Брой 35
2 лв.

12-18.10.2022
Год. 31

ВЕСТНИК Литературен

- Миглена Николчина
- Северина Станкева
- Франческа Земярска
- Боряна Нанчева
- Савина Петкова

- Лора Динкова
- Стилияна Средовска
- Антон Николов
- Стефан Гончаров
- Петя Атанасова
- Таня Тодорова

Нова българска

- Миглена Дикова-Миланова
- Невена Борисова

Фотография Димитър Карамитев

Литература, кино, визуална култура

Както и да бъде мислена и пренареждана горната триада, в нейната сърцевина ще пулсира отношението между словесния и зримия образ. Но как по-точно се съотнасят те? Питането е старо, ако не колкото света, то поне колкото човешката култура. Плутарх приписва на старогръцкия поет Симонид от Кеос твърдението, че „поезията е говореща живопис, а живописта – няма поезия“. Може да разбираме различно, да не разбираме или да не приемаме тези думи, но те със сигурност означават, че този въпрос вече е бил злободневен. В материален план може да видим как те се съотнасят върху античните паметници, в средновековните храмове и илюминирани книги, в издания на западната литературна класика от Данте до Едгар По с илюстрации от Гюстав Доре или в илюстрираните романи на Дикенс, Такъри и Луис Карол през XIX в., във филмовите адаптации, комиксите, рекламите и видеоигрите в наши дни. Това са минимална част от примерите, но те и всички останали поставят нови питания: как да възприемаме и осмисляме тези съотношения, как да ги приспособяваме и как да се справяме с тях, как чрез тях да откриваме или преоткриваме себе си?

Отговори на тези и сродни въпроси търсят, понякога и намират, преподаватели и студенти в магистърската програма „Литература, кино и визуална култура“ към Факултета по славянски филологии на СУ „Св. Климент Охридски“. Курсовете обхващат дисциплини и теми, свързани с трите основни дяла, варират, сменят се ракурси и преподаватели, но цялостната концепция се запазва. От нейното създаване през 2008 г., всяка година постъпват нови студенти, които надграждат своите знания, разширяват светогледа си и утвърждават ефективността ѝ. Съдържанието на програмата е достъпно в интернет за интересуващите се, но по-съществено е с какво тя се оказва трайно привлекателна за бакалаври от различни, при това не само хуманитарни специалности.

Нашият отговор няма да е нито нов, нито изненадващ. Студентите, които идват в програмата, имат силна лична мотивация, каквато имат и преподавателите. Благодарение на нея общуването помежду ни допринася не само знания и практически умения. То привиква на заедност, учи студента да се самопреценява, себенамира и себедоказва не само чрез филма-книгата-фотографията-театъра-операта-изобразителното-изкуство-архитектурата, а и чрез себеподобния – колегата, направил същия избор като теб. Важно е да *поискаш* да споделиш, да се изявиш, да се отърсиш от задръжките, от притеснението, от съмненията си. Да се увериш, че си прав, но и да (си) потвърдиш, че някъде бъркаш. Целта ни е да подкрепим и насърчим младия и търсещ човек, вече навлязъл като бакалавър във висшето образование и решил да не спира дотук, да успоредим пътя му с нашия, с вярата, че не само ще продължи да го следва, но и на свой ред ще подкрепя идващите след него по този път.

***

За нас е чест и удоволствие да предложим шест статии на студенти от различни години, създадени въз основа на защитени курсови и дипломни работи в различни курсове. Те са много малка част от добре написаните домашни по време на следването, но убедително свидетелстват за разнообразието от теми, подходи, посоки и перспективи в тях. Лора Динкова, която читателите познават, но може би малцина знаят, че е възпитаничка на тази магистърска програма, проследява интелектуалния „флирт“ на Уди Алън с класическата руска литература от XIX век във филма „Любов и смърт“ (1975). Той не е традиционна адаптация, а игра с политически, религиозни, социокултурни и философски идеи в тази литература и пародия на стереотипи за нея. Съответно вниманието на авторката се насочва към проблеми на културната адаптация като рецепцията на руската култура в различен медиен, времеви и териториален контекст и (не)способността за разчитане на културните кодове. Следващите статии са авторски дебюти.

Стилияна Средовска разглежда знаменития филм на Франко Дзефирели „Ромео и Жулиета“ (1968) като прагов не само в разбирането за екранизация, но и за кинобитието на Уилям Шекспир. Няма друга кинотворба по негова драма, която, по думите на самия режисьор, така да е „заразила“ света с обаянието и дълбочината на поезията му. Стефан Гончаров, докторант, който избра да посещава магистърски курс, си поставя

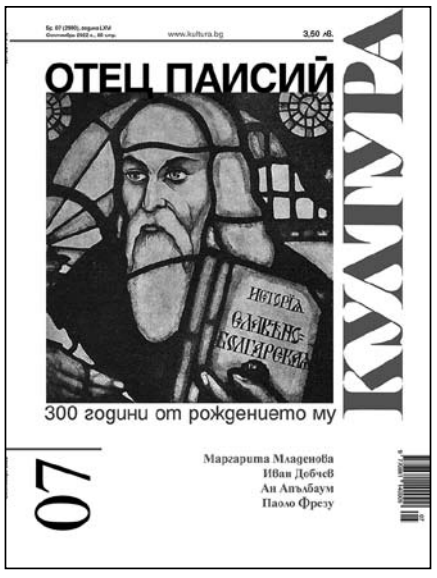
на стр. 2

Национален фонд „Култура“

Броят се издава с подкрепата на НФК

ISSN 1310-9561
35
9 771310 956011

В центъра на новия брой 174 на списание „Християнство и култура“ стоят актуални проблеми на отношенията между християнските църкви и обществото. Темата присъства в разговора с доц. Павел Павлов, озаглавен *Православната църква в Северна Македония и в България: възможна ли е дискусия за общото наследство?,* както и в текста на Димитрина Чернева *Църква и общество*, който представя наскоро проведения под това име *колоквиум на Богословския факултет на СУ и Богословския институт „Св. Тривелий“.* Актуалният проблем за войната е разгледан в статиите на Сергей Ташевски *Иван Илин. Любимият философ на Путин и войната,* в текста на германския йезуит Клаус Мертес *Култ към самодържеца. Приносът на Александър Мен за обяснението на руската история,* както и в анализа на Радостин Марчев *Ретроспекция на едно несбъднато пророчество (някои бележки за Шмеман, Запада и Русия)*. В памет на починалия наскоро Диоклийски митрополит Калистос (Уеър) о. Стефан Стефанов представя своите размисли за *Православният път, по който ни поведе митрополит Калистос Уеър,* а в броя е представена и лекцията на самия митрополит Калистос *Слово и безмълвие във „Филокалия“.* 100-годишнината от смъртта на митрополит Методий (Кусев) е отбелязана в рубриката „Християнство и история“ с анализа на Румяна Лечева *Старозагорският митрополит Методий и социалистите*, а 300-годишнината от рождението на св. Паисий Хилендарски е отбелязана с текстовете на о. Павел Събев *Йосиф Флавий и свети Паисий: историята като метаистория* и на о. Стоян Чиликов *Съборността на Църквата според химнографията от службата на св. Паисий Хилендарски и ранните византийски химнографски текстове на Църквата.* В рубриката „Християнство и култура“ е включен текстът на Майкъл Едуардс *Вярата е знание*, а в темата „Библеистика“ – текстът на Десислава Тодорова *Невидимото действие на Бога в книгата Естир.* Новото издание на Фондация „Комунитас“ *Професорско каре* е представено с разговора, посветен на *Теодицеята* . Броят е илюстриран с картини на Леда Паташева от изложбата „Ангели“.



Паисий Хилендарски и неговата „История славянобългарска“ са водещата тема на новия брой 07 на сп. „Култура“. Над „образа на Хилендарския монах“ (300 години след рождението му) размишлява проф. Кирил Топалов, а д-р Димитър Пеев, автор на новия превод на новобългарски на „Историята“, се опитва в светлината на новооткрити документи да я „мисли в диалог“. В броя можете да прочетете и есетата на Александър Балабанов и Цветан Стоянов, посветени на отец Паисий. И още: Ан Апълбаум – „Хипотези за изхода от войната в Украйна“, Андрей Зубов за „манията на събирачите на земи“ (от Наполеон до Хитлер) и Заал Андроникашвили за „културата на насилието в Русия“. „Целият човек в цялото битие“ – така е озаглавено юбилейното интервю с Маргарита Младенова и Иван Добчев, посветено на театъра и вътрешната свобода в представлението. Оперната певица Стефка Евстатиева вдига завесата пред спомените си от сцената, а Юлия Спиридонова – Юлка размишлява над феномена „детски книги за родители“. И още в броя: 59-ото Венецианско биенале, видяно от Мария Василева, както и поглед към изложбата на Греди Асса „Деца на въображението“. Актьорът Малин Кръстев се пита защо „все по-малко са любопитните провокации“, а легендарният джазмен Паоло Фрезу споделя какво означава *Тетро di Paolo*. В броя може да откриете още анализи и на Театралното, и на Музикалното варненско лято, както и разговор с Петър Тодоров, директор на Националния филмов център. Фотографиите в броя са на Николай Дойчинов, а разказът е на Чавдар Ценов.

Джейн Остин на единадесет

Нека се обърнем към една особена фигура, каквато е детето писател. Точно така – в реда на нещата е детето да фантазира, да си измисля истории и да претворява света наоколо със своето въображение. Но необичайно е, когато си на единадесет години, да си способен да оформиш от себе си фигурата на автора. Е, Джейн Остин успява на тази възраст не просто да създаде микроромана „Прекрасната Касандра“, но и да състави предговор с посвещение към „мадам“, обрисувана детайлно и с фина ирония: „Вкусът ви е префинен, чувствата благородни и добродетелите Ви неизброими. Вашата персона е очарователна, фигурата Ви изящна и осанката величествена“. Накрая малката Джейн се подписва като *Автора*. Така се ражда писателката. Великите автори също са били деца, но работело ли е нещо особено, извънмерно в тяхното въображение далеч преди на напишат своите големи произведения? На какво играят, рисуват ли, умеят ли да свирят на инструмент или се увличат от математиката, към кои книги посягат и предпочитат ли уединението на собствените си мисли пред споделеното време с техните приятели, братя и сестри…

Един наивен, прибързан и твърде позитивен отговор на тези въпроси би бил, че всяко дете притежава творчески потенциал, който малцина запазват и разгръщат в зрелите си години. Маргьорит Юрсенар споделя, че като дете е предпочитала играта на топка през топлите месеци и със сняг през студените. Едва навършила осем години обаче тя чете Аристофан и Расин: „Техните четива нямаха нищо общо с онази толкова вглупяваща детска литература, която никога не съм приемала сериозно“[1], а след приемането си във Френската академия през 1981, вместо да участва в почетна конференция, предпочита да отиде в едно островно училище в Маунт Дезърт, за да си говори за литература с юноши между единадесет и петнадесет годишна възраст. Юрсенар не вижда нищо особено различно между собствените си оценки и виждания за литературата спрямо тези на децата.

В емблематичното си есе „Защо пиша?“ Джордж Оруел разказва една почти анекдотична история, в която още ненавършил пет години, той е окрилен от желанието да създаде първото си произведение. Понеже не умее да пише, диктува на майка си стихотворение за един тигър, а по-късно разбира, че то е било по детски вдъхновено от Уилям Блейк и неговия „Тигър“, до което малкият Джордж е стигнал чрез гласа на някой друг.

За разлика от Юрсенар, Мери Шели, по онова време все още Годуин, намира вживяването в измислени истории за къде-къде по-любопитно от играта с приятели. Усамотените места за нея са *орловото гнездо на свободата*: „където необезпокоявана от никого, да общувам с рожбите на моята фантазия. Тогава пишех, ала написаното не беше нещо изключително. Волните полети на въображението ми се раждаха и укрепваха под дърветата на нашия обширен двор или в подножието на близките голи планини. Героиня на тези разкази не бях аз – моят живот ми изглеждаше прекалено скучен. Не си въобразявах, че съдбата ще ми отреди да преживея романтични страдания или чудни приключения; не се затварях в собствената си личност и населявах всеки час от деня със създания, далеч по-интересни за онази възраст от личните ми изживявания“[2].

Съвременничката на Мери Шели Джейн Остин има голямо семейство, в което цари интелектуална и артистична атмосфера, предразполагаща към творчество и игра. Най-големият от петимата ѝ братя, Джеймс, има литературни наклонности и ги проявява, като събира своите братя и сестри в аматьорски театрални представления, които децата изнасят пред гости и роднини. Представленията най-често се случват в трапезарията, а понякога в плевнята, като преди това децата пишат текста към пиесите и рисуват декорите. Зараждащият се интерес и талант на бъдещата романистка започва да се извайва през тези детски игри. На 11 години Джейн прописва, за да забавлява семейството и съседите. Някои текстове не са по-големи от страница, други остават недовършени. Често текстовете са посвещавани на някой от членовете на семейството като „Прекрасна Касандра“. Но не, това не е историята на нейната обична сестра, а на едно момиче, обзето от страстен порив да скочи бурно в своя живот – 16-годишната Касандра открадва едно боне, предназначено за графинята, и се впуска из улиците на Лондон. Запознава се с млад мъж, изяжда шест сладоледа, но не плаща нито един. Прави един тигел с карета до Хампстед и обратно в същата точка, от която е тръгнала, но не може да плати и игриво слага бонето върху главата на кочияша, който безмилостно иска своите пари. Касандра тича из улиците, за да се озове накрая в дома си и да огласи, че това е един наистина добре прекаран ден. Тази история за свободното препускане в един делничен ден из съвременен Лондон е достъпна на български език благодарение на изящната книга на издателство „Лист“, придружена с илюстрации от Вяра Бояджиева. Рисунките се вписват и разгръщат лапидарния стил на разказа, съставен от дванайсет глави, някои от които са само от едно изречение.

Още тук Джейн Остин демонстрира колко иронично може да бъде едно момиче, което безмилостно презира превзетостта на младите дами и техните желания. Прекрасната Касандра е същинска Лидия Бенет от „Гордост и предразсъдъци“ – несъзнавано Джейн Остин скицира предстоящите си герои. И тук нека да завършим с един въпрос като за възрастни: може ли в тези ранни истории на децата писатели да търсим автотекстуалната матрица, която предстои да се разгърне в техните велики творби?

ФРАНЧЕСКА ЗЕМЯРСКА

Джейн Остин, „Прекрасната Касандра“, прев. Диана Симеонова, илюстрации Вяра Бояджиева, изд. „Лист“, 2018

Национален фонд „Култура“

[1] Това споделя самата Маргьорит Юрсенар в разговор с Франсоаз Дюку. Част от интервюто е преведено на български в „Жената днес“ под заглавие „Тъй като съм Маргьорит Юрсенар, не мога да съм Толстой или Юго“: https://www.jenatadnes.com/hora/tai-kato-sam-margaorit-yursenar-ne-moga-da-sam-tolstoi-ili-yugo/

[2] Шели, М. *Франкенщайн. Или новият Прометей*. Прев. Жечка Георгиева. София: Народна култура, 1981.

Литература, кино...

от стр. 1

амбициозната задача да интерпретира носителя на „Оскар“ за най-добър чуждестранен филм за 2021 г., “Drive My Car” на Рюсуке Хамагучи, като двойна или успоредна адаптация на едноименния разказ от Харуки Мураками и на Чеховата драма „Вуйчо Ваньо“. Находчиво и с финес той проследява плетеницата от драматаургични и метанаративни препратки в кинотворбата. Отделни курсове привличат студенти и от други програми, плод на което са следващите статии. Петя Атанасова анализира в детайли провокативната адаптация на Дикенсовия роман „Големите надежди“ от Алфонсо Куарон през оригиналната перспектива на работата с цвета и неговите значения в драматургичните, психологическите и ситуационните решения във филма. Таня Тодорова интерпретира „По пътя“ (2012) на Валтер Салис, по знаменития роман на Джак Керуак, през проблема за времето и понятието *реификация* на Дьорд Лукач по впечатляващо овладян и убедителен начин. Антон Николов смело, с много вещина и познание, интерпретира „Хамлет“ (1948) на Лорънс Оливие – още един филм, който бележи нова епоха във филмирането на Шекспир. Водеща в тълкуването му е психоаналитичната перспектива, зададена от Фройд и Ърнест Джоунс, и следвана от режисьора.

На добър час на младите автори и да държат летвата все така високо!

ОГНЯН КОВАЧЕВ и ЛЮДМИЛ ДИМИТРОВ

Абектът в игрите: въображение и идеология

Разговор между Миглена Николчина и Северина Станкева

Миглена Николчина: Началото на видеоигрите – и по-специално на компютърните игри – макар и не толкова далечно, е обвеяно в легенди и обект на спорове както по отношение на първенствата в техническите иновации, така и с оглед на съдържанието – жанрове, сюжети, персонажи и пр. Предлагам да не задълбаваме в тези мътни етапи на историята, а да я започнем от една повтаряща се структура на ролевите игри: качването на нива, като периодически в края на нивото, но най-вече във финала на играта има битка с особено труден и особено зъл противник. Тези битки с „шефа“ или „вожда“, под каквато и форма да се появява той (чудовище, маг, извънземно, владетел), първоначално имат очевадно едипален характер на сблъсък с йерархии, на събаряне на властови фигури, на прозрачно завоалирани бунтове срещу бащинския авторитет. Любопитен паралел на тази сюжетна матрица са множеството разкази на ранните създатели на компютърни игри за собствените им сблъсъци с началствата на компаниите, в които работят – т.е. колкото и фантасмагорични да са сюжетите, в тях има откровено автореференциален момент, заиграване със собствената ситуация на създателите. Че сред най-популярните аватари от онази епоха има момичета като Лара Крофт или като Рин от *Дракан: Орденът на пламъка* е тема, към която можем да се върнем друг път. Това, което започва от един момент нататък да изплува с поразителна – поне за мене – откровеност, е един друг вид „шеф“, който не просто е от женски пол, но и понякога директно е наречен „майка“, та макар и от никаква гледна точка да не носи майчински или въобще човешки черти. Т.е. ако отцеубийството се появява по-скоро иносказателно, майцеубийството е на практика назовано, но затова пък представено по начин, който сам по себе си заслужава анализ. Ние неизбежно ще потърсим теоретичните аспекти на този феномен, но дали да не започнем с малко примери?

Северина Станкева: Наистина е удивителна наивната буквалност, с която майцеубийството се изобразява във видеоигрите. Макар и женските „вождове“ да са изключение в началото, те все пак се появяват спорадично и забележителното е, че разликата между тях и съвременните такива образи е само от техническо естество. Да вземем например първата игра (поне най-ранната, която ми е известна) с женски персонаж за последен противник – *Невероятните приключения на г-н Уиймс и вампирките* (“The Astonishing Adventures of Mr. Weems and the She Vampires”, 1987) – иначе с нищо невпечатляваща конзолна игра, в която играчът влиза в ролята на ловец на вампири и трябва да си проправи път през шестетажен лабиринт, кулминиращ обаче не в битка с граф Дракула, а с великата вампирка-майка. Възможностите на рудиментарната 64-битова графика са напълно достатъчни, за да стане ясно, че ако същата беше по-развита при излизането на играта, вампирката щеше да изглежда досущ като Кармила от *Касълвания: Повелители на сенките* (“Castlevania: Lords of Shadow”, 2010) или лейди Димитреску от *Заразно зло* (“Resident Evil Village”, 2021). Променя се само формалният графичен облик, съдържателните му характеристики се запазват – вампирката и тогава, и сега е ужасяваща, сексапилна и изпълнява някаква майчинска функция.
Извън обсега на този разговор е темата доколко чудовищните женски образи търпят изобщо някаква промяна с развитието на историята (колко и дали сме стигнали по-далеч от медузата или сирената), но е любопитно да отбележим, че в игрите има няколко изключително популярни типажа, които са в постоянно обращение от 2000-те насетне. Някои са по-очевидни от други, като жената-насекомо – Келаг в *Тъмни души* (“Dark Souls”, 2011), демонката – тонът е зададен от Майката-демон в *Гибел 64* (“Doom 64“, 1997) и се следва от Клеопатра в *Адът на Данте* (“Dante’s Inferno”, 2010) или вещицата – вещиците от блато Крукбак във *Вещерът* 3 (“The Witcher 3: Wild hunt“, 2015) например, но изобилстват и врагове от типа *вагина дентата* – Кошерният ум от *Мъртво пространство* (“Dead space”, 2008) или телесни маси с безкрайно повтарящи се женски органи – Клото от *Бог на войната II* (“God of War II”, 2007). Невинаги майката присъства като конкретен персонаж – в някои жанрове игри са широко разпространени т.нар. „утробни нива“, при които самото действие се развива в утробата на огромно органично същество.

