

Цифровой Перформанс:

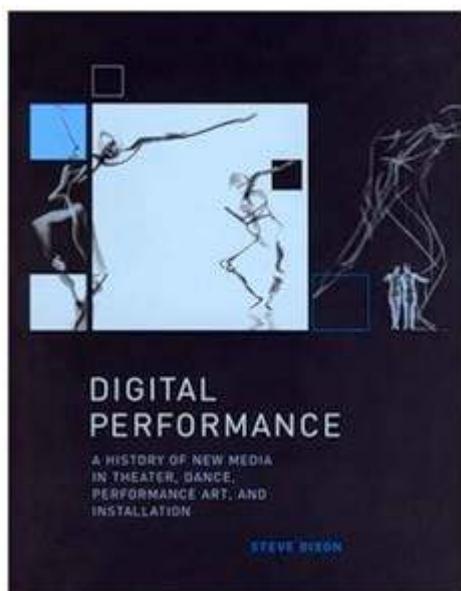
История Новых Медиа в Театре, Танце, Спектакле и Инсталляции

Автор: Стив Диксон

Издательство: The MIT Press, 2007.

Перевод фрагментов: Константин Елфимов, CYLAND MediaLab.

Перевод осуществлен благодаря идее, при поддержке и участии Анны Франц, США.



Прошедшее десятилетие стало необычайно интенсивным периодом экспериментов с компьютерными технологиями в искусстве перформанса. Цифровое медиа стало все больше использоваться в живом театре и танце, а новые формы интерактивного перформанса возникли в инсталляциях, на CD-ROM и в Интернет. В *Цифровом Перформансе*, Стив Диксон (Steve Dixon) прослеживает эволюцию этих практик, даёт детальные описания основных исполнителей и перформансов, анализирует теоретические, художественные и технологические контексты этой формы нового медиа искусства.

Диксон находит предшественников современного цифрового перформанса в технологиях театра от *deus ex machina* (бога из машины) классической Греческой драмы к Вагнеровской концепции *Gesamtkunstwerk* (концепция совокупного произведения искусства), проводит параллели между современными работами, а также теориями и практиками Конструктивизма, Дадаизма, Сюрреализма, Экспрессионизма, Футуризма и пионеров мультимедиа 20-го века. В качестве теоретических перспектив цифрового перформанса, Диксон указывает работы Вальтера Бенямина (Walter Benjamin), Ролана Барта (Roland Barthes), Жана Бодрийяра (Jean Baudrillard) и других.

Чтобы задокументировать и проанализировать современную практику цифрового перформанса, Диксон рассматривает изменения в представлении тела, пространства и времени. Он пишет о виртуальных телах, аватарах и цифровых двойниках, а также о перформансах некоторых художников, включая Стеларка (Stelarc), Робера Лепаже (Robert Lepage), Мёрса Каннингема (Merce Cunningham), Лори Андерсон (Laurie Anderson), Blast Theory, и Эдуардо Каца (Eduardo Kac). Он исследует современный подход нового медиа к созданию театральной зрелищности, включая виртуальную реальность, перформанс роботов, телематические перформансы, где удаленные места связаны в реальном времени, Вебкамеры и сетевые драматические сообщества, рассматривает “вневременную” иллюзию созданную некоторыми технологическими театральными работами. И, наконец, он определяет категории интерактивности, исходя из возможностей навигации, участия и сотрудничества. Диксон ставит под сомнение доминирующие в цифровом перформансе теории, включая то, что он называет

постмодернистским отрицанием всего нового, и предлагает смелые и оригинальные аргументы, обосновывая свои взгляды.

Глава 2. Генеалогия Цифрового Перформанса

Те, кто забывают прошлое, обречены на его повторение...

Чтобы понять, куда мы движемся, надо всего лишь посмотреть в зеркало заднего вида.

Марк Дери (Mark Dery)¹

Введение

На протяжении нашего исследования, мы постарались задаться вопросом и рассмотреть, что истинно нового в онтологии новых медиа технологий и их использования в искусстве перформанса. Как мы аргументируем позднее, компьютер помог появиться уникальным художественным формам выражения и новому виду сетевого и интерактивного перформанса. Мы также подискутируем с такими авторами как Мэттью Кози (Matthew Causey), заявляющими “Нет ничего в киберпространстве и технологиях отображения виртуальности, чего уже не было бы представлено на сцене”². Но это равнозначно признанию того, что в цифровом перформансе компьютер используется как средство исправления старых и устоявшихся художественных форм и стратегий, а не для создания подлинно нового феномена и процесса перформанса.

Обозреватели нового медиа часто принимают полярные позиции, говоря о компьютерных технологиях либо как о революционных и провозглашающих новые парадигмы, либо как о новой одежде императора, прикрывающей старые техники и модели. Это критическое разделение зависит от разных отношений и перспектив, определяемых культурой и идеологией. Ощущение “новизны” компьютерных технологий наиболее ярко, когда они воспринимаются в контексте инструментов для значительных социальных, культурных и художественных изменений. В этом плане они видятся генераторами настоящей переоценки и переосмысления моделей художественных и коммуникационных техник и парадигм. Но когда компьютерные технологии рассматриваются спокойно, в соотношении с более старыми коммуникационными средствами и художественными формами, то становится легко провести близкие параллели и аргументировать противоположное.

Обе критические позиции одинаково логичны и жизнеспособны. Сэнди Стоун (Sandy Stone) затронула эту тему в своих дискуссиях о киберпространстве, где она выдвигает два возможных ответа на вопрос “Что нового в сетевых технологиях?”. Первый ответ: “Ничего”, так как этот инструментарий не сильно отличается от таких технологий, как скажем, телефон, но второй ответ – “Все”, так как сети изменили идеи культурного и перформативного пространства. “Компьютеры – это арены для получения социального опыта и драматических переживаний, тип медиа, больше похожий на публичный театр, а их производительность используется для качественного взаимодействия, диалога и беседы. В этой маленькой коробке находятся *другие люди.*”³

Исследуя сложную историю мультимедийного перформанса и его предшественников, мы не ставим своей целью склониться к хладнокровной или циничной позиции “всё это уже было раньше”. Сьюзан Гринфилд (Susan Greenfield) предупреждает о негибком и консервативном

“кристальном разуме”, который может связывать новые технологиям только со старыми⁴, а Теодор Адорно (Theodore W. Adorno) напоминает нам - “ничто не наносит большего вреда теоретическому знанию о современном искусстве чем его умаление до выяснения соответствий более ранним периодам.”⁵ Но взгляд назад, в особенности на ранний авангард 20-го века, резко фокусируется на историческом ландшафте, освещенном удивительным объемом дополнительной работы, пусть даже выполненной в разных контекстах и использующей до-цифровые технологии.

Эхо Баухауса

Этот факт был освещен во время очень насыщенной и очень неудобной для художников беседы, последовавшей за демонстрацией перформанса двух братьев Ноя и Сета Рискин (Noah and Seth Riskin), проходившей во время конференции *Performative Sites* в университете штата Пенсильвания в 2000м году. Перед перформансом братья провели длительное обсуждение своей работы, выдвинув идею ее новаторства. В сольном представлении Сет Рискин использовал световые проекции геометрической формы, которые светили из нескольких ламп, прикрепленных к его футуристическому костюму. Движущаяся “световая скульптура” создавалась манипулированием формы и источника света; изменением его визуальных масштабов, благодаря движению Рискина от и к экрану, находящемуся в глубине сцены; и проецированием световых лучей на стены и потолок аудитории. В дискуссии, последовавшей за демонстрацией, художники были атакованы критикой и за их намеки, что они могут телепатически общаться и за утверждения, что их работа новаторски использует технологии для получения уникальных и духовных переживаний. Один из критиков, главный преподаватель перформанса, находился недалеко от предъявления им обвинений в шарлатанстве, говоря, что у них нет технологической оригинальности, так как представление полностью основано на работе художника Немецкого Баухауса Оскара Шлеммера (Oskar Schlemmer).⁶

Работа Шлеммера, включая его “световые пьесы” 1923-го (с Людвигом Хиршфилд-Маком (Ludwig Hirschfield-Mack) и Куртом Швердтфегером (Kurt Schwerdtfeger)), отразившиеся в перформансе братьев Рискин, является важным предшественником многих современных исследований в цифровом перформансе. Экспериментируя с идеями Адольфа Аппии (Adolph Appia) на тему света, понятием *Ubermarionette* (Сверхмарионетка) Гордона Крэйга (Gordon Craig), и своими собственными концепциями пространства, линии и плоскости, Шлеммер вознес повествование, пространственную и хореографическую абстракцию на новые высоты на протяжении 1920-ых. Он создал дизайн костюмов роботов для Футуристического танца *The Triadic Ballet* (1922); использовал механические устройства для быстрого передвижения плоских металлических фигур на проволоках вокруг сцены; и заключил голову и руки женщины исполнительницы в серебряные сферы в духе научной фантастики для *Metal Dance* (1929), показанного в декорациях из помятой жести. Шлеммер также предвосхитил идею роботов с искусственным интеллектом в своих планах по созданию куклы без управляющих ниток (*Kunstfigur*). Она должна была управляться дистанционно, или даже двигаться самостоятельно: “почти без человеческого вмешательства”, находясь “в любом положении и осуществляя любой вид движения, так долго как это необходимо.”⁷

