

Оцифрований театр. Медіа-арт та театральний простір

Медіа-перфоманс є мало дослідженою зоною для українського театрознавства. Українське мистецтво почало опановувати цифрові технології лише наприкінці 80-х років минулого століття, а в театральну практику вони прийшли десять років потому. Цифровий перформанс для українських митців є новим інструментом і наразі ми можемо говорити про перші спроби, а не про усталену традицію.

Одним з головних питань, які ставлять перед собою західні дослідники цифрових технологій в театральному просторі, є їхня іноваційність (або її заперечення). Чи принесли вони нові стратегії та моделі в мистецтво театру або залишилися лише новим технологічним втіленням попередніх є одним з ключових питань для теоретиків медіа-мистецтва. Ідея симультанного простору, паралельної дії відома з часів літургійної драми. Відео-камери та монітори змінили лише форму, технологію, але не принцип. Проекції зображень на тіла акторів як прийом трансформувалися лише на рівні носія – чарівний ліхтар (*laterna magica*) змінився кінопроектором, а той – відеопроєктором, який своєю чергою був замінений на сучасні технології продукування зображення. Сам принцип залишився незмінним.

Дослідники сучасного театру, а особливо тієї його складової, яку найбільш загально можна визначити як сценічне середовище, сьогодні, як ніколи, стикаються з термінологічними та понятійними складнощами, що свідчать про певні системні зміни в побудові вистав театру постдраматичної епохи. З одного боку, ми бачимо вистави, просторові рішення яких цілком відповідають визначенню сценографії як «виду художньої творчості, що займається оформленням вистави, створенням його зображувально-пластичного образу, що існує в сценічному часі й просторі» (Віктор Берьозкін). З іншого – постановки, що заперечують саме слово «оформлення», оскільки просторове вирішення, предметні комплекси вистави самі по собі постають в якості актантів. Невід'ємна ознака сучасної театральної ситуації – взаємовплив та взаємопроникнення пошукових форм театру та contemporary art, яке, як відомо, тяжіє до театралізації та дієвості. Однією з таких форм є медіа-арт.

Медіа-арт, окремим проявом якого є медіа-перформанс, є жанром візуального мистецтва, що працює з комп'ютерною графікою, анімацією, проєкціями, цифровим відео, акустичними технологіями. Традиційно медіа-арт викликає асоціації з візуальним мистецтвом, а не з театром. Але розвиток перформативних практик останніх десятиріч призводить до того, що межа між театром та не-театром стає все менш помітною.

Сучасна доба в театрі характеризується поляризацією між текстовим та візуальним театром. В той час, коли текстовий театр починає розробляти нео-

документальні моделі та шукати мову, адекватну сучасному світосприйняттю, театр, що тяжіє до візуальних форм, виробляє цілком окремий арсенал засобів виразності. Насамперед, це робота над пластичною виразністю тіла. Саме тому значна частина медіа-перформансів пов'язана з практиками сучасного танцю, такими як різновиди contemporary dance або буюто. Адже саме така взаємодія дає найбільш об'ємне відчуття контрасту між живою тілесною енергією та холодною ілюзією зображення.

Акустичний перформанс – ще одна творча стратегія, якою послуговується актуальний театр. Коріння його ми знаходимо в забарвлених містикою експериментах з кольором та музикою Олександра Скрябіна, в евричмічних ритуалах Далькроза, згодом – в концептуальних музичних акціях Джона Кейджа, якого вважають одним з творців сучасного цифрового перформансу. Саме він став одним з перших практиків творчого методу, в основі якого лежав принцип «випадковості» (згодом на основі цього принципу виник напрямок сучасної концептуальної музики) – тобто привнесення більш-менш керованої варіативності у створення мистецького твору. Ця практика згодом знайшла свій розвиток в мистецтві перформансу.