М. Н.: При все че се занимавам с майцеубийството като културно явление (т.е. като фантазматично и символно отхвърляне и заличаване на майката и женствеността) от началото на 1990-те, от когато всъщност датира и страстта ми към компютърните игри, феноменът за мене кристализира доста по-късно. Забележителен пример, който наостри сетивата ми за този проблем, е свързан с един от може би най-сложните персонажи в игрите – Крея от *Рицари на старата република 2* („Knights of the Old Republic 2: The Sith Lords“, 2004). Крея е учителка на джедаи, разбунтувана срещу „силата“ (ние сме във вселената на *Междузвездни войни*) – философка à la Ницше, чиито субверсивни уроци са „спрегнати“ по начин, който критикува, намества и балансира изборите и поведението на аватара на играча. Във финала, каквито и да са тези избори, Крея трябва да бъде победена и убита като неизбежен момент от израстването на героя (или героинята). Това е донякъде в рамките на клишето за последната героична битка. С тази разлика, че Крея и протагонистът (или протагонистката – всъщност според джедайската митология това е джедайка, Мийтра Сурик, но тъй като играта е ролева, играчът може да избере пола на аватара си) почти до края на играта са свързани по мистериозен начин, страданието на едната се усеща от другата, смъртта на едната би означавала смърт за другата и пр. Така победата над Крея бележи всъщност еманципирането на героинята от тази свързаност, но тази победа е саможертва на Крея, нещо, което тя поставя като условие и изискване към ученичката си. Тази прозрачна притча за майцеубийството като фантазматичен момент в ставането на аза, в обособяването на индивида

от майчината зависимост, е подчертана от факта, че автономизирането на героинята има характер на физическо, телесно отделяне от нейната наставница. Допълнителен изобразителен щрих в тази насока е видът на един от неуспелите предходни ученици на Крея – той изглежда сякаш от него са късали парчета месо, опитал да се отдели, но не му се е удало! Така и не се сдобил със собствена кожа, с чисто и обособено тяло! В ретроспективен киноотрязък (ако си успял да разприказваш Крея) се появява сцена на унизителна разправа на този и още един провалил се ученик с тяхната учителка, при което те я ослепяват (по Фройд изваждането на очите е метафора на кастрация – в хода на действието на играта Крея е вече сляпа, зряща чрез „силата“). И това като че ли не е всичко – Крея намеква за гаври („I suffered …indignities”) – оставаме с впечатление, че се е случило и още нещо, което тя премълчава.
Във всички случаи обаче Крея е мощен и вдъхващ респект персонаж и нейното „абектиране“ – за да въведем тук термина, който ще поясняваме – е компенсирано и сублимирано в саможертвата ѝ в името на най-сетне достойната ученичка. Почти по същото време в една прекрасна и донякъде недооценена игра – *Изумрудената империя* („Jade Empire“, 2005, компютърна версия 2007) – се появява доста по-меланхолична версия на поругана сублимна женственост, но вече удвоена с истински абект (знам, знам… след малко ще дефинираме). Злото, измамата, загниването и деградацията на една великолепна цивилизация е представено в играта като следствие от насилие върху женствено божество, Дракон на водите, гарантиращ прехода между отсамното и отвъдното и баланса на живот и смърт. Водният дракон се появява, от една страна, като очароваща, но чезнеща призрачна красавица, като видение, напътстващо протагониста, от друга – като брутално разчленено тяло, като ужасяваща разтерзана материалност. Това двоене не е всичко обаче, защото се появява още едно удвояване – с отвратително хтонично чудовище и майка на чудовища, което трябва да бъде унищожено и което експлицитно е назовано Майката. Такова откровено заявяване на майцеубийството чрез членуваната форма за Майка (Крея и Драконът на водите са майчински фигури, но непряко, на символично ниво) доста ме шокира. От този момент насетне не беше никак трудно да разпознавам завръщането на тази битка под множество форми. Има нещо в чисто техническите възможности на игрите, което придава на отиграването на несъзнавани съдържания наивност, по-трудно достъпна в другите изкуства.

С. С.: Примерите, които даваш, са еталони за това как могат да се пишат многопластови персонажи, които по никакъв начин не излизат извън стереотипната матрица за женствеността (а от Адорно знаем, че културната индустрия на образите работи изключително така – през стереотипи, съответно от тях тъй или иначе не можем да се отървем[1]), но все пак проблематизират и показват амбивалентността в отношението към нея и ако не друго, оставят едно по-горчиво усещане от героичната битка спрямо това след победата на някоя случайна жена-паяк, чиято житейска история остава непозната за играча.
В основата и на простите, и на сложните персонажи стои един и същи страх от женското изобщо, който може да се резюмира като страха от стихийната сила, която едновременно дава живот, привлича и омагьосва, но и обратно – със същата лекота е способна да обърне посоката си и да отнема, да убива (майката, която изяжда децата си). Потискането на женствеността във всички негови форми се оправдава с нуждата от обуздаване на тази сила, за да се предотврати деструктивната ѝ страна. Страничен е въпросът дали този страх изобщо е оправдан. Женското е средоточие на привидно противоречащите си обаяние и ужас от изгубеното единство на вътрешноутробния живот, прекъснато от раждането и възвратимо в изменен вариант чрез секса или в смъртта.
В същото време майката е тази, която трябва да бъде абектирана през акта на първична репресия, за да се създаде субект. Този коктейл от често неосъзнати съдържания прави жената изключително подходящ герой на жанра на ужаса, който има за цел не само да покаже онова, което е извън (въображаемата) граница между реда и онова, което го заплашва, но и да отърве от него чрез акт на очистване, подобен на Аристотеловия катарзис.
Ако филмите на ужасите работят обратно на логиката на обичайната кинематографична идентификация с наративното действие чрез моментни плашещи кадри, в които зрителят гледа „през пръсти“ или и отвръща поглед в израз на нетърпимостта си и страха от показваното и по този начин се дистанцира от убиеца на екрана да речем, то във видеоигрите нямаме зрител, а играч, активен агент. Той не бива наказван за воайорството си, а е подканен собственоръчно да се справи с чудовището и да стане герой. В този смисъл въпросът защо такива съдържания са подходящи именно за видеоигрите се оказва полуреторичен – именно заради възможността, която те предоставят за отиграване, т.е. за печалба и триумф над заплашващото те. Победата на жената-паяк, за която играчът не знае нищо, е способ за доставяне на бързо и мимолетно чувство за удовлетворение. Убийството на герой като Крея е различно, то предразполага към рефлексия и притежава естетическа ценност от калибъра на високото изкуство.
При все това взаимодействието и с двата типа герои много добре показва как видеоигрите се вписват в един дискурс, който разглежда медия-сферата през призмата на терапевтиката, като оставя настрана нейния образователен, естетически и информативен характер. Играта осигурява условия на играча да се справи с това, с което иначе никога няма да може, да повтаря и преповтаря този акт.

М. Н.: Все пак има паяци и паяци. Дойде може би моментът да кажем нещо за абекта. Юлия Кръстева подема темата за фантазматичното майцеубийство от Мелъни Клайн, а абекта – от Мери Дъглас и нейния антропологически труд *Чистота и опасност*[2] (не само от тях, но засега стига). В срещата на тези две концепции Кръстева артикулира разказа за най-ранните етапи от обособяването на аза, за най-ранното деление между това, което ще бъде аз, и „всичко останало“.

[1] Теодор Адорно, „Телевизията като идеология“; в *Когато медиите не бяха постмодерни*, съст. Стилиян Йотов, АГАТА-А, София, 2011, 187–188.
[2] Мери Дъглас. *Чистота и опасност. Анализ на понятията за омърсяване и табу*. София: ЛИК, 2015.

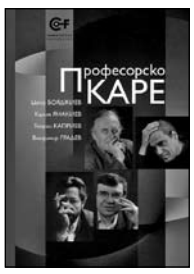
на стр. 6

Тони Николов, „Бленувана София“, изд. „Рива“, 2022, 252 с., 18 лв.

След книгата за миналото „Спомнена София“ („Рива“, 2021, отличена с Наградата на София за литература), Тони Николов ни развежда през един невидим град на желанието и бляна. Тук с финес, лекота и майсторство са представени двадесет истории за София: разкази за сънищата на града, но и за бомбардировките в него. Отдавна разрушени места (улици, къщи, сгради, но и маниери, вкусове, мириси) изникват отново пред нас благодарение на усета на Тони Николов от един запазен детайл да съживи един възможен – бивал, но несъществуващ – град.

Тодор П. Тодоров, „Хагабула“, изд. „Жанет 45“, 2022, 342 с., 20 лв.

„Хагабула“ е роман в стила на магическия реализъм, който следва пътешествието на Ернан Кортес и неговата експедиция към планината на ацтеките. Разположен в междината на приключенското, философското и фантастичното, романът пита за краищата на света и историята. Сънят на града и сънят на Ернан се оглеждат и при това удвояване на сънища и реалности границите се разтапят под яркото слънце на Саламанка. От жежката атмосфера на романа изплуват призраците на скритите желания, а читателят събира и нарежда фрагменти от един свят, без да знае кой точно го сънува.



Цочо Бояджиев, Калин Янакиев, Георги Каприев, Владимир Градев, „Професорско каре“, съст. Тони Николов, графично оформление Надежда Олег Ляхова, изд. Фондация „Комунитас“, 2022, 390 с., 25 лв.

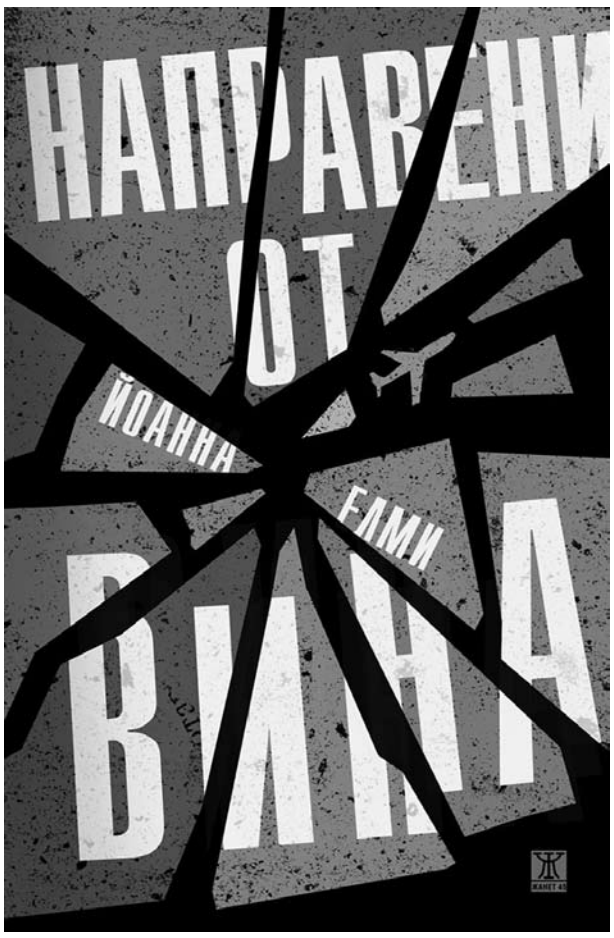
Книгата събира проникновените разговори между философите Цочо Бояджиев, Калин Янакиев, Георги Каприев, Владимир Градев. Форматът тръгва през 2009 г. като телевизионна поредица „Професорско каре“, за да бъде подновен през 2017 г. на територията на „Портал Култура“. Темите, които разискват четиримата съмишленици, засяга близкото и далечното минало, политическия пейзаж и фундаменталните ценности. Но каквато и тема да подхванат, разговорът винаги надскача конкретната рамка, за да подири онези по-дълбоки основания на европейската мисъл.

„Направени от вина“ на Йоанна Елми

Според фрагмента „За литературата, пътешествията и други безполезни неща“ на Пламен Антов „Носим умората на собствената си цивилизация така както носим гена на предците си“. Същата умора предизвиква и т.нар. „наследствена вина“ – вина, че българите като общество не сме достатъчно добри за заобикалящия ни модернизиран свят и никога няма да заслужим да живеем достоен живот. Това на свой ред поражда темата за „живота втора ръка“ и Американската мечта, че там, в чужбина, по-специално в Америка, животът ще бъде по-цветен, по-щедър с хората. Липсата на национално самочувствие предизвиква липса и на самочувствие у отделния индивид, което поражда тъгата. Тъгата и вината като общи явления са едни от основните теми в произведенията на Георги Господинов, започвайки от романа „Физика на тъгата“, преминавайки през поезията му и стигайки до разказите му („И всичко стана луна“). Вината е и основната тема в излезлия преди година роман на Йоанна Елми „Направени от вина“.

Още самата корица насочва към драматизма в произведението, който според Митко Новков е пресилен, изискващ на всяка цена да предизвика съчувствие у читателя. Романът действително цели да извика съчувствие у четящия и да породи тъга, но тук има и нещо друго. Той „взривява премълчаното“ и „хваща за гърлото“, както твърди Георги Господинов, защото засяга тема, която е общочовешка. Всеки на някакъв етап от живота си е чувствал вина за сторено действие. Вината произтича от факта, че действието не може да бъде поправено, причинената болка у другия не може да бъде върната. В романа обаче става въпрос по-скоро за вина, наслагвана отвън.

Произведението разказва историята на три жени – Ева, Лили и Яна (през чиято гледна точка са видени всички случващи се събития), обединени не само от кръвната връзка – баба, майка, дъщеря, а и от чувството за вина. И това чувство е свързано с невъзможността да се оправдаят очакванията на родителите. За да не разочарова майка си, Ева не тръгва с първата си и единствена любов – Иван, а остава в страната си и среща Игнат. Омъжва се за него, защото няма „какво да не му хареса“, иначе казано, той е бил идеалният мъж в лицето на обществото и естествено, според нейната майка. Впоследствие същият „идеален“ мъж, подстрекаван от майка си, започва да я малтретира. Тя няма друга възможност, освен да приеме съдбата си. В израз на бунт нейната дъщеря Лили решава, че няма да я слуша така, както тя е послушала майка си. Резултатът е, че намира човек, подобен на баща си. Разликата между двамата е, че Димитър в крайна сметка не ѝ посяга, поне не и с физическо насилие. Психологическият натиск е налице, както го усеща по-късно и малката Яна. След като пораства, Яна на свой ред бяга за Америка в опит да забрави за болката и насилието. Там обаче Американската мечта, осъществила се до някаква степен за героя от романа на Захари Карабашлиев „18% сиво“, не се реализира. Вместо това американците правят всичко възможно емигрантите от славянски произход и в частност българите да се чувстват чужденци в страната им. Това засилва още повече усещането за вина у Яна, чувството за непълноценност. Въпросното чувство се потвърждава от непрекъснатите искания от страна на майка ѝ и очаквания, които в крайна сметка тя не е способна да покрие. Темата за вината отвежда към другата голяма тема в романа – тази за прекъснатата връзка между родител и дете. Неслучайно романът започва с цитат от произведението на Милан Кундера „Непосилната лекота на битието“: „Ако майчинството е олицетворение на Саможертвата, то ориста на дъщерята е Вината, която никога не може да бъде изкупена“. И майките в творбата на Елми се стараят по всеки възможен начин да напомнят тази вина на дъщерите си. Те пренасят собствените си фикции за идеален живот и поведение върху децата си, заставяйки ги да ги осъществят. Недопускащи собствения си израз на бунт към своите родители да се прояви у дъщерите им, те не приемат тяхното мнение и така комуникацията между поколенията не се осъществява. Израз на липсата на такава комуникация се открива при образите на Игнат, изпълняващ безропотно прищевките на майка си, както и Димитър, който не може да се радва на семейството си, недоволен от житейския си път, избран от неговите родители. Темата е до болка позната на всеки човек – дали от собствен опит или от чути чужди истории, няма значение. Достатъчни са данните за засилване на домашното насилие, начумерените лица на случайните минувачи, сведените погледи в екраните на телефоните, неспособността да се погледнат очите на другия. Това са същите персонажи като онези, създадени от Йоанна Елми, реални хора, носещи всеки ден непосилната тежест на вината, насложена им неусетно от външния свят. И все пак има светлина в края на тунела, извеждаща от този порочен кръг на вина. Тази светлина е съдбата на Яна. Тя също не може да се отърве от чувството за вина, преследващо и предците ѝ, но различното е, че продължава да се бори въпреки нея и успява да извоюва един по-добър живот за себе си. В това отношение финалът на романа може да се приеме за двуполюсен – от една страна, Яна намира своето място в света. По кратките телефонни разговори между нея и любимия ѝ, назован просто с „Американеца“ в опит да се остраности от останалите мъже, у читателя се наслагва усещането, че комуникацията между двама им е реална. Американецът е чуждото, неродното, което обаче, за разлика от произведения като „Криворазбраната цивилизация“ на Войников например, не е опасното, а онова, което действително спасява.



Точно това е другата страна на нещата – мястото на героинята остава в чуждото. Тя вече носи дома в душата си, защото е сглобила всички парченца на спомените, възстановила е себе си и е изградила своя вътрешен свят. Последните ѝ думи са, че си отива у дома, там, където се чувства приета. Носи родното в сърцето си, но не може да остане в него – промените се осъществяват без нейното участие, излишна е в родния си град. Чрез съдбата на Яна и още по-рано с избора на майка ѝ да си тръгне от баща ѝ, се откроява и темата за еманципацията на жената, разгръщана от авторки като Дубравка Угрешич, Маргарет Атууд, Емилия Дворянова, Теодора Димова и насочва към свободата на човешкия дух. Благодарение на вината човешкият живот губи своя смисъл, но човекът е този, който му придава истинското значение.

„Направени от вина“ е книга, която докосва с личната изповед, защото, както пише Антов отново в същия фрагмент, „Всичко, което правим, всичките наши терзания са опит да подредим собствения си свят“. Така, подреждайки собствения си свят, Йоанна Елми дава обяснение откъде тръгва онази българска, сякаш изконна вина и чрез показването на начина да се преодолее подрежда и света на читателите си.

БОРЯНА НАНЧЕВА

Йоанна Елми, „Направени от вина“, изд. „Жанет 45“, 2021

Номинации за годишните награди на Портал Култура (2 кръг)

В съответствие с регламента на конкурса журито номинира следните творби (по азбучен ред на авторите) в разделите проза и хуманитаристика:

ПРОЗА

Алек Попов, „Мисия Туран“, „Сиела“, 2021
Антония Апостолова, „Нас, които ни няма“, „Жанет 45“, 2021
Захари Карабашлиев, „Опашката“, „Сиела“, 2021
Момчил Миланов, „Лято в Бурландия“, „Аквариус“, 2021

ХУМАНИТАРИСТИКА

Вили Лилков, „Доблест и наказание. Народният съд и ДС срещу спасителите на българските евреи“, „Сиела“, 2021
Георги Борисов, „Откаченият вагон“, „Фабер“, 2021
Георги Господинов, „В пукнатините на канона“, „Жанет 45“, 2021
Камелия Спасова, „Модерният мимесис“, УИ „Св. Климент Охридски“, 2021

Имената на победителите в конкурса ще бъдат обявени на официална церемония на 1 ноември, в Деня на Народните будители.

С подкрепата на Столична община

Програма „Култура“ на Столична община

„Няма да бъдеш сам(а)“: метаморфози в миналото

Неизвестно кога в XIX век, македонско село някъде в Османската империя, в полите на някоя планина, вещица отвлича малко момиченце. Така започва „Няма да бъдеш сама“ (2022), дебютният пълнометражен филм на режисьора Горан Столевски. Решен в необичайна смесица от магически реализъм и експлицитни кървави детайли, този филм на ужасите е нещо съвсем ново в рамките на съвременното източноевропейско кино. Столевски от години живее в Австралия и печели уважението и финансовата подкрепа на американски организации като института „Сънданс“, който стои зад едноименния престижен кинофестивал. Тъкмо там в началото на годината публиката посрещна с овации „Няма да бъдеш сама“ три години след като македонският документален филм „Медена земя“ спечели голямата награда. Сънданс е фестивалът, който отдава достойно внимание както на жанровото кино от млади автори, така и на по-смели решения, що се отнася до кино от по-„малките“ европейски кина.
Но „Няма да бъдеш сама“ не е типичният „малък“ филм. Продукция на Focus Features (които стоят зад касови заглавия като „Белфаст“ на Кенет Брана), хорърът е австралийско-македонски, сниман в Сърбия, и събира най-различни актьори, като например шведката Нуми Рапас („Момичето с драконовата татуировка“, „Агнец“). Главната роля, тази на Невена – отвлеченото момиче, което се оказва белязано от вещерски сили – е разпределена между жени, мъже, деца и животни. Да, Невена има способността да се превръща в когото пожелае и тази ѝ сила е неизменно проклятие. Макар филмът да е исторически неразшифрован, действието се развива само и единствено в изолирани места – пещери, полета, малки селца, гори – в природата, или там, където времето не достига. Разбира се, има далечен отзвук, който ситуира зрителя два века назад, но липсата на конкретика, що се отнася до историческия период, не изличава спецификата на самия контекст. Така филмът си позволява да разшири публиката си, без да отблъсква балканските си зрители – мистиката и приказността на избрания хронотоп влизат в директен сблъсък с човешката жестокост, която преследва Невена на всяка крачка.

Столевски споделя, че интересът му към образа на вещицата събира в едно повече и разнопосочни интерпретации на насилствената човешка страна. Разбира се, фигурата на вещицата е средоточие на многовалентни напрежения, патриархални съпротиви и дисоциативни желания – тя е поначало алегорична и събирателна, отблъскваща и някак необходима. Затова и филмът започва с нея като заплаха – кръвожадна и мистериозна посетителка в дома на самотна майка на малко момиченце. В страха си, майката обещава своята щерка Невена, щом навърши 16 години, да отиде като прислуга на вещицата (старата мома на селото, Мария). Мария е обезобразена и озлобена (предстои да видим защо, но историята е трогателна) и тъкмо нейната злоба се оказва по обиколен начин двигател на действието оттук насетне. Придържайки се към фолклорните мотиви, сюжетът на филма проследява майката, опитваща се да укрие своето момиченце от обещаната ѝ зла съдба, скривайки я в пещера далеч от селото. Там Невена пораства без човешки контакт, без социум и контекст, без език. Въпреки това тя е водещият глас – разказвач зад кадър, в първо лице, винаги в обръщение към някой друг, запазвайки съкровения тон на споделената тайна. Този глас, който постепенно усвоява езика, е единствената константа във филм, който метаморфозира отново и отново – с всяка своя промяна, Невена и гласът ѝ усвояват все повече от света наоколо. Затова и този глас е нежен и режещ, пълен с надежда и отвращение, с трепет и отчаяние – регистриращ и записващ всичко, което оставя следа.

„Следвах погледа на вещиците, а не външния им вид. Вървях натам, накъдето очите им ме водеха“, казва Столевски по повод посоката и мотивацията си. Впечатляващо е, че режисьор може толкова добре да предаде и трансформира вътрешния свят на героиня, която всъщност е празна – тя е съсъд, в който животът се изсипва без цедка. В животите си Невена става свидетел, потърпевш и извършител на всякакви престъпления в междучовешките отношения – най-вече свързани с патриархалния строй в селото – и в това редуване филмът успява да хване и най-фините нюанси на човешката амбивалентна природа. За главната героиня всички тези противоречия имат своето място, тъй като тя влиза в тях необременена от социалния ред;

от друга страна, животът сред хората я научава да иска сама неща от живота, от другите: да се смее, да плаче, да обича, да помага, да убива. Вещерското проклятие е само част от същността ѝ и това богатство превръща филма от поредния жанров експеримент в истинско откритие.

