

Režisūrinės vizualinio teatro strategijos: intermediali erdvė ir montuotas personažas

Žilvinas VINGELIS

Lietuvos muzikos ir teatro
akademija

ANOTACIJA. Straipsnyje analizuojama vizualinio teatro sąvoka, kurios reikšmė šiuolaikinio teatro diskurse dažnai lieka neaiški arba yra redukuojama į opoziciją tekstiniam teatrui. Tyrimo objektu laikomos vizualinio teatro režisūrinės strategijos, o tikslas – konceptualizuoti vizualinį teatrą hipermedijos ir vizualumo teorijų kontekste, pristatant autorines intermedialios erdvės ir montuoto personažo režisūrinės prieigas. Siekiant tai pagrįsti, tiriama vizualinio teatro sąvokos genezė ir interpretacijų įvairovė, remiamasi vizualumo ir medijų teorijomis, analizuojama asmeninė kūrybinė praktika (Vilniaus valstybinio mažojo teatro spektaklis „Orfėjas“, vizualinio teatro „Kosmos Theatre“ spektaklis „Diletantas“ ir Kauno miesto kamerinio teatro bei „Kosmos Theatre“ koprodukcija „Kafka Insomnia“), kurioje išryškėja režisūrinės medijų montažo strategijos. Metodologinę prieigą sudaro teorinių šaltinių lyginamoji analizė ir meninės praktikos refleksija.

REIKŠMINIAI ŽODŽIAI:

postdraminis teatras,
vizualinis teatras,
vizualinis posūkis,
aparatas,
vizualumo teorija,
medijų montažas,
hipermedija,
intermedialumas,
intermediali erdvė,
montuotas personažas.

Įvadas

Nepaisant plačios vartosenos, vizualinio teatro sąvokos neapibrėžtumas išlieka problema – toks teatras dažniausiai nusakomas per opoziciją tekstiniam teatrui, bet nėra įtvirtinamas kaip savarankiška, teoriškai artikuliuota teatrinė sistema. Tokia situacija pasunkina šios sąvokos taksonomijos kūrimą ir meninių praktikų apibrėžimą. Straipsnyje vizualinis teatras nagrinėjamas ne kaip literatūrinio teatro antipodas, bet kaip hipermedija, kurioje susilieja skirtingos teatro rūšys ir medijos, o vizualumas suvokiamas kaip visumos efektas. Atliekant analizę dėmesio atskirai skiriama vizualinio posūkio teorijai, leidžiančiai konceptualiai pagrįsti vizualinio teatro sampratą platesniame humanitarinių mokslų kontekste. Įvedamos autorinės intermedialios erdvės organizavimo strategijos („Kopijuoklis“, „Panorama“, „Asambližas“, „Koliažas“) ir pristatoma autorinė montuoto personažo prieiga – jos leidžia traktuoti vizualinį teatrą ne kaip literatūrinio teatro antipodą,

o kaip hipermediją – kūrybinę, multisensorinę sistemą, kurioje medijos ir aktorius tampa lygiaverčiais partneriais.

Mėginimai apibrėžti vizualinio teatro sąvoką iki šiol yra lydimi skirtingų požiūrių – teatro teoretikų ir praktikų bei humanitarų ginčų, kuriuos įkvepia platus sąvokos potencialas, leidžiantis aktualizuoti skirtingas teorines ir praktines perspektyvas sąlyginai naujoje ir revoliucingoje teatrinės pasaulėžiūros paradigmoje. Pirmą kartą terminas pavartotas 1977 m. JAV kritikės, leidėjos ir *A Journal of Performance and Art* redaktorės Bonnie Marranca knygoje *The Theatre of Images*, apibūdinant ankstyvuosius amerikiečių režisieriaus Roberto Wilsono spektaklius, o vėliau dažniausiai vartotas apibūdinant spektaklius, kuriuose vyrauja neverbalinė ir neliteratūrinė vaizdinių kalba. Šios teatrinės sąvokos atsiradimo sutapimas su vizualiniu ir performatyviu posūkiu, postdraminio teatro tyrimais ir augančiu dalyvio patirties (angl. *user experience*) diskursu šiuolaikinio teatro lauke įkvepia skirtingas interpretacijas, žymi esminį ir fundamentalų teatrinės praktikos bei teorijos lūžį.

Patrice'as Pavisas leidinyje *The Routledge Dictionary of Performance and Contemporary Theatre* (2016) vizualinį teatrą apibūdina kaip „priešingą tekstiniam ir literatūriniam teatrui. Tai teatro rūšis, kurioje vizuali dalis, scenografija ir mizanscenos dominuoja, o kartais netgi visiškai išstumia tekstą, išlaikydamos ir dažnai net sustiprindamos akustinę bei muzikinę spektaklio dalį“ (Pavis 2016: 269). Toks Pavis apibrėžimas vėl labiau nusako, kas vizualinis teatras nėra, nei kas yra. Jo struktūra pagrįsta ne pozityviai formuluojama teorine sistema, o neigimu – tekstinio, literatūrinio, žodžiu pagrįsto teatro antipodu. Tai suponuoja požiūrį, kad terminas atsiranda iš opozicijos, o ne iš konceptualios savasties ir vystosi tik protesto būdu. Toks apibrėžimas trukdo vizualiniam teatrui įgyti autonomišką ir nuo kitų nepriklausomą statusą, kuris egzistuoja ne tik kaip teatrinio maišto prieš konvencinį teatrą atsakas, bet ir kaip pozityvi, kūrybiška, sistemiskai artikuliuota teritorija.

Atsižvelgiant į šį kontekstą, straipsnyje keliama prielaida, kad vizualinis teatras gali būti konceptualizuojamas kaip hipermedija – skirtingų teatro rūšių ir medijų sintezės sistema, kurioje vizualumas suvokiamas kaip spektaklio visumos efektas. Remiantis vizualumo ir medijų teorijomis, siekiama: 1) iš naujo apmąstyti vizualinio teatro sąvokos statusą šiuolaikinio teatro diskurse; 2) apibrėžti intermedialios erdvės organizavimo strategijas; 3) pristatyti montuoto personažo režisūrinę prieigą, dėl kurios aktorius ir medijos veikia kaip lygiaverčiai partneriai. Tolesnėse straipsnio dalyse šios teorinės prielaidos tikrinamos ir plėtojamos analizuojant spektaklius „Kafka Insomnia“ (2020), „Orfėjas“ (2024) ir „Diletantas“ (2024).