Сучасний цифровий перформанс, як правило, використовує як акустичні, так і відеоресурси задля створення тотального простору, що матиме максимальний вплив на свідомість глядача. Відмова від тексту, окрім всіх можливих постдраматичних конотацій, має під собою ще один важливий аспект –

вона є однією з ознак глобалізації, пошуку універсальної художньої мови, яка не потребує перекладу.

Ось як, з огляду на німецьку театральну практику нульових років, характеризує цю ситуацію російський театрознавець Олена Шевченко: «З одного боку, театр трансформується в інші види мистецтва, мас-медіа, мистецькі акції. З іншого боку – інші види мистецтва, мас-медіа та мистецькі акції трансформуються в театр. Відбувається театралізація суспільного життя. Театральні вистави конкурують з виставами в політиці, спорті, мас-медіа, рекламі. Розмитість кордонів стає концептуальною рисою сучасного мистецтва. Де закінчується театр і починається рекламна акція? У який момент ток-шоу перетворюється на театр? Коли виборча кампанія стає театром, а театр – виборчою кампанією? Для кожного типу вистави існують певні правила, якась «рамка», що задає його функції і значення, а також гарантує певну поведінку глядача. Але з 90-х років спостерігається постійне зміщення, порушення рамкових умов та їх різноманітна взаємодія. В результаті очікування глядачів/ учасників не виправдовуються, вони не знають, як себе поводити, і, як наслідок – їхнє збентеження, дезорієнтація, а деколи агресія і гнів».¹

Ця цитата наближає нас до розуміння того, що сучасний театр, імовірно, стоїть на порозі нового оберту просторової еволюції. Театрознавчий лексикон поповнився поняттям «постдраматичного театру». Цей

¹ Трансформация как основная эстетическая категория современного театра Германии и немецкой драмы // Литература и театр. - Самара: Изд-во "Самарский университет", 2006. - с.119-126

термін, який в сучасній театрознавчій практиці з'явився завдяки однойменному дослідженню німецького культуролога Ханса-Тиса Леманна, характеризує сучасний театр, який за відсутності персонажа демонструє принципово недраматичну, неантагоністичну модель. Теоретик театру Крістоф Бідан, шукаючи ознаки феномену постдрами, змальовує процес таким чином: «Текст виявляється всього лише одним з видів сценічного матеріалу, а чільне місце відводиться візуальності, що відображає домінантне становище візуальних медіа. Істотну роль у постдраматичному театрі також грають музичні та вокальні елементи».² Починаючи з кінця 70-х і до останнього часу використання цифрових технологій та залучення візуальних та акустичних медіа до тексту вистави в театрі стають однією з ознак експериментального мистецтва.

Медійне мистецтво, технології та ідеологія якого формувалися протягом останніх сорока років, сьогодні займає значну частину культурного ландшафту. За цей час навколо медіа-арту виник окремий корпус досліджень, базованих на вивченні медіа-технологій в усьому їх діапазоні: від технічних до філософських.

«Естетика відео-арту має давнє коріння, що веде до італійського футуризму, акцій дадаїстів, художньо-технічних експериментів митців Баухаузу, теорій Дзиги Вертова, французького авангардного кіно».³ Що стосується проникнення відео в театральний простір,

² «Et le théâtre devint post-dramatique – Histoire d'une illusion », in Théâtre/Public, n°194, 2009, p.76-82 / Крістоф Бідан «И театр стал постдраматическим»: история одной иллюзии»

³ Термінологія сучасного мистецтва – Ed. Terra Incognita, Париж-Київ, 2010 – стр.64

то початок цих процесів слід шукати в практиці Фрідріха Кіслера, Ервіна Піскатора, Сергія Ейзенштейна, Всеволода Мейєрхольда, Леся Курбаса (20-ті роки минулого століття).