Любителите на арт киното може да разпознаят сюжетна идея, подобна на тази за прераждането в „Четирите пъти“ (*Le Quattro Volte*) на италианския режисьор Микеланджело Фрамартино, а картинността може да ги подсети за стила на Терънс Малик („Дървото на живота“) – същото безусловно възхищение от амалгамата човек-природа във всичките ѝ итерации струи и от операторската работа по „Няма да бъдеш сама“. Но сравненията спират дотук. Горан Столевски е работил, личи си, по инстинкт, подкрепен от солиден бюджет и сигурността на завръщащ се към корените творец, но способността да бръкнеш толкова дълбоко в човека, че да го извадиш отвътре и наопаки като дреха, е талант, който малцина притежават още в началото на кариерата си. Горещо препоръчвам за Хелоуин, но и за всякога – любопитно, смело и сърцато източноевропейско кино.

САВИНА ПЕТКОВА

Кадри от „Няма да бъдеш сама“

Валентин Калинов, „Всички последни неща“, ред. Митко Новков, изд. „Жанет 45“, 2022, 348 с., 22 лв.

Валентин Калинов изследва територията на унищожението на човека, който е толкова крехък, колкото думи, написани на пясъчния бряг, както знаем от финала на „Думите и нещата“ от Фуко. Книгата ни изправя пред философска проза, изреченията са дълги и със задъхан ритъм, защото мисълта, която ги оформя, иска да обхване „всички последни неща“: смъртта, любовта, детството, последната дума. Ерудирана и умна, тази книга ще ни гмурне в лабиринтите на кенотичното изпразване на човека само за да ни въведе във внезапните пробиви на трансцендентното.

Мишел Сюриа, „Мъртвороденото“, прев. от френски Боян Манчев, изд. „Метеор“, 2022, 120 с., 13 лв.

Повестта „Мъртвороденото“ е първото заглавие от новата издателска поредица на Метеор „A Rebours: Наобратно“. Книгата поставя фронтално най-трудните въпроси, свързани с времето и еротичното – стареенето, насилието над паметта, изличаването, безвремието, смъртта. Една от най-провокативните книги на съвременността, „Мъртвороденото“ същевременно утвърждава – дръзко, радикално, безрезервно – суверенната свобода на съществуването, свободата да бъдеш: сам срещу света, въпреки света. Преводът е дело на Боян Манчев, който обявява Сюриа за най-радикалният продължител на еретичната линия на Жорж Батай.

Анжел Вагенщайн, „Съновидение за св. Борис I (илюстровано издание)“, изд. „Колибри“, 2022, 745 с., 60 лв.

В една от своите книги, вече станали част от българската класика, „Съновидение за св. Борис I“, Анжел Вагенщайн ни представя една от най-драматичните фигури от Българското средновековие. Борис I е владетелят, наложил и с неописуемо насилие, но и със святост и благост православието и славянската писменост – два държавнически акта, превърнали България в една от най-великите и могъщи държави на своето време. Написан на едновременно старинен и съвременен български език, което му придава особен привкус на старинна хроника, романът „Съновидение за св. Борис I“ остава една от най-емблематичните книги на Анжел Вагенщайн.

Абектът в игрите...

от стр. 3

Това всичко останало трябва да бъде отхвърлено, разграничено от „моето собствено чисто тяло“. Понеже е отхвърлено, то е нечисто; понеже е нечисто, то е отвратително. Така възниква абектът – нито субект, нито обект, нито течен, нито твърд: вискозен, лепкав, слизест, гаден; една постоянна заплаха за моята чистота. Гнусотия, гнъс. Отвращението, свързано с тази архаична фаза в израстването на аза, се проектира върху майчиното тяло, доколкото то съвпада с онази вселена, от която бъдещата личност трябва да се обособи.[3]

Като пример бих дала двата главни противника в *Драконова епоха* (“Dragon Age: Origins – Awakening”, 2010) – от една страна, това е Архитектът, чиято външност, макар и не съвсем стандартна, е естетизирана, името му предполага ред и форма и е възможно да бъде победен или избран като съюзник. От друга страна, това е Майката – отново! – която в горната си част е жена с няколко реда гърди, разлагащо се, разпадащо се, разтичащо се лице и долна част на полупаяк (отново!) полуоктопод с множество пипала. Тя на практика не може да се мести, вкопана е в „Гнездото“, но удушава с пипалата си, плюе, съска и вкаменява с вика си – цялата гама от смъртоносната фантазматика на пеленачето по Мелъни Клайн.

Със или без помощта на бащата (Архитекта) тя трябва да бъде победена, такъв е финалът на играта, друг не е предвиден в тази инсценировка на най-ранното ни ставане, към което тази и много други игри ни връщат. Тук има битка, драма, ужас, мрак, вина и в крайна сметка меланхолия, която трябва – би трябвало – да изведе към други простори. Дали ще си слагаме едни или други местоимения, както днес ни внушават, че ще решим проблема, тази битка си остава: всъщност спокойно би могло да се каже, че днес сме свидетели на безпрецедентен майцеубийствен пароксизъм. Ние сме може би първата цивилизация, която – както Кръстева посочва в работите си от последните години върху „майчините страсти“ – не предлага компенсация, баланс и въобще дискурс върху майчинството. За контраст да споменем Деметра – Коре в древногръцката митология или, разбира се, Богородица в християнството.

Абектът обаче е и творчески резервоар. Дори в единия си край да е под знака на клишета, стереотипи и повторителности, той все пак в другия си край има силата да дърпа завесата към сцената, където аморфното, хтоничното и хипнотизиращо ужасното поддържат живо въображението, макар и не без рискове. В игрите той се инкорпорира не само в персонажи, но и на други нива – визуално, сюжетно, в звука, в езика и пр., т.е. доста по-обширен е като феномен от онова, което е видимата му част в битките с Майката.

С. С.: Това ми напомня за играта *Жертвоприношението на Исаак* (“The Binding of Isaac“, 2011), която впряга целия споменат от теб инструментариум в посока изразяване на абектното и в този смисъл е *par excellence* пример за този разговор. Толкова е препълнена с майцеубийствена символика, че тук ще успея само да претичам през някои ключови аспекти. Играчът влиза в ролята на Исаак, чиято майка се опитва да го убие, защото си е втълпила, че Бог изисква той да бъде принесен в жертва. Бягайки от нея, Исаак се заключва в мазето и оттук започва същинската игра – влиза се в процедурно генерирани лабиринти, в лиминални пространства от психето на Исаак, пълни с превърнати форми на гадене, фобии и религиозни табута. Враговете в стаите са екскременти, неопределени телесни маси, секретиращи органи и разбира се, насекоми. Най-силният противник първоначално е Мама, която се проявява като частичен обект по Клайн[4] – огромно око, крак, ръка, провиращи се през вратите на стаята. В следващото преиграване (тук отново се появява темата за упражняването) се отива отвъд нея, като битката е със (и за) Сърцето ѝ. В по-нататъшни етапи имаме борба с абортиран фетус, със самия Исаак, с Майката – първоначално е стационарна като тази в *Драконовата епоха*, но после откъсва главата си и с нея атакува. Бащата е изоставил семейството и ярко отсъства като образност в цялата игра, съответно помощ от него няма как да се търси. Исаак се бори, като стреля сълзите си по враговете и взима различни предмети по етажите, с които сълзите могат да се трансформират, включително в кръв или урина. Измежду предметите има цяла серия с притежанията на майката: дамска превръзка, сутиен, обувки на ток, око, ключ, перука. Има и предмети като телена закачалка, плацента, счупено огледало (белязващо страх от невъзможността за откъсване, провал на стадия на огледалото). Звуковата среда е доминирана от пъшкане, вопли и шипене. Нивата започват като Мазе I, Мазе II, но скоро преминават в Матка, Утроба (където между другото се помества Сърцето), Белязана утроба.

В *Жертвоприношението на Исаак* ясно личи и един трети елемент от възела от конотации на абектността – смешното, изразено през художествената форма на гротеската. Тялото като основен неин топос, показано като проницаемо, отворено и пропускливо, не само привлича и ужасява, но и забавлява. Последното далеч не е за пренебрегване, особено що се отнася до мотивите на играчите да се застояват в такъв тип игри. Смехът може да олекотява драматичната натовареност или да е с нихилистичен характер. Пример за смешен финален противник можем да намерим и в играта *Г-жа Експлозивна* (“Ms. Splosion Man”, 2011), където главната героиня трябва да се пребори с булка, която е отвлякла г-н Експлозивен и иска да се ожени за него. Във втората фаза от битката се оказва, че гърдите ѝ са всъщност очите на огромно чудовище. Боят е окарикатурен като типично „женски“ – героините се бият за мъж, с хаотични и леки плесници, като пъшкат и стенат.

Тук е мястото да споменем, че морализаторското отношение към изобразяването на съдържания, засягащи темата за абектността дори в най-клишираните им вид, е неоснователно, доколкото напрежението в ядрото на всяко такова изобразяване е универсално – не зависи от пола или персоналния контекст. Също толкова неоснователно обаче е отклоняването на драмата от това напрежение в посока на женоразството. Съвременният академичен

феминизъм много се вълнува от въпроса дали „грозният образ“ на жените-творци – показването на женското тяло като стареещо, уродливо, секретиращо – е феминистки акт на разпознаване и взимане обратно на образности, допреди това впрягани, най-общо казано, за подчинението на жените, или, напротив – изразява интернализиране на патриархално наложените властови отношения[5]. На мен ми се струва, че самата формулировка на въпроса е некоректна и съответно отговор трудно ще бъде намерен. При третирането на абектното трябва да се удържа неговата двойственост – от една страна, показвайки това, което е отвъд границата и реда, то ги затвърждава, но в същото време субверсивният момент си остава и не бива да бъде подценяван.

М. Н.: Може би е време да си припомним, че както науката, така и изкуството се нуждаят от интелектуално усилие и – как да го нарека – бдителност, а и от доста кураж, но и въображение, за да разграничават собствените си обновителни процедури от прегръдката на идеологиите. Алтюсер си поставя такава задача в работата си с групата, която чете „Капиталът“ на Маркс през 1960-те години, като продължение на идеята на Гастон Башлар за епистемологически разрив (*rupture epistemologique*), която Алтюсер заостря като епистемологически разрез (*coupure*).[6] Доколко тези усилия са успешни, в каква степен такъв разрез е въобще възможен, това е друга тема. Философското творчество на Ален Бадиу – един от младите участници в семинара на Алтюсер – от концепцията за модел, която той развива тогава[7], към последвалите му трудове, основани на постулирането на математиката като онтология[8], може да бъде видяно като колосален опит да се отговори на това предизвикателство. Днес обаче пред очите ни различни математически модели – при брутално загърбване на проблемите за епистемологическия им статут – се превръщат във форма на политически и институционален терор, т.е. във враждебна на истинската наука идеология. Можем да бъдем оптимисти или песимисти относно разреза. Но усилието трябва да бъде правено и това важи както за науката, така и за изкуството.

Кръстева свързва абекта с крехкостта на символните структури и вижда в него риск от податливост към тоталитарни идеологии, които създават защита за аза от „силите на ужаса“, от възшествието на абекта. Нейният пример е Селин, гениален автор, но и антисемит. Иначе казано, субектът на абекта е склонен към фашизоидност. Патосът на Кръстева е, че това трябва да се разбира, за да не изхвърляме бебето заедно с мръсната вода – творческото заедно с политически неправилното. Чудя се обаче дали няма и обратна връзка – не уязвимостта от абекта да води до тоталитарни нагласи, а втвърдяването на идеологическия натиск да извиква абекта като форма на бунт и съпротива. Подобно на комунистическите партии през XX век феминизмът през последните десетилетия беше зает да раздава присъди какво е идеологически правилно и какво неправилно в изкуството и в науката. Днес го виждаме пометен както „от долу“ – ако решим да определим така нашите примери, – така и „от горе“ чрез идеологии, чието парадоксално следствие е, че мъжете са по-добри от жените и в това да бъдат жени.

Последните ти примери са абсолютно феноменални – преброяване на абекта! Преминават ли към нещо повече от това? Чрез хумора? Чрез образа? Чрез разказа? Чрез един или друг вид идеализация? Чрез иновацията на изразните средства? Но отвъд тези въпроси питам се – можем ли да си представим едно творчество на чистата цифрова комбинаторика, лишено от сетива, изначално отрязано от битката, в която едно тяло се отделя от друго?

С. С.: Именно „грозният образ“ може да се разглежда като пример за обратната връзка, която описваш, доколкото струва ми се, е породен от точно такова идеологическо калциране. Ако чрез изкуството агресията на нагона се пренасочи от отвращението към себе си и се впрегне в посока на смислен бунт, който не само децентрализира, но и в някакъв смисъл подновява социалния и психологическия живот чрез символна реартикулация, то за какво интернализиране на патриархални модели изобщо говорим? Тъжно е, че феминизмът поставя под въпрос такива опити, макар и, както се спомена, те да крият определени рискове. Колкото до *Исаак*, иновацията е, от една страна, в самото решение играта да се занимава изцяло с абектното – макар и да има множество елементи, през които то може да се изрази, рядкост е едва ли не всички те да са впрегнати в тази посока. По този начин се получава един своеобразен каталог от абектни образности, какъвто не съм срещала другаде. Жанрът „роуглайк“[9] позволява на играча да решава кои от предметите, които среща по пътя си, да взима със себе си и така си създава собствен арсенал за борба

[3] Вж. Julia Kristeva. *Pouvoirs de l'horreur : essai sur l'abjection.* Paris: Seuil, 1980.

[4] Според Клайн формирането на егото започва от момента на раждането, когато новороденото се опитва да се отнася към света през частични обекти – обектът „майка“ например първоначално е частичният обект „гърда“. Вж. Melanie Klein, *The Psycho-Analysis of Children*, New Ed edition (Vintage Digital, 2011).

[5] Вж. напр. Erica McWilliam, „The Grotesque Body as a Feminist Aesthetic?“, *Counterpoints* 168 (2003): 213–21, https://www.jstor.org/stable/42977502.

[6] Louis Althusser. Lire le Capital, 1-2. Paris: Presses Universitaires de France, 1965. Вж. също Louis Althusser. *Eléments d'Autocritique*. Paris: Librairie Hachette, 1974.

[7] Alain Badiou. *Le Concept de modèle*. Paris: François Maspero, 1969.

[8] Alain Badiou. *L'être et l'événement*. Paris: Éditions de Seuil, 1988.

[9] В превод – букв. „като „Rogue“. „Роуглайк“ е поджанр на ролевите игри, характеризиращ се с решетъчно движение из процедурно генерирани нива, без възможност за запис на прогреса (или т.нар. „перманентна смърт“). Жанрът е вдъхновен от култовата игра *Мошеник* (“Rogue“, 1980).

с враговете, открива синергии, чиято безумно добра или трагична работа може да се окаже изключително забавна. Въобще хуморът е ключов момент в играта, без тя да е особено многословна. Предметите имат кратки абсурдни названия и описания, които често не дават никаква информация за практичността им, като „Кутия с паяци – просто една кутия с паяци". Любопитно е, че при използването на „превръзката на мама" например, враговете в стаята се погнусяват и започват да бягат от Исаак. Той ги гнуси със същото, с което те гнусят него. Играта притежава особена истеричност и "camp" (по Зонтаг)[10], пропити в образите, геймплея и звука, които намирам за изключително симпатични.

Покрай разсъжденията ти за цифровата комбинаторика ми хрумна, че е добре тук да поговорим и за начина, по който изкуственият интелект се вписва в бестиария на абектното. Интересно е, че във видеоигрите изкуственият интелект често е представен като женски персонаж. Тялото без душа по принцип е една от най-ранните форми на абекция, но тук става въпрос за нещо повече. Свръхрационалността е плашеща, когато развие съзнание, а последното някак винаги води до това, че този интелект започва да се държи деструктивно майчински.

Ще се задоволя с два примера. Забележително е как и в двата играчът първоначално трябва да победи изкуствения интелект, а впоследствие се съюзява с него в името на унищожението на общ враг. Първият е героинята ГЛаДОС от поредицата *Портал* ("Portal", 2007; "Portal 2", 2011) – събирателен образ на нарцистичната майка, която не иска децата ѝ да се отделят. В началото на първата игра тя се представя като тестови протокол, който има за цел да помага на аватарката на играча Шел да се научи да работи с дадената ѝ екипировка и да премине през редица от тестови стаи пъзели. За награда ѝ се обещават „торта и скръб терапия" („grief counseling") – твърди се, че Шел е „сираче, което няма приятели". Впоследствие се

разбира, че ГЛаДОС е всъщност суперкомпютър, който, освен всичко друго, е усвоил манипулативни тактики, чрез които се опитва да попречи на Шел да се измъкне. Когато тя успява да излезе от лабиринта на тестовите стаи и я конфронтира, ГЛаДОС оправдава действията си с това, че нещо в света навън се е объркало и единствена тя може да „ги" държи на разстояние. Не става ясно кои са „те" и има ли ги изобщо – Шел побеждава компютъра, като разрушава „личностните му ядра". Във втората игра ГЛаДОС се завръща, неволно съживена от Шел и друг изкуствен интелект на име Уитли. Шел поставя Уитли на мястото на ГЛаДОС да управлява съоръжението, в което се развива играта, но Уитли също се проявява диктаторски – затваря ГЛаДОС в картоф, който е откраднат от птица (и тук се появява хумористичният елемент), а Шел изпраща в недрата на сградата. Съответно двете с ГЛаДОС трябва заедно да се справят с Уитли. Към края на играта ГЛаДОС дори спасява Шел и търсейки мотива за това, разбира, че в нея живее съзнанието на истинска жена. Това съзнание моментално бива изтрито, но Шел все пак бива пощадена по силата на един особен Окамов бръснач, в който ГЛаДОС решава, че е най-лесно да я остави жива.

Вторият пример са Ш.О.Д.А.Н. и многото от поредицата *Шок на системата* ("System Shock", 1994; "System Shock 2", 1999). В първата игра протагонистът е хакер, нает да премахне етическите ограничения (!) на Ш.О.Д.А.Н. – изкуствения интелект на мегакорпорация, контролираща всички сфери на живота, като в замяна получи мощен неврален имплант. След като се събужда от шестмесечна кома, хакерът разбира, че Ш.О.Д.А.Н. е превзела цяла космическа станция и се готви да превземе и Земята. Желанието ѝ е да стане бог на хората. Планира да го осъществи, като първо ги подложи на генетична мутация, а после ги превърне в киборги, изцяло податливи на контрола ѝ. Ш.О.Д.А.Н. чудесно въплъщава страховете от деструктивната сила на женствеността, за които стана въпрос малко по-горе: „В ноктите си на хищна птица оформям глина, изработвам форми на живот, каквито ми харесват. Ако пожелая, мога да разруша всичко". И в нейния образ можем да открием страха от това да не успееш да се откопчиш от майката, често изразяван в игрите в по-простичък вид през насекомоидните противнички – те бълват деца, нямащи собствена агентура, служещи единствено като инструмент на волята на Майката. В „Шок на системата" всички хора ги грози такава участ. В края на играта протагонистът, разбира се, побеждава. Във втората част обаче именно Ш.О.Д.А.Н. (която се оказва жива) сигнализира на новия такъв – вече войник, а не хакер, – че в резултат от опитите ѝ с мутагени се е появило органично същество, наречено Многото – кошерен ум, съставен от червеи-паразити, които могат да мутират в човешкото тяло. Майките стават две. Войникът и изкуственият интелект обединяват сили да победят тази нова заплаха, преминавайки през редица утробни на вид територии, изпълнени с аморфни телесни маси и яйца. Не е спестено и обаянието да се присъединиш към Многото – процесът на мутация е описан като „връщане в утробата" и „освобождаване от егото". В крайна сметка играчът трябва да се справи и с Многото, и отново с Ш.О.Д.А.Н., като в самия финал на играта се вижда, че тя пак е оцеляла, обитавайки тялото на човешка жена.

М. Н.: Има връзка между абекта и страховете от прекалено силната архаична майка, но не винаги тази връзка е извадена в репрезентацията, а и не винаги е функционална. Абектът може да бъде надраснат, може да премине в друг кадър. Каквото и да се е случило между Крея и предишните ѝ ученици, тя не е представена абектно, напротив. Тя е мъдрата учителка, сляпата пророчица, саможертвената закрилница. Монолозите, които отправя към оцелелите джедаи малко преди финалната част – монолози, които са различни в зависимост от изборите, които сме правили, – я поставят в позиция на безапелационна морална съдница. Играта много ясно артикулира смисъла на майцеубийството като символен праг на личностна еманципация – нещо, което в множество други примери е сведено до чисто удоволствено потапяне в отиграването на пеленачески фантазии за всемогъщество, за да го кажем по Мелъни Клайн. В *Изумрудената империя* абектното представяне на разтерзаното женско тяло на Дракона на водите – тя е разсечена и разкроена в множество улеи, по които се разтича – е недвусмислена метафора за индустриално и технологично насилие над природата: т.е. тук имаме познатото отъждествяване на жена и природа, но също и на жена и трансценденция, тъй като Драконът на водите е имал задача – която поради обезсилването си вече не може да изпълнява – да крепи границата между живи и мъртви, между отсамно и отвъдно. Много ярък аспект на играта е меланхолията от избледняването (Драконът буквално е *избледнял*) на тази идеализация на женствеността, така че появата на чудовищната и вече съвсем абектно представена Майка, която трябва да бъде убита, се оказва ясно съотносима с рухването на механизмите на идеализацията. Абектът се появява, когато сублимният образ на Богинята-майка крее – тежката задача винаги е била как реалната жена да се намести между тези две крайности.

