

Левченко О.В.

Доктор філософських наук,
провідний співробітник НЦТМ
імені Леся Курбаса
(Київ)

Аудіовізуальні мистецтва та театр: сучасні тенденції

Замислюючись над специфічною природою театру чи специфічною природою кіно, ми прагнемо осмислити неповторну унікальність кожного з цих видів мистецтва, а отже, і відділити та віддалити їх одне від одного. Сучасна ситуація хоч і не відміння це характерне для неklasичного знання прагнення досліджувати власний мистецький інструментарій, однак, все ж спонукає роздивлятися мистецькі явища поза їх «лабораторною» ізоляцією, в ширших контекстах, які дозволяють бачити окремі явища як частини єдиного процесу, пов'язаного з потребою людини у творенні звукозорових образів.

Поняття звукозорового існує в мистецьких контекстах як термін аудіовізуальний. На сьогоднішній день аудіовізуальні твори і проблеми, які виникають у зв'язку з їхньою специфічною природою досліджуються у нас переважно фахівцями-юристами як об'єкти авторського права. Мистецтвознавчі дослідження працюють більше з поняттями «екранне мистецтво», «мультимедіа» та ін. Ніна Дворко [2] у своєму ґрунтовному дослідженні мультимедіа, вписує мультимедіа в систему аудіовізуальної комунікації, дуже обережно вживаючи термін аудіовізуальне мистецтво. Ретельними науковими дослідженнями аудіовізуального мистецтва на вітчизняних теренах є роботи Оксани Ландяк [4, 5]. Дослідниця намагається встановити місце самого концепту «аудіовізуальне мистецтво» у сучасному українському мистецтвознавстві. Вона порівнює значення цього концепту на пострадянських та на західних теренах, вказуючи на певні розбіжності. Варто зауважити, що західне мистецтвознавство більш активно послуговується цим терміном. Існує навіть спеціальний термін «аудіовізіологія», під яким Дітер Данельс і Сандра Науманн [9] публікують збірники статей, присвячені проблемі аудіовізуальних мистецтв та технологій. Сандра Паулетто [11], так само нероз-

ривно розглядаючи мистецтво та технології окреслює аудіовізуальний дискурс в цифрових технологіях. Okремо варто згадати проголошену в Україні на конференції в НЦТМ ім. Леся Курбаса доповідь французької дослідниці Беатріс Пікон-Вален [6] «Відеоапаратура в театрі: історія і актуальність», де було поставлено проблему сучасного виходу театру за традиційні межі завдяки цифровим технологіям.

Звертаючись до самого поняття «аудіовізуальні мистецтва», одразу зауважимо, що матимемо на увазі те його трактування, яке склалося на пострадянських територіях. Воно не має усталеного визначення, але базується на чіткому визначенні того, що є аудіовізуальним твором, сформульованому в Законі України «Про авторське право і суміжні права» (Розд. I, ст. 1): «Аудіовізуальний твір – твір, що фіксується на певному матеріальному носії (кіноплівці, магнітній плівці чи магнітному диску, компакт-диску тощо) у вигляді серії послідовних кадрів (зображень) чи аналогових або дискретних сигналів, які відображають (закодовують) рухомі зображення (як із звуковим супроводом, так і без нього), і сприйняття якого є можливим виключно за допомогою того чи іншого виду екрана (кіноекрана, телевізійного екрана тощо), на якому рухомі зображення візуально відображаються за допомогою певних технічних засобів».

І в принципі так склалося, що тонкощі аудіовізуальних творів і проблем, які виникають у зв'язку з їхньою специфічною природою досліджуються у нас переважно фахівцями-юристами як об'єкти авторського права. Однак тенденції, які спостерігаються впродовж останніх десятиліть свідчать, що сучасний розвиток цифрових технологій різко перебудовує взаємини віртуальної та фізичної реальності, розмиває і робить несуттєвими такі раніше очевидні кордони між суто технологічними аудіовізуальними творами та творами мистецтва з фізичною присутністю людей. Така можливість несподіваного синергійного поєднання виконавських мистецтв, що мають золотий багаж тисячолітнього досвіду, та сучасного технологічного мислення і цифрових технологій дає новий поштовх і нову енергію традиційним виконавським мистецтвам, а також насичує смисловим, жанровим, пошуковим змістом потенціал цифрового мистецтва.