В его *Stabentanz (The Pole Dance, 1927)*, Манда фон Крейбиг (Manda von Kreibig) танцевала, держа в руках два шеста длиной около двух метров, с еще восемью шестами, прикрепленными к костюму, усиливая геометрическую хореографию, где человеческое тело было “буквально упрощено до линий”.⁸ Радикальная переориентация топографии тела в пространстве и его упрощение до двухмерной плоскости, равнозначно реконфигурации танцующего тела в цифровой среде и киберпространстве. Исследование, проведенное М. Л. Палумбо (M. L. Palumbo) в *New Wombs: Electronic Bodies and Architectural Disorders* (2000) соотносит работу Шлеммера с современными парадигмами виртуального тела, описывая его как исполнителя, чье тело “удлиняется в пространстве” используя технологии, объединяющие сценические элементы в единые пространственные и геометрические формы, тогда как Сью-Эллен Кэйз (Sue-Ellen Case) связывает то, что она называет шестами “киборга” с квази-протезом компьютерной мышки⁹.

Йоханнэс Бирринджер (Johannes Birringer) предполагает, что Шлеммеровский балет *Kunstfigur* произвел деформацию знакомых движений и физиологии, внес раскол в “двойную абстракцию... между внутренней и внешней реальностями”¹⁰. Он, также, связывает Шлеммеровские теоретические скетчи для *Tanzermensch*, с дизайном тела киборга на вебсайте Стеларка (Stelarc), что идет рядом с его утверждением - “Полое Тело будет лучшим носителем технологических компонентов”¹¹. Для Пелле Эн (Pelle Ehn), оптимистическое видение социального и художественного прогресса, пропагандируемое движением Баухаус, является моделью современного слияния искусства и технологий, о чем он пишет в своем *Manifesto for a Digital Bauhaus* (1998).

Историческое Происхождение Цифрового Перформанса

Театр, танцы и искусство перформанса всегда были междисциплинарными или “мультимедийными” формами. На протяжении веков танец состоял в глубоком браке с музыкой и включал в себя визуальные элементы реквизита, костюмов и света для усиления тела в пространстве. Театр, от своих ритуальных корней через классические проявления к современным экспериментальным формам, точно также использовал все вышперечисленное, традиционно выдвигая вперед человеческий голос и проговариваемый текст. На протяжении веков, театр быстро распознавал и использовал драматический и эстетический потенциал новых технологий:

*Театр всегда использовал передовые технологии своего времени, чтобы улучшить “зрелищность” работ. От раннего “Бога из машины”, к Средневековым вагончикам зрелищ, к применению перспективных картин и механических устройств для оформления сцены в Италии 16го века, к введению газовых, а позднее электрических, световых эффектов, к современному использованию компьютера для контроля освещения, звука и изменения декораций, технологии использовались для создания невероятных видео и аудио эффектов.*¹²

Корни цифрового перформанса могут быть отслезены в истории на десятилетия или даже века назад. То же самое справедливо и для компьютерного искусства, как убедительно

демонстрирует Оливер Грау (Oliver Grau) в *Virtual Art* (2003), производя почти археологический анализ родословной Виртуальной Реальности и сред погружения за два тысячелетия, от фриз древней Помпеи 60 года до нашей эры, к настенным панорамам позднего 20-го века. На этом пути Грау рассматривает Французские фрески 14-го века, потолочные картины в Италии 16-го века, оптические иллюзии пост Ренессанса и панорамы великих художников, древние и современные. В кино, эксперименты и инновации с погружением и ощущениями также прослеживаются, от *Cineorama*¹³ на Мировой выставке 1900-го года в Париже, через *Futurama*¹⁴ 1939-го года на выставке в Нью-Йорке и *Cinemascope*¹⁵ с трехмерным кино в 1950-ых, к IМАХ (Image Maximization)¹⁶ кинотеатрам 1990-ых. Отношение искусства и перформанса к технологическим изменениям в недалекой истории также было описано Норманом Клейном (Norman Klein), чья книга *From Vatican to Special Effects*, сравнивает использование пространства во времена Барокко с нашим пониманием киберпространства.¹⁷ Несколько ценных антологий и хрестоматий было опубликовано в начале тысячелетия. Они содержали исторически важные тексты, предвосхищавшие или повлиявшие на теорию и практику нового медиа. Сюда входят: Рэндалл Пэкер (Randall Packer) и Кен Джордан (Ken Jordan) *Multimedia: From Wagner to Virtual Reality* (2001); Дэн Харрис (Dan Harries) *New Media Book* (2002); Даррен Тофтс (Darren Tofts), Энмари Джонсон (Annmarie Jonson) и Алесслио Кавалларо (Alessio Cavallaro), *Prefiguring Cyberculture: An Intellectual History* (2002); прекрасная (и эпическая) коллекция Ноя Вардрип-Фруина (Noah Wardrip-Fruin) и Ника Монтфорта (Nick Montfort) *The New Media Reader* (2003). Последняя противопоставляет первые тексты компьютерных пионеров и медиа теоретиков, художественным произведениям, отслеживая параллели в их мыслях и работах, начиная со Второй мировой войны.

Цифровой перформанс – это продолжение непрерывной истории заимствования и адаптации технологий для увеличения эстетического эффекта и зрелищности, эмоционального и чувственного воздействия, игры значений, символьных ассоциаций и интеллектуальной силы перформанса и визуального искусства. Танец, являющийся наиболее обнажено-реальным видом перформанса, был также концептуализирован как непрерывно развивающаяся технологическая практика - это ясно отражено в статье Арнда Веземана (Arnd Wesemann): “*Mirror Games with New Media: The Story of Dance has Always Been the Story of Technology*”, 1997).

Танцовщица Лои Фуллер (Loie Fuller) показывает интересный пример, предпринимая экстраординарные эксперименты в 1889 с “новой” тогда технологией электричества. Фуллер, современница Исидоры Дункан, выступала одев большие, прозрачные, полупросвечивающие газовые одежды, держа в руках жезлы для увеличения длины своих рук (став прообразом “The Pole Dance” Шлеммера в 1927 и “Extended Arm” Стеларка в 2000, отразивших образ робототехнической эры). Являясь первым современным хореографом, использовавшим новые технологии, она продолжила свои эксперименты до 1923 (прожив до 1928), смешивая кинопроекции и световые эффекты в качестве средств, трансформировавших форму ее тела в живой перформанс, даже создав танец, в котором ее костюмы светились как радий. Работу Фуллер можно рассматривать как предвестие способа, используемого Уэйном МакГрегором (Wayne McGregor) в работе со сценическим светом в своем соло “Cyborg”, 1995, где световые декорации являются фрагментами его танцующего тела, заставляя его трансформироваться из одной формы в другую, освещая одни части тела и затеняя другие. Здесь МакГрегор, один из

лидеров Британского цифрового танца, использует старые технологии для получения новых эффектов, вызывая зрительные отголоски одной из ранних пионеров технологии танца.