Vizualinis teatras ir vizualinis posūkis

Nepaisant konkretaus, konceptualiai vientiso apibrėžimo stokos, vizualinio teatro įtakos sfera pastaraisiais dešimtmečiais nuolat plečiasi, o jo patrauklumas tarp šiuolaikinių menininkų akivaizdžiai didėja. Paradoksalu, tačiau būtent konceptualus neapibrėžtumas vizualiniam teatrui suteikia savotišką epistemologinį pranašumą: kūrėjų, nesiekiančių griežto teorinio įrėminimo, akimis, vizualinis teatras tampa atvira semantine platforma, leidžiančia lanksčiai jungti skirtingas teatrines prieigas, estetines strategijas bei medijų sintezės principus. Būtent dėl šio patrauklumo praktiniame lauke vizualinis teatras sparčiai įtvirtina pozicijas ir tampa lanksčia teatrine pasaulėžiūra, kurioje darniai sugyvena šiuolaikiniai vizualieji menai, šokis, šiuolaikinis cirkas, lėlių, objektų ir šešėlių teatras, videomenas, virtualios ir papildytos realybės formatai bei kitos skaitmeninės technologijos. Dėl tokio polifoninio pobūdžio vizualinis teatras ima funkcionuoti ne kaip teatro žanras ar stilius, o kaip platesnio pobūdžio kūrybinis diskursas. Visa tai rodo poreikį iš naujo konceptualizuoti pačią vizualinio teatro sampratą, kad būtų galima artikuliuoti naujas kūrybines prieigas, gebančias reflektuoti skirtingų teatro rūšių, technologijų ir medijų sankirtas bei jungtis.

Utrechto universiteto profesorė Maaïke Bleeker knygoje *Visuality in the Theatre: The Locus of Looking* (2008) rašo, kad galima tyrinėti „vaizdus, tekstus ar įvykius, kurie buvo ir tebėra tiriama skirtingų disciplinų, tačiau pats vizualumo aspektas nepriklauso nė vienai iš šių disciplinų“ (Bleeker 2008: 2). Jis tiesiog „nutinka“ (ten pat). Pasak autorės, norint iš tiesų išnagrinėti vizualumą kaip papildomos kokybės matą, o ne duotybę, reikia stebėti spektaklį kaip nedalomą visumą, kurioje „[r]eikalinga susitelkti į ryšį tarp to, kuris stebi, ir to, kas yra stebima“ (ten pat). Šis požiūris vizualumą padeda suvokti ne kaip atskirą sceninį komponentą, bet kaip emergentinį poveikį, kylantį iš įvairių teatrinėlių komponentų ir juos stebinčio tarpusavio ryšio.

Vizualinio posūkio teorijos, susiformavusios XX a. pabaigos humanitariniuose moksluose, siūlo žiūros, vaizdo, atvaizdo, žvilgsnio ir reprezentacijos analizės instrumentus, kurie leidžia suvokti vizualinį teatrą žvelgiant iš platesnės kultūrinės perspektyvos. Terminas *vizualinis posūkis* (angl. *pictorial turn*), pirmą kartą paminėtas vizualumo teoretiko Williamo Johno Thomaso Mitchello, siejamas su XX a. filosofijoje įvykusio „lingvistinio posūkio“, kuriame centrine filosofijos problema tapo kalba ir jos galimybės, kritika (Juzefovič 2011: 66).

Vaizdo teoretikai konstatuoja visišką nusivylimą žodžiais ir jais apibrėžiamomis prasmėmis, todėl siūlo deklaruoti vaizdą kaip atramos tašką, pasaulio priėmimo ir pažinimo pamatą bei pirminį suvokimo modelį, kai pirmiausia privilegijuojamos regėjimo juslė ir vaizdų interpretacijos galimybės kitų juslių ir komunikacinių sistemų atžvilgiu.

Vizualumo teoretikas Vilémas Flusseris pasiūlo atvaizdo suvokimą keičiančią techninio aparato idėją, kuri skirta apibūdinti aparatų (angl., lot. *apparatus*; liet. prietaisas) reprodukuojamiems ar kuriamiems technovaizdiniais. Pasak Flusserio, „atvaizdas, kurį sukuria kamera, yra paruoštas aparato. Fotografas turi susipažinti ir perprasti technologines [aparato] charakteristikas, kad galėtų juo naudotis“ (Flusser 1984: 15). Tai nusako ontologinę fotografo intencijų kovą su aparato programa, kuri turi savo veikimo pobūdį, o fotografas tik bando primesti antrines sąvokas iš anksto paruoštų sąvokų aparatui. Fotografas nebetenka iniciatyvos, jį įtraukia aparato programiškumas, kuris virsta mąstymą simuliuojančiu įrankiu, savotišku dirbtiniu protu, perimančiu žmogišką protinę ir kūrybinę veiklą. Aparato teorija padeda įvardyti praktinį vizualinio teatro iššūkį: kiekvienai medijai scenoje būtinas fizinis – projektoriaus, ekrano, kolonėlės, laidų – įkūnijimas, paviršiai virsta neatsiejama teatro kūno dalimi. Medijos negali būti regimos be jas leidžiančių aparatų, todėl vizualinio teatro kalba tampa susitarimu tarp aparato primestų sąlygų (erdvės fizikos, techninių galimybių, optinių dėsnų, projektoriaus ar garso technikos modelio) ir kūrėjo intencijų.

Kita svarbi Flusserio idėja yra dimensionalumas, aiškinamas kaip medijų ir dimensijos (matmens) sąryšingumas. Žmogus pasaulį patiria tiesiogiai per tris erdvės dimensijas ir laiką. Tradicinis atvaizdas (pavyzdžiui, klasikinės dailės paveikslas) yra pirmasis tikrovės abstrakcijos lygmenį užimantis tarpininkas – jame perteikiamas išorinis pasaulis. Visas erdvėlaikis atvaizde yra redukuojamas į plokštumą, turinčią tik dvi dimensijas, bet pats paveikslas gali imituoti trimatę tikrovę ar net laiko slinktį. Šis dimensijų pokytis iš esmės apibrėžia mūsų santykius su medijomis – mūsų trijų dimensijų ir laiko suvokimas bei patyrimas yra redukuojamas į matomą atvaizdą (pavyzdžiui, dvimatę vaizdo projekciją), išlaikantį mus supančių dimensijų iliuziją. Bandant iš tokio atvaizdo atkurti tikrovę (įsivaizduoti), laikas ir erdvė simbolių atkodavimo iš dvimatės plokštumos procese įgauna specifines sampratas. Atkuriantis dimensijas protas, pasitelkdamas žvilgsnį, „gali sugrįžti prie jau matyto atvaizdo elemento ir *prieš tai* virsta *po to*“ (ten pat: 6). Taip grįžimas ir nuolatinis dviejų dimensijų detalių perkūrinėjimas į mums pažįstamą trimatį pasaulį sukuria ciklišką laiko sampratą: „Rekonstruotas laikas yra amžinojo to paties dalyko sugrįžimo laikas“ (ten pat). Šį principą galima taikyti ir atskiriems scenovaizdžio elementams ar medijoms, kurios, nors ir veikiančios savarankiškai, žiūrovo vaizduotėje susijungia į bendrą trimatę erdvę. Šitaip žiūrovas vaizduotėje *susimontuoja* iš fragmentų atkurtą vientisą pasaulį.

