

- Grove Press, 1992. – 184p.
8. Doyle Richard. *Wetwares: Experiments in Post-Vital Living* / Richard Doyle. – Minneapolis and London: University of Minnesota, 2003. – 239p.
9. Haraway Donna. A manifesto for cyborgs: science, technology and socialist feminism in the 1980s' // Norton Anthology of Theory and Criticism [ed. Vincent Leitch] / Donna Haraway. – London: Norton, 2001. – p.2269–2299.
10. Helmreich Stefan. Book reviews. *Wetwares* / Stefan Helmreich // *Space & Culture*. – 2004. – Vol. 7, No3. – P. 350
11. Moravec Hans. *Mind Children: The Future of Robot and Human Intelligence* / Hans Moravec. – Cambridge, MA and London: Harvard University Press, 1988. – 813p.
12. Oxford English Dictionary [Електронний ресурс]. – Режим доступу: www.oed.com

ТЕАТР У ДОБУ ВИСОКИХ ТЕХНОЛОГІЙ: ТРАНСФОРМАЦІЯ ТРАДИЦІЙНОЇ ФОРМИ

Олеся КАМИШНИКОВА

Київський національний лінгвістичний університет

Упродовж історії театру як виду мистецтва його специфіка полягала у безпосередньому розгортанні в певному просторі й реальному часі, перед глядачами, реальних чи вигаданих подій, відтворених акторами. Проте у контексті широкого використання театром новітніх технологій вочевидь виникає потреба переглянути визначення основних складових театральної події. Стаття має на меті розглянути трансформацію її часу і простору, стосунків і сутності актора й глядача в сучасному театрі.

Ключові слова: “жива” подія, медіатизація, кіберперформанс, інтимний театр, інтерактивний театр.

На протяжении истории театра как вида искусства его специфика заключалась в непосредственном развитии в определенном пространстве и реальном времени, перед зрителями, действительных или вымышленных событий, воссозданных актерами. Однако в контексте широкого использования театром новейших технологий явно возникает потребность пересмотреть определение основных элементов театрального события. Цель данной статьи – рассмотреть трансформацию его времени и пространства, отношений и сущности актера и зрителя в современном театре.

Ключевые слова: “живое” событие, медиатизация, киберперформанс, интимный

театр, інтерактивний театр.

During the history of theatre as an art form its defining feature consisted in the unmediated development of events, either real or imagined, in a certain space and in real time, conducted by actors in front of an audience. However, considering that theatre often resorts to modern technologies, the need to re-evaluate the notion of theatrical event's particular character arises. The aim of this article is to examine the transformation of time and space of theatrical event, the relationship and nature of actor and viewer in contemporary theatre.

Key words: live event, mediatisation, cyberperformance, intimate theatre, interactive theatre.

Як нагадує Меттью Козі, автор дослідження “Театр і перформанс у цифровій культурі”, досягнення сучасних технологій – кіберпростір чи віртуальна реальність – не містять нічого такого, що б не було уже представлено у театрі; він завжди був віртуальним простором, де добровільне припинення недовіри породжувало ілюзію реальності [3, с.15]. Власне, і генеалогію самого терміна “віртуальна реальність” можна пов’язати зі словами Антонена Арто про “потенційну реальність” (“*la réalité virtuelle*”) театру [2, с. 49]; а у ближчий до нас час (1991 рік) Брендя Лорел у роботі “Комп’ютери як театр” звертається до положень Арістотеля стосовно театру для осмислення принципів взаємодії людини з комп’ютером (екран останнього розглядається як віртуальна театральна сцена, де перед користувачем – публікою – розгортається перформанс обробки даних). Разом з тим традиційне розуміння суті театру, в основі якого лежить протиставлення “справжнього” й одиничного медіатизованому й механічно відтворюваному, наголошує на особливості “живої” події театру. Вона відбувається за умови присутності у певному просторі в певний час акторів та глядачів; перші при цьому розігрують події, другі – колективно реагують на те, що відбувається на сцені [1, с. 68–69]. Це безпосереднє фізичне перебування і відгук, з даної точки зору, і надає виставі статусу справжньої події – на відміну від індивідуального, розпорошеного, фрагментованого сприйняття нами інших медіа. Тож значна частина дискусій про сучасний стан театру зосереджена саме на проблемі протистояння безпосередньої, живої театральної події повсюдній медіатизації: вважається, що перша зберігає аuru людського (як і аuru мистецького), котра стирається у більш технологічних медіа, а отже, “у <...> цифрову добу жива вистава у театрі <...> може видатися останньою твердимею справді людського, яку слід захищати від пронизаною цифровими технологіями світу” [6, с.325]. Проте чимало дослідників