Вагнер и Совокупное Художественное Произведение

*Креативный человек может полностью выразить себя,
только объединив каждую ветвь Искусства в совокупное Произведение.*

- Рихард Вагнер, 1849¹⁸

Пока такие писатели как Грау (Grau) отслеживают прецеденты цифрового искусства в древности, мы начнем наш собственный анализ предшественников цифрового перформанса в 19 веке с Рихарда Вагнера и его идеи *Гезамткунстверк* (*Gesamtkunstwerk* - Совокупное Художественное Произведение). Видение Вагнера, выраженное в таких работах как *“Произведение Будущего”* (1849), представляло собой творческое объединение многих форм искусства: театра, музыки, танца, пения, драматической поэзии, дизайна, света и визуального искусства. Вагнеровская концепция отражает суть цифрового перформанса в его стремлении к значительной театральной зрелищности и в парадигме “слияния”, объединяющей *Произведение Будущего* с современным пониманием компьютера как “мета - носителя”, обобщающего все средства (текст, изображение, звук, видео, и так далее) единым интерфейсом.¹⁹

Вагнеровское видение Произведения Будущего, выраженное в его эпических “музыкальных драмах” (он презирал тех, кто описывал его работы, как “оперу”), представлено не только в объединении разных форм искусства, но также и в Святом Граале многих мультимедийных произведений: погружении зрителя. Вагнер старался полностью погрузить зрителя, используя разные технические и художественные стратегии: от удаления оркестра из поля зрения до отрицания любого “эффекта отчуждения”, благодаря использованию гипнотически повторяющихся музыкальных лейтмотивов и продолжительно звучащих нот. Амбиции по созданию погружающей среды довели Вагнера до постройки своего собственного Байройтского Фестивального Театра (Bayreuth Festspielhaus), открытого в 1876. В нем была создана веерообразная аудитория для наилучшего обзора с каждого зрительного места, что также уничтожило отвлекающие зрительные объекты, традиционные для театров 19-го века (колонны, балконы, ложи, позолоту и т.д.). Все это способствовало фокусировке внимания зрителя на сценическом действии. Акустика театра также использовала последние достижения сценической механики для усиления иллюзии мифических образов Вагнера, таких как плавающие в Рейне русалки и разрушение Валгаллы. Скрытая оркестровая яма была (и все еще) расположена под сценой, откуда звук попадал через большие изогнутые раструбы вверх. В отличие от обычных оркестровых ям, музыка направлялась сначала на сцену, для того чтобы слиться с голосами певцов, а затем смешанный звук резонировал в аудиторию. Таким образом, Вагнер был первым театральным постановщиком, разработавшим и построившим сложную (и все еще мощную и уникальную сегодня) систему звукового микширования.

Историки театра, такие как Дж. Л. Штайн (J. L. Styan) полагают, что Вагнер оказал значительное влияние на зарождение экспериментального театра²⁰, а обобщение

художественного видения *Гезамткунстверк* произвело длительное и серьезное воздействие на последующие теории и практики перформанса 20-го века. В 1919, один из пионеров Дадаизма, художник, работавший в технике коллажа, Курт Швиттерс (Kurt Schwitters) написал, “Я требую полной мобилизации художественных сил для создания *Гезамткунстверк*... Я требую совокупности всех материалов... Я требую пересмотра всех мировых театров.”²¹ В 1930 Мейерхольд написал в *Реконструкции Театра*, что идеи Вагнера некогда рассматривались как “чистая утопия”, но сейчас он видит, что его мысли о слиянии художественных форм в “волшебстве пластичных частей... это именно то, какой должна быть постановка.”²² Также как Вагнер построил свою собственную Байройтскую сцену и аудиторию в форме амфитеатра, Мейерхольд взывал к разрушению сцены в форме коробки, чтобы добиться динамического представления “без разделения публики на разные классы.”²³

В недавней практике цифрового перформанса, Вагнеровская духовная музыкальная драма *Персифаль* (1882) была поставлена Анной Дифенбах (Anja Diefenbach) и Кристофом Родатцем (Christoph Rodatz) как *Cyberstaging Parsifal*, 2000 в очень необычной интерпретации, совмещающей проекционные экраны и цифровые эффекты, несколько телевизионных мониторов, а также живых и записанных певцов (рис. 1,2). Комментаторы в затемненных будках, освещенные только настольными лампами, вставляли слова, используя микрофоны, для усложнения действия. Сэнди Стоун, основная обозревательница феминистской киберкультуры, отдала ироничную дань уважения Вагнеровской *Gotterdammerung*, 1876 в своей *Cyberdammerung*, 1997²⁴, ритуальном перформансе, представленном как часть “Апокалпсо” - показе апокалиптических нарративов, проводимом в Banff Centre of Arts. Завершающий самоубийственный прыжок Брунгильды в погребальный костер ее любимого, Зигфрида, был спародирован рок-н-рольным прыжком Стоун со сцены в публику.

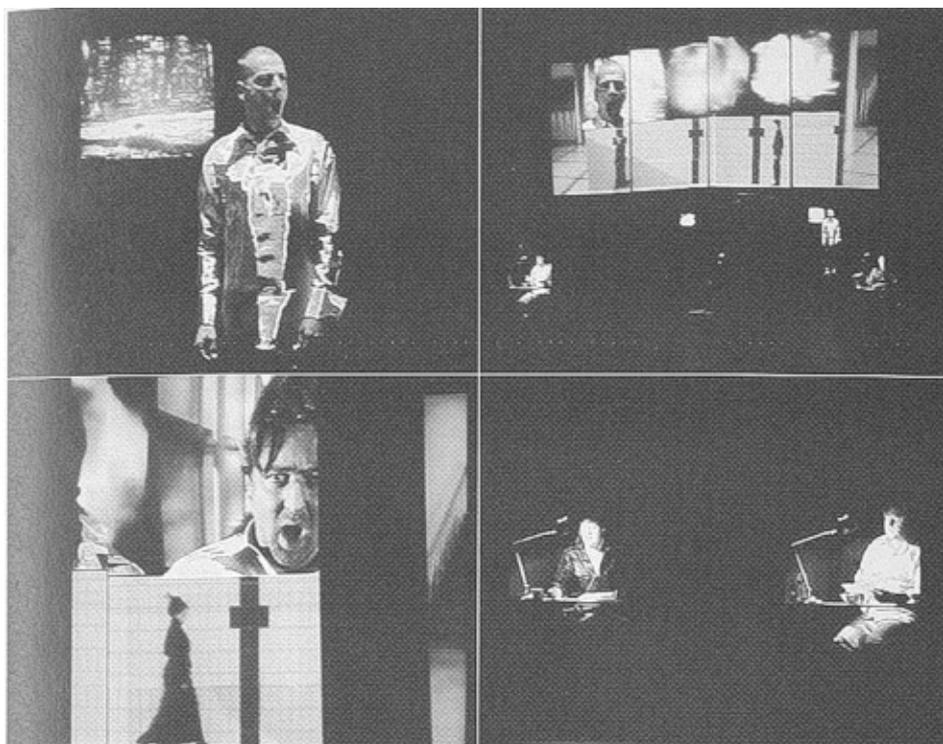


Рис.1 Анна Дифенбах и Кристоф Родатц - *Cyberstaging Parsifal*, 2000.
Высокотехнологичный подход к Вагнеровской *Parsifal*, (1882)

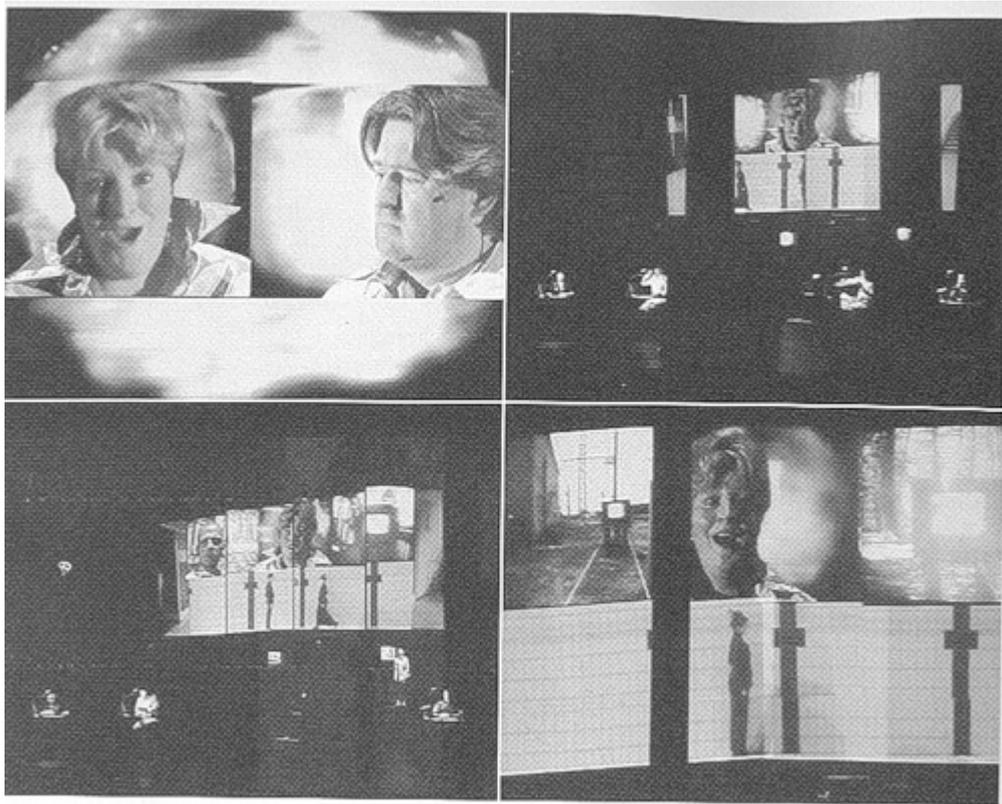


Рис 2. Мультиэкранный видеоарт, цифровые эффекты и живая опера, совмещенные в Cyberstaging Parsifal, (2000)