Pats Mitchellas teigia, kad perceptualus patyrimas visada aplanko pirmiau nei interpretacija, nes vaizdų matymas, atpažinimas bei susiejimas veikia per analogijas. Perceptija geba įsijungti automatiškai, neieškodama mūsų protinių galių (angl. *iconic thought*),

ir gerokai anksčiau, nei pirmasis proto mėginimas paaiškinti vaizdus racionaliai ar conceptualiai (angl. *symbolic thought*) (Mitchell, cit. iš Purgar 2017: 55). Taigi, vaizdinis posūkis ir didėjantis kūrinių vizualumas tiesiogiai sustiprina fenomenologinę kino bei teatro percepciją, kai kūniškas priėmimas pasidarė tiek pat svarbus, o kai kuriais atvejais ir svarbesnis už reikšmių suvokimą ir interpretavimą. Mitchellas iškelia neconceptualizuoto ikoninio mąstymo ir tik vėliau *isiterpiančio* simbolinio mąstymo, kaip vaizdus gaubiančios dvigubos sąmonės (angl. *double consciousness*), problemą. Recipientą pradeda veikti du lygiaverčiai konfrontuojantys impulsai, kurių vienas siūlo išlaikyti distanciją, o kitas – galutinai pasiduoti vaizdiniui (ten pat).

Mitchello dvigubos sąmonės būseną, kai žiūrovas patiria vaizdinį ir tik tada jį reflektuoja, ir Flusserio aparato idėja, apibrėžianti žvilgsnį kaip technologijų formuojamą veiksmą, tampa esminiais kriterijais aiškinant kūrybinius vizualinio teatro paradoksus. Vizualinis teatras neišvengiamai kuria tokią patirtį, kurioje sensorinis ir conceptualus lygmenys išsiskiria, tačiau veikia lygiagrečiai: žiūrovas mato, bet dar nesupranta; jaučia, bet dar neinterpretuoja. Šis patyrimo nesutapimas yra ne klaida, bet sąmoningai kuriamą struktūrą, kurią šios teorijos padeda įvardyti. Vizualinis teatras šitaip virsta ne vaizdų demonstravimo menu, o vaizdų materializacijos erdve, kur žiūrovo kūnas patiria poveikį pirmas, tik semantinis lygmuo išryškėja jau po juslinio rezonanso.

Tiek Flusseris, tiek Mitchellas vizualumo įsivyravimą sieja su naujosiomis technologijomis, kurios generuoja greitesnius ir veržlesnius vaizdus negu mūsų gebėjimas juos įsisavinti (Flusser 1984; Mitchell 1994). Prie viso to prisideda galimybė skaitmeninį vaizdą ne tik lengvai koreguoti, falsifikuoti, bet ir platinti. Šis materialaus, natūralaus ir skaitmeninio vaizdo partneriavimas, hibridinio sceninio atvaizdo iš skirtingų elementų konstravimas ir lygiavertis medijų integravimas į gyvą teatro kalbą vizualinio teatro kūrėjams kelia naują iššūkį.

Chielo Kattenbelto straipsnyje *Intermediality in Theatre and Performance: Definitions, Perceptions and Medial Relationships* (2008) pateiktas teatro apibrėžimas atveria naujus kelius permąstyti teatro ontologines savybes ir jų ryšį su medijų montažo potencialu. Apsidraudęs, kad „meno disciplinas ir medijas reikėtų tyrinėti ne atsižvelgiant į jų istorinę raidą, jų pačių taisykles ir specifikacijas, bet platesniame jų skirtumų ir tarpusavio sąsajų kontekste“, teatro genezę ir poetiką Kattenbeltas apmąsto akcentuodamas paties teatro tarpdiscipliniškumą: „Galėtume sakyti: kai susitinka dvi ar daugiau skirtingų meno formų, vyksta teatralizacijos procesas“ (Kattenbelt 2008: 20). Kaip pavyzdžius jis pasirenka Richardo Wagnerio, Vasilijaus Kandinskio, Vsevolodo Mejerholdo, Sergejaus Eizenšteino ir Bertolto Brechto tarpdisciplinines idėjas (ten pat: 19–29).

Taigi, pagal tokį apibrėžimą teatras tampa vienintele medija, kuri lengvai įtraukia kitas medijas, nepažeisdama jų specifikos ir neprarasdama savo ontologinių savybių. Teatro prigimtis kitų disciplinų atžvilgiu – būti jungiamąja medžiaga, augti ir plėstis tuo, kas naujo sukuriama kitose disciplinose. Dėl šio gebėjimo įtraukti (*praryti*) teatrą Kattenbeltas jį vadina hipermedija (t. y. medija, kuri gali apimti visas medijas) (ten pat). Vertėtų pabrėžti, kad idėja, kurioje teatras būtų suvokiamas kaip hipermedija, šiame straipsnyje tampa kertine, siekiant apibrėžti vizualinį teatrą kaip medijų sintezės, t. y. spektaklyje dalyvaujančių skirtingų medijų visumos, pavyzdį. Teatro, kaip hipermedijos, idėja leidžia analizuoti vizualinį teatrą kaip tarpinę medijų susitikimų erdvę.