Друга хвиля експериментів, пов'язаних з використанням відео-технологій прийшла на 50-60-ті роки. Вона знайшла своє втілення в маніфестах американського театрального художника Роберта Едмонда Джонса, який бачив театр майбутнього в одночасному використанні живого актора та проєкції, в мультимедійних виставах чеського театру *Laterna Magika*, творці якого Йозеф Свобода та Альфред Радок використовували складні поліекранні системи задля посилення ілюзії та синтезу візуальних можливостей актора та відеозображення. Хеппенінги 50-60 років за участю європейських художників-акціоністів Роберта Раушенберга, Вольфа Фостеля, Нам Джун Пайка стали зв'язною ланкою між відголосками класичного авангарду та сучасним мистецтвом.

Сьогодні медіа-теорія вивчає вплив медіа-технологій на суспільство, мистецтво та культуру. З огляду на те, що інформація та її технічні носії є однією з домінант сучасної свідомості та активним чинником формування глобалізованої картини світу, наукові розвідки щодо функціонування медіа-технологій в культурі є надзвичайно актуальними. Адже інформаційно-візуальна експансія, яка розпочалась з розповсюдження телекомунікацій та триває зараз завдяки інтернету, послідовно розхитує кордони між поняттями художнього та нехудожнього, оригінала та копії, автора та споживача інформаційно-культурного

продукту. В певному сенсі за часів тотальної «технічної відтворюваності» (термін Вальтера Беньяміна), візуальне мистецтво, особливо в його віртуальних формах, вступає в добу нової анонімності. Візуальні образи та художні концепти починають циркулювати в культурному просторі окремо від своїх творців, поповнюючи собою нескінченність інформаційного простору.

Сучасна європейська практика дозволяє говорити про те, що в актуальному мистецтвознавстві навколо медіа-арту формується нова галузь, яка працює в тісному зв'язку з соціальними та технологічними дослідженнями. Серед проблем, які стоять перед дослідниками цих процесів можна виділити такі:

- еволюція медіа-технологій в культурі та суспільній свідомості;
- типологія технологічних засобів медіа-арту (відео, комп'ютерних та мультимедійних);
- вплив сучасних медіа на суспільну свідомість;
- взаємодія медіа-арту з традиційним видами мистецтва, точки перетину та відмінності;
- митець та медіа-технології (проблема відтворюваності, цінності, архівації, розповсюдження, взаємодії зі споживачами культурної продукції);
- сприйняття віртуального мистецтва як нової художньої реальності та заперечення її як такої.

Останніми роками було опубліковано декілька базових робіт, в яких віртуальне мистецтво розглядається як новітній художній феномен. Ці дослідження, зокрема фундаментальна робота

німецького культуролога Олівер Грау «Віртуальне мистецтво: від ілюзії до занурення»⁴ розглядають медіа-арт як новий щабель розвитку мистецтва, але в тісному зв'язку з його традиційними «попередниками». Так, в дослідженнях Грау аналізується еволюція взаємодії між художником, твором та глядачем в умовах цифрового мистецтва. Автор розпочинає свій майже археологічний екскурс в історію віртуального мистецтва з античних фресок, які розташуванням в архітектурному просторі створювали ефект занурювання та присутності, продовжує тему панорамним живописом, зупиняючись на батальних полотнах 80-х років XIX ст., досвіді імпресіоністів та перших спробах створення об'ємних ілюзій на рубежі XIX-XX-го століть. Всі ці експерименти з простором та сприйняттям, ілюзіями та реальністю передували новітнім технологіям, які сьогодні так радикально змінили дистанцію між художнім твором та його реципієнтом.

Цей підхід яскраво ілюструє обидві тенденції, які існують в сучасному мистецтвознавстві щодо оцінки ролі нових медіа в сучасній культурі. Одна з них наполягає на тому, що цифрові технології привносять принципово нові параметри та співвідношення в процес створення та сприйняття творів мистецтва. Інша цілком протилежна думка включає твердження, що нові технології – це не більше, аніж нове втілення традиційних художніх прийомів, нова обгортка старих змістів. Про це у своїй роботі «Цифровий Перформанс: історія нових медіа в театрі, танці, виставі та

⁴ Oliver Grau. Virtual Art. From illusion to immersion - London, MIT press, 2003, 416 стр.