Идея совокупного произведения искусства, произнесённая Вагнером найдет множество сторонников в раннем 20-ом веке. От *Cabaret Voltaire* Хуго Баля (Hugo Ball) до теорий Антонена Арто (Antonin Artaud), к дизайну погружающих мультимедиа театров и перформансов осуществленных художниками Немецкого Баухауса.²⁵ Использование света и кинопроекции для полной переориентации пространства стандартной порталльной арки в театре было основным в теориях Ласло Мохой-Надя (Laszlo Moholy-Nagy), и концепции *Сферического Театра* Андреаса Вейнингера (Andreas Weisinger), *U-Театра* у Фаркаса Мольнара (Farkas Molnar) и *Total Theatre* у Вальтера Гропиуса (Walter Gropius). В проекте для *Total Theatre*, Гропиус написал:

Публика очнется от своей инертности когда ощутит удивление от эффекта трансформированного пространства. Перемещая место действия во время представления с одной позиции на другую и используя систему прожекторов с кинопроекторами, всё здание будет анимировано в трёхмерном пространстве взамен “плоского” рисунка обычной сцены. Это также значительно уменьшит неуклюжесть бутафории и рисованных задников.

*Весь театр, растворившийся в движении иллюзорного пространства воображения, станет сценой происходящего. Такой театр будет стимулировать концепцию и фантазию драматурга и режиссера; так как если справедливо то, что сознание может трансформировать тело, то равнозначно справедливо и то, что структура может изменить сознание.*²⁶

Художники Баухауса, чья первая публичная выставка называлась *Art and Technology – A New*

Unity (1923)²⁷ повлияли на постановку идей об усилении и реконфигурировании художественных и драматических форм, используя пространство и время. Оскар Шлеммер (Oskar Schlemmer) работал, как он сам выразился, над “разрушением узких границ сцены и расширением драмы до такой степени, чтобы она включала в себя само здание, не только внутренние части, но и архитектуру в целом... мы должны продемонстрировать неизвестные до сего времени зрительные возможности использования пространства сцены.”²⁸ Гропиус представлял себе композиционную амальгаму художественных форм, создающую новые “сущности”, пропитанные тем, что он назвал “конструктивный дух”. В архитектуре будет осуществлено совершенное слияние скульптуры, живописи и архитектурных форм, ведущее к фантастическим зданиям будущего, “которые однажды поднимутся к небесам из рук миллиона рабочих, как символ новой веры”²⁹. “Технология”, слово полученное от греческого *techne* - ремесло (также переводится как мастерство или искусство), означает, что эти структуры, подобные Вавилонской башне, не могут быть построены неумелыми рабочими; скорее всего, Гропиус считал их “новой гильдией мастеров”³⁰. Несмотря на то, что последующая семидесятилетняя история архитектуры свидетельствует об относительной неудаче этого визионерского проекта, новая гильдия мастеров - мужчин и женщин, силой более миллиона, теперь вовлечена в создание “новой веры” цифрового мультимедиа.

Ссылки:

- 1 Mark Dery процитирован на задней стороне обложки у Randall Packer and Ken Jordan “Multimedia: From Wagner to Virtual Reality”, 2001
- 2 Causey, “Screen Test of the Double: The Uncanny Performer in the Space of Technology”, 383
- 3 Stone, “The War of Desire and Technology at the Close of the Mechanical Age”, 16
- 4 Greenfield, “Tomorrow’s People: How the 21st Century is Changing the Way We Think and Feel”
- 5 Adorno, “Astbestiche Theorie”, 36
- 6 Нужно заметить, что такой тип прямой академической атаки работы художника редок и являлся результатом того, как братья представили себя зрителям, что многим показалось пустым и претенциозным. Они так уверенно поставили себя на пьедестал, что неудивительным было использование знания о близости их “оригинальной” работы к Шлеммеру для того чтобы “сбросить их вниз”.
- 7 Schlemmer, “Man and Art Figure”, 29, процитировано в Birringer “Media and Performance: Along the Border”, 45
- 8 Calandra, “George Kaiser’s From Morn to Midnight: the Nature of Expressionist Performance”, 540
- 9 Giannachi, “Virtual Theatres: An Introduction”, 1
- 10 Birringer, “Media and Performance”, 46
- 11 Там же, 59
- 12 Arndt, “Theatre at the Centre of the Core (Technology as a Lever in Theatre Pedagogy)”, 66

- 13** Cineogama представляла собой 10 синхронизированных кинопроекторов, проецировавших на 10 экранов 9x9 метров, установленных по кругу на 360°. Видеоряд был подготовлен при помощи съемок с воздушного шара, одновременно на 10 камер. (прим. переводчика)
- 14** Futurama представляла собой большой макет города будущего, показанный фирмой General Motors. (прим. переводчика)
- 15** Широкоэкранный формат фильмов с пропорциями 2.66:1 (прим. переводчика)
- 16** Формат фильмов и кинотеатров, разработанный канадской компанией IMAX Corporation. Стандартный размер экрана в кинотеатре IMAX — 22 м в ширину и 16 м в высоту, но может быть и больше. Фильмы записываются на 70-миллиметровую плёнку с горизонтальной прокруткой кадров. Размер кадра — 69.6 мм по горизонтали и 48.5 мм по вертикали, что соответствует разрешению 10000x7000 пикселей. (прим. переводчика)
- 17** Norman Klein, “From Vatican to Special Effects”, процитировано в Manovich 2003:25
- 18** Wagner, “The Artwork of the Future”,⁴
- 19** Термин “мета-носитель” (“meta-medium”) был впервые употреблен применительно к персональному компьютеру Аланом Кеем (Alan Key) в эссе 1977 года “Personal Dynamic Media.”
- 20** J. L. Styan, “Modern Drama in Theory and Practice 2”, 182-183
- 21** Schwitters процитирован у Grau “Virtual Art: From Illusion to Immersion”, 145
- 22** Мейерхольд процитирован у Braun, “Meyerhold on Theatre”, 254
- 23** Там же, 257
- 24** Игра слов: Gotterdammerung - Гибель Богов, а Cyberdammerung можно перевести как Кибергибель. (прим. переводчика)
- 25** К сожалению, большинство из них остались неосуществленными.
- 26** Gropius, процитирован в Burt and Barker, “IOU and the New Vocabulary of Performance Art”, 72-73
- 27** Искусство и Технология – Новое Единство (прим. переводчика)
- 28** Schlemmer процитирован в Bayer, Ise Gropius, Walter Gropius, Bauhaus 1919-1928, 162.
- 29** Gropius процитирован там же, 16
- 30** Там же, 25, оригинал на итальянском.

Глава 3. Футуризм и Ранний Авангард 20-го века

*Произведение искусства имеет ценность,
только если оно вибрирует в отражениях будущего.*

- Андре Бретон (Andre Breton)¹

Futurism E-Visited

Критики, отслеживающие практики цифрового перформанса до экспериментов, предпринятых модернистскими движениями авангарда раннего двадцатого века описали и проанализировали широкий спектр влияний и прекурсоров – от экспериментов Шлеммера и Гропиуса с Баухаусом к футуризму, конструктивизму, экспрессионизму, Дадаизму и сюрреализму. Футуризм, первое авангардное движение 20-го века, является лишь “одним из длинного списка” исторических предшественников. Это смещает его с центральной позиции в родословной, связывающей перформанс и технологии. Мы оспорим, что прошлое цифрового перформанса четко и неразрывно связано с философиями, эстетикой и практиками движения футуристов.

В начале 20-го века, Итальянские футуристы работали над синтезом и технологией формы перформанса также, как исполнители перформанса пытаются работать сегодня, используя компьютерные технологии. Возвышая “машину” и новые технологии того дня, футуристы пытались придти к мультимедийному слиянию художественных форм и соединению искусства с технологиями². В 1916, этому Гезамткунстверку была дана математическая формула, как части компьютерного кода, созданного для активации виртуального действия. Вот что они назвали синтетическим театром:

живопись + скульптура + пластический динамизм + свободное слово + созданный шум
[intonarumori]³ + архитектура = синтетический театр⁴

Мы также будем близко связывать футуризм с ПК (персональный компьютер), но футуризм, конечно же, не связан ПК в другом смысле этого акронима (политически корректный) более того, ранняя футуристская риторика агрессивно настроена против либеральной чувственности. Местами, манифест футуристов (1909) читается как полная юношеской энергии насмешка пьяного человека, намеревающегося затеять драку: “самым старшим из нас тридцать”, хвастается он, даже не один раз, а два⁵. Возможно, опасаясь негативного воздействия, которое его работа может оказать на читателей, автор первого подробного исследования футуристического перформанса на английском языке, Майкл Кирби (Michael Kirby) (1971) предпочел не включать первый и наиболее исторически важный манифест в приложение, используя, 16 последующих, менее оскорбительных⁶. В своем восстании против стагнации и пассаизма Итальянской культуры, первый манифест проповедовал искусство как насилие. Он заявлял что, “Искусство, фактически, не может быть ничем кроме насилия, жестокости и несправедливости”⁷, примерно таким же образом, как Антонен Арто говорил о пассаизме Французского литературного театра 20 лет спустя.