ставлять питання про те, чи справді театральна подія, неповторна за своєю природою, зазнає виродження під час зустрічі з технологіями, які забезпечують її запис і відтворення, і чи правомірно говорити про різку межу між “живим” та медіатизованим чи віртуальним як у межах сучасного театру, так і при зіставленні його з іншими медіа. Про неможливість чистої немедіатизованої театральної події, як і про тісний зв’язок театру із сучасними медіа, говорять багато науковців – Патріс Паві, Філіп Аусландер, Кормак Пауер, Роджер Коупленд та інші; мета ж даної розвідки – не заглиблюючись у теоретичне обґрунтування суті й співвідношення “живої” та “медіатизованої” події, практично розглянути трансформації театру під впливом новітніх технологій “віртуального”, зокрема зміни категорій місця, часу вистави, статусу і взаємодії актора й глядача, на прикладах сучасних театральних постановок.

Вартим уваги зразком розмивання категорії реального часу театральної події є роботи “Fatebook” і “Extremely Public Displays of Privacy” невеликої філадельфійської театральної групи “New Paradise Laboratories”, котра “заново створює театр для з’єднаного Інтернетом покоління” [7]. Вистави колективу, в яких використовуються соціальні мережі та мультимедійні компоненти, проблематизують поняття безпосередності театральної події, яка тепер відбувається частково у віртуальному, а частково у реальному просторі й розтягнута в часі на тривалий період. Актори театру заводять у соціальних мережах акаунти на ім’я своїх персонажів (їхня мета – сконструювати героя, надати йому/їй переконливої ідентичності); спілкуються онлайн згідно зі сценарієм, на якому основана вистава; створюють у ході своєї гри відеозаписи, роблять фотографії. Нарешті остання, третя дія спектаклю відбувається у реальному місці й часі за безпосередньої присутності публіки, об’єднуючи в такий спосіб віртуальний вимір театру із традиційним. Після завершення проекту його результати доступні онлайн; до відео, фото, скріншотів, цитат із вистави і переліку дійових осіб додається також запис тієї частини постановки, котра відбулася на живо.

Багато у чому досвід актора, задіяного у такі вистави, нагадує традиційне вживання в роль, проте тут підготовка до її виконання чи репетиція та власне гра не розмежовані. Роботи колективу, через їхню тривалість, значною мірою стирають грань між реальністю вдаванням, нагадуючи занурення у світ комп’ютерної гри, учасник якої створює персонажа-гравця, розвиває його й ідентифікується з ним упродовж довгого часу. Так одна з актрис постановки “Extremely Public

Displays of Privacy” говорить про те, що відділити себе від своєї героїні після закінчення вистави їй було надзвичайно важко: “<...>таке відчуття, ніби це маленька смерть” [7].