інсталяції» пише британський дослідник мистецтва Стів Діксон, який вважає, що можуть бути дві життєздатні відповіді на питання «Що нового в мережевих технологіях?». Перша відповідь – «Нічого», оскільки цей інструментарій не надто відрізняється від таких технологій як, скажімо, телефон, але друга відповідь – «Все», оскільки мережі змінили ідеї культурного й перформативного простору. Комп'ютери – це арени для отримання соціального досвіду й драматичних переживань, тип медіа, більше схожий на публічний театр, а їх продуктивність використовується для якісної взаємодії, діалогу та бесіди. У цій маленькій коробці знаходяться інші люди».⁵

Досвід останніх років наводить на думку, що віртуальні технології починають певною мірою тіснити мистецтво з його усталених позицій. Нащо створювати «нову драму», якщо будь який користувач LiveJournal може обрати для себе на нескінченних просторах «живого журналу» персонаж на будь який смак – від трешевого до рафінованого – та день за днем споглядати за його життєвою драмою або комедією? Яку цінність має артхаусне кіно на фоні нескінченних скарбів youtube? Чимало можна сказати про можливості цифрових художніх редакторів та програм зі створення музики. Генератори наукових та художніх текстів так само вже не є науковою фантастикою. Але, можливо, з усіх інших видів творчості, саме театр має непогані шанси зберегти впізнавані форми в новому культурному пейзажі. Адже театр – мистецтво, яке має температуру людського

⁵http://www.teterin.ru/index.php?option=com_content&task=blogcategory&id=24&Itemid=129

тіла. Це місце, де циркулює жива, тепла енергія. І цей факт навряд чи зазнає радикальних змін, бо людина в цій ситуації є величиною постійною.

В книзі «Цифровий перформанс» Стів Діксон ще раз звертає увагу на те, як футуристичні театральні маніфести початку ХХ-го сторіччя зберігають свою актуальність до сьогодні: «У цифрового перформансу не існує ніяких значних маніфестів, але безліч маніфестів футуристичного театру з 1909 по 1920 роки можуть замінити їх, практично без переробки, окрім простої заміни таких слів як «електричний» на «цифровий». Дослідження спадщини цифрового перформансу за допомогою критеріїв, висловлених в маніфестах футуристичного театру, було для нас дивним і іноді хвилюючим досвідом, схожим на одну з тих надприродних сцен в кіно, де заповнена пилом, таємнича й неймовірно пророча стародавня книга виявляється на горищі. В Італії маніфест The Futurist Synthetic Theatre (1915) проголосив «цілком новий» механічний театр, а в Росії в 1921 році маніфест ексцентризм (ексцентричного театру) відкривався зверненням до актора «забудь емоції і прославляй машину». Він тривав, пропонуючи «механічно точний» театр, де автор стає «винахідником-імпровізатором», а актор виконує «механічні рухи». Маніфести Юрія Анненкова описують технологічний театр, що містить у собі «механічну еластичність, невидимі вібрації людського тіла, лінії різнокольорових променів». Його маніфест 1921 року «Театр до Кінця» ідеально відображає розуміння ролі режисера й програміста в практиці цифрового перформансу пізнього ХХ-го

століття: «Голова нового театру буде концептуально відрізнятися від сучасного драматурга, режисера, дизайнера сцени. Тільки механіка й електрика будуть творчими силами в новому, звільненому театрі. Хронометр і метроном будуть перебувати на режисерському столі голови театру.