Про це яскраво свідчать такі відносно нові жанри, як медіаперформанс (digital performance у західній термінології), та розширене кіно (expanded cinema).

Поставлені поряд, медіаперформанс та розширене кіно демонструють радикальний пошук зміни стосунків мистецтва та реальності.

Традиційно аудіовізуальне мистецтво прямо пов'язують з екранними мистецтвами. Сам екран у цьому випадку виступає «гарантом» технологічної зафіксованості серії зображень, які, до речі, можуть і не супроводжуватися звуком. Іншими словами, акцент робиться на самому засобі і способі відтворення. Якщо екран здатен відтворювати зображення і звук, то будь-який твір на екрані з рухомими зображеннями вже є аудіовізуальним мистецтвом.

Варто зауважити, що в роботах західних дослідників переважає інший підхід, а саме – проблема поєднання зорових і слухових образів, причому не тільки у технологічну епоху, а впродовж історії, як єдиний живий процес. Так в серії «See this sound: Audiovisuology» Дітер Даніельс [9, 5], пропонує нову дисципліну – аудіовізіологію, предметне поле якої заявляється якнайширше: «від античності до сьогодення, від Піфагорової теорії універсальної гармонії до музичної візуалізації плагінів для mp3 плеєрів ... Точка відліку – це огляд усіх художніх царин і форм, де про себе заявляють різноманітні види взаємин між зображенням і звуком».

Більше того, автор навіть підкреслює, що виділяє два види всередині аудіовізуальних мистецтв: «аудіовізуальні мистецькі вислови, прив'язані до моменту їхнього виконання і технічні медіа, які здатні фіксувати і відтворювати [9, 7]. Іншими словами, незалежно від того, «живе» це мистецтво чи технічно опосередковане, саме принцип поєднання зображення і звуку відносить його до категорії аудіовізуального.

Сандра Паулетто в статті «Аудіовізуальний дискурс у цифрових мистецтвах» [11] заявляє, що її робота досліджує художні системи, які задіюють зображення та звук як рівні елементи, і зосереджується на еволюції аудіовізуального дискурсу в мистецтві та нових технологіях. Її історія аудіовізуального дискурсу також починається з античності, коли люди починали шукати «спільні принципи, які б могли пояснити і підсумувати наш мультисенсорний досвід світу» [11]. Дослідниця вважає за необхідне підкреслити, що вивчення взаємин між звуком і кольором є частиною потужного процесу пошуків людиною принципів загальної всеохоплюючої гармонії світу.

Так само, як і Даніельс, Паулетто провадить початок цієї історії від Піфагора, який відкрив залежність між музичним звуком та довжиною струни, згадує Арістотеля, який створив теорію кольору, пов'язану зі звучанням.

Як бачимо, поділ на «живе» та технологічне мистецтво в західному науковому аудіовізуальному дискурсі не відіграє тієї основоположної ролі, яку він відіграє в сучасній вітчизняній теорії та практиці.

Окрім того, саме сучасний розвиток цифрових технологій і послаблює цю роль.

Цифрові технології в сучасному світі працюють будь-де, в тому числі й в театрі чи перформансі. Чи означає це «смерть» живого театру, чи це його природна й очікувана еволюція?