Intermediali erdvė

Nadja Masura, knygoje *Digital Theatre: The Making and Meaning of Live Mediated Performance, US & UK 1990–2020* (2020) aptardama skaitmeninių technologijų taikymą teatre, pateikia daugybę pavyzdžių, bet, norėdama aptarti jų taikymo pradžią, atsigręžia į istorinį intermedialaus teatro pirmtaką Josefą Svobodą. Kaip Erwinas Piscatoras, taip ir Svoboda, naudodamas *laterna magica*¹, siekė kurti ne medijuojamą foną ar prasminį-estetinį pasakojimo papildymą, bet hibridinę kino ir teatro erdvę, kuri būtų papildyta naujais nematerialiais matmenimis. Tokiai erdvei būtinas aktoriaus naujas mizanscenos suvokimas, kai aktorius dalyvauja ne tik gyvuose paveiksluose, kuriuose su kitais artistais, bet ir savotiškoje intermedialioje hibridinėje erdvėje, ekranų, garsų, šviesų ir kitų medijų kartu kuriuose hibridiniuose atvaizduose. Svobodos vizualinė taktika „sukurti hibridinės kinematografinės vietos pojūtį, apimantį sceninį judėjimą ir tiesiogiai susijusį su sceniniu veiksmu“, yra tiesioginis siekis sujungti fizinio ir skaitmeninio egzistavimo alternatyvas į bendrą intermedialų vieningai veikiantį koegzistavimą (Masura 2020: 34).

Šiais laikais toks medijų integravimas į sceninį veiksma yra natūralus siekis, kurio tikslas – organiška teatrinio veiksmo aplinka, estetiškai ir prasmingai sujungta į vieną koliažinį intermedialų pasaulį (erdvę), nepaisant įrankių ir instrumentų heterogeniškumo. Dėl teatro prigimtinio erdviškumo intermedialus montažas čia pirmiausia reiškiasi kaip erdvės konfigūracijų formavimas – fizinių parametrų pratęsimas, deformavimas ar papildymas medijomis, kurios suteikia sceninei erdvei heterogeniškumo, skirtingų savybių ir galimybių. Tokių medijų integravimo scenoje ir operavimo jomis bei žiūrovo dėmesiu metodą galime pavadinti **intermedialios erdvės kūrimu**.

1 Lotyniškai ši frazė reiškia „magiškas žibintas“. *Laterna magica* – tai XVII a. surkurta ankstyvoji projekcinė optinė priemonė, laikoma vienu iš kino ir projekcijų technologijos pirmtakų.

Intermedialaus montažo atveju dramaturgija tampa prasmės aktyvinimo trigeriu, kuris atskleidžiamas per erdvės montažo konfigūracijas ir aktorius veikimą hibridinėje erdvėje kaip fizinėje trimatėje aikštelėje. Scenos technologijos (aparatas) iš anksto nusprendžia intermedialios erdvės transformacijų ir konfigūracijų galimybes, sukurdamos tam tikrą apibrėžtą (baigtinį) montažo galimybių skaičių. Tai nusako žmogaus-kūrėjo intencijų kovą su išankstine aparato programa, kuri primeta savo veikimo būdą. Veikimo tokioje erdvėje kokybę apibūdina griežtas realaus-fizinio ir medijuoto-skaitmeninio būvių priešinio atsiskyrimas.

Per šio teksto autoriaus režisuotų spektaklių „Orfėjas“ ir „Diletantas“ repeticijas gimusi konceptuali idėja atveria intermedialios erdvės kūrimo strategiją, kuri atskleidžiama pasitelkiant **cirko aikštelės** metaforą. Iš anksto instaliuota ir vykstant spektakliui atsiverianti intermediali erdvė, jos materialus aparatas privalo mobilizuoti savo mechanizmus konkrečioje scenoje. Kartu visos kitos scenos turi slėpti tai, kad šis mechanizmas bus panaudotas. Jeigu scenas suvoktume kaip iliuzionisto mėginimą nukreipti dėmesį nuo triuko įgyvendinimo proceso ir atkreipti dėmesį į jau įgyvendinto triuko rezultatą, tai medijų montažo dramaturgiją galėtume perfrazuoti kaip vienos medijos naudojimą siekiant nukreipti dėmesį nuo kitų medijų.

Jørgenas Callesenas disertacijoje *Beyond the Screen: The Puppet Theatre as a Model for Communication, Representation and Aesthetics in Mixed Reality Environments* (2005), siekdamas apibrėžti mišrios realybės (angl. *mixed reality*) problematiką, teigia:

Medijų reprezentacijos sąvokos, tokios kaip *virtuali* ir *mišri realybė*, atsiduria tarp *medijavimo* ir *tikrovės*. Tai prieštaravimas, dėl kurio jos tampa oksimoroninėmis. Ši epistemologinė problema yra iššūkis mišrios realybės aplinkos tyrėjams, bandantiems aprašyti ribas tarp realaus ir virtualaus, nes jie susiduria su paradoksu, kurio, kaip nurodo Lotmanas, negalima išspręsti jų pačių paradigmoje (Callesen 2005: 15).

Taigi, mišri realybė savo heterogeniška virtualios (medijuojamos) ir realios tikrovės prigimtimi tampa tapati šio teksto autoriaus vartojamai intermedialios erdvės sąvokai.



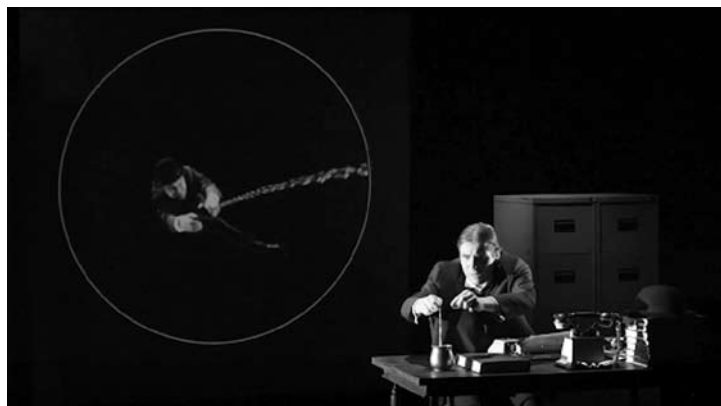
1 pav. Scena iš spektaklio „Orfėjas“ (2024, rež. Žilvinas Vingelis) premjeros. Dmitrijaus Matvejevo nuotr.

Pagal šią sampratą fiziniai artefaktai su medijuojamomis nefizinėmis aplinkomis sudaro hibridinę ir nuolat kintančią erdvę, kurioje aktorius veikia lygiavertiškai abiejų erdvių atžvilgiu, o jo fiziniai veiksmai ir migracija sąmoningai trina aiškia ribą tarp jų.

