в символичното си тяло* (Т. Шебутани⁷) и други обекти и су-

⁷ Вж. по-подробно Владова, Елена, За някои специфични особености на актърското майсторство за куклен театър, свързани с възпитанието на бъдещите актърци за куклен театър във ВИТИЗ „Кр. Сарафов“, Театрален бюлетин, бр. 1, 1985, с. 73–91; бр. 2, 1985, с. 124–136.

бекти. *Този принцип стои в основата на всяка техника за актърско майсторство за куклен театър*. Друг е въпросът, че колкото по-усложнена е ситуацията, толкова по-труден и по-дълъг е процесът на изграждане на техниката за водене на куклата (маската, Вещта, сянката). Принципът на свързване на тялото на актърта с куклата според мен се основава на *свързването на тялото с инструмент или с протеза*. Той работи на всички нива по вертикала, лявата и дясната страна на класификацията на Каплин по Космическото гърво.

Второто усложняващо обстоятелство при овладяване на техниката на кукления актър е наличието на разстояние между куклата (маската, Вещта, сянката) и актърта. Каплин отбелязва, че овладяването на техниката при актърта в драматичния театър става, когато той изгражда образа върху себе си и чрез себе си, а в кукления театър, когато се използва маска. Той обаче не продължава разсъжденията си в тази посока. Споменавайки, че маската, от своята вътрешна страна като черупка, обхваща лицето на актърта и само по повърхността на плътта му се раздвижват по нов начин неговите импулси, Каплин не стига по-далече⁸. Според мен маската, куклата, Вещта, сянката *не само променят повърхността на лицето, но се променя и цялата пантомимика на тялото на актърта, неговият център на тежестта, жестовете, артикулацията и начинът на произнасяне на словото*. Това се повтаря и при маски, в които са влезли целите тела

⁸ Kaplin, Stephen, Цит. Съч.

на актьорите, и при най-малките кукли на ръка, както и при най-сложните марионетки.

Каплин много подробно се спира на процеса на техническото създаване на телевизионни, филмови и компютърни фигури и кукли. Но колкото и сложна да е технологията на създаването на техническата програма на фигурите, тя касае процеса на създаването на конкретната техника на анимация/играещия актьор. Според мен колкото и да се е отдалечил обектът на анимиране от актьора, преди и след създаването на фигурите, *принципът остава същият*, посочен при първото усложняващо условие. Особеното при компютрите е, че участниците, т. е. помощниците на актьора се включват в огромен екип по отношение на технологията на създаването на програмата, но крайната техника на анимиране остава еднаква с горепосочената.

Третото усложняващо условие при овладяването на техниката на актьора в кукления театър (това важи и за телевизионните, филмовите и компютърните фигури) е визуалното, макар и частично, възприемане на обекта, чрез който се твори и който твори. Визуалното възприемане служи както за контрол, така и за подхранване на въображението. „Юзгата“, която куклата слага върху актьора, може да ограничи неговото въображение само до отделни имитативни движения (така нареченото от мен „тиктакане“) на главата и на тялото на куклата и да не му даде възможност реално да я „оживи“. В тези случаи (а те за съжаление са много повече, отколкото тези на успешно анимиране), актьорът

движи куклата, но не я оживява, не живее чрез нея, не ѝ съпартнира. В по-добрите варианти, когато Визуалният персонаж провокира въображението на актьора, той може да се вживява частично в куклата или да ѝ съпреживява. *Понякога някои актьори достигат до пълно вживяване и превъплъщение в кукления образ именно, а не въпреки визуалното присъствие на кукления персонаж в куклата, маската, вещта, сянката.* Тук психологическият живот на актьора включва в себе си една допълнителна персона, която, поради своя визуален живот, позволява на актьора да ѝ се отдава и да се сближава с нея.

В опита на човека са вложени две положения на игра в детството, които съпътстват и са съпътствали порастването на малкия индивид. *Първото положение* включва играта с **пренос върху определен обект** – играчка, вещ, детското одеялце и т. н., при която по-скоро действа ситуацията и е активно въображението на детето, отколкото неговото реално действие. *При второто положение* детето активно, чрез действие участва в играта, **като мисли себе си за идентично с персонажа**. В първия случай има **едно психологическо сближаване** на детския свят с играчката, куклата, а при втория случай съществува една **съзнателно поддържана дистанция**. Тази дистанция е твърде позитивна, защото зад персонажа/персоната може да се скрие личността на детето. Така то се предпазва от смущаващи го негативни вътрешни усещания за някои негови отрицателни външни прояви. Но при втория случай детето придобива опит, който му помага да се ос-

Вободи от някои бушуващи в него процеси и енергии. Това едновременно *сближаване с куклата*, което се извършва от актьора чрез включването ѝ в *символичното му тяло*, и едновременно с това *отдалечеността му* от персонажа/персоната на куклата осигуряват на актьорската психика една техника на стабилност, т. е. *сигурност*, и заедно с това безопасност, т. е. *дистанция* от персонажа или ролята, които го променят в една или друга степен. Тази едновременна промяна и сигурност също отчасти изпитва и гетето, което е зрител на играещия актьор чрез куклата. Така **актьорът (респективно и детският зрител) е и куклата, т. е. персонажът, и не е куклата – персонажът/персоната.**