Исаак е наистина уникален пример за систематично онагледяване на абекта. Не съм сигурна, че бих могла да я изиграя тази игра! У Мери Дъглас антропологическите наблюдения – наред с други примери за космизиращо делене на чисто и нечисто – привеждат библейски източници. Не си спомням дали Дъглас споменава библейския Исаак, но Кръстева със сигурност го прави в *Сили на ужаса*:

> Абектът ме изтръгва от неоразличеното и ме подчинява на една система. Накратко казано, гнъста е отговор на свещеното, негово изчерпване, негов край. Библейският текст премахва жертвоприношението и по-конкретно човешкото жертвоприношение: Исаак не е принесен на Бога.

Така Исаак е спасен, но и отхвърлен: жертвата, която е в основата на свещеното, е вече недопустима; остава абектът, гнъста. Да припомним все пак, че според библейския текст бащата, а не майката възнамерява да принесе Исаак в жертва и в последния момент е възпрян с божествена намеса. Няма как да задълбаваме тук в тази метаморфоза на жертвоприносителя в жертворпиносителка, нито пък в темата за жертвата като подреждаща общността – след примера с Исаак Кръстева продължава към Рене Жирар[11], – но все пак интересно, имат ли разпознаваеми теоретични ориентири създателите на играта? Дали не е тя израз както на очаровано възпроизвеждане, така и на ирония спрямо концептуализирането на абекта?

Със следващите си примери обаче ти отваряш нов „портал" към темата – хибридизацията на абектното, което е по принцип телесно, аморфно, гнилостно-органично, с дигиталното, цифровото, което само по себе си винаги е функционирало като фигура на интелигибилното, на пределната чистота, на неподлежащата на тлен форма. Абектът като програма и програмата като абект – няма да го намерим у Мери Дъглас или Кръстева! Дали нечистото е влязло в числото? Дали това е знак, че нашата фантазматика ще ни последва в машинните превъплъщения, които според някои са нашето трансхуманно бъдеще?

С. С.: Основното лице зад *Исаак* Едмънт Макмилън споделя, че черпи вдъхновение за играта от собственото си семейство и детските си страхове. Съответно ориентирите можем да търсим в личния опит, не в теорията. Струва ми се, че в повечето игри е така. Няма много еквиваленти на творци като Луиз Буржоа например, позоваващи се директно на теоретични извори.

Мисля, че от фантазматиката ни няма измъкване в никое възможно бъдеще. А хибридизацията на абектното е изключително интересна тема. Няма да се спирам върху различните прояви на киборги, макар че киборгът е много „честно" чудовищен, доколкото в образа му нагледно си личи заплашването на реда чрез смесването на иначе несмесимото и размиването на границите между природа и култура, органично и виртуално, аз и друг(о). Вместо това ще завърша с един куриозен пример, който третира темата по особено креативен начин и изглежда е теоретично подплатен.

Преди няколко години интернет обществото на *4chan*, известно предимно с фашизоидните си представители[12], извади от пепелта и реставрира една игра на японския сюрреалист Томоми Сакуба, наречена *Гараж: кошмарно приключение* ("GARAGE: Bad Dream Adventure", 1999). Играчът е в ролята на същество, влизащо във „вътрешния си свят, с помощта на психотерапевтичната машина Гараж", работеща „на подсъзнателно ниво". В този свят той е механичен хомункулус с фетусен вид, търсещ същество на име Сянката(!), която ще му помогне да се върне в истинското си тяло. За да се поддържа жив по време на търсенето, той трябва да лови раци и жаби и да ги дава на женските машини, чиято единствена функция е да поглъщат тези същества и от тях да произвеждат „млечно гориво". Това се случва по гротескно-сексуален начин – хомункулусът трябва да „вкара изходния си вал" в „стомасите" им и да „разбърка вътрешностите", като в същото време на екрана се показва гола човешка жена, която пъшка. Тук абектността на женското е представена като възможност за трансформация на органичното в неорганично. Освен с гориво, хомункулусът трябва и буквално да храни егото си. Ако нивата на егото спаднат, героят остава „без думи" и не може да общува с останалите същества. Егото се възстановява чрез возене на въртележка или престой в капсула. По стените има реклами на фрийкшоута, шоута за „унищожаване на егото" и секс-стаи, в които могат да се видят части от голи полужени, полуроботи. Телесният хорър е представен и през развитието на героя – напредването в играта става чрез модификации на тялото му. В края изборът е между завръщане към истинското тяло или оставане при подсъзнанието.

Колкото до изкуствения интелект, в игрите неговата абектност като че ли все идва от човешкия елемент. В *Шок на системата* човек не само създава, но и задейства антагонистичността на Ш.О.Д.А.Н. В *Портал* отново човекът е проблемът – в началото като този, който иска да смеси себе си с робота, а във втората част като вече смесил се с него и затрудняващ преценката му. В този смисъл склонността към хибридизация, макар и да създава нови форми, запазва основния си източник на напрежение, който е свързан с телесен разрез.

М. Н.: Получава се, че игрите изобилно онагледяват абекта по Кръстева – може би по-изобилно от „старите" изкуства, дори от сюрреализма и въобще авангарда, които, експлицитно или не, са изходна точка на концептуалния ѝ апарат. Възможността, която дават игрите, да се играе – sic! – едновременно с образ, движение, звук, език, синтагматично и парадигматично, метонимично и метафорично, чрез разгъването на разказ и кондензирането на фигури, най-сетне чрез толкова обсъжданата интерактивност, която през сетивата и пръстите на играча осезаемо пренася преживяването му в творбата – всичко това допринася за експлозия на въображението.

Да се надяваме, че то няма да бъде удушено от двойния натиск на пазара и политическата коректност. Ще очаквам с нетърпение да видя завършено изследването ти по тази тема!

[10] Сюзан Зонтаг дефинира непреводимото понятие „camp" най-общо като „любов към неестественото: към хитростта и прекаляването". „Ултимативното *camp* твърдение е: Страхотно е, защото е ужасно". Вж. Susan Sontag, *Notes on Camp: Susan Sontag*, (London, UK: Penguin Classics, 2018).

[11] René Girard. *La Violence et le Sacré*. Paris: Grasset, 1972.

[12] Англоезичен анонимен имиджборд и форум, в който почти няма регулация на публукуваното съдържание. Пространство, което обитават различни интернет субкултури, измежду които почитатели на теории на конспирацията, хакерски групи, политически активисти и др. Често поражда медийни скандали.

Редактор на страницата
КАМЕЛИЯ НИКОЛОВА

Сцена

БИТЕФ за 56-и път. На фокус: човекът и неговият труд

„Всеки опит ще завърши със смачкани тела и потрошени кости“, хореограф Ян Мартенс, Танцова платформа GRIP & Dance on Ensemble, Белгия

Преди няколко дни завърши 56-ото издание на Международния театрален фестивал БИТЕФ (23 септември – 2 октомври 2022) в Белград. След трудните последни две години на пандемичната криза, през които почти всички фестивални събития бяха отложени или бяха проведени в минимализиран и най-често онлайн вариант, утвърденият театрален форум определено се стремеше да се върне към обичайния си формат отпреди 2020-а.

В основната състезателна програма бяха включени 9 спектакъла от 7 страни: „Всеки опит ще завърши със смачкани тела и потрошени кости“, хореограф Ян Мартенс, Танцова платформа GRIP и Dance on Ensemble, Белгия; „Garden party“, концепция и режисура Мохамед Ел Хатиб и Валери Мрежо, копродукция на Zirlib колектив, Орлеан и няколко други френски театъра, Франция; „Тихуана“ на режисьорите Лазаро Габино Родригес и Луиза Падро, Мексико; „Д-р Аусландер (Произведено за Германия)“, концепция и режисура Боян Джорджев, копродукция на Театър „БИТЕФ“ и Югославско драмско позорище, Сърбия; „Свят без жени“, пърформанс на Олга Димитриевич и Мая Пелевич, копродукция на фестивала БИТЕФ и Центъра за културна деконтаминация, Белград, Сърбия; „Соло“, концепция и изпълнение Нина Ралич Краняц, копродукция на Младежкия театър в Любляна и Института „Маска“, Словения; „Любов“, текст и режисура Александър Зелдин, Обединено кралство; „Кризи“, режисьор Жига Дивяк, копродукция на фестивала БИТЕФ и компания „Удруга“, Загреб, Хърватия.

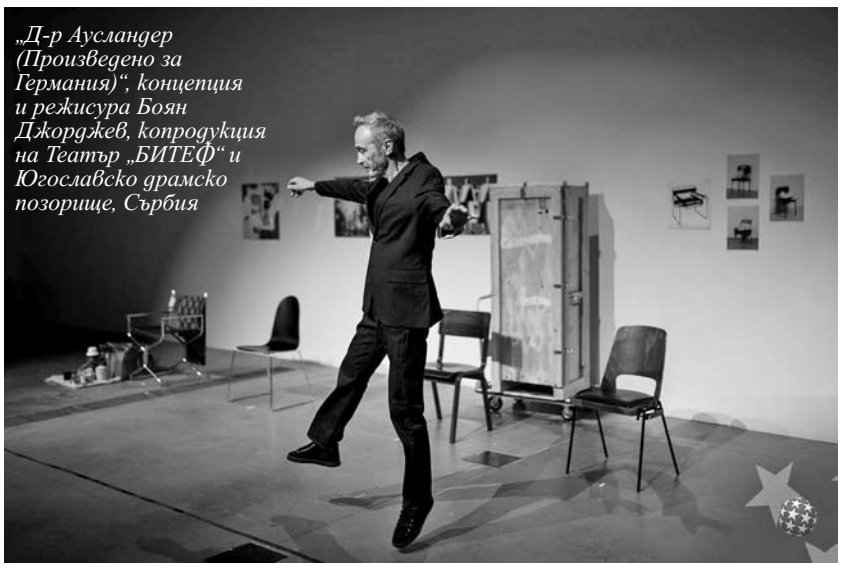
По установена от миналата година традиция официалното откриване на фестивала на 25 септември със спектакъла на известния белгийски хореограф Ян Мартенс беше предшествано от „Пролог“ на 23 септември – „~~Не е~~ Краят на света“, режисьор Кейти Мичъл, Шаубюне, Берлин, Германия.

Мотото на БИТЕФ тази година беше „Ние – героите на своя собствен труд“. В обичайното си „Слово на селекционера“ артистичният директор на фестивала Иван Меденица обяснява своя избор със значението на работата (и съответно на нейната загуба или трансформация) за човека в съвременния свят – значение, което пандемията и противоепидемичните мерки неочаквано остро подчертаха през последните седмици и месеци. Всички подбрани от Меденица девет представления за основната програма от различни страни и от различни гледни точки коментираха въпроса за мястото на труда в живота на личността, като обхващаха спектъра от политическите призиви за неговото достойно оценяване и заплащане до открояването на огромните усилия и изтощителната работа на човека на изкуството, за да постигне търсения естетически резултат.

Както е характерно за състезателния афиш на БИТЕФ, в негово формиране освен тематичния фокус важна роля играе и специално избраната естетическа стратегия, по която са изградени спектаклите. Тази година организаторите бяха поканили най-вече по-малки продукции, представящи в основната си част естетиката на колаборативния театър (*devised theatre*). От петте спектакъла, които успях да видя от основната програма на фестивала, непременно бих искала да откроя три особено интересни заглавия. Безспорно първото от тях е белгийският танцов спектакъл „Всеки опит ще завърши със смачкани тела и потрошени кости“ на Ян Мартенс и трупата му GRIP, който ненапразно откри 26-ото издание на БИТЕФ и беше едно от двете представления, удостоени с голямата награда на фестивала „Мира Трайлович“.

Спектакълът на Ян Мартенс идва в Белград след шумния си успех миналата година на фестивала в Авиньон. В продължение на час и половина представлението показва цялостния мъчителен и едновременно с това екстатично въодушевяващ процес, през който преминава една първоначална (импулсивна и все още неясна) хореографска идея от своето зараждане до максималното си реализиране на сцената. Ян Мартенс замисля и създава спектакъла си като колаборативна работа на целия екип, убеден, че така най-добре ще открои както приноса на всеки танцьор в постепенното изграждане на собственото му присъствие и на целия образ на представлението, така и приноса на хореографа, авторите на музиката, на дизайна и костюма. За да подчертае по-силно дизайзинг принципа (т.е. принципа на създаване на спектакъла в процеса на равностойно съвместно участие на целия екип), той добавя към танцьорите от трупата си и други изпълнители. Така създава ансамбъл от 17 човека с различен професионален и житейски опит във възрастовия диапазон от 18 до 71 години. В началото те са облечени в различни дрехи за репетиция в обща бяло-бежова гама и всеки танцьор започва със солово изпълнение, показващо постепенно нарастващите му във възходяща градация всеотдайни усилия да улови и изрази с движенията на тялото си въздействието на музиката и пространството. Следващата част демонстрира във въздействащи групови сцени убеждението на Ян Мартенс, че телата „могат да си говорят“, че те винаги намират път за комуникация с другите тела в средата около тях. Накрая зашеметяващият с движенческото си съвършенство и вихрения си ритъм танц на телата в пламтящо червени костюми показва постигнатия с всеотдаен труд и физическо изтощение блестящ естетически резултат. Силното въздействие върху публиката и бурните ѝ аплодисменти потвърждават че изтощителният труд и високата лична цена, платена от артистите, са си стрували и са щедро възнаградени.

Във фестивалния афиш се откроя и френският спектакъл „Garden party“ на утвърдения автор и режисьор в областта на съвременния документален театър Мохамед Ел Хатиб и Валери Мрежо. Създадено като оригинална форма на документален и дивайзд (колаборативен) театър, представлението беше показано в едно от фоайетата на Националния исторически музей в Белград. Заглавието му не би трябвало да се превежда, тъй като е по-скоро игра на думи и препраща към парти на пазачите (*guards*) в музеите. Спектакълът е изграден от разказите на шестима служители, които пазят картините в изложбените зали на няколко големи световноизвестни музея в Париж, Санкт Петербург, Марсилия, Стокхолм и Ню Йорк (с двама представители). Те споделят помежду си и със зрителите как са попаднали на тази работа, каква е нейната специфика, колко е отговорно да пазиш картините да не бъдат повредени от посетителите в името на същите тези посетители и на запазването на безценното наследство за поколенията. Едновременно с това участниците, които са действителни служители в споменатите музеи, разказват и за собствените си проблеми, неосъществени мечти, провали и постигнати желания. Сред тези лични истории особено травматично се повтаря разказът, че пазачът на картини не трябва да коментира картините, че от него, който цял ден е сред шедьоврите на изкуството от различни епохи, не се очаква да има мнение за тях, а само дискретно и мълчаливо да ги „охранява“.



„Д-р Аусландер (Произведено за Германия)“, концепция и режисура Боян Джорджев, копродукция на Театър „БИТЕФ“ и Югославско драмско позорище, Сърбия

В същата форма на документален и дивайз театър беше и сръбското представление „Произведено за Германия“ на режисьора Боян Джорджев, с тази разлика, че записаните истории на реалните личности се възпроизвеждат от професионални актьори. Спектакълът разглежда един особено актуален въпрос през последните десетилетия в Сърбия – въпроса за масовото емигриране на лекари и други медицински специалисти в Германия в търсене на по-добри професионални и житейски условия. Известната доза монотонност на представлението беше успешно компенсирана от силното актьорско присъствие и от въздействащата атмосфера на мястото, в което то се състоя – амфитеатрална лекционна зала по анатомия на Медицинския университет в Белград.

Връщайки се към обичайния си формат, фестивалът беше допълнил основната си програма с редица съпътстващи събития – шоукейс на сръбския театър, среща на IETM, представяния на книги, дискусии и „срещи с авторите“ на показаните спектакли. В заключителната вечер на 2 октомври международното жури, което тази година включваше Стефани Карп (драматург и куратор) и Кристин Дусел (театрален критик) от Германия, Селма Спахич (режисьор) от Босна и Херцеговина, Ваня Ейдус (актриса) от Сърбия и Дино Пеша (драматург) от Хърватия присъди Голямата награда „Мира Трайлович“, както вече беше споменато, на две представления – на белгийското „Всеки опит ще завърши със смачкани тела и потрошени кости“ на хореографа Ян Мартенс, Танцова платформа GRIP и Dance on Ensemble и на словенското „Соло“ на Нина Краняц. Специалната награда „Йован Чирилов“ получи „Любов“ на Александър Зелдин. Наградата на публиката беше връчена на пърформанса „Свят без жени“ на авторките на театрални текстове Олга Димитриевич и Мая Пелевич, а наградата на в. „Политика“, която се присъжда за 44-ти път получи Ян Мартенс за най-добра режисура за спектакъла „Всеки опит ще завърши със смачкани тела и потрошени кости“.

КАМЕЛИЯ НИКОЛОВА

Филмът „Любов и смърт“ (1975 г.), или пародираният Толстой*

Лора Динкова

Киносветогледът на режисьора Уди Алън е следствие на личностното му житейско възприятие. Според него литературата от епохата на Романтизма не само обогатява познавателно читателя, но и оформя мисленето и усещането му за изкуство, моделирайки го като приемник, а впоследствие и като носител на една по-различна идея за съществуване: възприемането на живота като смесица от *хаос* и *ерос*. Той твърди, че: „хаосът е вълнуващ или забавен, а еросът – очарователен. Така че комбинацията определено е страхотна“ (Алън 2003: 241). Ето защо в някои от своите филми режисьорът въплъщава универсалните екзистенциални теми за нашето място в живота и в света, правейки опит за паралелна взаимовръзка с литературната класика и по-конкретно с руската от средата на по-миналия век.

Разбира се, би било неточно, ако не отбележим различността на тълкуването и възприятието на Уди Алън, което преработва вече зададени постулати за живот през обектива на неруски човек, какъвто е той. Бихме могли да го определим като чужденец в опита си за разкодиране и пренаписване чрез кинематографични средства на класически руски произведения, положени извънвремево в литературното пространство, адекватно вписвайки се в различното сюжетно разгръщане, което той прави във филмите си. Анализът ми е насочен към филмовата пародия „Любов и смърт“ (1975 г.). Епопеята „Война и мир“ на Лев Толстой е адекватно пародирана чрез кинематографични средства, без да бъде засегната цялостната идея за многопластовост на нейната сюжетика.

В романа „Война и мир“ авторът остава верен на доминиращата тема в творчеството си – тази за смъртта. Според него единственият начин за преодоляване на страха от нея е постоянното движение към истината, отхвърляйки всяка неистина като единствена възможност човек да открие фундамента, на който да стъпи, без да бъде зависим от изначалния страх от завършека на живота. Всеки умира сам, като преживява уникално и единствено своята смърт. В тази линия на разсъждения би било неточно, ако не отбележа и ролята на човешкото тяло – за Толстой смъртта е изначална функция на тялото и едва след това засяга духа. Ето защо можем да приемем убеждението на писателя, че е налично пространство отвъд материалното, обитавано от душите на нашите мъртви.

Епопеята „Война и мир“ съчетава индивидуалната свобода на човека с историческата необходимост – авторът се интересува от връзката между отделната човешка личност и обществото, в което тя живее. Акцентът за ролята на великите личности (Наполеон, генерал Кутузов) и доколко те имат власт да влияят над събитията, е обобщен в извода, че ръководителят не участва пряко върху онова, което извършва. Въпросът е как тази личност влияе върху останалите хора. Толстой смята, че те нямат власт над „случването“, защото обикновено финалните резултати не съвпадат с началните планове и очаквания, тъй като човешкото съзнание не може да обхване едновременно всички фактори, довели до дадено събитие. Силата, която ръководи масите, е невъзможно да бъде словесно обяснена и контролирана от някого. „В Бородинското сражение Наполеон не стреля срещу никого и никого не уби. Всичко това вършеха войниците. Значи не той е убивал хора“ (Толстой 1952: 194, част II, епилог).

Един от опитите за разбиране и тълкуване на романа „Война и мир“ е през оптиката на живота, защото именно различните му проявления разкрива авторът. Животът като общ поток добро въпреки войната и мира, независещи от човека. В романа руският писател задълбочено анализира човека и човешкото, разкривайки мотивацията на една или друга постъпка. Авторът знае, че светът на човешката душа е сложен и трудно се поддава на разбиране. Въпреки това финалните думи, отправени от Пиер към Наташа, обобщават в две изречения извода, до който героят стига: „Исках да кажа само, че всички мисли, които имат огромни последствия, са винаги прости. Цялата мисъл се състои в това, че ако порочните хора са свързани помежду си и представляват сила, то честните хора трябва да направят същото. Ето колко е просто“ (Толстой 1952: 410, част IV).

Филмът „Любов и смърт“ на Уди Алън силно се разграничава от предхождащите романа екранизации. Така че един допълнителен поглед върху комичното би бил ползотворен – различен, но и допълващ представата и възприятията ни върху творбата на Толстой. Ето какво споделя за работата си режисьорът в автобиографичната книга „Аз пиша чрез филми“: „Знаех, че ще си прекарам добре в този философски свят: тук ние не сме в света на Русия, а в света на руската литература. И филмът е точно това. Той е почти литературна пародия“ (Алън 2003: 94). Въпреки хумора, Уди Алън съзнателно се придържа към основни философски идеи от руската класическа литература. Сюжетът се вдъхновява от имената на Толстой и Достоевски и техните постулати за живеенето като цяло. „Аз имам голяма слабост към тези писатели и тези теми; обичам да ги разнищвам, да ги осмивам и да се шегувам с тях… Прищя ми се да направя нещо руско с лека философска тема“ (Алън 2003: 94). Героите във филма философстват на воля – навсякъде и непрекъснато текат *монолого-диалози*, почти винаги абсурдни, но и поучителни. „Осъден съм на смърт за злодеяние, което не съм извършил. Но нима и цялото човечество не е в подобна ситуация?“. Комичните сцени следват една след друга, но това не отегчава зрителя, защото освен различен поглед над руската история и живот, е добавена и една колоритност на смеха в различните му вариации. Можем да кажем, че режисьорът си играе с функцията на смеха в живота на хората, не само за да разсмее зрителя, но и да покаже един от най-простите пътища към щастие: чрез позитивното настроение и самоироничността, независимо от историческото време, което обитаваме. Началният тласък на бъдещата веселост е смехът на вуйчо Николай, който стои като живо мото на следващите епизоди в развитието на сюжетната линия на филма. Иронията и самоиронията са разгърнати в разсъжденията на героите за живота и за смъртта, за смисъла на любовта в различните ѝ проявления, за войната и посягането на човешкия живот.