Mišrios realybės aplinka gali būti realistinė (objektyvi), idealistinė (subjektyvi) ir konstruktyvistinė. Žvelgiant iš realistinės aplinkos perspektyvos, daugiausia dėmesio skiriama tiesai ir tikslumui. Idealistinis (subjektyvus) požiūris teigia, kad tiek tikrovė, tiek tiesa tėra konkrečių reprezentacijos sistemų produktai. O konstruktyvistinis požiūris, kuris grindžiamas struktūralistų teorijomis, teigia, kad nėra jokio reikšminio skirtumo tarp to, ką suprantame kaip medijuotą, ir tarp to, ką tikime esant tikrove. Konstruktyvistinis požiūris siūlo būdą, kaip galima nutiesti tiltą tarp idealistinio ir realistinio požiūrio, pripažįstant, kad fizinė tikrovė nėra vien tik išorinė (ten pat). Reikėtų pabrėžti, kad dažnai aptariamos realybės ir fikcijos arba fizinio ir medijuoto atvaizdų susidūrimo problemos intermedialios erdvės koncepcijoje yra esminės. Suvokdami vaizdo projekciją kaip išorinę fizinę erdvę, kurioje personažas gali veikti panašiu būdu, kaip veikia realioje aplinkoje, galime siekti sukurti įtikinamą fizinės tikrovės pratęsimą, taip natūraliai integruodami medijas į sceninę aikštelę.

Panaši problema kyla tada, kai, kalbėdami apie medijuojamo ir gyvo veiksmo santykius, imame aptarinėti techninę gyvo ir įrašyto veiksmo atskirtį. Gyvas aktorius veiksmai yra apibūdinamas sceniniu laiku ir dažnai priklauso nuo konkrečios spektaklio eigos. Įrašytas veiksmas yra fiksuota medija, kurios trukmė ir veikimo principas visada identiški. Viena aktoriams ir operatoriams kylančių problemų – nepastovaus ir fiksuoto laiko sinchronizacija, atsirandanti kuriant bendrą ir laike vienodai besivystantį intermedialų pasakojimą. Techniniai būdai jungti iš anksto įrašytas medijas su gyvu veiksmu yra trys ir visi jie susiję su tam tikro ženklo sukūrimu (jis turi būti vienoje iš medijų arba išryškėti per aktorius veikimą ir būti suprantamas visiems kitiems veiksmo dalyviams):

- ◆ Ilgos trukmės iš anksto įrašyta medija ir kartu su ja turintis veikti aktorius. Tai ilgesnė fiksuoto laiko atkarpa (montažas), kur aktorius, matydamas vaizdinius arba girdėdamas garsinius ženklus, privalo *pataikyti* į audiovizualinės medijos kuriamą laiko tėkmę. Pavyzdys – spektaklio „Kafka Insomnia“ puodelio scena, kurioje vienu kadru iš anksto nufilmuota projekcija rodo rate įstrigusį mažą Kafką. Scenoje aktorius, sėdintis nugara į vaizdo projekciją, bendrauja su projekcijoje žiūrovams matomu personažu, žiūrėdamas į savo puodelį. Konkretūs gyvai veikiančio aktorius veiksmai atsispindi projekcijoje ir taip sukuria įspūdį, kad tiek aktorius, tiek personažas veikia kartu esamuoju laiku. Techninė aktorius pagalba – dvi sekundės prieš kiekvieną jo veiksmą suskambantis, tarp garso dizaino paslėptas, tik jam girdimas garsinis ženklas.



2 pav. Kadras iš spektaklio „Kafka Insomnia“ (2020, rež. Žilvinas Vingelis) vaizdo įrašo. Kornelijaus Jaroševičiaus nuotr.



3 pav. Scena iš spektaklio „Diletantas“ (2024, rež. Žilvinas Vingelis) premjeros Lisabonoje. Alipio Padilha'os nuotr.

- ◆ Daug žingsnių (angl. *cue*), susijungiančių į vieną sceną. Tai žingsniais suskirstyta vaizdo arba garso medija, kuri sinchronizuojasi su aktoriaus veikimu, operatoriams prisitaikant prie aktoriaus veikimo tempo ir dabartinio sceninio laiko. Šios iš anksto įrašytos medijos negalime laikyti nepaslankia dabartiniam laikui, nes fizinis, t. y. spektaklyje tiesiogiai dalyvaujantis, operatorius kartu su scenoje veikiančiais aktoriais kuria vieną pasakojimą. Pavyzdžiui, spektaklio „Diletantas“ pianino scena, kurioje, aktorei grojant pianino klaviatūra, su kiekvienu klavišo paspaudimu įsijungia vis kitas iš anksto sumontuotas garso ir vaizdo siužetas iš Jeano Cocteau kelionės aplink pasaulį.

- ◆ Hibridinė prieš tai minėtų strategijų technika, kuri padeda spręsti problemas, kilusias ypač komplikuotose intermedialiose scenose. Šiuo atveju prie aktorių veikimo prisiderina operatoriai, paleidžiantys fiksuotas medijas, kurios turi veikti kartu su aktoriais. Tai reiškia, kad medijų pradžias ir pabaigas valdantys operatoriai negali keisti vaizdo ir garso medijos jos viduje ir kad aktoriai turi staigiai prisiderinti prie pagal jų pačių vaidinimą paleistos medijos, o jai pasibaigus, – perimti vadovavimą procesui. Kaip pavyzdį galėtume pasirinkti spektaklio „Orfėjas“ mirties sceną, kurioje prie aktorių veiksmo ir teksto prisiderinę operatoriai atitinkamai keičia šviesas, valdo užkadrinį balsą, garso dizaino sinchronizacijas ir vaizdo projekcijas, bet, kol rodomos ilgesnės naratyvios projekcijos, aktoriai privalo prisiderinti prie įrašytos medijos greičio. Štai aktoarei Valdai Bičkutei atėjęs į konkretų tašką ir pakėlus rankas, įsijungia jos šešėlio projekcija, kur kartu su gyvu jos kalbėjimu sukuriamas intermedialus pasakojimas apie alternatyvius mirties pavidalus. Aktorė turi priderinti savo kalbėjimo greitį prie sau pažįstamo garso dizaino nematydama projekcijos. Projekcijos vaizdams vėl atvurtus į aktorės šešėlį, aktorė turi spėti pakelti rankas (kad sutaptų su savo šešėliu projekcijoje) ir iš anksto įrašytu ėjimo tempu nueiti į kitą mizansceną. Taip keturi scenoje vaidinantys aktoriai ir keturi medijų operatoriai veikia kaip vienas sustyguotas orkestras, o kiekvieno jų bet kuris veiksmas priklauso nuo visų kitų.