Трансформація місця театральної події, спричинена застосуванням у театрі сучасних технологій, може бути пов’язана як з перенесенням дії у віртуальний простір, так і зі своєрідним поєднанням театру в режимі онлайн з таким його різновидом, як site-specific theatre – театр, створений для (і з врахуванням особливостей) конкретного місця. Мабуть, першим за часом виникнення прикладом власне “Інтернет-театру”, у якому постановка базується виключно в мережі, є діяльність колективу “Hamnet Players”: їхні вистави відбувалися за допомогою IRC-сервісу Інтернету, що надає користувачам можливість спілкуватися, надсилаючи текстові повідомлення багатьом людям з усього світу одночасно (в режимі реального часу). Дебютом стала постановка скороченої та адаптованої до формату розмов у чаті версія “Гамлета”, зіграна у 1993 році; досвід роботи з класичним текстом в умовах новітнього медіуму згодом повторили у постановці трансформованого “Макбета”, додавши звукові ефекти й зображення; а потім презентували і спектакль за однією з драм Теннессі Вільямса. Знижена мова п’єс, наближена до мовлення учасників Інтернет-чату, іронічне потрактування перипетій долі героїв свідчать про бажання колективу погратися із канонічними текстами: перенесення творів із традиційного театального простору в Інтернет відкрило шлях до їхнього постмодерністського переосмислення. Іншим аспектом постановок є непередбачуваність подій – цілком інакша, ніж при виступі на сцені: перший “показ” “Гамлета” було перервано бурею, котра спричинила проблеми з доступом організаторів до Інтернету; під час другої постановки тієї ж п’єси, як повідомляє її оглядач, головного героя передчасно вбила зловмисна комп’ютерна програма тощо [8].

Особливості творення site-specific theatre з використанням Інтернету цікаво ілюструють вистави “Call Cutta in a Box” (авторства колективу “Rimini Protokoll”) та “Life Streaming” (режисер – Дріс Верхьовен). Обидві постановки передбачають інтерактивний формат взаємодії актора і реципієнта у ході інтимного – один на один – спілкування за допомогою мобільного телефона або відеозв’язку через Інтернет. У першій виставі глядач, перебуваючи у Європі, спілкується із працівником колл-центру в Калькутті; вистава-розмова поділена на сцени, які можуть бути присвячені запитанням-відповідям, розповіданню історій, малюванню портрета співрозмовника, співу й слуханню пісень і навіть танцям. (Загалом актор при цьому поводитьсь більш активно, глядач радше долучається до

запропонованих йому видів діяльності в міру свого бажання). Мета постановки – встановити контакт між задіяними у ній людьми, віддаленими один від одного географічно і розділеними різними культурами; перетворити пасивне глядацьке сприйняття на інтерактивну участь, знайти спільне у житті двох співрозмовників. “Life Streaming” Аналогічним чином побудовано на особистому спілкуванні кожного з глядачів із окремим виконавцем; у виставі йдеться про катастрофічні наслідки цунамі на Шрі-Ланці у 2004 році. Під час бесіди глядача розпитують про особисте життя, шукаючи точок перетину досвіду реципієнта з досвідом актора, котрий живе на Шрі-Ланці і постраждав від стихійного лиха: мета “Life Streaming” – дати відчуття реальності нещастя, гостроту якого від європейців приховано відстанню та сухими цифрами статистики у новинах. Інтимний та інтерактивний театр такого типу може викликати як позитивний емоційний відгук (порозуміння, співчуття), так і дискомфорт від потреби тісного спілкування з незнайомою людиною і незвичних умов театральної події, яка нехтує четвертою стіною.

Власне, це безпосередньо підводить до питання про зміну статусу і співвідношення актора і глядача у кіберперформансі – зокрема, у вже згаданому інтерактивному театрі. Так, наприклад, той самий колектив “Rimini Protokoll” у виставі “Best Before” вдається до формату відеогри, у якій гравцями є глядачі. Тримаючи у руках ігрові консолі, вони, під керівництвом акторів, котрі виступають керівниками-експертами, самі створюють динамічні історії, вигадуючи, розвиваючи свого персонажа і порівнюючи його з персонажами решти присутніх. Ігрові аватари глядачів стають чимось на зразок акторів; актори, натомість, фактично обмежуються модерацією – направленням, спостереженням та коментуванням процесу гри.

