

**ПОЕЗІЯ ЗА МЕЖАМИ.
ТЕАТР ОНЛАЙН АБО «ВІРТУАЛЬНИЙ».
ПРАКТИЧНИЙ ПОГЛЯД**

Мирослав Гринишин,

*заслужений діяч мистецтв України, режисер-постановник
Національного центру театрального мистецтва ім. Леся Курбаса,
завідувач кафедру «Музично-сценічного мистецтва»
Київської Академії Мистецтв
mhrynyshyn@gmail.com*

«Я – кінооко. Я – око механічне.

Я – машина, що показує вам світ таким, яким тільки я його зможу побачити.

*Я звільняю себе із сьогодні назавжди від нерухомості людської.
Я в безперервному русі.*

Я наближаюся і прямую від предметів, я підлазжу під них, я вилазу на них, я рухаюся поруч із мордою біжучого коня, я вриваюсь на повному ходу в натовп, я біжу перед біжучими солдатами, я перекидаюся на спину, я піднімаюся разом із літаками, я падаю і злітаю разом із падаючими і злітаючими тілами. Ось я, апарат, кинувся по рівнодіючій, лавіруючи серед хаосу рухів, фіксуючи рух з руху від найскладніших комбінацій. Звільнений від тимчасових і просторових рамок, я співставляю будь-які точки всесвіту, де б я їх не зафіксував.

Мій шлях – до створення свіжого сприйняття світу.

Ось я і розшифровую по-новому невідомий вам світ»

З Маніфесту Дзиги Вертова

Застереження

Ставлю до відома всіх, хто читає цей текст: автор ніякою мірою, жодним чином і ніяким переконанням не відмовляється від того, що театр можливий тільки за живої присутності бодай одного актора й одного глядача.

Перша спроба

Усі технологічні винаходи на початках їхнього створення опиралися на жорстке суспільне несприйняття: колесо, паровий двигун, друкарський верстат, комп'ютер, інтернет, всесвітня павутина (World Wide Web), телебачення, електрична лампочка, пеніцилін, телефон тощо.

Тільки час і людське прагнення постійного удосконалення сприяло поступовому входженню всіх винаходів у звичний суспільний кругообіг.

Моя театральна подорож подарувала мені можливість пізнати кілька винаходів людства у 21-му столітті. Першою та несподіваною такою зустріччю було дослідження природи новоствореного поняття театр онлайн під час презентації театального проекту «Венеціанець» у жовтні 2019 року в Національному Центрі театального мистецтва ім. Леся Курбаса. Проект не передбачав трансляції прем'єри онлайн, але маючи персональну зацікавленість у вивченні природи впливу на віртуального глядача через онлайн-трансляцію вистави, кількість і якість охоплення віртуальної аудиторії й, насамкінець, якість театального твору в створеному абсолютно іншому форматі відео, я вирішив самотужки з власного мобільного телефону-комп'ютера Samsung Galaxy A5 на основі інтернет-платформи Facebook здійснити 5 щоденних прем'єрних показів онлайн-вистави й зафіксувати їх на сторінці вистави. Звичайно, що якість картинки, звуку й ракурсу бажала бути кращою, але це не було першочерговим завданням. Усі 5 вистави можна порівняти з погляду запису різних 5 живих виступів. Вони відрізнялися новими текстами, новими несподіваними мізансценами, новою живою музикою, що створювалася вживу на кожній виставі композитором і музикантом Романом Суржею, а також новими персонажами з глядацької зали, які могли взяти участь у виставі під час її створення акторами за попередньо встановленим задумом. Усі щойно перелічені складники є невідривними компонентами саме живого театру. Але в трансляції онлайн кожна вистава набувала нової форми, нового твору, нового, але щойно зіграного, записаного й завантаженого в інтернет одноразово. І тут виникає питання – як назвати цей твір? Що це? Яка його перспектива, і чи є вона? Адже це не спеціально встановлений факт запису вистави, а його фіксація у плинному часовому просторі як мить звичайної живої театральної вистави, бо: глядач у неї віртуальний. Ми спостерігаємо тільки кількісний і якісний (фах, вік, уподобання, розташування тощо) стан віртуального глядача за результатами моніторингу платформи Facebook. Ми можемо читати цитати, репліки, відгуки чи інші тексти окремими повідомленнями в чаті під час і після трансляції.