Ketvirtasis būdas galėtų būti aktorių absoliučiai valdomas interaktyvių medijų integravimas. Apžvelgus visas šias strategijas kyla praktinis poreikis įvardyti konkrečias ir aiškiai konceptualizuotas intermedialios erdvės konstravimo strategijas, kurios galėtų tapti tam tikrais medijų ryšių sankirtos trafaretais, padedančiais kurti hibridinį atvaizdą, sudarytą iš *gyvo* ir *negyvo* priešpriešos.

Siekiant sukurti autorines intermedialios erdvės organizavimo strategijas, buvo stengiamasi atrasti tinkamas sąvokas, skirtas nusakyti medijų bendradarbiavimo intermedialioje erdvėje galimybes, kurios aprėptų tiek medijų potencialą kurti bendrą atvaizdą ar garsą (vieningą arba eklektišką) kartu, tiek kurti atvaizdų, garsų ir idėjų daugį, skirtingų atvaizdų ir garsų chorą, kurį gali sudaryti tiek estetiškai darnūs ir panašūs, tiek eklektiški, heterogeniški atvaizdai ir garsai. Norėdamas to pasiekti, teksto autorius per repeticijas atrado ir išgrynino keturias intermedialios erdvės organizavimo strategijas. Kai sąveikauja laikinis ir estetiškas montažas, jas taikant daroma tiesioginė įtaka turiniui, montažui ir interpretacijai.

Intermedialios erdvės konceptas „Kopijuoklis“: kelios medijos kuria kelias išbaigtas to paties atvaizdo ar garso kopijas. Laikiniai šių medijų ryšiai gali būti tiek sinchroniški (siekiant daugybės to paties atvaizdo, kurį valdo vienas protas, iliuzijos), tiek asinchroniški.



4 pav. Scena iš spektaklio „Orfėjas“ (2024, rež. Žilvinas Vingelis) premjeros Valstybiniame Vilniaus mažajame teatre. Dmitrijaus Matvejevo nuotr.



5 pav. Kadras iš spektaklio „Kafka Insomnia“ (2020, rež. Žilvinas Vingelis). Kornelijaus Jaroševičiaus nuotr.

niški (siekiant sukelti chaoso, nesutarimo viduje įspūdį). Pavyzdys – spektaklio „Kafka Insomnia“ scena, kai vienas iš Kafkų nuteisiamas ir yra priverstas pasirašyti raudoname aplanke esančius dokumentus. Ant visų scenografijos plokštumų pasirodo jo žiaugčiojantis veidas.

Intermedialios erdvės konceptas „Panorama“: kelios medijos kuria kelis skirtingus išbaigtus atvaizdus ar garsus. Tai medijų kuriama prasminė įtampa, kuri gali reprezentuoti skirtingų estetikų sinchronizuotus arba (norint pabrėžti autonomiją) desinchron-

nizuotus, vienas nuo kito nepriklausomus atvaizdus. Pavyzdys – Dimitris Papaioannou spektaklis „2“. Šio vizualinio spektaklio struktūra beveik visą laiką kuriama iš vienu metu keliais planais vykstančių išbaigtų heterogeniškų elementų: scenoje kostiumais apsirengę vyrai krenta ir slysta nuo jos gale esančio pakilimo; scenoje yra milžiniška barbė; pasigirsta popmuzika; *įvažiuoja* plokšti kartono lakštai, ant kurių vaizduojamos mašinos; į sceną įeina popdainininkas sidabrinu blizgiu švarku ir ima visiems dainuoti, antrame plane tęsdamas savo mizanscenas.

Intermedialios erdvės konceptas „Asamblijažas“: vieną estetiškai vieningą atvaizdą kuria kelios skirtingos medijos. Tai medijų sintezės strategija, taikoma siekiant sukurti gyvą ir funkcionuojantį atvaizdą ar garsą, kuris būtų tiek fizinio judėjimo, tiek estetinė prasme vieningas, įtikinamas ir sudarytas iš skirtingų medijų (pavyzdžiui, gyvo aktoriaus ir įrašytos projekcijos). Pavyzdys – spektaklio „Diletantas“ scena, kurioje apėjęs scenografijos objektą Cocteau personažas randa ant plokštumos projektuojamo telefono atvaizdą. Tada jis *įkiša* ranką į projekciją ir ištraukia tikrą telefono ragelį, kuris kartu su projekcijos ekrane matomu telefonu sudaro vientisą atvaizdą.



6 pav. Kadras iš spektaklio „Diletantas“ (2024, rež. Žilvinas Vingelis). Tomo Kelerto nuotr.

Intermedialios erdvės konceptas „Koliažas“: skirtingos medijos kuria nevienodo stiliaus neišbaigtus atvaizdus ar garsus ir juos jungia į bendrą visumą, kurioje vyrauja kelios estetikos. Tai primena Frankenšteiną ar kažką, kas sudaryta iš skirtingų dalių, nedera viduje, bet visa tai demonstruoja radikalų komponentų atskyrimą ir vienalaikį medijų

darbą. Pavyzdys – „Orfėjo“ mirties scena, kurioje derinami skirtingos stilistikos garsai², vaidybos stiliai³ ir eklektiškai susipynusios vizualinės estetikos⁴.

Taigi, šie keturi intermedialios erdvės konceptai, kaip skirtingos estetinės prasmų derinimo teatro erdvėje (įtraukiant teatre taikomus komponentus) kategorijos, suteikia konceptualią prieigą prie konkrečių intermedialių dėmenų derinimo specifikos ir padeda kūrybinei komandai tiksliau suprasti, aptarti ir įgyvendinti iš pažiūros sudėtingus ir lengvai neįvardijamus medijų montažo sprendimus.

Montuotas personažas

Iš aptartų konceptualizuotų intermedialios erdvės konstravimo būdų išplaukė kita straipsnio autoriaus atrasta ir taikyta praktinė prieiga. Ji skirta medijų montažui, kuris kuria ir rodo (reprezentuoja) publikai ne tik scenografiją, veiksmo aplinką, papildomus efektus, prasmes ar estetiką, bet ir patį personažą – tą, kurį aktorius kuria pasitelkdamas šviesos, garso ir (ar) vaizdo projekcijų medijas. Ši siūloma prieiga neapibūdina vien tik tų intermedialių scenų, kuriose aktorius raiška ar sceninis įspūdis yra sustiprinamas papildomomis priemonėmis, bet ir apima tas personažo reprezentacijas, kuriose medijos iš dalies, o kartais kuriam laikui netgi visiškai perima iš aktoriaus personažo kontrolę ir reprezentaciją.