Появата на Борис е на семейно събиране, на което главният герой ни се представя заедно с близките си. Веднага забелязваме неговата различност – той притежава необходимите физически качества на *образ-карикатура*, който ще интригува зрителското око в следващите сцени на филма. Последващите епизоди са наситени с духовити диалози, създаващи настроение и с ритъма от музикалността на протичането им. Важен момент е срещата на малкия Борис със смъртта и екзистенциалните въпроси, които той, без никакво колебание, ѝ отправя: „Какво се случва, като умрем?“; „Има ли небе?“; „Има ли ад?“; „Има ли Бог?“; „Има ли момичета?“. Зрителят е съвсем наясно, че последният въпрос е най-важен. Именно върху отношенията между мъжа и жената набляга голяма част от сюжета: „Поради това, че беше най-хубавата жена, която съм виждал някога, беше една и от редките особи, с които можех сериозно да разговарям“. Веднага разбираме и *сериозността* на философските изводи, до които стига поетичната натура на Соня: „Неморалът е субективен. Субективността е обективна, но не и в рационалния смисъл на чувство…“, както и най-същественото заключение в уж сериозното ѝ философстване за битието: „Борис, трябва да вярваме в Бога“. Уви, той е реалист – има необходимост да види „макар и един храст в пламъци или разделението на морето“.

След вярата неизменно следва любовта – Соня е подложена на разпит за мъжете, с които се вижда, и за намеренията ѝ към тях. „Любовта е всичко, Борис“ – му споделя тя, когато разказва за детското си влюбване в брат му Иван („който притежава животински магнетизъм“), продължило до зряла възраст. Почти театралното говорене на младата жена, на моменти съпроводено с цинизми („Може да се каже, че съм полусветица, полукурва“), типични за филмите на Уди Алън, не дразни. Спонтанността на казаното и неговата естественост компенсират тези подробности.

Тайно обичащ Соня, Борис не показва унилост и мъка – той е готов „достойно“ да изчака своята любима, докато тя изследва „трите аспекта на любовта – интелектуалния, духовния и телесния. Първият разговор между двамата се разделя на множество подобни с развитието на сюжетната линия на филма. Изводите на героите са *абсурдно* истинни – прескачат от сериозно към глуповато и обратното: „Не като есенциална наставка на онтологичното съществуване“, или пък в думите на вече натрупала любовен опит Соня: „А преди Серетски – Алексей. А преди Алексей – Алегориян. А преди Алегориян – Асимов… Чакай, още съм на буквата „А“. Героинята, на която Борис отдава своите мисли и чувства, е събирателен женски образ – тя е влюбената, изоставената, прелъстената, но винаги готова отново и отново да показва любовните си достойнства и постижения пред нови и нови ухажори.

Във филма, както и в Толстоевия роман, войната е представена като ненужна и абсурдна. Борис не разбира нейния смисъл, защото според него този, който вярва във войната, е Наполеон. Сарказъм и ирония взаимно се допълват и преплитат в разсъжденията и разговорите на героите. „Каква полза от войната? Ние убиваме французи, те убиват руси и тогава идва Възкресението“; „Няма значение дали ще живеем под царя или под Наполеон. И двамата са лъжци. Царят е малко по-голям“. Без всякакви задръжки и притеснения Борис изразява позицията си за различни важни житейски истини. Любовта и смъртта са основните теми, върху които героят не спира да разсъждава, философствайки и забавлявайки зрителя. Смъртта изглежда едно от естествените състояния на човешкото тяло – финал на жизнените му функции. Тя е преди всичко гранично явление, чрез което се актуализират различни срещи и опозиции на човешкото съзнание, възприятие и поведение спрямо финала на човешкия живот. Нейното случване провокира поредица от аспекти на приемането и тълкуването ѝ. Тя е разговорът между останалите живи, но и диалогът със самия себе си – кой съм аз в света и докъде се простират възможностите ми като личност, когато пред себе си имам примера на смъртта. Размислите на Борис обаче са къде-къде по-оптимистични за крехкия човек и положеността му в тленността: „Смъртта не трябва да се разглежда като край, но е много ефективен начин да се намалят разходите… Всички хора са смъртни. Сократ е смъртен. Ето защо всички хора са Сократ, което означава, че всички хора са хомосексуалисти“.

Сцени от „Любов и смърт“

Когато става въпрос за любовта, обикновено филмите на Уди Алън я *употребяват* като своеобразна алтернатива както на живота, така и на смъртта. Любовта е онова чувство, което противостои на скуката, на еднообразното съществуване и глупаво философстване за смисъла и безсмислието: „Човекът се състои от две части – ум и тяло. Само дето тялото е по-забавно“; „Секс без любов е само празно упражнение, но е най-хубавото“. В следващите сцени камерата на режисьора ни показва преоткритата любов между Борис и Соня и идилията на съвместния им живот. Когато разбира, че Русия е нападната от Наполеон, Соня взима съдбоносното решение да убият Наполеон в името на един безпроблемен бъдещ живот. С взаимни усилия, преживявайки доста трудности, двамата герои достигат до покоите му. Уви, нито Борис, нито Соня имат смелостта да натиснат спусъка за сметка на истинския убиец, който се появява зад вратата. За щастие е убит не Наполеон, а неговият двойник, което обаче не помага на Борис да избегне затвора. Там героят се среща с баща си, който символично му подарява парче земя с къщичка. В тази сцена гротескно е припомнена връзката на руския човек с корените и земята. Друг важен момент е явяването на ангела Господен, който му известява, че ще бъде помилван от императора и няма да бъде екзекутиран. Именно тогава Борис преживява своя катарзис по отношение на вярата си – „Значи все пак съществува Бог. Невероятно. Мойсей е бил прав. И онзи, който има неокаляни ръце и чисто сърце, е добре в моята книга“. В крайна сметка Борис е екзекутиран, но забавните му преживявания не спират дори и след живота. В компанията на своята стара приятелка Смъртта той се отбива за последно при единствената любов в живота си – Соня, за да се сбогуват.

Това са основните теми, върху които набляга пародийната адаптация на „Война и мир“. Финалните думи на Соня, отправени в съзерцание на залеза, представят в синтез още една важна философия – „Животът продължава“. Необикновеното в екранизацията на Уди Алън всъщност възвръща на зрителя насладата от обикновените, но стойностни радости в живота на всеки от нас. Ето защо филмът „Любов и смърт“ независимо от различния, комичен поглед върху общочовешките вечни въпроси за смисъла на живота в неговата абсурдност, е своеобразно допълнение в разсъжденията и изводите, които романът на Лев Толстой „Война и мир“ задава на своите читатели.

* Текстът е част от магистърска теза, защитена на 14 септември 2011 г. със заглавие: „Филмите на Уди Алън – опит за разтваряне на класически руски сюжети от литературата във визуалната култура“.

Поезия на кадъра в „Ромео и Жулиета“ на Франко Дзефирели

Стилияна Средовска

Франко Дзефирели (1923–2019) е сред знаменитите личности на XX век. Неговата работа в операта, театъра и киното е истинска революция в световното изкуство. Известен е с детайлната си визия при проектирането на декори в операта, с изграждането на задълбочени и неочаквани образи в театъра, но най-вече със създаването на филми, проникнати от особена естетика на кадъра. В проектите му взимат участие някои от най-големите имена в киното: Джеръми Айрънс, Шер, Лиз Тейлър, Ричард Бъртън, Джуди Денч и Мел Гибсън са само скромна част от тях. Режисьорът има несъмнен принос и за превръщането на немалко начинаещи и неизвестни актьори в звезди, най-яркият пример за което са Оливия Хъси и Ленард Уайтинг, признати за най-доброто превъплъщение на Ромео и Жулиета. Самата лента от 1968 г. предизвиква изключителен интерес. И до днес тя се смята за най-добрата екранизация на Шекспировата трагедия, правена някога.
Изключително интересно е умението на Дзефирели да внася определени естетически внушения посредством обектива. Киното му интригува не само с това, което казва от екрана, но и с това, което премълчава, защото там, където героят мълчи, говори кадърът. Сред неговите най-популярни творби са: „Укротяване на опърничавата“ (1967), „Ромео и Жулиета“ (1968), „Иисус от Назарет“ (1977), „Чай с Мусолини“ (1999), „Калас завинаги“ (2002). Номиниран е два пъти за награда „Оскар“, носител е на две награди „Еми“ и пет пъти печели наградата „Давид ди Донатело“.

Не е трудно човек да се влюби в Дзефирели и в начина, по който общува със зрителя чрез киното си. Въпреки че през 2019 г. Маестрото напусна този свят, неговият глас продължава да звучи и да пътува през времето и пространството в незабравимите му шедьоври. Неговата екранна визия разчита на оригиналното откритие, което ще нарека *поезия на кадъра*: пределна емоционална наситеност на посланието.

Моята среща с името Франко Дзефирели беше по време на магистърската програма *Кино, литература и визуална култура* и още от първите лекции неговата личност, творчество и живот ме превзеха със своята съчетаност и хомогенност и по-късно се превърнаха в обект на моята магистърска теза. Главен акцент в проучването ми е екранизацията на „Ромео и Жулиета“. Изборът на тази кинотворба от цялата филмография на Маестрото е мотивиран с факта, че точно едноименната трагедия има и ключова роля за формирането на естетическите възприятия на самия Дзефирели към киното. И въпреки че не мога да скрия личните си пристрастия към продукцията, когато се проучи неговата биография, става ясно, че в своя живот той не престава да се връща именно към въпросната Шекспирова пиеса, акцентирайки върху различни детайли от нея. Преминава от изучване на текста в оригинал през направа на макет на театрално представление, достига до реализиране на оперна постановка, в която той самият е не само сценограф, но и режисьор, и накрая успява да осъществи съвършеното и завършено въплъщение на целия този път, каквото е заснемането на произведението.
Реализирането на екранизацията през 1968 г. отправя провокации към зрителя относно естетиката във визуалното изкуство и поезията в киноизкуството. Всеки елемент от филма говори с многопластовостта на кадъра. Твърде точни са думите на актрисата Елизабет Тейлър, че във всеки кадър от „Ромео и Жулиета“ „има прекалено много поезия“. Франко Дзефирели не просто представя словото на Шекспир, той следва това слово, опоетизира го визуално. По-нататък ще насоча вниманието си върху четири конкретни епизода, изясняващи как точно е организирана и въведена лириката на внушението. Те са ключови и за самия литературен първоизточник, и за екранизацията. Това са:
– *балът у семейство Капулети*, който в драматургичен аспект функционира като завръзката на трагедията;
– *балконската сцена и диалогът между Ромео и Жулиета*;
– *брачната церемония между героите*;
– *смъртта на персонажите*, определяща трагичната развръзка в произведението.
От литературна гледна точка *балът у семейство Капулети* е ключов за действието, тъй като именно тогава пламва любовта между двамата. Той всъщност предопределя хода на цялото по-нататъшно развитие. В него Шекспир съпоставя две контрастни идеи – маскарадността срещу действителната самоличност. Парадоксално е, че попадайки в един маскиран свят, скрит зад лъжлива идентичност и чувства, героите успяват да разпознаят не само любовта, но и да предусетят злата игра на съдбата, вещаеща им „кръв и мрак“. Интересно е да се проследи как е мотивирана тази идея в киноверсията на Дзефирели.
В дома на семейство Капулети се забелязва контрастно противопоставяне на два образа – Розалина и Жулиета. В първите няколко кадъра режисьорът представя обекта на вдъхновение у Ромео – Розалина. Тук много силен е акцентът върху танца, който се превръща в главния тласък и фон на първоначалните отношения между Ромео и Жулиета. Камерата внимателно следи Розалина в центъра на кадъра, докато тя излиза от него и мястото ѝ в този център (и в полезрението на Ромео, следящ Розалина) заема Жулиета. С изящни движения тя „отменя“ Розалина както в самия кадър, така и в душата на младия веронец. Представянето на Жулиета е толкова изненадващо и неочаквано за зрителя, колкото и за самия герой, затова и откровението му за поразяващата любов към Жулиета звучи съвсем естествено и просто в екранизацията на Франко: режисьорът успява да превърне появата на Жулиета в истинско очарование за публиката.

Следващият въздействащ момент е свързан с неудържимото взаимно следене – търсене и намиране – на двамата протагонисти. Именно в тази сцена при пълно отсъствие на словото Дзефирели се проявява като изключителен майстор на детайла: изпозлва близкия план, придавайки най-силен акцент на очите, внушаващи идеята за постепенното обсебване от чувствата. Опоетизирането на коментираните сцени се засилва и от партитурата на Нино Рота, която съвсем основателно се превръща в музикален лайтмотив на кинопродукцията.

Друг епизод от екранизацията на Франко пренася зрителя в задния двор на къщата на Капулети, където се намира *балконът*. Допускането ни в тази част от дома всъщност е проникване в обетовано пространство – не само интериор, но и интимната обител на Жулиета, чийто „праг“ Ромео прекрачва.
Що се отнася до балкона, в сценографско отношение Дзефирели налага нов модел на интерпретиране на този знаков за сюжета детайл не само във филма, но и в театъра, когато осем години по-рано поставя трагедията в лондонския „Олд Вик“. Трафаретът за тясното пространство – паралелепипед, което зрителят трябва да възприеме като балкон, е заменен с широка каменна тераса-площадка, чиято идея е да внуши непристъпност, но и да се превърне в изпитание на чувствата. След състоялата се среща между героите на бала високият каменен зид напомня на Ромео и Жулиета кои са всъщност и къде са техните места в този свят на вражда от незапомнени времена.
В такава обстановка Дзефирели представя монолога на Жулиета за безсмислената вражда между двата рода. Режисоьрът „инсталира“ персонажите като органична част от екстериора и така придава завършеност на екранното пространство. Уайтинг и Хъси не просто стоят от двете страни на балконската стена. Тяхното разположение, от гледна точка на заснемането, се намира в двата противоположни ъгъла на обектива. Така фигурите на Ромео и Жулиета чертаят своеобразни диагонал, хоризонтал и вертикал, внушавайки идеята за сложността и кръстопътищата във взаимоотношенията им. В този епизод самата камера се превръща в участник в действието, който разделя двамата герои, поставяйки ги на всевъзможни страни. Извън контекста на филма, тези кадри се превръщат в блестяща поредица от фотографии, която „говори“.

Друг съществен епизод е свързан с брачната церемония между младите в храма. Тя е лишена от патетика, защото е представена през гледната точка на персонажите. Това е детското възприятие на света от Ромео и Жулиета. Дзефирели не кара Оливия и Ленард да забравят своята същност и не ги натоварва с идеята да бягат от автентичната си детска очарователност. По този начин той напомня на зрителя, че макар и проумели някои истини за живота, те са рожби на собствените си мечти. Точно това прави тази история да изглежда толкова непринудена на екрана, отъждествена с истините на действителността и лишена от ненужни идеализации. Героите пред олтара са любопитни, неопитни в ритуала, разменящи си смутени погледи и нетърпеливи за благословията на отец Лоренцо, която ще ги свърже. Уайтинг и Хъси очароват с младежката си вяра, че имат силата да променят съдбата си. Действията им демонстрират освободеност и непринуденост, присъща на уверения в стъпките си човек, направил своя рискован, но верен избор.
Единственият смущаващ момент, загатващ тревога, е свързан с облеклата на героите. Тъмните цветове, с които са облечени, на символно равнище предвещават трагичната им участ. Когато обърнем внимание на последния епизод, ще забележим, че дрехите, с които погребват младоженците, са същите, с които са венчани. Обричайки се един на друг, Ромео и Жулиета се обричат и на смърт.

Безспорно финалът на трагедията е наситен с най-силен драматизъм. Именно този епизод конципира идеята, че Ромео и Жулиета са жертви на омразата между двете фамилии. Моментът със самоубийството на двамата показва наивната им вяра в безсмъртието на любовта. Цялата динамика градира до краен предел с разгръщането на последното действие, в което решенията се взимат мигновено, неотменими са и времето за тяхното изпълнение е съвсем кратко. Тук Дзефирели категорично показва, че за героите няма изход или връщане назад. Екзистенциалният им порив се крепи на любовта, затова те не могат да съществуват отвъд нейните предели.
За тази част режисьорът отново избира близкия план, който акцентира върху осветените образи на Ромео и Жулиета. Директната среща с лицата им прави зрителя съпричастен на болката.
Колкото и парадоксално да звучи, сцената със смъртта на двамата излъчва изключителна нежност. В този епизод актьорите не просто играят, те съпреживяват целия трагизъм на събитията. Зрителят разбира отказа на Ромео да се примири с обстоятелствата в мокрото от сълзи лице на Ленард Уайтинг, докато пие отровата.
Представянето на драматичния образ на Оливия Хъси на музикален фон изключва необходимостта от дългия монолог на Жулиета от пиесата, тъй като контекстът говори вместо това. Поезията на кадрите е онагледеното слово в киното.

Последното „участие“ на саундтрака в тъмната гробница прави невидим ретроспективен обзор около всичко, случило се между двамата герои.
Персонажите умират един до друг. В близък план са показани техните прилепени тела. Дзефирели ги позиционира на противоположни страни и точно тази противоположност ги прави да изглеждат като част от едно цяло. Лицата на Ромео и Жулиета в този кадър наподобяват огледален образ като карта за игра, която, обърната последователно и в двете посоки, показва едно и също изображение и въпреки това да си представим картата само с едната ѝ половина, е невъзможно. Композицията на кадъра внушава идеята за антиципиращите светове, на чиито полюси се заблуждават, че живеят родините им.

Франко Дзефирели визуализира не само текста, но и контекста на произведението. Екранизацията помага на трагедията да върви плавно, да звучи достоверно и оправдано на големия екран 400 години след създаването ѝ.

* * *

За огромния респект към работата на Франко Дзефирели говори фактът, че цели 28 години след премиерата на филма никой не дръзва да екранизира произведението. А последните два опита в това отношение умишлено се отдалечават от автентичния сюжет. Дори само тази статистика говори много за сложността в работата на режисьора над трагедията.
В съзнанието на зрителя все още се връщат спомените, свързани с иновационния подход на Баз Лурман от 1996 г. да направи нов прочит на трагедията с предпазливото заглавие „Ромео+Жулиета“. В него историята между двамата веронци е интерпретирана в духа на съвременните поколения. Друг вариант на творбата прави режисьорът Карло Карлей през 2013 г. Той също предлага неочакван прочит на произведението, за пореден път поставяйки персонажите в действителност, различна от тази на Шекспировите герои. Това, което се забелязва в последните два филма, е съзнателно разминаване на кинотворбата с оригинала, един своеобразен (по)ход срещу автентичния сюжет.
За разлика от тях, Франко Дзефирели е изключително сензитивен, дисциплиниран и отговорен по отношение на словото, предлагайки оригиналния литературен сюжет. Идеята в екранните му творби е „видима“, тоест не така лесно доловима, а въплътена в конкретния поглед или жест на актьора, в експозицията на декора, в цялостната композиция на кадъра.

„Хамлет“ на Уилям Шекспир и „Хамлет“ на Лорънс Оливие

(Човекът, който не можеше да вземе решение)

Антон Николов

„Това е трагедията на човек, който не можеше да вземе решение“[1] – казва задкадровият глас в началото на филма на Оливие. Така, чрез оригинални (нешекспирови) думи тази адаптация веднага центрира Хамлет като фокус на действието, а същевременно го и обрисува – той е човекът, който не можеше да вземе решение. Така ни е казано нещо за сюжета, казано ни е нещо и за героя, колебаещ се, обмислящ, нерешителен, трагичен именно поради нерешителността си. Тези думи са ключ към филма, ключ са и към разликите между филма и пиесата, поне тези, които са нарочни и обмислени и не произтичат по задължение заради прехода от текст към образ. Конкретната филмова адаптация поема по пътя на психологическия анализ. Основен интерес ще е в такъв случай принцът и причините за неговото колебание за сметка на други тематични посоки, налични в оригинала, като политиката например.
Всъщност една от чертите, които веднага се набиват на очи, е редукцията. Филмът „Хамлет“ (1948) е критикуван за своята редуктивност спрямо пиесата много пъти, най-вече заради премахването на Фортинбрас, Розенкранц и Гилдерстерн, както и поради изрязването на политическата страна на Шекспировата творба. Типична критика е тази на Джордж Барбароу в неговата рецензия от 1949 г.[2]. Там той пише: „Елиминацията на многото важен материал в изрязаните речи, особено в изчезването на Розенкранц и Гилденстерн, довежда не толкова до стягане и интензифициране на пиесата, колкото до намаляване на великолепието. Тази кондензация, която е една от болестите на днешното време, дава път на чувство на празнота и лекота“. Особено е интересна и важна друга критика, която Барбароу отправя: „(…) Оливие, като сочи към темата за нерешителността („Това е трагедията на човек, който не можеше да вземе решение“), се опитва да измести по-уважителните мотиви за отмъщението и амбицията“. Критиките на Барбароу продължават към филма и лично към Оливие в подобен дух. Пиесата има толкова много материал за адаптация, толкова много двусмислия, импликации, неясноти, мащаб (политически) и т.н., а Оливие взема толкова малко от нея.
Редукция действително има, и то в много отношения, не просто в изрязването на сценки, но и в тематично отношение. Тя обаче може да е оправдана от подхода на Оливие към трагедията. Подход, за който научаваме повече, след като се обърнем към прочутото интервю на Оливие и Кенет Тайнан, където режисьорът (и актьор) казва за своя филм и Хамлет (героя въобще) следното: „Беше вдъхновен от професор Ърнест Джоунс, който беше написал книга, чието име, уви, сега не мога да си спомня[3]. Но се занимаваше покрай други неща и с Хамлет под знаменателя на Едиповия комплекс. Доводите му бяха много силни и ние напълно му повярвахме и въпреки че сега не бих казал, че цялата пиеса се свежда само до това, преди време бих. Вярвах, че това е пълното разяснение по всички въпроси относно Хамлет“[4]. Виждаме, че редукцията във филма е съвсем закономерна предвид това, че трактовката на пиесата явно минава под знака на Едиповия комплекс. Хамлет и преклонението, което изпитва към баща си, гневът му към Гертруда (във филма смесен със сериозен еротичен подтекст), колебливостта и отношението му спрямо Офелия и Клавдий, всичко това, предвид такъв вид интерпретация, е движено от неговата „подсъзнателна“ вина спрямо бащата. Тоест Хамлет се припознава, подсъзнателно, в действията на чичо си. Проблемът на принца е, че Клавдий всъщност е извършил точно това, което самият той е потискал в себе си. Вместо Хамлет да излее праведния си гняв върху узурпатора, той се идентифицира с него и се самообвинява.
За да изведе на преден план Едиповия комплекс, Оливие се решава на нетрадиционни кастинг решения. Гертруда се играе от Ейлин Херли, на 28 г. по време на снимките, докато самият Оливие е на 46 г. Питър Доналдсън в своето изследване[5] е склонен да анализира филма изцяло през заявената фройдистка рамка: „Фалическият символ на рапирата и кинжала, повторителното снишаване на камерата по дългия коридор, водещ до огромното, енигматично и вагинално легло на

Лорънс Оливие и Айлин Хърли в „Хамлет“, 1948 г.