Содержание и тон первого футуристического манифеста были разрушительными и реакционными, порочащими женщин:

Мы намерены воспеть агрессивное действие, лихорадочную бессонницу, бег гонщика, смертельный прыжок, удар кулаком и пощечину...Красота может быть только в борьбе. Никакое произведение, лишённое агрессивного характера, не может быть шедевром. Поэзию надо рассматривать как яростную атаку против неведомых сил, чтобы покорить их и заставить склониться перед человеком...Мы будем восхвалять войну - единственную гигиену мира, милитаризм, патриотизм, разрушительные действия освободителей, прекрасные идеи, за которые не жалко умереть, и презрение к женщине. Мы разрушим музеи, библиотеки, учебные заведения всех типов, мы будем бороться против морализма, феминизма, против всякой оппортунистической или утилитарной трусости⁸.

Яростная агрессия футуристов и их обособленность от женщин привели к разочарованию многих женщин последователей, включая Мину Лой (Mina Loy). После написания феминистского манифеста футуристов и нескольких значимых футуристских пьес с 1913 по 1915, Лой покинула движение и атаковала его женоненавистничество в своей сатирической пьесе *The Pamperers* (1916)⁹. Мессианский фаллоцентризм ранних дней движения подчеркнут, возможно неосознанно, в извержении финальных слов первого манифеста: “Гордо расправив плечи, мы стоим на вершине мира и вновь бросаем вызов звездам!”¹⁰ Тем не менее, отталкивающий первый манифест являлся неким отклонением, так как ни один из последующих манифестов не содержал настолько открытого женоненавистничества и не достигал таких уровней агрессии и политически правой риторики первого. Кирби отмечает, что лишь несколько футуристских пьес и перформансов “были хоть сколько-нибудь политическими, и ни один не был откровенно Фашистским”.¹¹

Визуальное искусство футуристов всё еще удерживает важное место в истории искусства, но их перформанс был во многом отрицаем историей театра, несмотря на тот факт, что многие из наиболее важных манифестов футуризма были адресованы именно театру, а не визуальному искусству. Манифест 1915 года “*Синтетический футуристский театр*” кричал заглавными буквами что “Все что угодно является театральным” и ключевые деятели футуризма посвящали много своей энергии перформансу, включая их лидера Филиппе Томмазо Маринетти, который изначально, и, прежде всего, был драматургом. Относительное отрицание академизмом футуристских перформансов исходит и из неприязни к связи с фашизмом и из широкого, но во многом не точного убеждения в том, что было “больше манифестов, чем практики, больше пропаганды, чем реальных действий”¹².

Будущее Время

Но первый манифест также включал и важные, а в последствии очень влиятельные, художественные философии, включая провозглашение того, что “Время и Пространство умерли вчера”¹³, теоретической перспективы, испытавшей значительное возрождение в недавних дискуссиях киберпространства. Николас Оливьера (Nicholas Oliveira) интерпретируя значение слогана как окончание концепции рационального, упорядоченного пространства в

художественных практиках и предложил, что “футуристский образ динамичного, фрагментированного, алогичного мира, был неотделим от театра”¹⁴. Непоколебимый интерес футуристов к динамическому исследованию времени и пространства, также как и рьяная вера в высокие технологии, прямо связывает их с развитием цифрового перформанса. Существуют поразительные художественные параллели и синхронизация двух “движений”, появившихся чтобы находится в точной гармонии, но лишь с разницей в 80 лет. Например, описание футуризма историком искусства Джованни Листа (Giovanni Lista) включает прямые ассоциации с пониманием компьютера как сближающей машины и киберпространства как места для новых персональных и культурных эволюций:

антропологический проект: новое видение человека перед лицом машин, скорости и технологий... постоянная культурная революция... появление искусства в повседневных технологиях, и... возвышение мифологии нового над конформизмом следования традициям... Еще одной задачей футуризма являлось сближение искусства с жизнью. Футуристы хотели переформулировать миф совокупного художественного произведения, приспособить его к урбанистической цивилизации и её насущным, чувственным переживаниям: свободное слово, шумовая музыка, кинетические скульптуры, подвижность, звуковые и абстрактные пластические композиции, стекло, железо и бетон, искусство движения, пластичные танцы, абстрактный театр, тактилизм, одновременная игра... Футуризм, в первую очередь, философия становления, выраженная возвышением истории как прогресса и провозглашением жизни как постоянной эволюции человека... Футурист сегодня был бы большим поклонником сгенерированных компьютером изображений¹⁵.

Центральные философские и стилистические элементы футуристического перформанса, такие как пластический динамизм, “плотность, одновременность и вовлечение публики”¹⁶, соответствуют основным идеям цифрового перформанса. Концепция алогичного, являющаяся, по словам Кирби, основным и наиболее важным аспектом футуристического перформанса имеет прямое отношение к нелинейным компьютерным парадигмам и гипермедиа структурам. Футуристские инновации с использованием одновременного, параллельного действия на сцене (заимствовавшие кино техники) могут одновременно иметь отношение и к интерактивным формам театра и к перформанс CD-ROM, дающим пользователю возможность выбирать куда следовать и фокусировать внимание. Пьеса Маринетти *Simultaneity*, (*Simultaneia* 1915) содержала два отдельных повествования, проигрываемых параллельно, а в *The Communicating Vases*, (*I Vasi Communicanti* 1916) перегородки отделяли разные действия, происходившие в трех, не связанных между, собой местах. В обеих пьесах, границы между этими “мирами” разрушаются, когда герои пересекают ограждения и попадают в соседнее пространство. Другие перформансы исполнялись с идеями (нигилистического) экзистенциального “меню” выбора между несколькими альтернативами, как у Корра (Corra) и Сеттимелли (Settimelli) в *Faced with the Infinte* (*Davanti all’Infinito*, 1915), где главный герой, философ, бесстрастно взвешивает – почитать ли ему газету или застрелиться, выбирая последнее в финале.

Совмещение разных художественных элементов и одновременное проигрывание разных повествований, присутствовавшее в футуристических перформансах, продолжилось в перформансах в анархичного, *алогичного* “анти-искусства” Дадаизма и сюрреализма в 1920-ых. Мысли футуристов также легли в основу того, что сейчас мы называем постмодернистской эстетикой, сплавляющей высокое и низкое искусство, чтобы стать тем, что Козинцев назвал “искусство без пьедестала или фигового листа... гиперболически вульгарное искусство... [и] механически точное.”¹⁷ Манифест Маринетти *The Variety Theatre* (1913) описывает художественную философию, достаточно близкую современной постмодернистской чувственности, предлагая театр действующий как синтезирующий тигель. И этот тигель откровенно противоречив:

ироничное разрушение всех истертых прототипов... [открывающее] необходимость в усложнении... фатализм лжи и противоречий... Это необычайно механизмирует чувство, растаптывает и подавляет... любой нездоровый идеализм. Вместо этого Театр-Варьете дает ощущение и вкус легкой, светлой и ироничной любви... Театр-Варьете разрушает Святость, Волшебство, Серьёзность, и Возвышенность в Искусстве с большой “И”. Он помогает футуристическому уничтожению бессмертных шедевров, копируя их, пародируя их, заставляя их выглядеть обыденно, удаляя из них всю святость, как если бы они были мало значимыми аттракционами¹⁸.

Время Динамичного Разделения

Футуристский принцип “пуантилизма” и его результат письма “отдельными мазками” отражает двоичную и мультизадачную парадигмы компьютерных технологий. Техники, применяемые в футуристической живописи и фотографии для отображения движения во времени содержат те же самые параллели с цифровыми эффектами движения и мульти экранными техниками, обычно применяющимися в, например, цифровом танце. Во многих футуристских картинах, различные фазы перемещения объединены для того, чтобы создать размытое и динамичное отображения движения. Гуляющая собака в картине *Dynamism of a Dog on a Leash (1912)*, например, изображена в суе движения. Её виляющий хвост нарисован в девяти разных положениях, её задние ноги содержат семь различных форм среди размытости других мазков, и её передние ноги абсолютно неразличимо закручены в почти нераспознаваемой форме.