Вісімдесят два роки потому, в 2003 році, Патріс Паві підтвердив свій жаль, що передбачення Анненкова збулися: «Коли режисер йде в нові технології ... зсередини назовні театральної вистави, він більше не вважає себе головним в процесі, художніми або естетичним об'єктом, він просто організовує функціонування, як чиновник ... Але серед машин, відео, технологій та інших комп'ютерів важливо виділяти фрагменти тіла й уривки тексту»⁶.

Залучення медіа-арту до театральної практики на сучасній українській сцені має не дуже довгу історію, але нараховує чимало виразних прикладів. Протягом останніх 10 років виникло декілька театральних осередків, в яких послідовно відбуваються експерименти в галузі медіа-театру. Серед них «Вільна сцена», Центр театрального мистецтва ім. Леся Курбаса, перформанс-група Tanzlaboratorium, ЦСМ «Дах». Окремо слід згадати «набіги» Андрія Жолдака, який дискретно перебуваючи в просторі українського театру, втім, залишив в колективній театральній пам'яті кілька яскравих споминів у цифровому форматі. Отже, згадаємо найбільш виразні приклади використання цифрових технологій у практиці театру останніх років. Безумовно, зазначеними тут назвами

⁶ http://www.teterin.ru/index.php?option=com_content&task=view&id=89&Itemid=129

феномен українського медіа-театру не обмежується. Але, на думку автора, саме ці вистави виразно демонструють весь набір якостей, властивий тотальному мистецтву, про який розмірковувало кілька поколінь модерністів – від Вагнера до творців Баухаузу, від Курбаса до Арто, від футуристів 20-х років до андерграунду 70-х – універсальність мови, міждисциплінарність, активна взаємодія сцени з глядачем, звернення до архетипічних образів та базових понять суспільства, екстремальність висловлювання. Це – театр, який вийшов за межі. Якими будуть його нові кордони, побачимо незабаром.

«Перехрестя», візуально-просторова «дерев'яна» акція (2005). Центр ім. Леся Курбаса

Акція була здійснена в рамках авторського проекту «Іконостас», присвяченому дослідженню можливостей театрального простору як рівноправного учасника дії. Таким чином, один з авторів проекту театральний художник та перформер Володимир Карашевський творчо розвинув одну з базових ідей сценографічної майстерні Даніїла Лідера – ідею самодостатності та дієвості театрального простору.

Проект мав на меті кілька завдань – як художніх, так і технологічних. Серед них – вивчення «драматургічних» можливостей ігрового простору, предметів, фактур – тобто позатекстових елементів вистави. Окрім цього, акція мала й суто технологічне

спрямування, яке полягало в деієрархієзації стосунків між учасниками вистави, залученні до процесу її творення технічних працівників Центру та освоєнні цифрових технологій.

В якості медіа в акції «Перехрестя» використовувалися відеопроєкції. Саме вони стали зв'язуючим елементом між ключовими поняттями, що створювали концептуальне поле вистави. *Простір–Вимір–Інший вимір–Пошук шляху–Двері–Вихід–Повернення–Рішення–Перехрестя* – в рамках акції актори «зустрічали» самих себе в ситуації вибору та пошуку шляху, входу або виходу. Технологічно це досягалося за рахунок відеопроєкцій учасників вистави, які так само блукали в лабиринті справжніх та віртуальних дверей, як і їхні фізичні прототипи.

Мультимедійні перформанси групи Tanzlaboratorium. Центр ім. Леся Курбаса

Два проекти групи перформерів Лариси Венедиктової реалізували на сцені Центру Курбаса ще один важливий паттерн медіа-театру – мультидисциплінарність. Протягом багатьох років група Tanzlaboratorium залишається одним з ключових осередків практичних досліджень в галузі актуального танцю та хореографічних перформансів. Група створила кілька акцій, які демонстрували зв'язок між різними сегментами сучасного мистецтва. Цифрові зображення були важливою частиною цих проектів.

«...And Finish And Start Agein And Finish And...»