Трансформація звичних стосунків виконавця ролі й реципієнта – не єдине новаторство, пов’язане зі зверненням театру до новітніх технологій. Приміром, японський тандем робототехніка Хіроші Ішігуро й автора і режисера Оріза Хірата створює вистави (“Я, робітник”, “Сайонара”), у яких задіяно людей і роботів; до подібного експерименту звернувся і чиказький театр “Sideshow Theatre Company”, залучивши роботів, сконструйованих місцевою компанією, до постановки п’єси “Геддатрон”. Використання у театрі таких “надмаріонеток” – якщо застосувати до роботів цей термін Г. Г. Крега – дозволяє дослідити питання про особливості нашого сприйняття театральної події. З одного боку, експерименти зі створення театру за участі роботів свідчать про можливість емоційної реакції глядачів на “гру” істоти, не здатної

відчувати і виявляти почуття, а лише запрограмованої на виконання певних дій [5]. З іншого ж боку, найбільше приваблює глядача у грі акторів-машин саме те, що сприймається як схожість із людьми – виникнення у випадкових комбінаціях генерованих комп’ютерами фраз комічних зіставлень, повторів, словесних атак, філософських афоризмів, несподіваних переходів думки [4]; грі акторів-машин, таким чином, бракує того, що кібернетика і робототехніка називають шумами, хаосом – емоцій, помилок, довільності [9]. Відсутність же здатності до швидкої живої реакції, застиглість, напередвизначеність у поведінці актора-робота, у поєднанні з його схожістю на людину, викликає у спостерігача лянне відчуття, відоме як ефект “моторошної долини” (“uncanny valley”).

В основі критики технологізації сучасного театру, його активної взаємодії з іншими медіа та виходу у віртуальний простір лежить тривога, що результатом вказаних процесів буде втрата унікальності живої театральної події, її здатності активно впливати на глядача. Проте, як свідчать наведені приклади, новітні технології у театрі здатні посилювати не лише занурення у твір, пов’язане з творенням потужної ілюзії, а й діалогічну інтерактивність у стосунках твору з реципієнтом. Дійсно, зближення театру і технологій творення віртуальної реальності (а її чинниками можуть бути, окрім названих нами, співприсутність на сцені тіл акторів і відеопроєкцій; використання глядачем комп’ютера і спеціальних пристроїв бачення, надана глядачам можливість впливати на перебіг театральної події, обмін враженнями під час вистави за допомогою Інтернету) часто означає посилення ілюзії реальності, яке може ускладнювати критичне дистанціювання. Однак низка ефектів, породжених застосуванням у театрі новітніх технологій (інтимізація стосунків глядача з актором і твором, несподіване зближення театру із сеансом комп’ютерної гри, суперечлива реакція впізнавання і відштовхування при зіткненні з актором-роботом тощо), одивнюють і, як нам видається, оновлюють досвід театрального реципієнта – і, отже, розширюють можливості театру. Модифікація театру під впливом технологій дозволяє подивитися на традиційний вид мистецтва під незвичним кутом зору, заново ставлячи питання про його сутність.

ЛІТЕРАТУРА

1. Барбой Ю. М. К теории театра: Учебное пособие / Ю. М. Барбой. – СПб. : СПбГАТИ, 2008. – 238 с.
2. Artaud, Antonin. The Theater and Its Double. – Grove Press, 1994. – 159 с.

3. Causey, Matthew. Theatre and Performance in Digital Culture: From Simulation to Embeddedness. – Routledge, 2006. – 230 с.
4. Gardner, Lyn. No actors. Just robots. Call this a play? // The Guardian. – 28.01.2011 [Електронний ресурс] / Lyn Gardner. Режим доступу: <http://www.guardian.co.uk/stage/theatreblog/2011/jan/28/no-actors-robots-play-theatre?>
5. Hasegawa, Toru and Collins, Mark. Interview, Hiroshi Ishiguro [Електронний ресурс] Режим доступу: http://www.thecloudlab.org/interview_ishiguro.html
6. Kershaw, Baz. British theatre, 1940–2002: An Introduction//The Cambridge History of British Theatre, Vol. 3. Since 1895. – Cambridge University Press, 2004. – 596 с.
7. Pan, Joann. Internet-Based Theater Company Lives Between Cyberspace and the Stage. – 24.03.2012 [Електронний ресурс] / Joann Pan. Режим доступу: <http://mashable.com/2012/03/24/new-paradise-laboratories/>
8. About Internet theatre & the Hamnet Players [Електронний ресурс] Режим доступу: <http://www.hambule.co.uk/hamnet/about.htm>
9. You Say Goodbye, We Say Hello! Robots, Theatre and the Future of Humanity [Електронний ресурс] Режим доступу: <http://www.capi.uvic.ca/events/you-say-goodbye-we-say-hello-robots-theatre-and-future-humanity>