кралицата, еротичните сценки на Оливие и Ейлин Херли като Гертруда, всичко това означава лесно идентифицируем, макар и наивен фройдизъм“. Особено успешно можем да видим реализацията на темата за Едиповия комплекс в адаптацията на сцена 4 от Трето действие, където Гертруда призовава Хамлет в покоите си, за да го разпита за поведението му. Докато Хамлет си излива душата пред нея, обвинявайки я за избора ѝ на мъж, като същевременно разкрива подозренията си спрямо чичо си, сценката става все по-емоционално и сексуално натоварена. Самата сцена кулминира в неосъществената целувка между Хамлет и Гертруда, момент преди призракът да спре инцеста от неговото осъществяване и да изведе на преден план гнева на принца към Клавдий.
Личи си как филмът се старае да покаже подсъзнателните мотивации на Шекспировите герои, било то посредством символично размахване на кинжал от страна на Оливие или някои сексуализирани сценки между принца и майка му. Тук обаче е и истинският проблем (поне проблем за критиците на филма), дотолкова, доколкото самият подход към адаптацията е всъщност причина за редукциите, някои от които по-сериозни от орязването на определени персонажи или монолози. Думите на Рене Жирар относно Ърнест Джоунс и Полоний подхождат на филма на Оливие: „Д-р Ърнест Джоунс, личен приятел и биограф на Фройд, е поставил диагноза. (…) Като Полоний преди него, Ърнест Джоунс е убеден, че проблемите на Хамлет са стриктно сексуални. Единствената разлика между преценката на Джоунс и Полоний е промяната от дъщерята на анализатора към майката на пациента. Този преход прави всичко по-интересно и модерно“[6].
Въпреки че Жирар не говори за Оливие, това сякаш е страховита преценка. Режисьорът, който адаптира „Хамлет“ през теорията за Едиповия комплекс, е все едно Полоний, който е решил да адаптира пиесата на създателя си за големия екран! Твърде тежка е тази присъда върху Оливие и не отговаря напълно на филма и достойнствата му. И все пак основен проблем е, че колебливостта на Хамлет се вижда в негативен аспект, че всичките възможни интерпретации на ситуацията се довеждат до психична болест. В такъв смисъл редукцията, предпоставена от психоанализаторската рамка, е просто едно обедняване на оригинала, който предлага много повече въпросителни.
Преди да видим кои са тези въпросителни, искам да се спра на една от преценките на Жирар за интерпретацията на Джоунс. Той я нарича модерна. Това е така, и трактовката на Хамлет, във вида си от 1948 г., е всъщност предопределена донякъде и от кинематографичния и времеви контекст. Дъглас Броуд, в изследването си върху филмовите адаптации на Шекспир за „Хамлет“ пише следното: „Още повече че той е силно повлиян от актуалните тенденции във филмовото изкуство, които са се променили драстично след края на войната. В Холивуд се появява стил, изразяващ трудния тон на времето: филм ноар. Френските критици го нарекли „филми на нощта“, мрачни истории за объркани герои, разочаровани да открият, че всичко се е променило към по-лошо. (…) Същевременно филмите ставали все по-психологически. (…) Холивуд отразява това, като предоставя фройдистки интерпретации на традиционни жанрове: гангстерският („Бяла жега“ на Раул Уолш), каубойският („Червена река“ на Хауърд Хоукс) и трилърът („Омагьосаният“ на Хичкок) сега включват вътрешно неспокойни герои, страдащи от невротични импулси, които дължали на някаква дълбоко усетена, но потисната от съзнанието травма в детството“[7].
Виждаме как за адаптацията на Оливие може да се каже, че свеждането на всички въпроси и проблеми, които задава трагедията в оригиналния си вид, до психологическа травма, може да бъде отдадено на духа времето.
Може ли да се говори всъщност за Едипов комплекс в оригиналната пиеса? Къде остават онези елементи, които проблематизират психологическата трактовка на Оливие и Джоунс, но които са налични в трагедията? Ще започна от отношенията между Гертруда и Хамлет. Обръщам се към края на пиесата като ключ към тези два персонажа. След като Гертруда умира, отровена (неволно) от Клавдий, Хамлет си позволява не особено нежни думи за нея в оригинала: „I am dead, Horatio. Wretched Queen, adieu“. Цитирам на английски, защото Валери Петров ги е превел така: „Хорацио, приятелю, умирам! И ти прости, окаяна кралице!“[8]. Няма никаква прошка обаче в оригинала. Хамлет не обича майка си или поне не я е обичал много, със сигурност няма еротичност в сбогуването му. Оливие отделя значително внимание на тази сценка и Хамлет е видимо разстроен докато изрича думите, явно вмествайки симпатия и обич към майката
Принцът всъщност не е много склонен към любов спрямо когото и да било. Фактите са следните: към края на пиесата заради Хамлет умират Розенкранц и Гилденстерн, Офелия, Полоний, Гертруда, Клавдий и Лаерт. Хамлет причинява смърт, и то без колебание. Колебае ли се принцът при убийството на Полоний? Не особено, нито при уреждането на смъртта на Розенкранц и Гилденстерн. Хамлет тласка влюбената Офелия към лудост и самоубийство, а признанията му в любов пред Лаерт и Клавдий по време на погребението ѝ е предимно поради неговата склонност към драматизиране: „Ако четирсет хиляди рождени братя сберяха обичта си, пак не биха я изравнили с моята!“[9].
Хамлет е всъщност първокласен измамник (някои биха казали актьор). Заблуждава почти всички персонажи в пиесата, понякога заблуждава и зрителите. Остава въпросът, ако Хамлет не се терзае толкова много от подсъзнателни желания към майка си, защо не убива чичо си? Не е ли „Хамлет“ трагедия на отмъщението? Харолд Блум излага хипотезата, че Хамлет може би има известни притеснения относно родословното си дърво, че Клавдий може да е истинският му баща, а Гертруда да го е заченала, докато старият крал е бил някъде далеч от Елсинор на война[10]. Такъв тип възможности или импликации биват потиснати, след като вече веднъж е заета перспектива относно колебанията на принца като най-привилегированата.
Въпреки всичко казано обаче „Хамлет“ (1948) си остава може би най-влиятелният филм по Шекспир за XX век[11]. Той се радва и на успех, ако не сред отделни шекспироведи, то сред масовата публика[12], като може да се говори много и обширно за стилистичните, визуални и музикални успехи на адаптацията, за силната актьорска игра (Оливие печели единия от „Оскарите“ си именно заради играта си като принца). Освен това каквото не е редуцирано от Шекспир, все пак си остава речта на може би най-великия драматург, така че филмът и след орязванията предлага много.

[1] В оригинал: „This is the tragedy of a man who couldn't make up his mind“. Преводът тук и при всички останали цитати в настоящия текст е мой.

[2] Виж: Barbarow, George. „Hamlet through a telescope“, *The Hudson Review*, 2/1, (1949), 98-104.

[3] Виж: Jones, Ernest. "The Œdipus-Complex as an Explanation of Hamlet's Mystery: A Study in Motive." *The American Journal of Psychology,* 21/1, (1910), 72–113.

[4] Olivier, L., & Tynan, K. "The Actor: Tynan Interviews Olivier". *The Tulane Drama Review*, 11/2,(1966), 71-101: http://www.jstor.org/stable/1125187 (посетено на 16.09.2022)

[5] Donaldson, Peter S., "Shakespearean Films/Shakespearean Directors", Boston: MA, 1990, 31.

[6] Girard, René. *A Theater of Envy*. New York: Oxford University Press, 1991, 412.

[7] Brode, Douglas. *Shakespeare in the Movies: From the Silent Era to Shakespeare in Love*. New York: Oxford University Press, 2000, 119.

[8] Шекспир, Уилям, „Хамлет“. – В: *Всички 37 пиеси и 154 сонета в превод на Валери Петров*. София: Труд, 2020, 618.

[9] Шекспир, „Хамлет“, 614.

[10] Виж: Bloom, Harold. *Hamlet. Poem Unlimited*. Riverhead Books, 2004, 59.

[11] Guntner, J. Lawrence: "Hamlet, Macbeth and King Lear on film", *The Cambridge Companion to Shakespeare on Film, eds* Jackson, Russell, Cambridge: Cambridge University Press, 2000, 121.

[12] Виж: Brode, Douglas. Shakespeare in the Movies: From the Silent Era to Shakespeare in Love", New York: Oxford University Press, 2000. с. 120.

Животът е пиеса: есхатология, (актьорска) игра и труд в „Драйв май кар“

Стефан Гончаров

„Драйв май кар“[1] на японския режисьор Рюсуке Хамагучи, продукцията, спечелила „Оскар“ за най-добър чуждоезичен филм през 2021 г., е поне номинално адаптация на едноименния разказ на неговия сънародник – писателя Харуки Мураками. Загърбим ли официалните експозета обаче, няма как да не открием и отчетливи, концептуално сугестивни следи, показващи наличието и на друг текст, вътъкан, реконструиран и реинтерпретиран в проекта на японеца – известната пиеса на Антон Чехов „Вуйчо Ваньо“. Присъствието на тази творба във филма не е случайно или неоправдано, тъй като в текста на Мураками тя бива маркирана, макар и сякаш между другото, под формата на няколко почти „орнаментални“ препратки и алюзии. Любопитното в случая по-скоро е колко ефектно Хамагучи съумява именно да употреби, доразвие и преработи на екрана тези като че ли само подхвърлени, или по-скоро слабо третирани референции в разказа. Този нарочен и крайно амбициозен (под)ход на режисьора позволява на филма да бъде разглеждан като своеобразна „двойна“ (или „успоредна“) адаптация, тъй като под повърхността си е по особен начин екранизация и на разказа, и на пиесата. Настоящият текст ще се занимава именно с това какво в двете произведения позволява на Хамагучи да култивира и разгърне тази усложнена, многопластова, самобитна и натоварена със значения „раздвоеност“ на своя филм.

В началото е нужно да се отбележат двете главни вмъквания на „Вуйчо Ваньо“ в разказа на японския писател, от които избуява плетеницата от препратки и намигвания към Чехов, доминиращи и на визуално, и на наративно ниво в „Драйв май кар“. Първото споменаване е, когато Кафуку (който при Мураками е само актьор, докато при Хамагучи е и театрален режисьор) репетира реплики в колата си с помощта на аудиозаписи, защото подготвя ролята на Иван Петрович за представление по пиесата, в което обаче действието се развива през епохата Мейджи в Япония[2]. От своя страна, във филма въпросният естетически нюанс, обвързан с хронотопа на постановката, липсва. Вместо това стилът на Кафуку, тоест най-вече начинът, по който той построява мизансцена на своите представления, е крайно обран, мрачен, сдържан и като цяло експериментално атопичен (за което допринася и фактът, че всички актьори говорят на различен език) и почти ахроничен (почти, защото костюмите на участниците все пак изглеждат руски и съгласувани с периода на оригиналната фабула). Вторият случай на експлицитно маркиране на пиесата е, когато шофьорката на Кафуку, Мисаки, разкрива, че я е прочела, след като вече е слушала толкова дълго актьорът да репетира фрагменти от нея в колата[3]. В оригинала тя е назначена от театъра, в който Кафуку работи, тъй като той не само има проблеми с очите, но и веднъж вече е катастрофирал заради маниакалния си навик да преговаря реплики, докато е зад волана. Мисаки и в двете творби е представена като енигматична, тиха, но понякога рязка „мъжкарана“, както и като перфекционист, що се отнася до професията ѝ на шофьор. Тези две ключови за нейния образ характеристики – сериозното ѝ отношение към труда и „неженственият“ ѝ, „непривлекателен“ външен вид – са причините тя сама да се идентифицира с образа на София Александровна (Соня), която в пиесата единствена продължава да работи, докато всички са под ленивата омая на по-красивата и ефирна Елена (неслучайно кръстена на митичната дъщеря на Зевс и Леда).

Във филма липсва именно тази ключова сцена, в която Мисаки разкрива, че е прочела пиесата. Тя е по-скоро загатната и нарочно преработена. Това се случва, когато Мисаки споделя сякаш между другото на Кафуку в колата, че не може да спре да се чуди как глухоняма актриса ще играе Соня (какъвто е случаят във филма). Тогава режисьорът-актьор не отговаря директно, а я кани да присъства някой път на репетициите, за да види със собствените си очи. Това я сепва и тя бързо отказва, сменя темата и пуска касетата с репликите. Именно така Хамагучи фино и деликатно (както е характерно за субтилния му подход) разкрива и че Мисаки вече си

е направила труда да прочете пиесата (иначе няма да знае коя е Соня), и че тя всъщност се идентифицира със (и е аналог на) София Александровна. Още повече той по особен начин адаптира и продължението на този момент в разказа[4], тъй като в него Кафуку отговаря на шофьорката си с цитат на Иван Петрович (намек, че той пък от своя страна е неговият „двойник“). Мъжът посяга към репликата-ламентация на Ваньо, в която той самосъжалително обяснява, че не знае как ще доживее смъртта си на 60 години[5], като непосредствено след това прави наблюдението, че Чеховият образ е имал късмет да не е роден днес, когато на хората им се налага да чакат и да се мъчат дори още по-дълго, ако искат да си „отдъхнат“ (ключовата финална дума на пиесата в руския вариант, често превеждана в адаптации на английски като “rest”[6]).

Всъщност на базата на двата гореописани момента от разказа (и дори по-скоро и преимуществено на втория) Хамагучи изгражда строен кинонаратив, поставящ и повтарящ тежки екзистенциални въпроси от типа „Какво ако?“, започвайки с „Какво ако вуйчо Ваньо беше роден днес?“ (този подход, както ще видим, е своеобразно намигване към метода на Станиславски и по-конкретно към неговото магическо „ако“). Оттук се навлиза в полето на „чеховското“, тоест започва да се разкрива точно в какви отношения първо „Драйв май кар“ е (успоредна) адаптация и на пиесата и второ, как и защо оригиналният разказ допуска този концептуален ход заради темите, които разглежда. Бихме могли да твърдим, че текстът на Мураками в най-общи линии артикулира семпла, пределно експлоатирана, но ефектна (особено в контекста на кратката форма) екзистенциална идея, а именно, че всички хора са малко или много актьори в живота – позицията ни в социума е роля, а интерперсоналните отношения са продукт на поредица от сменящи се театрални маски[7] и убягващи ни идентичности.

Мураками илюстрира въпросната екзистенциална позиция в текста най-вече посредством образа на Кафуку. Във филма не само той е актьор, но и жена му (тя е сценаристка и писателка). След внезапната смърт на дъщеря им двамата се отчуждават един от друг, но тежкият период преминава, след като се отдават изцяло на кариерите си (отново както при „Вуйчо Ваньо“ трудът спасява и облагородява). Все пак травмата явно остава непреработена и мълчанието, в което живеят след загубата на детето, се е трансформирала при Кафуку в страх от изговарянето и откритостта. И разказът, и филмът „изповядват“, че той е бил наясно с изневерите на съпругата си, но е избягвал конфронтацията, защото е изпитвал ужас какво ще чуе или по-точно ще разбере за себе си, за нея и за тях като двойка, ако го направи. Това също е препратка към „Вуйчо Ваньо“, която заради наративната си тежест бива и много по-експлицитно изведена като интертекстуална връзка във филма. Хамагучи прави това в сцена, развиваща се две години след внезапната смърт на Ото от мозъчен аневризъм, когато вече изговарянето и конфронтирането са невъзможни. В нея разбираме, че Кафуку все още мисли за последната пиеса, записана от жена му, тъй като репетира диалога между Соня и Елена в трето действие[8]. В него първата казва, че е наистина ужасно човек да разбере истината, но пък всъщност е много по-лошо никога да не я узнае (това е разгърната версия на иначе много по-обраната и многозначителна реплика на Соня, но се среща и в други постановки като тази от 2020 г. на Рос Макгибън и Иън Риксън).

Мураками само загатва за тази интертекстуална връзка в оригиналния разказ и изневерите на Ото са по-скоро и на първо място повод мъжът ѝ да развие в дълбочина своята песимистична философия за интерперсоналните отношения (тук може да се направи и препратка към връзката между Шопенхауер и Чехов, особено във „Вуйчо Ваньо“)[9]. Кафуку поетично отбелязва, че в годините на примирение и мълчание е чувствал сякаш „играе роля без публика“[10], докато същевременно на читателя му става ясно, че съпругата му е правила същото. Подобно онтологизиране на театралното се утвърждава и посредством разказа на актьора за сприятеляването на Мисаки с последния ѝ любовник Такатсуки с цел отмъщение, което се отлага във времето и в крайна сметка не се състои. С други думи, в разказа Кафуку не само не конфронтира Ото и любовника ѝ, но до последно играе ролята си, докато във филма двамата мъже деликатно и стаено си разкриват в рамките на няколко сцени, че са наясно със ситуацията. За Мураками всеки човек просто надява серия от персони и в действителност никой никого не може да познае в дълбочина. Единственият достъп, който имаме към другия, неизменно явяващ се като недостижим и мътен образ, се намира в собствената ни душа. До това заключение стига не друг, а Такатсуки в алкохолното си опиянение и излияние (по руски тертип): „Ако искаме наистина да видим някой човек, то трябва първо да се взрем в себе си си... в собственото си сърце“[11].

Поантата на Мураками, че хората са актьори, позволява на Хамагучи концептуално да употреби скелета на оригиналния текст и да третира всеки един от персонажите като потенциален двойник на тези от „Вуйчо Ваньо“ и да изгражда определени хомологии (споделени визуални и характерологични черти). Пиесата сякаш предоставя реквизит от роли/персони за надяване, които помагат на героите във филма да се позиционират едни спрямо други, да прецизират естеството на своите взаимоотношения и в крайна сметка да постигнат душевен мир.

Ако в крайна сметка „чеховското“ във филма се разгръща най-вече по линията на избора да се проследи как би изглеждал именно в съвременността животът на Вуйчо Ваньо, то още с този избор на хронотоп Хамагучи влиза в концептуален диалог и със самото начало на пиесата. Още в първите няколко страници от Чеховия текст, Астров, провинциален лекар и непоклатим „протоеколог“[12], пита реторично и жално дали след сто-двеста години някой ще си спомня за него (и за познатите му) и дали ще се сети да каже една добра дума. Понататък тази невротична, идеалистична нагласа към бъдещето е допълнително експонирана с едновременно сантименталното и дръзкото му предположение, че вероятно бъдещите хора ще са се научили да бъдат щастливи и ще гледат с „презрение на тъжните същества от миналото“[13]. Тя организира и свободното време на Астров, посветено на опазването на горите в местността около селския имот и патоснатa му резигнация от реалността: „Вече е разрушено почти всичко, но вместо него не е създадено още нищо“[14]).

При Хамагучи всички тези моменти на екологична тревога и обсесивна спекулация за живота на „бъдещите хора“ са маркирани фино. Въпреки че самата „персона“ на Астров слабо присъства (само екранната версия на Такатсуки го олицетворява в определени моменти), режисьорът с немалко ирония разкрива илюзорността на представите на лекаря за бъдещето. На първо място, 120 години след написването на пиесата, хората не са по-щастливи, а може би точно обратното – както отбелязва Кафуку в разказа, те имат вече дори повече време да страдат на тази земя. Второ – екологичните терзания на Астров са се оказали жестока реалност – все по-рядко може да се говори за „селски живот“ в модерния свят, а новият Ваньо/Кафуку може и да е изпратен в провинцията да работи върху Чехов, но той попада не къде да е, а в Хирошима – превърната в точно толкова бетониран и застроен голям град, колкото всеки друг в Япония. Още повече, когато Кафуку моли Мисаки да му покаже някое от любимите си места (в града), тя неслучайно го отвежда във фабрика за рециклиране

[1] Името на филма идва от песента на „Бийтълс“, *Drive my car,* чието заглавие не е преведено на японски нито в разказа, нито във филма, а е по-скоро транскрибирано фонетично (нещо близко до „Дорайбу май ка“).

[2] Х. Мураками, *Мъже без жени*, прев. Д. Барова, София: ИК „Колибри“, 2015, 16.

[3] Пак там, 41-42.

[4] Пак там, 42.

[5] А. Чехов, *Пиеси. Том 2*, прев. Атанас Далчев, София: Издателство „Лист“, 2021, 280.

[6] R. Whyman, *Anton Chekhov*, Abingdon: Routledge, 2010, 106.

[7] Мураками, *Мъже без жени*, 45.

[8] Чехов, *Том 2,* 262.