Montuotas personažas praktiniame darbe gali pasireikšti trimis būdais:

1. **Per papildymą:** gyvas aktorius personažą kuria kartu su medijomis, kurios jį papildo, bet neužgožia. „Orfėje“ Mirties personažas po Euridikės mirties ateina iš veidrodžio. Iš pradžių girdime itin garsų ir šaižų bato kaukšėjimą, o tai leidžia ateities scenose reprezentuoti mirties atėjimą vien šiuo garsu. Įžengdamas į sceną, Mirties personažas prieina prie metronomo ir sulėtina jį. Tuo metu girdimas ausį rėžiantis ir garsus tempiamos gumos garsas – tai kuria šio personažo asociaciją su guma, tąsumu, pirštinėmis, kurias vėliau išeidamas jis paliks ir kurios padės Orfėjui peržengti kietą veidrodžio paviršių ir taip patekti į požemių pasaulį. Sulėtinus metronomo ritmą, kartu sulėtėja scenos vyksmo tempas ir muzika, apsiniukia šviesos ir viskas nugrimzta į sulėtėjusio laiko atmosferą. Ateina Mirties pagalbiniai Azraelis ir Rafaelis, kurie komunikuoja su Mirtimi pusiau kalbėdami, pusiau mintimis, kurias įgarsina užkadriniai aktorių balsai. Frazių šaltinis keičiamas taip dažnai, kad būtų

2 Gyva kalba, įrašyta kalba, scenografijos objektų garsai, foninė muzika, iliustratyvus hiperrealistinis garso dizainas.

3 Psichologinė vaidyba, fizinis teatras, interaktyvus teatras, melodrama.

4 Kaukių teatras, *art deco* kostiumai, siaubo kino estetika.

sunku atskirti, kur ir kodėl šie personažai kalba patys, o kur skamba įrašas. O štai, pavyzdžiui, spektaklyje „Diletantas“ vykstant telefono scenai aktorės, vaidinančios Cocteau, ranka atsiduria projekcijoje.

2. **Per perėmimą:** gyvo aktoriaus funkcijas laikinai visiškai perima medijos, o pastarosios vėliau, papildžiusios jo kuriamą personažą naujomis charakteristikomis, *gražina* jas aktoriui. „Orfėjejyje“ mirusios Euridikės šešėlis pakyla ir ateina pas Mirties šešėlį, nors pati Euridikė guli ant sofos ir nejuda. Bakchantėms suplėšius Orfėją, scenoje lieka jo galva – tai balionas, ant kurio projektuojamas į kamerą kulisuose gyvai vaidinantis aktorius. Euridikei išėjus pasiimti nematomo Orfėjo kūno, ant grindų matome, kaip jos šešėlis atsiskiria nuo kūno, paima begalvį Orfėjo šešėlį ir išsiveda jį iš scenos. „Diletante“ Cocteau patekus į savo paties filmą, iš pradžių personažą reprezentuoja projekcija, paskui – lėlė, ir tik tada jis vėl atvirsta į žmogų, kurį vaidina aktorė. Taigi, ilgą laiką scenoje Cocteau reprezentuoja medijos ir lėlė – jos aktorei gražina naujomis prasmėmis ir gebėjimais papildytą personažą. Spektaklyje „Kafka Insomnia“ keletą kartų į kitą erdvę patekęs personažas reprezentuojamas ekrane, bet jam iš ekrano sugrįžus į sceną, ekrane matytas turinys yra susiejamas su fizine tikrove konkrečiais vizualiniais ženklais, leidžiančiais ekrane regėtą iliuziją pristatyti kaip realybės dalį. Pavyzdžiui, miške paklydęs Kafka iš ekrano nužengia aplipęs šakomis, baseine plaukiojantis Kafka iš ekrano išlipa peršlapęs, o puodelyje įstrigęs Kafka (jis matomas projekcijoje) veikia sinchronizuotai su scenoje savaime judančiu puodeliu (jame paslėptas magnetas). Taigi, kuriant abipusius ryšius (realybėje kažkas vyksta dėl to, kad vyksta projekcijoje, o projekcijoje kažkas keičiasi pagal tai, kas vyksta realybėje), projekcija ir medijos gali virsti ne komentuojančia, o realią fizinę erdvę ir sceninę tikrovę išplečiančia dalimi.

„Orfėjo“ eskizo variante buvo sukurta scena, kurioje, Mirties personažą vaidinusiai aktorei atėjus į konkretų tašką, pasigirdavo lyg vandenį apraukiančio ledo garsas. Aktorė lėtai sustingdavo, ir muzika nutildavo, o priešais ją išryškėdavo baltas takas, kuriame pasirodydavo aktorės batų įspaudų projekcija, lydima bridimo per vandenį garso. Tai sukurdavo įspūdį tarytum kažin kas būtų išėjęs iš aktorės kūno ir pradėjęs bristi per nematomą vandenį, nors aktorė stovėjo vietoje. Gal scenos aktorė išeina, o už jos nuo priekinės šviesos ant grindų kritęs šešėlis lieka ten, kur buvęs (tikrą šešėlį pakeičia projekcija ant grindų)? Kol aktorė vedasi Euridikę link veidrodžio, ant grindų esantis šešėlis nusimauna pirštines ir numeta jas sofos link. Vėliau, jau kitoje scenoje, atėjęs Ertebizas randa tikras gumines pirštines, paliktas ant sofos.

3. **Per aktorių sąveiką:** du ar daugiau aktorių, sujungti per medijas, kuria vieną personažą. Tai spektaklyje „Kafka Insomnia“ įgyvendinta strategija. Iš viršaus filmuojama



7 pav. Kadras iš spektaklio „Kafka Insomnia“ (2020, rež. Žilvinas Vingelis). Donato Stankevičiaus nuotr.

mas aktorius, kuris tyso ant scenos grindų tarp parversto stalo ir taip pat parverstos stalčių spintelės, projekcijoje atrodo kaip stovintis tarp stalo ir stalčių spintelės žmogus. Jam ištraukus iš stalčių dokumentus ir ėmus juos skaityti, ekrane su projekcija pasirodo kito gyvo aktoriaus tikra galva, kuri *įvažiuoja* į tą pačią vietą kaip projekcijoje matomo aktoriaus. Taip du aktoriai vienas į kitą ima žiūrėti kaip lėlininkai, pratęsiantys kūnišką lėlę (angl. *body puppet*): pirmasis turi stebėti ekraną ir stengtis, kad jo kūno padėtis atitiktų ekrano iš šalies negalinčio matyti aktoriaus galvos padėtį, o pro ekraną galvą iškišęs aktorius turi stebėti ant grindų gulinčiojo vaidybinius judesius ir stengtis juos papildyti savo galvos judesiais. Neproporcingas didelės fizinės galvos ir mažesnės kūno projekcijos santykis sukuria komišką *montuotą* personažą, kurį, nors ir sujungtą medijų *kliais*, vis dar veikdami išvien vaidina du gyvi aktoriai, pasidaliję personažo reprezentacijos komponentais.