Аби відповісти на це запитання, звернімося до класичної історії, а саме, до спільної роботи Г. Крега та К.С. Станіславського над постановкою «Гамлета» В. Шекспіра в МХТі. Крег погодився на пропозицію Станіславського протягом року розробити концепцію вистави. Ретельна розробка візуального рішення вимагала ще більш ретельної роботи при перенесенні на сцену. Бракувало надзвичайно легких матеріалів для виготовлення ширм, які мали рухатися і натякати на різні архітектурні форми. А головною проблемою було те, що не вдавалося втілити задуманий Крегом образ світлої сріблястої фігури жінки, яка то виникає, то зникає у яскравій смузі світла, коли Гамлет читає свій монолог «Бути чи не бути». На ескізі гра світла і тіні яка мала передавати вагання Гамлета виглядала чудово, однак в реальності за використання звичайних театральних засобів це виглядало звичайним режисерським трюком, тож від прекрасного задуму образу жінки світлої смерті довелося відмовитися. І з цього приводу Станіславський висловив своє ставлення до тієї відстані, яка існує між легкою і прекрасною уявою режисера та наявними засобами театральних постановок: «Яка примітивна, наївна, безпорадна сценічна техніка! Чому людський розум такий винахідливий там, де йдеться про засоби вбивства однієї людини іншою на війні, чи там, де йдеться про міщанські зручності життя? Чому та сама механіка така груба і примітивна там, де людина прагне задовольнити не тілесні й звірині потреби, а найкращі душевні поривання, які йдуть з найчистіших естетичних глибин душі?» [8, 343].

Грубу театральну бутафорію, на думку режисера, мали б замінити «радіо, електрика і всі можливі промені» [8, 343].

А відтак Станіславський окреслив і своє бачення того, куди має рухатися театр в майбутньому: «Хай швидше прийде той час, коли в порожньому повітряному просторі якісь заново відкриті промені будуть малювати нам привида мальовничих тонів, комбінації ліній. Хай інші якісь промені освітять тіло людини і нададуть йому неясність обрисів, безтілесність, химерність, яку ми знаємо в думках і без якої нам важко підноситися у височину» [8, 343].

Ну що можна зауважити? Цей час прийшов! Цифрові технології, 3D – ті «заново відкриті промені», які за допомогою комп'ютерних програм дозволя-

ють втілити на сцені будь-яку фантазію чи легку мрію художника. Ці технології не є обов'язковим атрибутом сценічного твору, але їхнє використання не переводить цей твір до іншої мистецької категорії, відстоюючи права театру як суто «живого» мистецтва.

Хоча театр може існувати без технічно опосередкованих образів, однак він ніколи не відмовлявся, а в найкращих своїх зразках завжди прагнув, до використання сучасних йому технологічних можливостей. Кінопроекція з'явилася на сцені практично з появою кінематографа. Ервін Піскатор, Бертольд Брехт, Лесь Курбас використовували кіноекран для створення додаткового смислового об'єму, для поглиблення психологічних характеристик героя тощо.

Пізніше, у другій половині ХХ ст. не залишилася поза увагою театральних постановників і переваги відео. Побутувало і побутує багато прийомів ведення відеозйомки вистави з паралельною демонстрацією на відеоекранах крупних планів акторів чи невидимих глядачам ракурсів.

Російський дослідник О. Зінцов [3] класифікував цілі і засоби використання відео в театрі, виділяючи чотири категорії: відео як текст; відео як реаліті-шоу; відео як декорація; відео, що показує крупний план актора.

Розглядаючи відео як текст, автор наводить цікавий приклад вистави «Ліп-сінк» Робера Лепажя. Кінематографічний термін, який стосується процесу синхронізації губ однієї людини з голосом іншої при дубляжі, використовується у виставі як у символічному, так і у прямому значенні. Співачка, одна з героїнь вистави, перенесла важку операцію й забула голос батька. Вона показує кадри сімейної хроніки глухій жінці, яке вміє читати з губ, аби потім озвучити цю плівку на студії.

Відео як реаліті-шоу розглядається на творчості Франка Касторфа. Його називають бунтарем і основним провокатором у німецькому театрі. Завдяки відеоекранам він часто перетворює класичні твори мистецтва на реаліті-шоу. Відтак практично завжди невід'ємною частиною його вистав є оператор, який у режимі реального часу слідує за персонажами навіть тоді, коли вони ідуть зі сцени – в коридорах, службових приміщеннях, тощо.