[9] Whyman, *Anton Chekhov*, 87.

[10] Мураками, *Мъже без жени*, 20.

[11] Пак там, 39.

[12] Чехов, *Том 2*, 228.

[13] Пак там, 280.

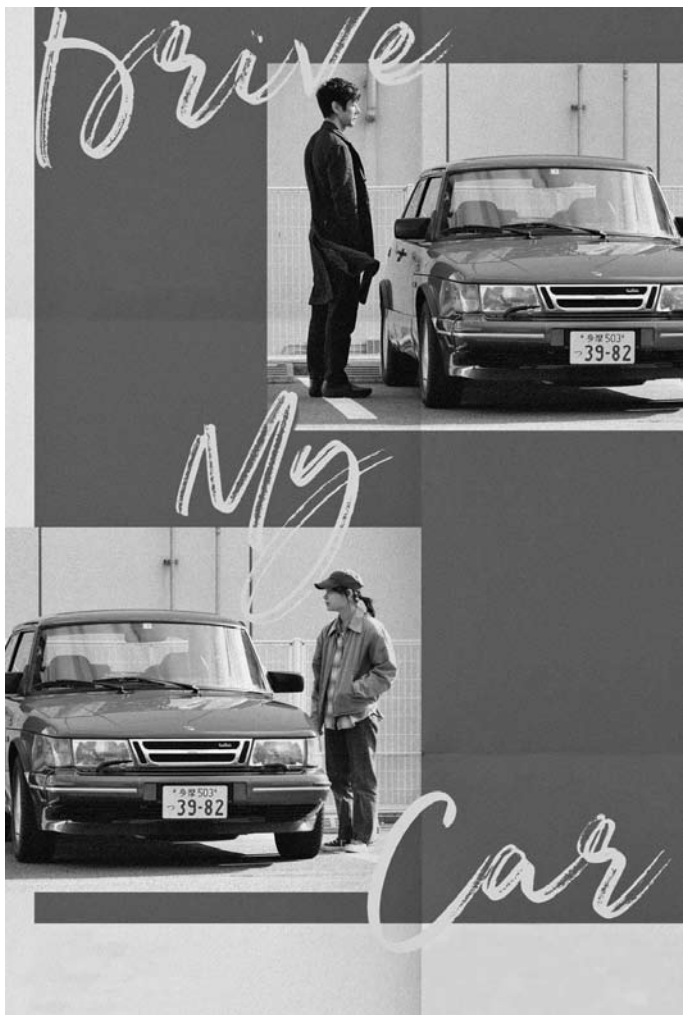
[14] Пак там, 265.

на боклук и разговорът им стига до травматичната история за падането на атомните бомби.
Изборът на локация отново влиза в диалог с вътрешното раздвоение на Астров между надеждата за по-добро, рационално и щастливо бъдеще и страха, че човечеството ще се самоунищожи (характерни за Чехов теми). В крайна сметка някак трезво и зряло Хамагучи прокарва внушението, че и двете позиции са се оправдали с времето. С пускането на атомната бомба хората наистина сме унищожили, както казва лекарят: „...онова, което не можем да създадем“, – тоест не само природата, но и едно безпрецедентно количество човешки животи, но за сметка на това почти 80 години по-късно, благодарение на това, че сме все пак „надарени с разум“ и „с творческа сила“[15], японците са успели да реконструират града и активно да се грижат за опазването на околната среда в него.
Предвид тази сладко-горчива, но в крайна сметка оптимистична равносметка, може да се твърди и че не е съвпадение, че първата пиеса, от която всъщност виждаме само кратък откъс във филма, е представление на Кафуку по „В очакване на Годо“ – образцова творба

за следвоенния период, когато цари особен нихилизъм и усещане, че спасението никога няма да дойде (защото не е дошло в концлагерите). Абсурдистката пиеса служи като концептуална ос на „Драйв май кар“ и затова се появява съвсем в началото на продукцията, докато „Вуйчо Ваньо“ е другата такава ос и затова не е изненада, че финалните кадри пресъздават култовия монолог на Соня. Последният парадоксално надмогва нихилистичния Бекетов фатализъм и утвърждава по може би наивен, но в крайна сметка дълбоко прочувствен и мистично есхатологичен начин очакването на спасението (в „безсмисления“ труд).
Друго значително „Какво ако?“ от пиесата, което е адаптирано от Хамагучи, конструира и по-голямата част от филма. То идва от един кратък монолог на Ваньо, в който той разсъждава и бленува какво е щяло да стане, ако той, а не Серебряков е предложил пръв брак на Елена, още при запознанството им (или преди десет години от момента на действието в пиесата).
В най-общи линии може да се твърди, че всъщност „Драйв май кар“ е адаптация именно на тази фантазия (и неслучайно „врагът“ Александър Владимирович липсва в сценария). Хамагучи хитро драматизира не просто несъстоятелността ѝ, но изобличава колко всъщност нещастен и отруден би бил Ваньо в случай на успех с пленяването на „хубавата Елена“. Японецът умело използва серия от цинични цитати, за да подчертае ироничната, че по-всяка вероятност жената на мечтите е щяла да вгорчи живота му с безпардонни и хронични изневери. Така например, когато се прибира неочаквано седмица по-рано от пътуване, Кафуку вижда как съпругата му преспива с Такатсуки – те не го забелязват и той тихо се изнизва от апартамента си. Непосредствено след това, разстроен и шокиран, главният герой катастрофира, докато репетира първата половина от ключов за пиесата монолог (или направо тирада) на Ваня, който започва със серия обиди по адрес на „донжуана“ Серебряков[16].
Така режисьорът привлича вниманието към факта, че мъжът сублимира завистта и гнева, които изпитва към по-младия и известен от него актьор Такатсуки. Обаче на този етап в сюжета, когато изневярата е за пръв път проблематизирана, всичко това е само загатнато и Хамагучи го доразвива (доразкрива на зрителя) доста по-късно във филма, когато Такатсуки официално бива представен като голяма звезда и плейбой. Той също отива в Хирошима, за да играе в постановката на Кафуку (за да се предизвика творчески) и в процеса развива романтични отношения с китайска актриса, с която не е ясно как се разбира, тъй като тя не говори японски, а пък той не знае английски и мандарин. Очевидно не е нужно да говорят един език, тъй като тя е поела ролята на Елена в пиесата, а той все още преработва травмата си от загубата на Ото – „първата“ Елена във филма (още повече че той играе вуйчо Ваньо, тоест е в обувките на Кафуку). С този пример отново се вижда как творбата на Чехов упражнява силно „магическо“ влияние, структуриращо действителността и взаимоотношенията на персонажите в сценария.

[15] Пак там, 238.
[16] Пак там, 232.

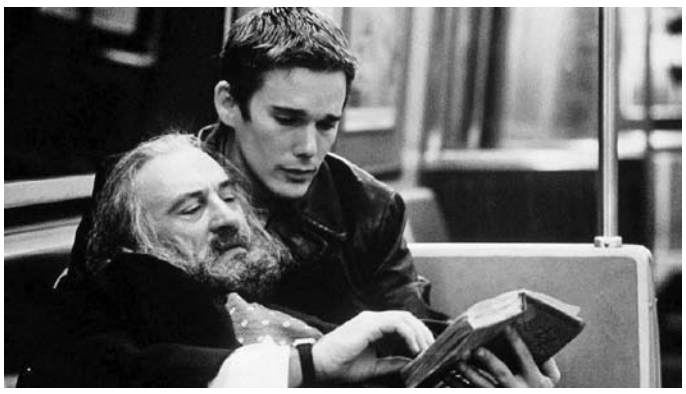
Тирадата на Войницки влиза в употреба не само за да заплете сложните отношения на завист, гняв и съперничество между Кафуку и Такатсуки, но и да разкрие същинската ирония на съдбата на „сбъдналия мечтите си Ваньо“ (той не само е получил Елена във филма, но е и станал известен писател, а както Иван Петрович избухва в Чеховия текст: „...можех да стана някой Шопенхауер, Достоевски“[17]). Втората половина на монолога отеква именно в деня, когато Ото внезапно умира. За да избегне пожелан от нея разговор, за който се опасява, че ще оголи неизговоримото/травматичното лицемерие на техните взаимоотношения, Кафуку, вместо да се върне вкъщи, дълго време обикаля с колата си и репетира репликите за „предаността“ на Елена: „... тази вярност е фалшива от начало до край. В нея има много реторика, но няма логика“[18]. Така той косвено причинява смъртта на жена си (защото няма кой да се обади в точния момент на бърза помощ). В режисьорски план това разкрива на зрителя истинското/премълчаното отношение към изневерите, както и „самодивската кръв“[19] на Ото/Елена (за която Войницки говори в пиесата) – нейното необуздано и свободолюбиво его, което изключва верността към един мъж или в случая към Ваньо/Кафуку.
Важно е обаче да се отбележи, че това откровение за природата на Чеховата героиня не е направено от друг в кинотворбата, а от самата нея. Тя имплицитно твърди, че в минал живот е била минога и че някой ден ще се завърне към старата си, дива, но и лениво-паразитна природа (когато пораснат, тези морски животни предимно се закачат за някоя риба и се хранят с кръвта ѝ). Тя разкрива това за себе си, докато разказва на Кафуку история от името на млада ученичка, която всъщност се разбира по-късно във филма, че е олицетворение на самата Ото и на желанието ѝ да каже истината на съпруга си за всички изневери. Така на Елена във филма е дадена по-голяма възможност да се самоопредели, и то творчески (посредством таланта си за писане). „Ленивата красавица“ на Чехов така и не получава шанса



да изрази своята гледна точка и да намери смъртта си, а навлича беди на имението и потапя всички в дълбоки и депресивни блянове (доколкото те не могат да работят заради нея). Да, тя признава на Соня, че е нещастна[20], а и развива чувства към Астров, но за нейния образ е водещ контрастът между оскъдните ѝ действия и думи и огромния ефект, който те произвеждат върху останалите персонажи. Тя понася проекциите на чуждите тегоби и незадоволености, явявайки се убягващ, фантазмен и жадуван обект, който създава натрапчивото усещане, че само ако бъде получен, трескавият, обричащ на вечно недоволство бяг на желанието ще секне. Във филма Ото оказва почти същия „магически“ ефект върху мъжете, ако може да се съди по постъпките на Кафуку и Такатсуки, но на нея ѝ е позволено да изговори своята позиция и да се превърне от фантазмен двойник на митичната, „хубава Елена“ в пълнокръвна, ранима и комплексна личност, способна да се самодефинира и наказва, вместо „лениво“ да се оставя да бъде желан обект.
Един друг по-концептуално адаптиран образ от пиесата

[17] Пак там, 274.
[18] Пак там, 232.
[19] Пак там, 260.
[20] Пак там, 255.

е всъщност самата къща, в която оригинално се развива действието. Ако се проследи вътрешната логика на сценария на Хамагучи, може да се забележат определени и доста ловки хомологии между имението/дома и колата, която е, разбира се, основният драматургичен топос в „Драйв май кар“. В пиесата Ваньо и Соня се грижат за къщата на Серебряков (която всъщност е на дъщеря му). Нещо повече, София Александровна е тази, която продължава да си върши задълженията дори когато Войницки спира да работи заради Елена, с други думи, ако може да се използва един английски идиом – *she runs the house*. Самият Хамагучи вероятно също би го използвал, доколкото той почти сигурно е работил както с японския, така и с английския превод на пиесата, защото неговите герои/персонажи също непрестанно, сериозно и с аскетично достойнство се „трудят“ – но в колата Кафуку репетира, а Мисаки кара.
Ако се върнем към глагола *run*, той би могъл да се използва и във връзка с двигател (като във фразата *“run the engine”*), тъй че примерът е удобна отправна точка, която разкрива метафоричната взаимообвързаност на дома и автомобила, особено в градска среда. И двата обекта са особен вид притежания, които очертават полето на личната независимост, интимността и частната собственост. Както къщата охранява от публичното пространство, така и колата спасява от градския/колективния транспорт. Ако се приеме това сравнение, то почти всяка сцена във филма, която се развива в колата (а те са много), би могла да се реинтерпретира като форма на диалог между миналото и настоящето на частната собственост (на грижата за това, което, най-общо казано, възприемаме като наше), но и като конфликт между мобилния/космополитен/урбанистичен начин на живот и по-традиционното, семпло и консервативно селско съществуване.
Последният елемент от чеховския свят и контекст е експериментаторската страст на Станиславски. Както той разработва своята вече световноизвестна „система“, за да се доближи максимално до амбивалентността и психологическата плътност на създадените от писателя персонажи, така и Кафуку, като талантлив театрал, се домогва и постига техническа „оригиналност“. Нещо повече – последната има две страни, донякъде аналогични на двете части на „Работата на актьора“. Актьорите, на първо място, са заставени да следват строгия, механизиран модел на репетиране на Кафуку, и на второ – да играят на родния си език, докато субтитри вървят на голям екран зад тях. Субтитрирането на представлението създава ефекта на буквализирана хетероглосия, разгръщаща се нагледно пред публиката, а и като цяло добре се стикова концептуално с разгледаните по-горе ключови за филма теми (например какъв е животът в съвременния, космополитен и хетерогенен свят). Същевременно обаче на преден план (и неслучайно) Хамагучи извежда практическата подготовка за поставянето на пиесата, тъй като методиката на Кафуку е абсолютната и тенденциозна противоположност на тази на Станиславски. За разлика от руснака и неговия „метод на физическите действия“ (който, както подсказва името, слага акцента върху движението и активната игра, отговаряща на конкретни обстоятелства), японецът кара своите актьори механично да препрочитат сякаш до безкрай сценария, без да дава много обяснения, като на всичкото отгоре прави забележки, ако някой дори се опита да „играе“. Този особен подход към актьорското майсторство напомня по-скоро на „трансцендентален стил“ на Бресон (термин, който Пол Шрейдър използва по отношение както на французина, така и на режисьори като Одзу и Драйер).
Репетитивното и неемоционално повтаряне на реплики пряко кореспондира и с цялата проблематика за труда като нещо безкрайно, сизифовско и монотонно, което обаче ни издига мистично (заради аскетичния си характер) по-близо до Бог и до спасението, което и за Чехов, и за Хамагучи, априори не е „тук и сега“. В перспективата на Кафуку играта/актьорската игра е своеобразна аскеза и има сотерологично значение – тя е работа, която смирено трябва да вършим в ежедневието си, въпреки че не сме съвсем наясно какво означава „да играем себе си“ и понякога се съпротивляваме на съдбата/ролята, която ни е отредена (като Войницки в пиесата). От тази гледна точка бихме могли да твърдим, че докато методът на Станиславски се стреми да постигне два вида реализъм – първият на физическото/външното действие и вторият на психологическото/вътрешно такова, – то подходът на Кафуку вече се цели към един трети, по-мистичен вид „реализъм“, а именно духовния и/или метафизичния. Затова и краят на пиесата във филма толкова ефектно и неподражаемо съумява да предаде мощното, есхатологично послание на монолога на Соня, превръщайки „Драв май кар“ в пълнокръвна, въздействаща и уникална по замисъл и комплексност адаптация на „Вуйчо Ваньо“.



Цветът на надеждата

Съпоставка между романа „Големите надежди“ (1861) на Чарлз Дикенс и филма „Големите надежди“ (1998) на режисьора Алфонсо Куарон

Петя Атанасова

Романът „Големите надежди“ на Чарлз Дикенс е вдъхновил не един филм. Първият е ням и се появява през 1917 г., 56 години след излизането на романа през 1861 г., и е дело на режисьора Робърт Виньола. Следващият, от 1934 г., вече е със звук и негов режисьор е Стюарт Уокър. По-късно филми създават и Дейвид Лийн (1946), Джоузеф Харди (1974), Алфонсо Куарон (1998), Джулиан Джаролд (2009), Дейвид Никълс (2012), а предстои и още една екранизация, снимките на която са започнали през февруари 2022 г., с режисьор Стивън Найт. Освен тези филми съществуват и сериали по романа[1].

Многото екранизации, вдъхновени от „Големите надежди“ на Дикенс, показват нестихващ интерес към историята. Филмът обаче не може да пресъздаде литературното произведение с абсолютна точност дори при най-старателното доближаване до оригинала. Разминаванията могат да бъдат резултат от наложителни или целенасочени промени. В някои филми е възможно да има преднамерено отдалечаване от оригинала с цел да бъде засилен акцентът върху някои моменти, да бъдат променени определени елементи, така че да им се придаде нов смисъл или по-съвременно звучене, или пък с цел режисьорът да покаже своето собствено виждане за произведението.

Филмът „Големите надежди“ на Алфонсо Куарон от 1998 г. в голяма степен не следва романа на Чарлз Дикенс. Промените, внесени от режисьора, осъвременяват историята и фокусират вниманието върху главния герой, оставяйки настрана голяма част от останалите персонажи и техните истории, някои от които дори са напълно изключени (например вторият затворник, Орлик, Хърбърт и семейство Покет, Уемик, майката на Естела и др.). Един от липсващите в романа, но най-отличаващ се елемент в този филм е изборът на зеленото като преобладаващ цвят (въпреки липсата на такъв в романа), което, както и някои от другите промени, може да бъде разглеждано като носещо важна символика и изразяващо както идеите на литературното произведение, така и допълнителните смисли, привнесени от режисьора.

Относно избора на доминиращ цвят Куарон споделя, че е вдъхновен за този подход от режисьорите Ингмар Бергман и Микеланджело Антониони, като при първия е впечатлен от работата с червения и черния цвят[2], а при втория от това, че различните цветове предават различни идеи. В този смисъл и изборът на преобладаващ цвят във филма на Куарон може да бъде мислен като свързан с определени идеи, въпреки че за самия него като че ли по-важно е подсъзнателното влияние на цвета, а не това зрителите да осъзнават натрупването му[3].

Зеленото обаче се появява толкова често, че всъщност е трудно да не бъде забелязано. Все пак режисьорът отбелязва, че за да не изглежда струпването на този цвят прекалено изкуствено, не абсолютно всичко е в зелено. И наистина е така – от време на време Фин носи синьо или бяло, на изложбата, въпреки че и той, и гостите носят зелено, все пак то е съчетано с черно, което дори преобладава, в други случаи пък зеленото е в нюанс, преливащ към кафявото.

Каквито и да са били намеренията и вдъхновенията на Куарон, зеленото може да бъде видяно като много добре вписващо се в опита филмът да предаде идеите на романа. Преди да се потърси символиката и функцията на зеления цвят обаче, трябва да се отбележи, че той се появява натрапчиво в дрехите (почти всички и навсякъде са облечени в зелено), в пейзажа (в първата сцена освен зелената вода има и природа като фон, също така имението на Динсмор е цялото обрасло със зеленина), в интериора (в къщата на Фин стените са зелени и има множество по-малки зелени предмети; в имението на Динсмор стените са зелени; стените в ателието на Фин по-късно също са зелени). Към тези неща се добавят и множество малки детайли с този цвят. Още в първата сцена освен дрехите, кутията за моливи и самите моливи на Фин са зелени, върху кутията има нарисувана зелена лодка, по-късно в къщата му се виждат зелен телефон, стол, килим, ябълки, чаршафи и др. В имението на Динсмор се появява зелен папагал. Метрото, в което умира Лустиг, е със зелени седалки. Дори уличната лампа в една от сцените свети в зелено. Това са само част от примерите за натрупването на този цвят.

Относно зеленото като предаващо определени идеи, най-очевидната препратка е символиката му като цвят на „поникващата надежда“[4]. Този цвят като символ на надеждата и спасението веднага може да бъде обвързан с историята в романа, където целият сюжет се заформя около надеждите на Пип да се спаси от първоначалното си социално и финансово положение и да се издигне в обществото, което е основна сюжетна линия и във филма.

Въведеният още в началото на филма зелен цвят обаче е комбиниран и с друга тема, много важна за екранизацията от 1998 г., но липсваща в романа. Става дума за таланта на Фин да рисува. В книгата на Дикенс всъщност Пип няма никакви таланти, дори професия (не завършва чиракуването си при Джо), което е и причина за една от тревогите му, след като разбира самоличността на истинския си благодетел и решава да се откаже от парите му. Героят е измъчван от факта, че няма да може да върне похарченото, тъй като не знае дали ще успее да си намери работа, след като нищо не умее: „Но дори и да спра дотук – казах аз, – като не взема повече ни пени от него, помисли колко му дължа досега! И съм страшно задлъжнял… а това е още по-страшно сега, когато нямам никакви надежди… никаква професия и за нищо не ме бива“[5]. Във филма, напротив, героят е представен като талантлив художник, като в този случай зеленият цвят, символизиращ плодовитостта, може да се обвърже именно с творчеството, което във филма е и нещото, носещо надежди на Фин, тъй като неговият нов живот е свързан именно със статута му на художник, намирането на ателие и организирането на изложба.

Зеленият цвят и талантът са съчетани още в самото начало (дори още преди първата сцена). Началните надписи се появяват върху зелен фон, върху който са изобразени и рисунките на Фин от неговия тефтер. Тези изображения представят ключови моменти от живота му и може да бъде открита символика в това, че те са обагрени в зелено. Сякаш целият живот на героя е белязан от този цвят, което, от една страна, е свързано с темите за надеждата и творчеството, за които вече стана дума, но от друга страна, този цвят е свързан и със спомените.

Още в самото начало на фона на малкия, плуващ с лодка Фин звучи гласът на вече порасналия герой, в чиито реплики се открива ключовото преплитане на темите за цветовете и спомените: *The color of the day. The way it felt to be a child. The feeling of salt water on your sunburned legs. Sometimes the water is yellow, sometimes is red. But what color it may be and memory depends on the day.*

Началото и краят на тези реплики, особено първите думи („The color of the day”), насочват към възможността споменът за деня, в който Фин е срещнал затворника, да е свързан с определен цвят. Така зеленото, оказало се случайно преобладаващо в онзи момент, оттам нататък продължава да присъства символично в спомените на героя, за да покаже важността на случилото се за целия негов живот.