“ТВИТТЕРАТУРА. СВІТОВА ЛІТЕРАТУРА В 140 ЗНАКАХ” (2011 р.)

Таміла КИРИЛОВА

Київський національний лінгвістичний університет

В статті висвітлені основні теорії медіалізації та технізації літератури з посиланням на німецького вченого Ф. Гартманна. Для практичного застосування зазначених теоретичних ідей було прослідковано зв'язок літератури та інтернету через поняття “твіттература”, запропоноване в книзі-чаті Александра Ейсимена та Емметт Рензін “Твіттература. Світова література в 140 знаках” (2011 р.) Нова художня форма вибудовується за форматом соціальної мережі та має відповідне змістовне наповнення, що відображає світ счасних цінностей, реалій, смаків з орієнтацією на читацьку аудиторію молодого покоління.

Ключові слова: твіттература, нік, чат, сітка, теорії медіа та техніки, іронічно-пародійний код.

В статье представлены основные теории медиализации и технизации литературы с ссылкой на немецкого ученого Ф. Гартманна. С целью практического использования теоретических идей была прослежена связь между литературой

и интернетом с помощью понятия “твиттература”, предложенного в книге-чате Александра Ейсимена и Эммэт Рензин “Твиттература. Мировая литература в 140 знаках” (2011 г.) Новая художественная форма строится в формате социальной сети и имеет соответствующее наполнение, которое отражает мир современных ценностей, реалий, вкусов молодого поколения.

Ключевые слова: твиттература, ник, чат, сетка, теория медиа и техники, иронично-пародийный код.

The article is an attempt at investigating main theories dealing with media and technology influence on literature based on the works by the German scholar F. Hartmann. In order to prove the theoretical ideas the author analyzes the connection between literature and Internet by means of the term “twitterature” used as a title for Alexander Aciman’s and Emmett Rensin’s novel *Twitterature. World literature in 140 signs* (2011). The new form has a format of social hub and promotes contemporary values and tastes of young people.

Key words: twitterature, nick, chat, net, media and technology theories, ironical and parody code.

На порозі XXI століття симбіоз літератури та нових електронних медіа – це цілком закономірне явище ко-еволюції людини як суб’єкта письма та техніки [2, с. 73]. Нові форми взаємодії підмічає в своєму скандальному романі-карикатурі “Смерть критика” М. Вальзер (“*Tod eines Kritikers*”, 2001 р.) Після виходу твору автор отримав чимало гострих дошкулянь за натяки на антисемітизм. Проте за скандальною славою криється насправді протест проти медіалізації мистецтва, зокрема літератури, її інструменталізації, оснащення останніми досягненнями хайтеку. Отже, сучасний німецький письменник і драматург зачіпає не політичне поле, а сферу естетичного. Німеччина, одна з найрозвиненіших країн Європи та світу, приділяє значну увагу радикальній зміні художніх форм, літературної комунікації за рахунок технічного прогресу. Електронні та аудіо книжки, комп’ютерна творчість, безмежні можливості друкарської техніки та цифрових технологій складають неабияку конкуренцію звичайним виданням.

Так, німецький вчений Ф. Гартманн в своїй розвідці “*Технічні теорії медіа*” подає розгорнену картину поглядів на взаємовідношення людини, текстуральної продукції та технічного забезпечення [2, с. 49–80]. По-перше, техніка мислиться як матеріальний субстрат в складі культури. В XVIII столітті саме поняття використовується на позначення чогось штучно створеного, виробленого. Нині техніка versus технологія, маніпулюючи