Своєрідним апофеозом такого жанру є вистава Хайнера Гьоббелса «Ераритжаритжака». Актор через п'ятнадцять хвилин після початку вистави надягає верхній одяг і покидає сцену. Оператор піднімається з першого ряду і виходить за ним. Все, що відбувається далі, глядачі бачать на екрані у відеопроєкції. Актор іде вулицею, сідає у мікроавтобус, сходить, підходить

до будинку, набравши код, заходить у під'їзд, потім піднімається у квартиру, передивляється пошту, готує вечерю. Сенс такого реаліті Зінцов бачить у «інженерно точному конструюванні простору самотності й роздумів – ідеального середовища для філософського тексту Еліаса Канетті, який весь час звучить. Тобто прийом виходу назовні, розширення простору перевертався, використовувався, навпаки, для занурення всередину, досягнення стану зосередженості» [3].

Прагнення театру розширити свої межі, вийти назовні, завдяки роботі відеооператора втілюється і у творчості українського режисера Андрія Жолдака, який стажувався в театрі Касторфа. Однак у Жолдака камера, яка йде за актором зі сцени на вулицю, працює не в режимі реального часу. Фактично глядач бачить раніше зафільмовані події. Відтак зняте як реаліті кіно стає органічним продовженням театральної дії.

Використання відео як декорації також часто носить далеко не ілюстративний характер. Зінцов [3] наводить класичний приклад однієї з найвідоміших вистав в жанрі документального театру німецько-швейцарської групи Ріміні Протокол (Rimini Protocol) «Мнемопарк», де поєднуються можливості використання відео і як декорації і як реаліті-шоу.

У виставі беруть участь пенсіонери, які мають спільне хобі – вони колекціонують моделі залізниць. Під час вистави на сцені на столах розміщується іграшкова модель Швейцарії з типовими пейзажами, автомобілями, тваринами, промисловими об'єктами. Цією «Швейцарією» біжить маленький паровозик з крихітною відеокамерою, зображення з якої транслюється на великий екран. Побачене дає учасникам привід поговорити про проблеми економіки, мистецтва, тощо. У якийсь момент кожен учасник розповідає свою історію, ділиться спогадами і, як пише дослідник, «провалюється всередину іграшкового пейзажу, який, таким чином, стає простором спогаду. Це приклад дуже дотепного використання нібито типового прикладу, коли живий актор потрапляє у віртуальну декорацію. Завдяки грі з масштабами ефект виходить не тільки комічним, але і парадоксальним» [3].

І, нарешті, відео вирішило проблему крупного плану на театральній сцені. Однак, як і будь-який елемент кіно, адаптований сценою, він набув додаткових смислових та естетичних вимірів. Так, відома своїми експериментами з крупними планами, Кеті Мітчел (театр «Шаубюне») у виставі «Крістіна» за п'єсою Августа Стрінберга «Фрьокен Жюлі» робить ще один кінематографічний хід: головною героїнею стає спостерігач (підглядач) стосунків Жюлі та

П'єра кухарка Крістіна. Саме за Крістіною веде спостереження відеокамера. Спочатку вона точно фіксує рухи кухарки. Потім глядач починає помічати, що рухи на сцені трохи не збігаються із зображенням відео. Події збігаються і не збігаються водночас. Усе відбувалося так завдяки тому, що на екран зводилися кадри з різних точок зйомок. Якщо обличчя належало Крістині, то руки знімали з рук ще двох актрис, окрім того, на сцені була ще одна актриса, двійник Крістини. Ірина Решетнікова вбачає естетичний сенс такого ходу в тому, що перед глядачами «виникав симультанний образ героїні, розкладений по фрагментах, як на середньовічній іконі, із сум цих клейм і народжувалась картина життя Крістини» [7].

Прикладів використання відео в театрі не для додаткової ілюстрації, а для вирішення унікальних художніх завдань десятки, а то і сотні. Однак справжню революцію з експансією цифрових медіа ми спостерігаємо з приходом в театр 3D технологій.