(2006)

Мультимедійний перформанс досліджував можливості синтезу різних жанрів мистецтва. Електронна музика, сучасний танець, відео, світло створювали складний театральний текст, метою якого було продукування нових зв'язків та змістів. «Ми пропонуємо аудиторії створювати нові смисли. Нам цікава трансформація тексту в образ та подальша взаємодія між текстом та дією. Сфера нашого дослідження – мультидисциплінарний синтез знаків літера-тури, відео, танцю та музики. Розрізнення та неподільність просторів тексту, відео, звуку та тіла, що рухається» – зазначає Лариса Венедиктова в обґрунтуванні проекту.⁷

Присутність цифрових медіа у виставі полягала у використанні електронної звукової партитури, що створена зі звуків, руху та відео, яке відтворювало зображення тіл танцівників та дефрагментовані текстові образи. Всі ці елементи, вилучені зі звичних контекстів, проростали новими асоціативними зв'язками, створюючи напружений інтелектуальний простір.

«Жінка з минулого» (2007). Театр «Вільна сцена»

Вистава, здійснена за п'єсою німецького драматурга Роланда Шиммельпфенніга, демонструє дуже широкий спектр тенденцій сучасного театру. На

⁷ Центр Леся Курбаса. Каталог-есе – стор.115

відміну від згаданих вище проектів, ця вистава має у своїй основі драматургічний текст. Його вибір є достатньо показовим. П'єса Шиммельпфенніга є сучасною інверсією міфу Медеї. Демонстративна жорстокість цього тексту відсилає нас до однієї з ключових тем сучасного європейського театру – переживання теми насилля та агресії.

Вистава синтезує у своєму художньому тексті багато мультимедійних елементів. Насамперед, це поєднання відеопроєкцій та відеоарту (автори – Олег Чорний та Геннадій Хмарук). Ігровий простір трансформується миготінням психоделічних картинок та світлових малюнків. Поруч з живими акторами блукають їхні віртуальні двійники.

«Жінка з минулого» – виразний приклад того, як взаємодія фізичного та віртуального просторів здатна створювати «третій вимір», в якому всі відчуття загострюються, а цілковитий абсурд, як в поганому сні, стає реальністю.

«Войцек» (2008). Черкаський музично-граматичний театр імені Тараса Шевченка

Вистава відбувалася в складноорганізованому просторі галереї «Лавра». Подолавши кілька заплутаних переходів та лабіринт коридорів, глядачі проходили жорстку «ініціацію» – заходячи в чергову кімнату, з якої був вихід до зали, вони неочікувано потрапляли під око кількох відеокамер, а їх зображення крупним планом транслювалося на великий екран над сценою.

Елемент шокового включення глядачів в контекст дії, заперечення безконтактності та безпеки їх перебування «по той бік сцени» є характерним для вистав Жолдака від самого початку роботи в театрі. Достатньо згадати фарбування облич в його першій виставі «Момент», або багато років потому притравлювання глядачів вівчарками в «Івані Денисовичі».

По ходу вистави відеокімната як додатковий ігровий майданчик ще неодноразово входила в дію – за допомогою екрану, люди в залі мали можливість спостерігати, що відбувається в цьому відеочистилищі. Окрім цього, глядачі, чії нерви не витримували тривалих психологічних екзерсисів режисера, мали змогу покинути залу лише під прицілом відеокамер, що так само завдавало удару їхньому відчуттю захищеності та анонімності перебування в глядацькій залі.

***Культурологічний проект «Авва і Смерть» (2008).
Центр ім. Леся Курбаса***

Вистава, поставлена Євгеном Курманом за п'єсою Оксани Танюк, є цікавим прикладом простого, але ефективного включення медіа в простір вистави. Оскільки дія передбачала одночасне перебування персонажів у вимірах життя та смерті водночас, масштабні проєкції на стіні, що замикала ігровий простір, означували «потойбічну зону». Простір вистави був організований таким чином, що місця для глядачів утворювали довгий коридор. Кожній появи

Смерті передувало мерехтіння зелених зірок на підлозі, які ніби вказують шлях на її територію.