Тому я питаю – як назвати цей формат художнього театрального твору? Відеоверсія, онлайн-відеоверсія, запис трансляції тощо. Але все це старі назви, які є з минулого й не вмщують перспективи розвитку такої форми театральної вистави в майбутньому. Спробую розтлумачити чому. Кожна жива вистава є як напис водою на піску морського берега. Щойно створившись, вона в цю ж мить зникає безповоротно. Це природний закон живого театру. Інтернет же пропонує інструмент, що перетворює безповоротно зникання живого театру на безкінечну творчу подорож живої вистави за допомогою сучасних цифрових технологій у віртуальний світ. Тобто йдеться про сповільнення старіння, реінкарнацію, перетворення невловимої миті живого театру, збагачення його новими формами за допомогою новітніх інтернет технологій. І це можливо тільки за однієї умови: щоразу створений живий театральний процес, який транслюється онлайн і записується для віртуального глядача, мусить містити щось якісно нове в художньому відношенні. Це нове стосується стану гри актора, його художнього сценічного перетворення, нового сенсу думки, нового змісту тексту, нового ракурсу декорації, нового світла, нового сценічного виміру, нового, невідомого ще нам, художнього креативного театрального винаходу, за котрим було б цікаво спостерігати віртуальному глядачеві. І щоразу нова сценічна якість одного й того ж самого театрального твору створила б нескінченну галерею постійного дослідження сценічного театрального простору. А кожна вистава онлайн розглядалась би не як завершений художній твір, а як ланка безкінечного ланцюга удосконалення креативності театральної форми через посередництво онлайн-трансляції, запису й фіксації на інтернет платформі. Тепер поставимо собі питання – чи ми хочемо, щоби сучасний театр так розвивався? Чи ми прив'язуємо такий розвиток сучасного театру до нашого особистого людського духовного розвитку? Запевняю вас, що це неможливо. Сучасний театр у світі давно вже розвивається за допомогою нового витка спіралі новітніх цифрових технологій. Використовуються дивовижні пересувні екрани, парадоксальні ракурси з безлічі камер і сюжети проєкторів, системи світлових апаратів тощо. Кількість таких новітніх засобів тільки збільшується, і вони рухають нас за ковнір не сидіти й скиглити про неможливість поєднання непоєднуваного, а мислити створенням нової постійно видозміненої форми театрального твору. Формат поки що неназваної форми театральної вистави, що утворюється з запису онлайн і може самодостатньо існувати в цифровому просторі, є перехідним етапом до цілком невідомої реальності театрального твору.

Друга спроба

Наступним моїм кроком у театральній подорожі був інклюзивний театральний проєкт «Поезія за межами». Волею зовнішніх обставин прем'єра цього проєкту заздалегідь планувалась онлайн на інтернет платформах Facebook і YouTube. Виходячи з власного практичного досвіду онлайн-прем'єри «Венеціанця», у мене з'явилися чіткі наміри удосконалити технічний складник, щоб отримати суттєво якісніший результат. Звичайно, це стосувалося найперше художнього креативного складника. Одразу застережу, що ті технічні засоби, які використовувалися в попередньому проєкті, були відкинуті як застарілі й неактуальні. Для нового проєкту було спеціально залучено 4 високоточні цифрові відеокамери, котрі могли записати з 4-х різних ракурсів одночасно. Одноразово через спеціальну програму відбувався онлайн-монтаж щойно відзнятого матеріалу, що одномоментно ставав сталим записом на інтернет платформах, які транслювали прем'єру наживо. Розмірковуючи над матеріалом, котрий ми отримали після запису, я однозначно стверджую, що ми здобули цифровий театральний продукт перехідного етапу, де відкриваються небачені творчі можливості за умови технічного вивчення й постійного удосконалення засобів створення такого твору, і найголовніше: можливість розвивати уяву й творчу фантазію до безкінечності.



Фото з вистави «Поезія за межами»

Останнє є найціннішим у досвіді моїх онлайн-прем'єр. Зазначу що кількість камер, які транслюють прем'єру онлайн театральної вистави, може вимірюватися необмеженою кількістю. І це дає змогу віртуальному глядачеві бачити онлайн такі ракурси живих акторів, крупні плани, мікроскопічні деталі облич, тремтіння, дихання, загальні плани з будь-якої точки сценічного простору, що в разі вдалого монтажу онлайн-демонстрація дає незбагненну форму бачення живої вистави. Жоден глядач не зможе отримати таку кількість одноразово-спійманих моментів, ракурсів і деталей живої вистави. Але й живої присутності віртуальний глядач позбавлений. І тут постає логічне питання. Що важливіше: втрачати живі миті створення вистави живої присутності глядач-актор через низку зовнішніх обставин або все-таки, використовуючи новітні цифрові технології, удосконалювати й розвивати творчу креативну уяву та фантазію, використовуючи онлайн-трансляції й тим самим розвиваючи нові форми театральної образності? Навіть віртуальної. У віртуальному світі моделюються безліч можливостей експерименту вдосконалення образної креативної уяви творця.

Виймка

«Віртуальна реальність (англ. Virtual reality) — різновид реальності в формі тотожності матеріального й ідеального, що створюється та існує завдяки іншій реальності. У вужчому розумінні — ілюзія дійсності, створювана за допомогою комп'ютерних систем, які забезпечують зорові, звукові та слухові відчуття».