«Ми присутні при народженні нової театральної професії – режисер віртуальної реальності. Він буде працювати над тим, аби створені комп'ютером персонажі на рівних взаємодіяли з живими акторами, а кордон між реальним і уявним світами ставав абсолютно невидимим» (Цит. за [1]). Ці слова належать Меді Тайобі, віце-президенту компанії Dassault Systèmes. Компанія, яка з 1981 року займалася розробкою програмного забезпечення в промисловості, ніби вступивши в діалог з мрією Станіславського, вирішила поставити розроблені для більш прагматичних проблем чарівні промені на службу високому мистецтву.

Йдеться про постановку балетного шоу «Містер і місіс Мрія» з прямою Паризької опери Марі-Клод Пьєтрагалла, яка водночас виступає і хореографом і головним режисером цього шоу, та її партнером Жульеном Деруа. Всі інші тисячі персонажів шоу віртуальні.

Як пише С. Апресов, «особливість шоу в тому, що герої знаходяться всередині тривимірної віртуальної реальності. Картинка з уявного світу проєктується на чотири екрани: задник, дві бокові стіни і підлогу. Чотири площини проєкції дозволяють створювати ілюзію безкінечного простору з повноцінною тривимірною перспективою» [1]. Завдяки тому, що кожен екран своєю чергою розділений на кілька частин, які можуть зміщуватися одна відносно одної, актори можуть заходити за екрани, даючи місце своїй віртуальній копії, і так само непомітно виходити. Відтак глядач не знає, хто перед ним – реальний актор чи віртуальний образ.

Таким чином, якщо у якийсь момент на сцені знаходяться тільки віртуальні персонажі, можна сказати, що фактично ми маємо справу з новим різновидом кіно. Однак, якщо порівнювати цей вид з традиційним кіно, то дослідники [1] виділяють кілька відмінностей, які, можливо, суттєвими тільки здаються. По-перше, білий екран з технологічних причин замінено на сірий, кіно знімають на кінокамери, 3D-кіно знімають на 3D-камери. По-друге, відрізняється сама логіка творчого і технологічного процесу. Художній і образний світ шоу народжувалося в алгоритмах перформансу. Двоє танцівників імпровізували у кімнаті а сам процес базувався на системі образів з творів Ежена Йонеско, спроектованих на життя сучасної людини, а художники одразу малювали віртуальні картини, іноді використовувалися реальні зйомки. Так само імпровізація мала місце і під час шоу. Інженер, або ж режисер віртуальної реальності, на відміну від кіно- чи театрального режисера, не тримає акторів в жорстких рамках попереднього задуму. Він має технічну можливість підлаштовувати зображення в режимі реального часу. Відтак, перформанс живе і змінюється від показу до показу.

Тож чи можна відмовляти у статусі екранного мистецтва, який працює не з одним екраном, а з багатьма, на підставі того, що він призначається для сцени і там поряд з віртуальними можуть діяти реальні персонажі? Швидше, це ставить під запитання його статус як мистецтва театрального, адже, як відмічає Пікон-Вален [6], «винесення екранів на сцену дозволило поставити під сумнів буття «тут і тепер» акторів.

А чи є це аудіовізуальним мистецтвом, чи бодай наближається до цієї категорії? Виходячи з юридичного визначення, ні. Адже серія зображень має бути строго зафіксованою. Але з погляду логіки розвитку аудіовізуальних екранних мистецтв, які завжди спиралися на технологічний прогрес, освоєння технічної можливості змінювати готовий твір може розглядатися саме як найближча перспектива.

Однак технологічний прогрес веде і до зникнення самих екранів як спеціальних технічних пристроїв, призначених для кінопроекції. Причому, цей процес є зустрічним: він почався одночасно, як в театрі, з експериментів Й. Свободи, Д. Марло, та ін., так і в кіно, з появою тієї течії, яку називають «розширеним кіно».

Суть цього процесу полягає в тому, що відповідно до авангардних теоретичних засад, де завданням ставилася єдність репрезентації та об'єкту,

екранами для проєкцій постають спеціально обрані предмети, явища, люди. Однак, якщо бути точним, екранний принцип не тут не відмінюється, просто розширюється мистецьке поняття екрану як предмету, призначеного відбивати, в даному випадку, промені проєкції.