Футуристическая фотография (известная как “хронофотография” или “фотографический динамизм”) также предназначена для определения и захвата “силовых линий” движения, происходящего во времени. Итальянские братья Антон Джульо (Anton Giulio) и Артуро Брагалья (Arturo Bragaglia) создали множество поразительных фотографий, экспонируя негатив на несколько секунд, чётко захватывая статичные начальное и конечное положения движения человека, размывая промежуточные фазы. Таким образом передаётся движение во времени, распространяясь по пространству фотографии, а человеческие лица и тела размываются, как призрачные фантомы.

Сегодня, эффекты стробоскопического движения и визуального растворения телесных форм, ассоциирующиеся с футуристической эстетикой, являются обычными в анимированных

изображениях цифрового перформанса. В качестве замечательного примера можно привести призматические эффекты разделения и сотрясения тела в работе театра танца Бада Блюменталья (Bud Blumenthal) *Les Entrailles de Narcisse* (2001), где экранная проекция мужчины танцора разделяется, образуя призрачные следы, перемещающиеся вокруг фигуры со звуком электрических разрядов (Рис.3). Это гипнотичное действие очень похоже на хронофотографии братьев Брагалья, такие как, например *Polyphysiognomical Portrait of Umberto Boccione* (1913) и *Change of Position* (1919). Но неожиданно, эти разделяющие эффекты (присутствующие также в кубизме, предшествовавшем футуризму) появились на сцене в динамической форме, а не в статических хронофотографиях или картинах. Для *Scanned* (2000) Кристиан Зиглер (Christian Ziegler) комбинирует и устанавливает взаимосвязь между живыми съемками и статичными цифровыми хронографическими формами, используя видео камеру для периодической записи коротких отрывков движений, исполняемых танцовщицей Моникой Гомис (Monica Gomis). Он использует специально созданное программное обеспечение, работающее с видео изображением, для получения необычных статичных изображений, отображающих движение, появляющихся и постепенно изменяющихся на проекционном экране. Похожие на живопись результаты (несмотря на их пиксельную структуру), отражают размытость движения и разделение пространства как в хронофотографии, имея при этом свою собственную уникальную эстетику, смешивая геометричность, фотографичность и аморфность. Четкие края холодных блоков цвета и реалистичные фото фрагменты частей тела, смешиваются с полностью абстрактными, цветными, и размытыми, дрожащими траекториями конечностей, состоящих из плотной сети точек и линий (Рис.4).

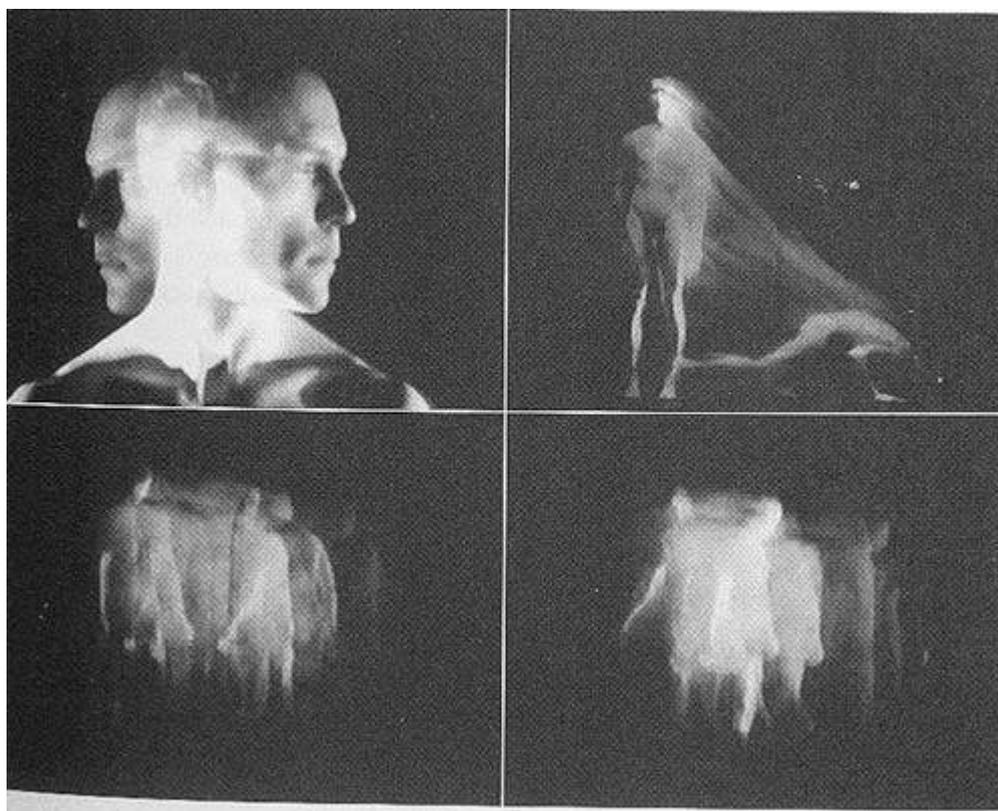


Рис. 3. Фигура танцора разделяется и сотрясается в работе театра танца Бада Блюменталья (Bud Blumenthal) *Les Entrailles de Narcisse*, (2001)

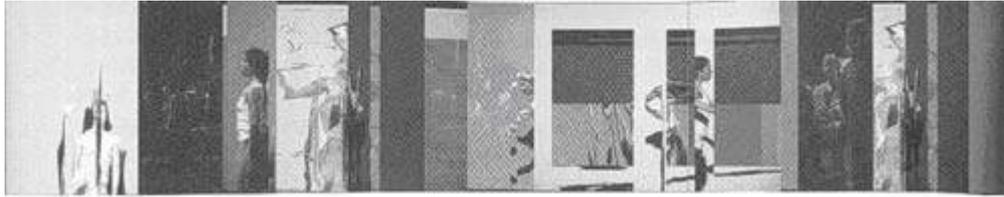


Рис.4 Отрывки движений танцовщицы Рейны Пердомо (Reyna Perdomo) оцифровываются и изменяются в реальном времени в работе Кристиана Зиглера Scanned III, показанной во время Performance Studies International Conference 2000 в Майнце.

Футуристы использовали механический глаз камеры чтобы предложить новое видение мира, механическое, отображающее и сохраняющее время и пространство способом, находящимся за пределами человеческих возможностей. В компьютерный век действует та же самая философия, но новый цифровой глаз позволяет видениям и предположениям о футуристическом театре быть реализованным полностью и относительно легко. Таким образом, когда-то идеалистические и грандиозные планы дизайнера сцены Фортунато Деперо (Fortunato Depero) примерно 1916 года, стали обычной реальностью благодаря вездесущему программному обеспечению, таком как Adobe Photoshop и Aftereffects:

Даже один человек может стать героем феномена пластической магии. Декомпозиция фигуры и её деформация, вплоть до полного изменения; например, танцующая балерина, постоянно ускоряясь, превращается в цветочный вихрь. Все изменяется – исчезает – появляется, умножается и ломается, расплывается и ниспадает, дрожит и трансформируется в космическую машину под названием жизнь¹⁹.

Предложенный Деперо образ быстро ускоряющейся, вращающейся балерины, заставляет вспомнить инсталляцию Тони Брауна (Tony Brown) *Two Machines For Feeling* (1986), противопоставляющую киборга в духе фильма *Метрополис* проекции фарфоровой балерины в коробке из оргстекла. Контраст между тяжёлыми механическими движениями робота и изысканностью маленькой вращающейся виртуальной балерины явно заметен. Балерина установлена на циклотроне, и по мере увеличения скорости вращения её фигура превращается в размытые и изменяющиеся круги. Несмотря на хрупкость фарфоровой танцовщицы по сравнению с металлическим роботом, её центробежное движение значительно неистовее и жестче. Как говорит Браун “непрерывность повествования в информационном обществе может быть достигнута лишь грубым увеличением скорости”²⁰.

Артур Крокер (Arthur Kroker) проводит глубокий анализ этой работы, связанной с тем, что он называл “холодными” кибернетическими теориями Пола Вирилио (Paul Virilio), считавшего, что окруженное технологиями, “исчезнувшее” тело человека находится в пограничной зоне между инертностью и жестким психозом скорости.”²¹ Крокер интерпретирует скульптурную инсталляцию, как отображение внутреннего мира виртуальных технологий, его фундаментальной реверсивности и сдвигов пространства. *Two Machines for Feeling* осуществляет такой же как у Вирилио дискурс в технологию, так как это “совершенное подобие культуры, смоделированное на чистой скорости”²², представляющее постмодернистскую семиологию тела как “машины войны”. Параллели с футуристской одержимостью скоростью и

войной, заключённые в первом манифесте проявляются вновь. Для Крокера “все здесь действует на краю экстатической скорости и инертного разложения; психоанализ военных машин, где очарование переходит в психоз... и мы идеологически являемся инертными наблюдателями этого спектакля скорости в руинах ”²³.