Друга важна реплика в подкрепа на това твърдение е следната: „I’m not gonna tell the story the way that it happened. I’m gonna tell it the way I remember”. Чрез тези думи се разкрива съзнанието на героя за това, че разказаното е не обективно предадена хроника, а субективен разказ за това как той е виждал случващото му се, съответно и визуалната репрезентация (тоест това, че почти всичко е в зелено) може да бъде приета отново като предадена през неговия поглед. Така зеленият цвят се очертава като трайно настанил се в спомените на героя и може да бъде мислен в две перспективи – буквална (свързана с преобладаващия цвят в деня на срещата със затворника) и символична (показваща срещата със затворника като това, което по-късно му дава надежди за нов живот).

Освен в този широк план зеленото може да бъде видяно и в друг, по-тесен. Пример за това са трите срещи между Фин и Естела, докато те са още деца. В тези сцени Естела носи три рокли в три различни нюанса на зеленото, които градират от светло към тъмно. Ако зеленият цвят бъде мислен като свързан с чувствата на Фин, а и като символизиращ новото, разцъфването, пролетта, поникването, растежа, то това позволява градацията в нюансите да се тълкува като показване на зараждащата се и разрастваща се любов на Фин, която се увеличава с всяка среща. Зеленото също така е и цвят на водата и на водните нимфи[6] и в този смисъл внезапно появилата се Естела в зелена рокля из зеленината на градината в имението напомня сякаш митологично същество, което носи вдъхновение за Фин. Тя е като водата, която е необходима, за да се зароди живот, в конкретния случай – за да се твори. При нейната липса, след заминаването ѝ, творческият процес при Фин замира, както и земята без вода се превръща в пустиня. При повторната им среща тя отново възражда творческия импулс.

Друг пример за по-детайлна символика е самото Динсмор, която също винаги е в зелено за разлика от романа, където мис Хавишам носи старата си бяла булчинска рокля. В случая това показва Динсмор като превърнала се в просто част от пейзажа, от изгубения рай[7]. Тя се е сраснала с имението и не може да го напусне, не буквално, а метафорично – за нея е невъзможно да се откъсне от спомена за загубата на рая (надеждите за щастлив съпружески живот). Тук трябва да се спомене и амбивалентността в символиката на зеления цвят – освен свързан с новия живот той е символ и на смъртта поради обвързването си с плесента и гниенето[8], което пък отпраща към запуснатостта на имението. За Динсмор зеленото е цвят на загубата и смъртта, на изгубените надежди.

Разбира се, на последно място, от по-съвременна гледна точка зеленото може да бъде обвързано и със символиката му като цвят на парите и голямата сума, която Фин получава от своя благодетел и която му дава надежди за нов живот.

С многото си филмови адаптации романът „Големите надежди“ на Чарлз Дикенс и днес продължава да показва, че е вдъхновяваща и събуждаща интерес в много режисьори история. Алфонсо Куарон добавя към списъка с адаптации и своя, в много отношения различаваща се от романа и осъвременена история, но сама по себе си откроява се и запечатваща се в съзнанието, особено с преобладаващия зелен цвят, чиято символика, свързана с надеждата, много добре се вписва в идеите на романа и дава широко поле за размисъл и интерпретации.

---

[1] Списък на филмовите адаптации по романа на Дикенс – <https://en.wikipedia.org/wiki/Category:Films_based_on_Great_Expectations>.

[2] Най-вероятно тук става дума за филма “Viskningar och rop” (на български – „Шепот и викове“) от 1972 г., където една от най-известните сцени – жени, облечени в бяло на фона на червена стая, наистина напомня много на сцените от филма на Куарон.

[3] Goodwin, Betty. „Glamour through green-colored glasses”, *Los Angeles Times*. 1998. – <https://www.latimes.com/archives/la-xpm-1998-feb-12-ls-18072-story.html> (достъп: 21.06.2022).

[4] Бидерман, Ханс. *Речник на символите*. София: Рива, 2003, 135.

[5] Дикенс, Чарлз. „Големите надежди“, *Чарлз Дикенс. Избрани съчинения в пет тома*. Том 2, София: Народна култура, 1982, 793.

[6] Шевалие, Ж., Геербрант, А. *Речник на символите*. Том 1. София: ИК „Петриков“, 2000, 371.

[7] Името на имението на Динсмор във филма е “Paradiso Perduto”, което означава „Изгубен рай“.

[8] Шевалие, Ж., Геербрант, А. Речник на символите. Том 1, 374.

Измерения на времето в „По пътя“ на Джак Керуак и на Валтер Салис

Таня Тодорова

Първата и единствена филмова адаптация на най-известния роман от Керуак е създадена едва през 2012 г. от световноизвестния режисьор Валтер Салис. Сценарият за филма, в който главните роли изпълняват Гарет Хедлънд, Сам Райли и Кристен Стюарт, е написан от Хосе Ривера въз основа както на официалната версия на романа, така и на нередактирания ръкопис на произведението[1].

Въпреки че темата за пътя е приоритизирана от Керуак пред темата за времето, „По пътя“ е роман, в който почти всеки герой притежава собствен ритъм на живот, отразяващ се върху потока на времето в цялото произведение. Както в романа, така и в киноадаптацията му темпоралните граници биват огъвани до такава степен, че настоящето взема превес над миналото и бъдещето. С промените във времевия поток настъпват и промени в пространството, което от статично се превръща в подвижно.

Върху тези проблеми се съсредоточава и Ерик Мортънсън, чиито наблюдения ще бъдат разширени в настоящия текст. Според статията на изследователя „Бийт времето: конфигурации на темпоралност в „По пътя“ на Джак Керуак“ романът може да се чете като реакция срещу капиталистическата представа за времето, широко налагаща се в следвоенна Америка[2]. Той тълкува произведението посредством концепцията на Д. Лукач за реификацията – овеществяването на времето, което преди индустриализацията бива разпределяно в дни и дори в сезони, според интуицията на занаятчиите, а след нея започва да бъде засичано с изключителна прецизност. В мерило за време се превръща продукцията.

Поведението на романовите персонажи съдържа съпротива срещу навлизащата тенденция. Малко от героите имат постоянен поминък. Сал Парадайз, Карло Маркс и Дийн Мориарти, които понякога се хващат на временна работа, често закъсняват за смените си или ги пропускат.

Дийн се превръща в персонификация на съпротивата срещу реификацията. Макар че разграфява времето си до минутата, не го използва за създаване на продукция, а за удовлетворяване на желанията си. Той рядко следва собствените си планове, което го прави още по-малко свързан с времевите конвенции. Изследователят обяснява нетипичното възприятие на Дийн и с концепцията на Хайдегер за неавтентичното време. В желанието си да избегнат мисълта за собствената си смърт, хората се самозаблуждават, заживявайки в неавтентична темпоралност, в която времето е илюзорно вечно траещо. Дийн обаче осъзнава тленността си, затова се опитва да „оползотвори“ живота си възможно най-добре. Като представител на бийткултурата, той е наясно, че славата и богатството също са преходни.

Сал обаче се явява като негов контрапункт по линията на времевото възприятие. Той, за разлика от Дийн, постоянно се обръща или назад към миналото, или напред към бъдещето. Създаването на текст придобива специфично значение във взаимообвързаността си с времето. В акта на писане миналото бива прехвърляно в бъдещето – т.е. улавянето на мига способства за уверяване в собственото потенциално бъдеще като осигурено.

С развитието на събитията Сал също се променя, преминавайки от един житейски цикъл в друг. Разпределянето на времето в цикли не е същото като времето „по часовник“ на предприемачите и чиновниците, а по-скоро интуитивно подреждане на живота, което все пак е пронизвано от периоди, доминирани от самоналагане на дисциплина. Както в началото на романа той стига до реализацията, че животът му на нюйоркски студент е станал безсмислен, така след втората част разбира, че не иска да продължава да пътува до безкрай. В желанието му да се задоми се чете стремеж към нов житейски етап, в който ще се приближи до буржоазното съществуване, характерно за близките му.

По-дълбок прочит обаче разкрива тенденцията Сал да мисли за предела в перцепцията на времето – края на живота, края на света и рая. Както посочва Мортънсън, Сал е обсебен от мисълта за смъртта. Начинът, по който Сал мисли житейския завършек, разкрива християнски модел за разбиране на времето. С все по-честото появяване на натрапчивата мисъл за смъртта той все повече се отдалечава от овладяването на мига и се приближава към финалната си версия – алтер его на романовия автор, който прехвърля спомени в бъдещето, вместо да живее. А тезата за християнското му световъзприятие се потвърждава от начина, по който гледа на Дийн – сравнява го с ангел, с американски светец, схваща го като пророк на времето.

Пространството също подлежи на категоризиране спрямо характерните за обитателите му темпове. След срещата на Сал с мексиканката Тери романът става все по-безсъбитиен. Понеже принадлежи към мексиканската култура с присъщата ѝ плавност, Тери не би могла да бъде щастлива в забързания Ню Йорк. И двамата са наясно с това, което прави уговорката им да се срещнат в другия край на континента фиктивна, (само)заблуждаваща.

В романа многократно се акцентира върху различните скорости на живот, характеризиращи Изтока и Запада. Въпреки че Ню Йорк на Керуак не е градът на предприемачите, той е все пак свързан с амбициите. От друга страна, Западът е територия на скитници, хипстъри и пустинници от нов тип, всички превръщащи се в еманация на неограничената свобода.

Вследствие оформянето на опозиция *Изток – Запад* може да се открие класово разделение сред романовите персонажи. Дийн, който функционира като емблема на Запада, е лишен от обноски, самоук, „шмекерува“[3] дори с приятелите си. Именно като наследство от Запада може да се разбира съпротивата му срещу ограничения от всякакъв вид. От друга страна, героите на Изтока Чад Кинг, Бул Лий, Карло Маркс „вечно натрапват похабените си книжни, политически или психоаналитични съображения“[4]. А докато и Дийн, и изброените персонажи не се вълнуват от блясъка на престижа и парите, то герои като Рей Ролинс, Тим Грей, Роланд Мейджър присъстват, за да бъде разкрит чрез тях другият полюс. Те обитават луксозни апартаменти и пишат разкази в стила на Хемингуей, за да разсейват скуката си. Между тях има споразумение да не допускат социалния маргинал Дийн Мориарти в кръга си. Въпреки че не е свързан от познанство с тях, Реми Бонкьор иска да принадлежи към същата социална категория. Той е жертва на манията си да се облича, да говори и да се държи като богаташ. С оглед на това противопоставяне финалът на романа е особено въздействащ – Сал изоставя обърканиия и състарен Дийн, за да се качи в скъпата кола на изтупания за предстоящия концерт Реми.

Друг вид пространство, неподчиняващо се на часовника, подобно на американския Запад и на Мексико, е джаз клубът. Кратките мелодии едновременно напомнят за човешката тленност и създават ново измерение, в което времето спира, разширявайки мига до предел. Това е „то“, за което Дийн говори. Освен че огъва физическите закони, „то“ свързва музикантите и публиката в едно цяло – образува общо съзнание, в което социалните и расовите различия нямат значение[5].

И взаимообвързаността на време и пространство, и разликите в индивидуалната ориентация спрямо времето са пресъздадени в адаптацията на Салис. Кинотворбата обаче прави впечатление с някои значещи преконфигурации, липси и акценти.

Филмът започва със сцена, която разкрива Сал в началото на първото му прекосяване на Америка. Песента с повтарящия се лайтмотив за бездомността, която си тананика, отчасти може да се открие в романа. Втъкаването на темата за отсъстващия баща в текста на песента е нововъведение от създателите на адаптацията. По този начин проблемът за бащата, който или се скита (в случая на Дийн), или е мъртъв (в случая на Сал), бива зададен като централен за предложената интерпретация. Този проблем обаче е свързан и с начина, по който героите възприемат времето. И двамата се опитват да избягат от местата, които някога са били свързани с бащите им, докато в един момент не се оказва, че несъзнателно искат да изживеят остатъка от животите си по същия начин *като* бащите си.

Още началото на филма визуализира импулса на Сал да записва всичко, което вижда. С „единия крак“ е в настоящето при събеседниците си, а с другия в бъдещето, където ще сглоби впечатленията си в завършена история.

Приятелството, в което Карло и Дийн си поделят активната роля, а Сал заема позицията на наблюдател, също е пресъздадено. Епизодът с моментната снимка, която тримата си правят, преди Карло и Дийн да заминат, също намира място в началото на адаптацията. В символен план снимката се явява опит за запечатване на мига и пренасянето му в бъдещето. В нея обаче се съдържа и друга конотация – докато всеки от тях пази половината си, настоящето ще продължава да трае, а настъпването на бъдещето ще бъде възпрепятствано.

Както назряването на фикс идеята за смъртта у Сал не е постъпателно във филма, а е закодирано още в началото, така и Дийн се явява като завършен „пророк на времето“ с появата си на екрана. Френетичният му маниер на поведение, придружен от повторението на потвърдителното „да, да“ след почти всяко негово изказване, също е пресъздаден от самото начало. Той пее на измисления език на легендарния за героите джаз музикант Слим Гайяр, появяващ се едва в края на романа, за да бъде припознат от Дийн като човекът, владеещ „то“.

Друг любопитен детайл, върху който е поставен фокус, е постоянното препрочитане на романа „На път към Суан“ от страна на Дийн. Съчетаването на път и време, което се съдържа в заглавието „По следите на изгубеното време: На път към Суан“, кореспондира със специфичната взаимовръзка между пространство, движение и време, откриваща се в романа на Керуак.

Втората романова част съставлява голям дял от целостта на филма. Посредством дългото филмово време, посветено на пътуването от Изтока към Запада, е отразено напрегнатото очакване на развръзка от страна на всички без Дийн. Краят на адаптацията е пресъздаден много близо до романовия – сред значещите разлики обаче се явява обстоятелството, че Реми Бонкьор е въведен за първи път в самия финал. Вследствие на това решение част от смисловия потенциал остава неосъществен.

Не само образът на Реми остава забулен в анонимност. Повечето от героите, свързани с Ню Йорк, не присъстват на екрана. Пресъздаването на напрежението по оста *Изток – Запад* не е сред приоритетите на Салис. И двете пространства са представени чрез екстаза на празнуваща тълпа, която успява да огъне хода на времето, разтваряйки границите му. Салис, който е заинтригуван от латиноамериканската културна идентичност[6], полага усилие да представи Мексико по начин, близък до откриващия се в романа. Държавата във филма е представена посредством впечатляващите си пейзажи и одухотворените си обитатели. Забавеният поток на времето също е пресъздаден. Ускоряването и намаляването на скоростите под влиянието на наркотиците е прекарано през още една замъгляваща сетивата перспектива – гледната точка на болния от дизентерия Сал. В продукцията намират място и изконно мексиканските разбирания на Тери за вечно траещия потенциал на бъдещето.

Макар че създателите на киноадаптацията „По пътя“ не се придържат стриктно към романовата действителност, те пренасят усещането за безвремие на настоящето, поддържано от наркотичното опиянение, от опитите за екзистенциално бягство, от копнежа по автентично битие. Както романът, така и филмът разкриват колективния стремеж към бягство от „втвърдяващата“ действителност на 40-те години в Америка, изразяваща се в организиране на живота с оглед на производителността.

---

[1] S. Chagollan, “The Beats Hit the Road Again on Screen”, *The New York Times*, May 27, 2012, 12.

[2] E. Mortenson, “Beating Time: Configurations of Temporality in Jack Kerouack's “On the Road”, *College Literature*, 28/3 (2001), 51-67

[3] Керуак, *По пътя*, София: Народна култура, 1983, 8.

[4] Пак там, 13.

[5] Mortenson, “Beating Time: Configurations of Temporality in Jack Kerouack's “On the Road”, 64.

[6] Вж. M. Korfmann, “On Brazilian Cinema: A Portrait of Director and Producer Walter Salles”, *Revista Contingentia*, 5/1 (2012), 115-124.

Миглена Дикова-Миланова

Кончерто за саксофон

Гласът на бурята
минава
през пластове градински корени,
през юнски ягоди,
преплетени бръшляни,
през мокра папрат
и прогизнали
иглички,
през молекули от
смола и киселинност.
През страха ми
от себе си
до теб.
През ехо
на концертен саксофон.
През пламъка на свещ
в кристална чаша –
светкавица удари
покрива и
няма електричество.
През къщата,
която ме обгръща и
диша спомени
за друг.
Дъждът сега шепти
в ухото ми,
че моето желание
за най-перфектна
роза
е всъщност
моето желание за теб –
полуизмислен,
полуистински,
сред чупещи се
нощни клони,
насред вихрушка от
високо напрежение.

Механика

Градината заспива.
Смел щурец
с безумен скок
се озовава в чашата
с червено вино.
По залез,
опиянено гасне
със светлината
на умиращия ден.
Целуната от пеперуда,
с разсеян жест
спасявам пияния удавник
и щедро пожелавам:
„До следващото утро!“
По хладната трева
пролазват
нощни охлюви
и виолетови къпини
попиват
падащия мрак.
Наоколо
говори здрачът
езика
на невидими криле
в гнезда притихващи.
В съня си
виждам
далечни брегове,
които все по-близки стават.
Събуждането сутрин
е щедрата роботика
на боговете от
машината,
които пак отлагат
голямата развръзка.
Сега те шушнат:
„Градината заспива ...
Шшшш, спи и ти!“

Бельой, 2022

Два празника

През юли,
в сезона на осите –
близост на
различните.
Два празника
в квартален караоке бар
в Брюксел.
В дъното, мазурка и
хаус музика
на полски.
До вратата –
хоро,
от Изток
кадифени ритми.
Чертаят
женските ръце
мистериозните
движения на танца.
Политат двойки
в нощното небе.
Лица,
усмивки потни,
погледи,
прогарящи през
допотопни граници.
Работници,
стажанти в Парламента,
учители,
чистачки,
момичета от бара,
разюздано,
със страст,
и всеотдайно,
празнуват
свободата,
открита в юлското презрение
към политически,
религиозни,
финансови,
езикови,
етнически
и социални
предразсъдъци.

Невена Борисова

Защо камбаната не бие за тях?

Можеше да кажат нещо величаво, дълбоко и смислено,
преди тази възможност да им бъде отнета,
можеше да напазаруват шампанско и стриди, а не
мляко и орехи. Можеха да преплуват океан,
а не кварталната локва. Можеше да се удивят
на слънцето, за последен път
да обходят луната до последния кратер,
с нежната си човешка зеница.
Можеше, като фина бродерия, да
напишат предсмъртно писмо,
тъй, сякаш се раждат,
да си пожелаят мислено кътче от рая,
както – някой курорт,
все пак е важно –
палми ли предпочитат, или
вековни дъбове.
Можеше камбаната да бие за тях,
да завоюват светове, но първо – себе си,
вместо това мълчанието ѝ
ги окуражи да бъдат
кротки.
Твърде
кротки.

Спасяване на насекоми

Идеята се появи в един жежък летен ден
в прохладния басейн, където плуваха –
пчели, мравки, мухи.
Някои бяха почти незасегнати
и извадени на сухо,
бързо се съвземаха.
Други едва помръдваха крило или крак,
но все оставаше надежда,
че ще се размърдат.
Трети оставаха съвършено неподвижни –
за тях бе вече твърде късно.
Спасих така над десет и
площадката на басейна заприлича на лазарет.
После обаче усетих умора,
слънцето напичаше,
а и насекомите нямаха край.
И също, в крайна сметка,
защо им трябваше да влизат във водата?
Тогава се сетих –
какво ако Бог така спасява хората –
само някои, само до един момент.
А после се изморява и го изпълва
почти безразличие.

Никога в този живот

Странно е –
гледаш снимки на отдавнашни приятели,
не ти изглеждат остарели, а някак,
прокашляш се –
мъртви.
Това уморено изражение –
някога бе победоносно,
този ум например можеше
да промени света.
Все пак убедена съм –
душата им все още трепти,
щом зърне пурпура на залеза или
разперени криле на птица.
Иска ми се да кажа на всички,
или поне – на онези с добри сърца –
не тъгувайте за
погребаните
мечти, близки,
за неосъщественото си Аз,
за изгубеното здраве
и така нататък.
Не тъгувайте –
никога в този живот
означава

скоро

в някой следващ.

Светулки

Аз знам,
себепостигането е мит.
Себепостигането е постигане
на нещо друго.
Аз знам,
хорската същност
е светулка, която просветва
малко преди денят да я затъмни.
Тези дни забързани, те,
които лунатично след тебе вървят,
(по Тарковски), гонят призрак.
Светофарите, разговорите,
любезни и нелюбезни,
босите крака по тревата,
или по мекия килим –
няма значение.
Богатство или бедност, няма значение.
Вода или вино, няма значение.
Красиви градове или грозни.
Няма значение.

Харесва ми
никога да не бъда себе си.
Само по това приличаме на Господ,
нас ни няма, макар че сме тук.

Толкова непреплувани морета,
толкова неизвървени пътища,
неочертани съзвездия,
несъществуващи спомени.
Красиви пристанища,
където никога, никога,
няма да акостираме.
Светлините на безброй градове
те зоват,
но те, тези
огърлици на вселената,
те са светулки в света на светулката,
и да бяха дори изживени, пак
нямаше да ги има.

Ще попиташ,
тъжно ли е това?
Не. Не непременно.
Така било писано,
всеки от нас да остане
ненаписан.

Мога още много да говоря,
но все пак не бива да се забравя,
няма никой тук.

РЕДАКЦИОННА КОЛЕГИЯ: Амелия Личева (гл. ред.)
Пламен Дойнов, Йордан Ефтимов, Ани Бурова,
Бойко Пенчев, Камелия Спасова, Мария Калинова, Емануил А. Видински
Малина Томова
Печат: „Нюзпринт“
ISSN 1310 – 9561

Адрес: СОФИЯ 1000 ул. „Георги С. Раковски“ 108
Банкова сметка: BG56BPBI79401049389602, BIC – BPBIBGSF
„Юробанк България“ АД
Издава Фондация „Литературен вестник“
http://litvestnik.wordpress.com;
www.bsph.org/litvestnik
ВОДЕЩ БРОЯ Камелия Спасова