Концепція «розширеного кіно» з'явилася ще в 60-ті роки минулого століття, до речі, тоді ж, коли почалися активні експерименти з відео у театрі. Кіно так само захотіло вийти за межі екрану, як театр за межі сцени.

Можна погодитися з дослідницею «розширеного кіно» Валі Експорт [10], яка вважає, що рушійною силою цих процесів було бажання не симулювати світ, а створювати його. І у цій точці ми повертаємося до єдиної природи цих двох мистецтв: прагнення створювати світ не менш, а може й більш реальний, ніж світ навколишній.

Сьогодні «розширене кіно» так само переходить до категорії відео інсталяцій і перформенсів, як і театральні медіа-перформенси. Не виключено, що як в театрі, так і в «розширеному кіно» зникатимуть і самі видимі екранні поверхні, а проєкція йтиме на потоки гелію чи чогось подібного невидимого. За якими ознаками тоді розрізнятимуться театр (сценічне мистецтво) і кіно (аудіовізуальне мистецтво)? Об'єднання частини театральних та частини кінематографічних робіт в єдиний жанр – медіа-перформенс свідчить про необхідність нового осмислення природи, а відтак і парадигми аудіовізуальних мистецтв.

Список використаних джерел.

1. Апресов С. Электронное закулирье. Популярная механика. 2013. №8. URL: <https://www.popmech.ru/magazine/2013/130-issue/>. Дата обращения 09.09. 2018.
2. Дворко Н. И. Режиссура мультимедиа: Генезис, специфика, эстетические принципы тема. Диссертация на соискание научного звания доктор искусствоведе-ния /Научная библиотека диссертаций и авторефератов disserCat. 2004. URL: <http://www.dissercat.com/content/rezhissura-multimedia-genezis-spetsifika-esteticheskie-printsipy#ixzz5RwT7qWXp>. Дата обращения 21.08.2018.
3. Зинцов О. Видео в театре: инструмент и метафора. Искусство кино. 2011. №5. URL: <https://www.kinoart.ru/archive/2011/05/n5-article13>. Дата обращения 09.09.2018.
4. Ландяк О. Медіа-арт в контексті сучасного екранного мистецтва. Парадигма пізнання: гуманітарні питання. Сер.: мистецтво, мистецтвознавство. Київ: Центр міжнародного наукового співробітництва «ТК Меганом», 2015. С. 104-118.

5. Ландяк О. Аудіовізуальне мистецтво як концепт у сучасному мистецтвознавчому дискурсі. Наукові записки Тернопільського національного педагогічного університету. Серія: Мистецтвознавство. – 2017. №1 (вип. 36). С. 213–223.

6. Пікон-Вален Б. Відеоапаратура в театрі: історія і актуальність. Курбасівські читання. 2010. №5. С. 23–38.

7. Решетникова И. Театр, завернутый в экран. Диалог искусств. Журнал Московского музея современного искусства. 2018. №3. URL: <http://di.mmoma.ru/news?mid=1306&id=388>. Дата обращения: 28.07.2018.

8. Станиславский К.С. Моя жизнь в искусстве. Москва: Искусство. 1954. 515 с.

9. Daniels D., Naumann S., Toben J. See this Sound: Audivisuology: A Reader Paperback. Verlag der Buchhandlung Walther König; New edition (August 25, 2015). 704 p.

10. Export V. Expanded Cinema as Expanded Reality. Sences of Cinema. October. 2003. Available at: <http://sensesofcinema.com/2003/peter-tscherkassky-the-austrian-avant-garde/expanded_cinema/> [Accessed 20.07.2018]

11. Pauletto S. Audiovisual Discourse in Digital Art. 2004. Available at: <https://www.researchgate.net/publication/234802597_Audiovisual_Discourse_in_Digital_Art_2004>. [Accessed 20.07.2018]