Время Манифеста

У цифрового перформанса не существует никаких значительных манифестов, но множество манифестов футуристического театра с 1909 по 1920 годы могут заменить их, практически без переработки, кроме простой замены таких слов как “электрический” на “цифровой”. Исследование наследия цифрового перформанса с помощью критериев, высказанных в манифестах футуристического театра, было для нас странным и иногда волнующим опытом, похожим на одну из тех сверхъестественных сцен в кино, где пыльная, таинственная и невероятно пророческая древняя книга обнаруживается на чердаке. В Италии, манифест *The Futurist Synthetic Theatre (1915)* провозгласил “полностью новый” механический театр, а в России, в 1921 манифест *Эксцентризма (Эксцентрического театра)* открывался обращением к актеру “забудь эмоции и прославляй машину”²⁴. Он продолжался, предлагая “механически точный” театр, где автор становится “изобретателем-импровизатором”, а актер выполняет “механические движения”²⁵. Манифесты Юрия Анненкова описывают технологический театр, включающий в себя “механическую эластичность, невидимые вибрации человеческого тела, линии разноцветных светящихся лучей”²⁶. Его манифест 1921 года *Театр до Конца* идеально отражает понимание роли режиссёра и программиста в практике цифрового перформанса позднего 20-го века:

Глава нового театра будет концептуально отличаться от современного драматурга, режиссёра, дизайнера сцены. Только механика и электричество будут созидательными силами в новом, освобождённом театре. Хронометр и метроном будут находиться на режиссёрском столе главы театра²⁷.

Восемьдесят два года спустя, в 2003, Патрис Пэвис (Patrice Pavis) подтвердила и выразила своё сожаление о том, что предсказания Анненкова сбылись: “Когда режиссёр уходит в новые технологии... изнутри наружу театрального представления, он больше не считает себя главным в процессе, художественными или эстетическим объектом, он просто организует функционирование, как чиновник... Но среди машин, видео, технологий и других компьютеров важно выделять фрагменты тела и обрывки текста.”²⁸ Такое же отношение выражалось в период футуризма, когда динамическая сценография выдвинула на передний план то, что традиционно было на заднем, часто подавляя человеческие фигуры на сцене. Джули Шмид замечает, что в футуристских пьесах, таких как *Collision (1915)* Мины Лой, “Кажущийся маленьким из-за сценографии, основанной на сталкивающихся плоскостях, свете, и городских пейзажах, единственный герой, Человек, становится второстепенным.”²⁹

Манифест 1915 года Энрико Прампolini (Enrico Prampolini), *Futurist Scenography*, содержит следующее точное предсказание, описывая световые сцены и виртуальные тела в точно такой же форме, как мы видим их сейчас, почти век спустя:

Сцена больше не будет освещена сзади, взамен этого *бесцветная электромеханическая архитектура, будет оживляться яркими эманациями из источника света...* Это приведет к возникновению непринужденных, ликующих, световых реальностей... Взамен освещенной сцены, давайте создадим *освещающую сцену: световая экспрессия которой будет излучать цвета, требуемые театральным действием, со всей эмоциональной силой...* В эпоху футуризма, когда всё осуществимо, мы должны будем увидеть яркую динамичную архитектуру сцены, исходящую из светового сияния, которое трагически поднимаясь или чувственно показывая себя, непременно вызовет новые ощущения и эмоциональные ценности в зрителе. Вибрации, цветовые формы (производимые электрическими разрядами и цветными газами) будут динамически извиваться и переплетаться, а эти аутентичные актеры-газы неизвестного театра должны будут сместить живых актеров.”³⁰

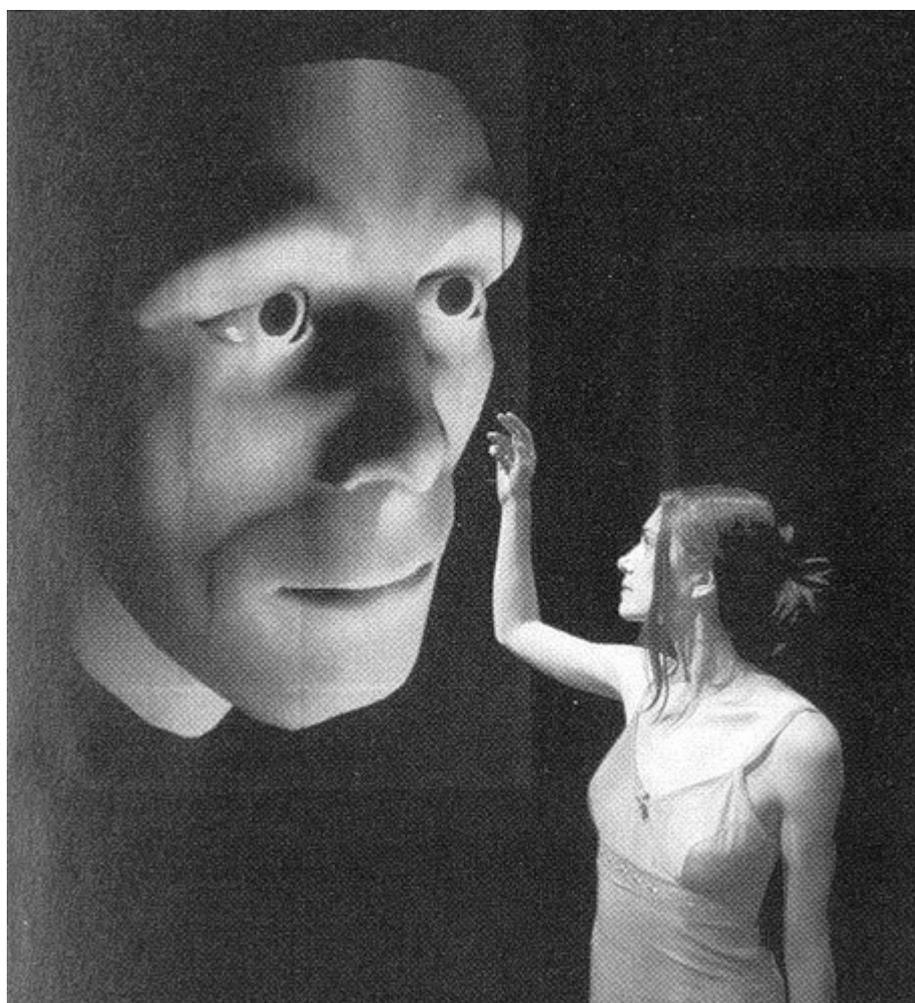
Видение Прампolini содержит в себе проект цифрового перформанса. Идея световой сцены и так уже заключена в фосфоре компьютерного экрана – интерфейса для онлайн перформанса, который проявляется в ярких проекционных экранах окружающих актеров и танцоров в декорациях цифрового театра, а также в погружающих инсталляциях и в миниатюрных экранах надевающихся на голову систем виртуальной реальности. Идеи Прампolini по конструкции сцены развили замыслы Эдварда Гордона (Edward Gordon) и Адольфа Аппиа (Adolphe Appia), относительно кинетического дизайна декораций. Сейчас эти идеи реконцептуализированы и синтетически созданы с помощью компьютера, как можно увидеть у Марка Рейни (Mark Reaney) в трехмерной сценографии Виртуальной Реальности, для постановок ВР театра, таких как *The Adding Machine (1995)* и *Machinal (1999)*.