Двойствеността при играта с куклата, Вещта, сянката, маската е особено облекчаваща както за актьора, така и за зрителя. Куклата е нещо, което както е свързано физически и психологически с човека, така е и твърде отдалечено от него чрез своята *изкуственост, т. е. художествено създадена материалност.*

Ако може да се говори за дистанция между куклата и човека, то тя се намира именно на психическо, въображаемо и отчасти физическо ниво, а не само в плоскостта на буквалното разстояние между кукла и човек, както е според Каплин, който посочва като пример марионетката.

Накрая е необходимо да се обърне внимание на точката от схемата на Каплин, в която той поставя фантазия бином *изпълнител/обект*. Тази точка на Космическото гърво представлява според Мирча Елиаде *Входа и*

Връзката между божественото, земното и подземното. Тя обединява в едно както трите сакрални пространства, така и минало-настояще-бъдеще време, които са от особено значение за живота на общността, за нейната сигурност, т. е. стабилност, отдалеченост, и едновременно с това непосредствена близост с духовните селения.

За съжаление Каплин пропуска това значение и разполага бинома *изпълнител/обект* в точката, намираща се в основата на гървото. Той не акцентира върху нейната значимост като обединяващата сила на живата кукла и „умрелия“ в нея актьор, който съживява одухотвореността на мъртвата кукла.

Необходимо е още веднъж да се подчертае, *че куклата е един древен архетип на пресечната точка между живот/смърт, която съпътства човека в различни култури, културни пластове и цивилизации.* Много важно е да имаме във фокуса на нашето внимание точно тази точка на сакралност и пейоративност, които в наше време някак се припокриват и потрудно се различават едно от друго. Това, което днес се нарича „култово“, най-често представлява десакрализация и има пейоративно смислово въздействие, което понякога може да доведе феновете до разрушителни действия. И въпросът тук не е само в пейоризацията, а в ловката подмяна на истински сакралното с „култовото“. Пейоризацията на куклата, изцяло погълнала нейната сакралност, води до виртуалните игри на фигури, убиващи и мотивиращи виртуални убийства. Каплин въобще не обръща внимание на

тази опасна техника на анимиране. Той се занимава само с техническите подробности на виртуалните фигури. Според мен, а и според някои изтъкнати психолози и учени⁹, тези виртуални фигури, освен своята полезност да забавляват и да доставят удоволствие, крият в себе си опасността да се загуби необходимата дистанция между тях и още неукрепналата детска психика. Загубата на необходимата и здравословна дистанция между актьорстващ, т. е. действащ, и обект може да доведе до подмяна на виртуалния обект с жив човек и да се стигне не само до виртуално убийство, а и до реално. Виртуалният обект може бързо и незабележимо да бъде подменен и да бъдат извършени масови убийства, което се случи през последните години и продължава да се случва с някои ученици, убиващи хора с лекота. В началото на новото хилядолетие масовите убийства не са рядкост. Разширяват се масовите прояви на насилие сред футболни фенове, поп-музик фенове и т. н. Виртуалната реалност е на опасна дистанция от *човечния човек* и *в опасна близост* до саморазрушаващия се млад индивид. Загубата на сакралното между духовното-земното и дяболовичното обединява и отнема на детето/младежа

важни етапи на неговото оформяне и съзряване на *цялостната личност* (К. Г. Юнг). Виртуалната реалност увлича с нейната привидна безпределност, но подмяната на действителността, лишена от смисъл, бързо води детето и дори възрастния до опасни плитки граници и заблуди. Тази виртуална техника на анимиране тепърва трябва да се изследва не откъм технологията ѝ, а откъм нейната психологическа реалност. Проблем, който ме занимава в последно време.

Теорията на Стивън Каплин е все още твърде неразработена и частична. Тя повдига въпроса и за постигнатото у нас в България, както в теорията и практиката, така и в техниката на овладяване на актьорското майсторство за куклен театър през XX век. Смело може да се каже, че те към дадения момент – XXI век – са напреднали твърде много. Друг е въпросът, че представленията, публикациите и идеите са достигнали само до част от локално действащите кукленици у нас и в Балканския регион. Факт е обаче, че в някои европейски страни вече канят наши куклени режисьори, които едновременно са и педагози. Това ни дава надежда, че опитът все пак не е толкова домашен, колкото ни се струва на пръв поглед.

⁹ Вж. по-подробно Дмитриев, А. Н., Новые проблемы исследования необычных явлений окружающей среды, В: Следы космических Воздействий на землю, сб. Научных трудов, Новосибирск, „Наука“ – Сибирское отделение, 1990, с. 3–22.