

decors and objects, by means of a mobile application, specially created for the show, and after that the ready mix had been shown on the display. In order to create a more impacting experience, Small Theatre Company decided to combine the smart phones with AR/VR headsets, which covered all visual field of the spectator. The additional advantages of these devices were the stereoscopic picture, which managed to achieve a better sensation of volume, depth and perspective. This was also how the stereo headphones contributed by providing the opportunity for a more serious effect of the sound for the viewer. The use of AR/VR headsets let the team present scenes from both mixed and virtual reality in "Treasure Island". In this way the viewer had different points of view for the happening on the stage and also a different grade of experiencing the action. In the scenes of mixed reality he observed the characters in a passive way, by standing on their side. In the scenes of virtual reality the viewer was standing next to the main character Jim Hawkins and started to see and feel on his own. This gave the audience a much more active role and a possibility to feel the tension in the scene

and the fear of all the characters much better.

All the technologic solutions, used in "Treasure Island v 1.0" definitely give new possibilities for the construction of the scenic narration. The path to them is long, related to lots of tests for achievement of mixed reality, by means of existing software instruments and others, which the team will add in the future, to develop the project. But what matters here is something else. A group of young puppeteers decided to trespass the borders, reserved for the so called "puppet theatre". They decided to pass into another reality and to access the new technology, software which directed integrally sound and 3D design, very typical for computer games, but not theatre. Thanks to the AR/VR headsets they began to make corrections, following the line of the stage setting in the virtual decors and directing actors, puppets and virtual objects. And if we put our virtual glasses at this moment and we see Neil Armstrong alive, he will probably say that this can be a small step for Small Theatre Company, but definitely a giant leap for puppet theatre in Bulgaria. I am about to agree with him, in this reality and in another one too. ■

Translation by Nadia Zhereva

Книга, достойна за обекта си

Никола Вангов

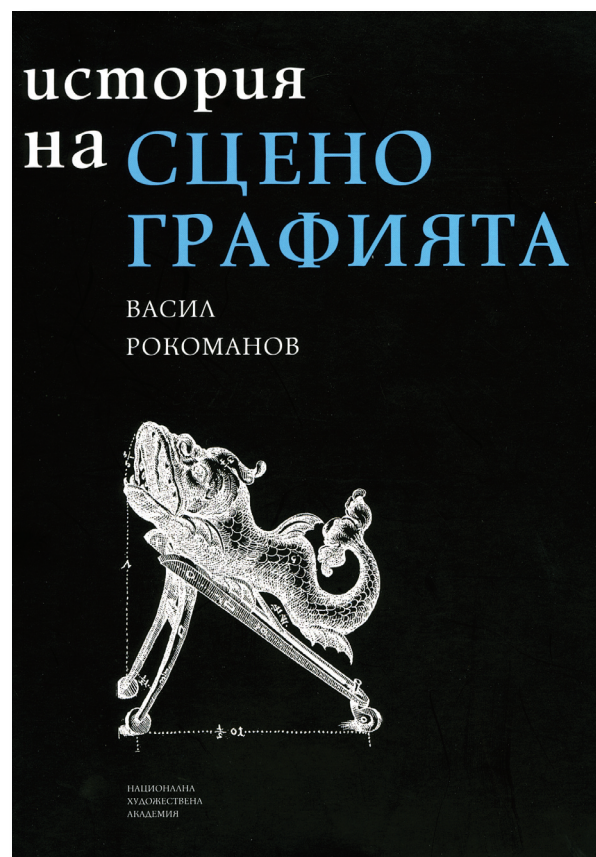
В едно интервю проф. Васил Рокоманов по повод своята книга казва и следното: „...тези 344 страници, които могат да се четат и като обяснение в любов към нашето изкуство“.

„Нашето изкуство“ е сценографията. Любовта е безспорна и дори бих казал – взаимна.

Не ми е работа да пиша за този труд, затова сме готови да публикуваме на страниците на „КуклАрт“ аналитична рецензия за книгата, написана от компетентен автор. Но не мога да се стърпя да не споделя своя неофитски възторг от „История на сценографията“. Това е история на сценографията, но едновременно с това и интересно разказана (и богато илюстрирана!) история на европейския театър от Античността до средата ХХ век. В нея се срещат толкова имена, дати и термини, че само преминаването през тях с бръснещ полет, може да ти помогне да проследиш основното – логиката на развитието на процесите в театъра, както и на връзката им с откритията в науката и материалната култура в съответната епоха. Всичко е свързано – понякога очевидно, понякога някак невидимо – в един криволичещ поток през времето. Проследяването на течението му е онова духовно приключение, което Васил Рокоманов ни е осигурил и в което той е нашият обилно осведомен Вергилий.

Как се пише такава книга!

Тя няма прецедент в нашата книжнина. Съвсем заслужено за този свой труд проф. Васил Рокоманов получи през март 2018 г. на-



градата на САБ „Икар“ в категорията „Критически текст“.

Как да не се гордеем с такъв член на Редакционния състав на „КуклАрт“! ■

Рокоманов, Васил.
История на сценографията.
Издание на Националната художествена академия, С., 2017, 344 с.