Для цієї вистави був відзнятий відеофільм, дія якого відбувалася в тому ж просторі, що й реальна вистава. Герої вистави переміщувались з фізичного виміру у вимір віртуальний. Таким чином, простір дублювався, подвоювався, що створювало відчуття одночасності існування двох варіантів часу.

Електроакустична опера-перформанс «Солодких снів, Річардс» (2008). Театр «Вільна сцена»

45-тихвилинна, майже позбавлена тексту вистава за мотивами драми Шекспіра була створена прицільно для фестивалю актуального мистецтва Seas. Головним технічним ноу-хау постановки стала робота зі звуком. Голоси акторів, які вимовляють розрізнені фрази з фінальних сцен шекспірівської трагедії, уловлювалися електронним синтезатором, який повертав їх назад у зміненому вигляді (автор музичного оформлення – Данило Перцев).

В цій роботі режисер спробував виключити зі свого спектаклю все людське, перетворивши більшу частину діючих осіб в «антитіла». Актори, обмотані бинтами з ніг до голови, ніби з'явилися прямо з найнеприємніших закутків колективного несвідомого. Їх фізична присутність на сцені дублювалося складною системою фото- та відеопроєкцій, що підкреслювали інфернальний статус персонажів-примар.

Одна з основних функцій використання цифрових технологій в сучасному театрі – створення більш об'ємної, тотальної картини світу. Цифрові технології поступово змінюють наші уявлення про можливості театрального простору, природу сценічного оформлення та існування актора в просторі сцени. Як зазначив танцівник, хореограф та автор перформансів Compagnie Adrien M. Андріен Мондо: «Я маю намір розсунути кордони та дати глядачам можливість вивчити потенціал поетики в тому, що я визначаю як новий тип цифрової естетики театру».

Список використаних джерел:

1. Трансформация как основная эстетическая категория современного театра
2. Германии и немецкой драмы // Литература и театр. - Самара: Изд-во «Самарский университет», 2006.
3. Christophe Bident. Et le théâtre devint postdramatique : histoire d'une illusion. - Théâtre/Public, №194, 2009, p.76-82
4. Термінологія сучасного мистецтва – Ed. Terra Incognita, Париж-Київ, 2010 – стр.64
5. Oliver Grau. Virtual Art. From illusion to immersion - London, MIT press, 2003, p. 416.
6. Стів Діксон. Цифровий Перформанс: історія нових медіа в театрі, танці, виставі та інсталляції. [Електронний ресурс] – режим доступу http://www.teterin.ru/index.php?option=com_content&task=blogcategory&id=24&Itemid=129
7. Центр Леся Курбаса. Каталог-есе – стор.115

Анотація: Стаття присвячена практиці та теорії використання медіа-технологій в сучасному театрі. Одним з головних питань, які ставлять перед собою дослідники цифрових технологій в театральному просторі, є їхня іноваційність або її заперечення. Чи принесли вони нові стратегії та моделі в мистецтво театру або залишилися лише новим технологічним втіленням попередніх? Це питання є одним з ключових для теоретиків медіа-мистецтва.

Аннотация: Статья посвящена практике и теории использования медиатехнологий в современном театре. Одним из главных вопросов, которые задают себе исследователи цифровых технологий в театральном пространстве, является их инновационность или ее отрицание. Принесли ли они новые стратегии и модели в искусство театра, или остались лишь новым технологическим воплощением предыдущих? Этот вопрос является одним из ключевых для теоретиков медиаискусств.

Summary: The article explores the practice and theory mediatechnology use in modern theater. One of the questions that mediatechnology in theatrical space researchers ask themselves is their innovativeness or its negation. Do they brought new strategies and models in the art of the theater, or were only new technological previous incarnation? This question is one of the key theorists of media art.