Цитата з Вікіпедії

Підсумок

Поняття віртуальної реальності походить від «віртуальність», що є зв'язок між реальностями, які належать до різних рівнів, а в нашому випадку це реальність живого дійства, реальність, котра транслюється онлайн і реальність записаного в онлайні. Між цими реальностями є зв'язок у формі невидимого квантового стрибка. Якщо перша реальність – живе дійство – народилось і помирає, то друга реальність – трансляція онлайн – на період самої трансляції існує в самодостатньому віртуальному просторі, де віртуальний глядач є з усіма ознаками глядача, присутнього на живому дійстві. Цей віртуальний глядач може споглядати, відчувати, мислити й коментувати живе дійство тут і зараз у віртуальному невидимому просторі під час онлайн-трансляції. Третя

реальність – запис живого дійства, створений в онлайн, – залишається жити у віртуальному просторі в необмеженому часі з усіма витікаючими наслідками. Усі три реальності мають такі характеристики: *Породженість* – віртуальна реальність створюється активністю іншої реальності, зовнішньої щодо неї (константної); *Актуальність* – віртуальна реальність існує тільки «тут і тепер», поки активна константна реальність; *Автономність* – у віртуальній реальності свій час, простір і закони існування, що можуть бути відмінними від таких у константній реальності; *Інтерактивність* – віртуальна реальність може взаємодіяти з іншими реальностями, в тому числі й із тією, що її створює. Додати можна також такі характеристики, як *Перетвореність* (віртуальною реальністю є перетворена інша реальність), *Спостережуваність* (вона є реальністю, якщо її можна сприймати органами чуття), *Потенційність* (вона є тим, що можливе, але не втілене), *Символічність*, *Відмінність від справжньої реальності*, *Ірраціональність*. Власне, Ірраціональне є найпотужнішим чинником розвитку креативної людської уяви в мистецтві як спосіб порятунку людини від тотальної повзучої раціональної матеріалізації і споживацтва. Але повернімося до початку моїх роздумів: жоден театр не існує без живого актора-глядача. Це є незмінна константа театру минулого, теперішнього й майбутнього. І без існування цієї константи театр – неможливий. З огляду на цю думку, я повинен зацентувати, що можливість креативного позитивного розвитку максимальною мірою присутня в першій реальності – тобто живий театр. Друга реальність – трансляція онлайн передбачає творчу цифрову складову, де існує інформаційна обмеженість креативного розвитку з причин технічного втручання в живий процес запису стороннього, тобто режисера-оператора-монтажера. У цій реальності креативність диктується виключно кількістю камер, ракурсами, швидкістю стеження за живим акторським тремтінням, диханням, непередбаченостями й непрогнозованостями. Друга реальність додає необмежені креативні можливості першій реальності у віртуальному цифровому світі, розширюючи до невпізнаності першу реальність як до повної її художньої спотвореності так і до тотальної мистецької досконалості. Цей пласт креативності залежить від якості технічного цифрового устаткування та пропускнуої спроможності інтернету передати максимально якісний цифровий сигнал віртуальному глядачеві. Третя реальність ужорсточує й заморожує в цифровий незмінний стан живу виставу, позаяк її буде запущено з платформи живої реальності (Першої) і пропущено через онлайн-платформу цифрової інтернет реальності (Другої). Третій стан реальності за-

лишається незмінним у безмежному віртуальному просторі-часі, й саме він є останньою інстанцією кінцевого культурного продукту. Але незмінність цього стану робить його мертвим. Бо мертвими є усі мистецькі здобутки людства. І тільки живий актор живого театру тут-і-тепер може народити живу тканину реальності, будучи в спілці з живим глядачем. Навіть якщо цим глядачем є божественне ніщо. Тобто наш відлік осягнення живої реальності театру повертається у зворотній бік до живого театру, де закладається божественність мистецтва. І якщо кожного показу буде створено живий абсолютно новий театральний акт – як Перша реальність, із новими текстами, акторськими образами, метафорами й алегоріями, і цей акт буде трансформовано крізь Другу реальність онлайн-трансляції, де продовжиться й посилиться креативний ріст руками й очима режисера-оператора-монтажера, а цей акт переплавиться в незмінну застиглу цифрову віртуальну театральну форму Третьої реальності, то ми отримаємо Четверту реальність, яка народиться в уяві віртуального глядача, й продовжить своє існування в креативній безлічі ідей-можливостей інших акторів, режисерів, художників, композиторів у найнесподіваніших формах прояву. Навіть якщо всі вони є віртуальними. Четверта реальність найбільш незбагненна й бездонно креативна. Вона страшна й неконтрольована. Вона містить сховані таємниці глибинних людських підсвідомих прагнень досліджувати креативний простір мистецтва. І заради цієї Четвертої реальності є сенс в онлайн-форматі театального процесу, бо існує ця реальність як для віртуального, так і для живого театального актора-глядача.