Toks gyvo aktoriaus (aktorių) kūno ir medijų tarpusavio ryšys kuria žmogiškąsias ribas peržengiantį personažą. Tinkamai išplėtus šį būdą, medijos suteikia galimybę sukurti scenoje fiziškai neegzistuojantį personažą su aiškiais judesiais ir poslinkiu, emocijomis, reakcijomis ir komunikacija arba sukurti personažus, kuriuos atliktų keli aktoriai vienu metu. Tokio hibridinio personažo kūrimas, grindžiamas intermedialioje erdvėje kuriamu estetiniu montazu, yra naudingas kaip būdas sujungti skirtingas medijas su gyvai veikiančiu aktoriumi, siekiant praplėsti fizinės personažo galimybių ribas.

Išvados

Tyrimas parodė, kad vizualinio teatro samprata gali būti konceptualiai apibrėžta kaip hipermedija, t. y. sistema, kurioje vaizdo, garso, kūno, erdvės ir technologinių aparatų sąveika lemia ne pavienes semantines reikšmes, bet visuminę intermedialios teatrinės dramaturgijos struktūrą. Vizualumo ir medijų teorijos suteikė konceptualų pagrindą vizualinio teatro konceptualizavimui: Flusserio aparato sąvoka atskleidė technologinių įrankių įtaką sceninės veiklos organizavimui, o Mitchello dvigubos sąmonės idėja įtvirtino percepcinio ir konceptualios žiūros lygmenų dualizmą kaip struktūrinį vizualinio teatro recepcijos mechanizmą. Ši teorinė prieiga leido apibrėžti vizualinio teatro veikimą kaip vaizdo materializacijos procesą, kur sensorinė patirtis ir semantinė konstrukcija veikia lygiagrečiai.

Per kūrybinę praktiką buvo nustatyta, kad medijų montažo logika formuoja hibridinę sceninę tikrovę, kurioje intermedialios erdvės organizavimo strategijos („Kopijuoklis“, „Panorama“, „Asambližas“, „Koliažas“) struktūruoja skirtingus medijų ir fizinės erdvės ryšius, lemiančius specifinius žiūros režimus ir prasmines konfigūracijas. Montuoto personažo prieiga atskleidė, kad personažo reprezentacija gali būti kuriama per medijų ir aktorius sąveiką įvairiais montažo lygmenimis – nuo papildymo iki laikino perėmimo ar kelių aktorių veikimo vieno personažo struktūroje.

Aprašyti tyrimo rezultatai patvirtina straipsnio pradžioje pateiktą teiginį, kad vizualinio teatro režisūrinės strategijos gali būti teoriškai artikuliuotos kaip nuosekli hipermedialaus teatro kūrimo sistema, kurioje intermediali erdvė ir montuotas personažas veikia kaip dvi režisūrinės prieigos, leidžiančios valdyti medijų montažo procesus šiuolaikinėje scenoje.

Įteikta 2025 11 11

Priimta 2025 12 01

LITERATŪRA IR ŠALTINIAI

- Bleeker, Maaik (2008). *Visuality in the Theatre: The Locus of Looking*. New York: Palgrave Macmillan.
- Callesen, Jørgen (2005). *Beyond the Screen: The Puppet Theatre as a Model for Communication, Representation and Aesthetics in Mixed Reality Environments*. Aarhus: Aarhus University Institute of Information and Media.
- Flusser, Vilém (1984). *Towards a Philosophy of Photography*. Göttingen: European Photography.
- Juzefovič, Agnieška (2011). Vizualinio posūkio ir vizualinių studijų fenomenas dabartinėje kultūroje. *Logos*, 69, p. 36–72.
- Kattenbelt, Chiel (2008). Intermediality in Theatre and Performance: Definitions, Perceptions and Medial Relationships. *Cultural Studies Journal of Universitat Jaume I*, 6, p. 19–29. Nuoroda internete: <https://files01.core.ac.uk/download/39085592.pdf> [žiūrėta 2025 11 09].

- Marranca, Bonnie (1977). *The Theatre of Images*. New York: Drama Book Specialists.
- Masura, Nadja (2020). *Digital Theatre: The Making and Meaning of Live Mediated Performance, US & UK 1990–2020*. Cham: Palgrave Macmillan.
- Mitchell, William John Thomas (1994). *Picture Theory: Essays on Verbal and Visual Representation*. New York: University of Chicago Press.
- Pavis, Patrice (2016). *The Routledge Dictionary of Performance and Contemporary Theatre*. London, New York: Routledge.
- Purgar, Krešimir (2017). *W. J. T. Mitchell's Image Theory: Living Pictures*. New York: Routledge.

Directorial strategies of visual theatre: intermedial space and the montaged character

SUMMARY. The article addresses the persistent indeterminacy of “visual theatre” and reframes it not as the antithesis of literary theatre but as a **hypermedium** in which image, sound, space, technologies and the actor operate as equal partners. Drawing on visibility and media theory (William John Thomas Mitchell’s double consciousness, Vilém Flusser’s apparatus, Maaïke Bleeker, Chiel Kattenbelt, Nadja Masura), it defines visibility as an **emergent effect** of the whole stage ecology rather than a single component. Two operational contributions are proposed: (1) **intermedial space** – a set of montage strategies for organising stage media (copier, panorama, assemblage, collage); (2) the **montaged character** – a directing approach in which media supplement, temporarily take over, or are co-created with multiple actors to form a single role. Methods combine comparative analysis with practice-based reflection on three productions (*Orpheus*, *Dilettante*, *Kafka Insomnia*). Findings articulate visual theatre as a theoretically anchored, practicable system: montage is the core of visual dramaturgy; apparatus conditions both limits and invention; audience experience is primed by embodied perception, with meaning following sensory resonance. The model offers transferable tools for directing, curation and pedagogy.

KEYWORDS:
postdramatic theatre,
visual theatre,
visual turn, apparatus,
media montage,
hypermedia,
intermediality,
intermedial space,
montaged character,
practice-based research.