Время Виртуальных Актеров

Описанное Прампolini замещение живых актеров светящимися формами повсеместно применяется в цифровом перформансе, используя цифровое манипулирование человеческими формами, наряду со сгенерированными компьютером фигурами и аватарами. Один из наиболее интересных “синтетических актеров”, появившихся в последнее время на театральной сцене – это Иеремия (Jeremiah), аватар с искусственным интеллектом, разработанный Ричардом Боуденом (Richard Bowden) для перформанса Сюзан Бродхерст (Susan Broadhurst) *Blue Bloodshot Flowers (2001)* (Рис. 5). Иеремия – светящаяся, сгенерированная на компьютере анимированная голова, основанная на технологии Geoface, появляется на заднем экране и автономно взаимодействует с живым актером, Элоди Берланд (Elodie Berland). Системы зрения и отслеживания движения позволяют “ему” видеть Берланд, а его подвижным глазам следовать движению на сцене. По мере того, как она танцует, разговаривает и флиртует с ним, его почти живое выражение меняется от счастья к печали, злобе и страху, а “простая Ньютонская модель движения” с несколькими случайно перемещающимися элементами, мерцает, плавно перемещаясь, усиливая его похожесть на человеческую фигуру³¹. Система зрения Иеремии, искусственный интеллект и программное обеспечение, отвечающее за эмоции, позволяют ему быть полностью спонтанным и независимым “актером”, настоящим “футуристическим” созданием, чьи действия и реакции не контролируются техниками (его просто включают и

предоставляют полную свободу действий), они также не могут быть предсказаны - от представления к представлению Иеремия учится и развивается. Бродхерст связывает *Blue Bloodshot Flowers* с попыткой “сделать видимыми незаметные силы” и “становлением и усилением” Делеза (Deleuze) и Гуаттари (Guattari), а также дает понять, что она считает эту работу новаторской:

Гибридизация перформанса и разнообразие использованных технологий... эти незаметные силы, вместе с их онтологическим статусом затрагивают новые режимы восприятия и сознания. Также много внимания уделено новым технологиям – усиление и реконфигурация эстетики творческого потенциала, состоящего из взаимодействия и реакции на физическое тело, а не его отрицание, представляет наиболее серьезный вклад технологий в искусство. В этом, наполненном напряжением пространстве, связывающем физические и виртуальные интерфейсы, возникают возможности для новых экспериментальных форм и практик ³².



*Рис.5 Иеремия, “исполнитель” с искусственным интеллектом на одной сцене с Элоди Берланд в перформансе Сьюзан Бродхерст *Blue Bloodshot Flowers* (2001)*

В дни футуристов, это были анимированные марионетки в натуральную величину, заменившие человеческих актеров, как в работе Гилберта Клавеля (Gilbert Clavel) и Фортунато

Деперо (Fortunado Depero) *Plastic Dances (1918)*, и перформансе Казавола (Casavola) и Прамполини *The Merchant of Hearts (1927)*. Манифест Прамполини *Futurist Scenography (1915)* провозглашает, что “в финальном синтезе человеческие актеры больше не будут допускаться”³³, повторяя известное начало *The Actor and the Ubermarionette (1908)* Гордона Крэйга (Gordon Craig), где он пишет что актер, “как материал для Театра... неприменим”. Это пророчество, к которому многие могут отнестись скептически, дало уникальные качества живого исполнителя “реальному” пространству, а истории изменений перформанса возможность измениться и выжить в соревновании против не живых драматических форм кино и телевидения. Но кино, в частности, уже продемонстрировало возможность создания цифровых искусственных людей или “синтезбиан” (“synthesbians”), отрендеренных настолько реалистично, что теперь они визуально не отличаются от настоящих актёров.

Сценарий футуристической адаптации *Жизнь человека* Леонида Андреева³⁴, написанный Мауро Монтальти в 1920, заменяет актеров отображающими их формами, созданными из точек и цветных световых линий, которые ритмически гаснут и зажигаются, вращаются, образуют туманности и распадаются. Точно такая же концепция была использована (скорее всего, без знания о сценарии Монтальто) Дэвидом Сальтцем (David Saltz), чья интерпретация *Quaf (1996)* Сэмюэля Беккета, заменяет четырёх актеров запрограммированной на компьютере сетью цветных светодиодов³⁵, и Австралийской группой Company in Space. В их театральном танцевальном представлении *Incarinate (2001)*, проецируемая графическая форма, состоящая из цветных, светящихся точек, вращается и трансформируется в женское тело. Маленькие, круглые огни энергично движутся, вращаются, расширяя и уменьшая размер фигуры, изменяя положение тела, разлетаясь и вновь материализуясь в похожей на тело, взрывающейся туманности.

Это точное воплощение нереализованной концепции Монтальти, которую он назвал “Электрический – Вибрирующий - Светящийся Театр”, показывает не поклонение или плагиат, но значимость типичных параллелей между идеями футуристов и авангарда цифрового перформанса. Сравнение сценария Монтальти с *Incarinate*, показывает близкую связь эстетических концепций в отношении представления человеческого тела как места для динамических преобразований с помощью технологического вмешательства. В обоих примерах, цикл материализации, дематериализации и рематериализации тела показан с помощью динамической трансформации похожих на звезды цветных огней, оживляя и определяя мерцающие человеческие формы жизни в окружающей тьме, пробуждая духовное и неземное видение технологически мутирующего тела. Это постоянно возникающий образ в цифровом перформансе, связанный с идеей Деперо об исчезающем и вновь появляющемся теле как “космической машине”³⁶. В *Winter' Space (2001)*, новаторская Британская группа цифрового танца Igloo, изменяет живые видео съемки двух танцоров, трансформируя их тела в прекрасные, наполненные звездами формы. Танцующие фигуры полностью черного цвета, за исключением мерцающих звезд, которые наполняют их формы. Не остаётся никаких следов их плоти из реальной жизни; их связь с человеком очевидна только благодаря контурам и физическому движению. Фигуры, состоящие лишь из маленьких, пульсирующих звезд, иногда танцуют своим небесным дуэтом на фоне густой тьмы, а иногда среди наполненного звездами космоса, где

только плавные движения звездных тел отличают их от окружающей галактики, наполненной световыми пятнами, частью которой они являются (Рис. 6,7).

В цифровом искусстве такие образы, объединенные звёздной тематикой расширяются за пределы тела в виртуальные объекты и пространства. В работе *Knowbotic Research Dialogue with Knowbotic South* (1994), одной из наиболее передовых интерактивных инсталляций своего времени, данные от научных исследовательских станций Антарктики (отслеживающих всё, от климатических условий до движения айсбергов) обрабатываются программным обеспечением и поисковыми ботами³⁷. Это активирует потоки холодного воздуха в затемнённом пространстве инсталляции и проецирует абстрактное представление наблюдаемого природного феномена. Одев наушники и используя “указатель”, пользователи перемещаются и взаимодействуют с изменяющимися визуализациями Антарктики в форме созвездий и движущихся звёздных формаций “сближающихся, как будто притягиваемых магнитом, а затем вновь разлетающимися, как взрыв сверхновой”³⁸. Такие символические трансформации от физических объектов к небесной сфере показывают определенную художественную идею – использование компьютера для проявления форм и пространств, связанных с неизвестностью космоса. Как и в работе *Igloo Winter Space*, естественные и “известные” исходные данные Земли, трансформируются и отображаются в виде далёких и “неизвестных” космологических образов.

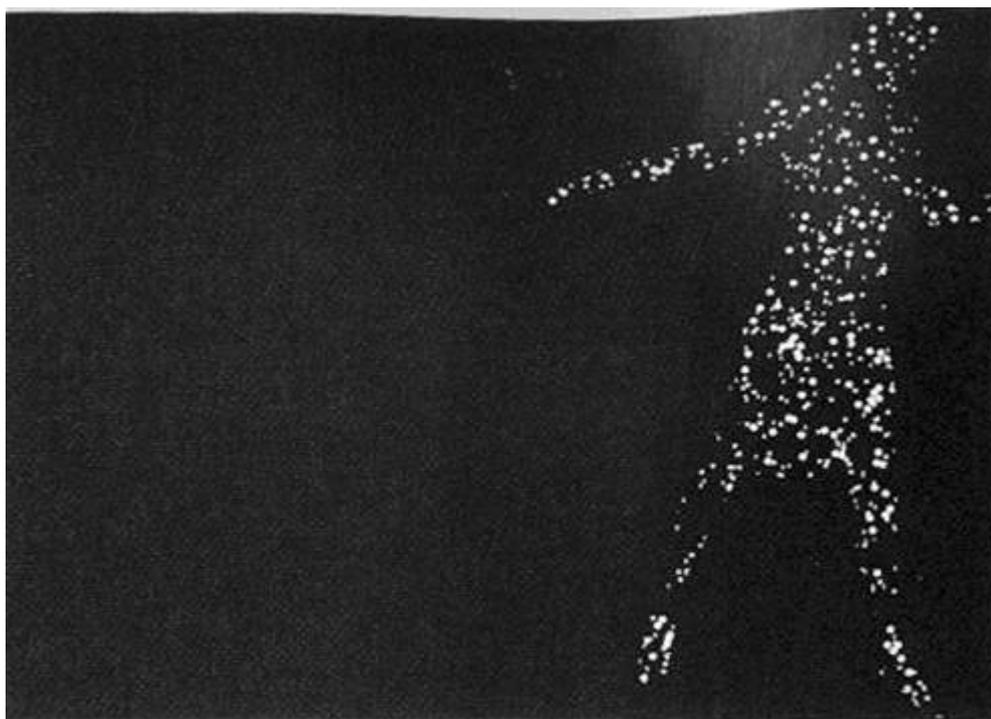


Рис. 6 Звёздные образы в работе *Igloo Winter Space* напоминают футуристическую идею Фортунато Денеро о теле перформера, как о “космической машине”.

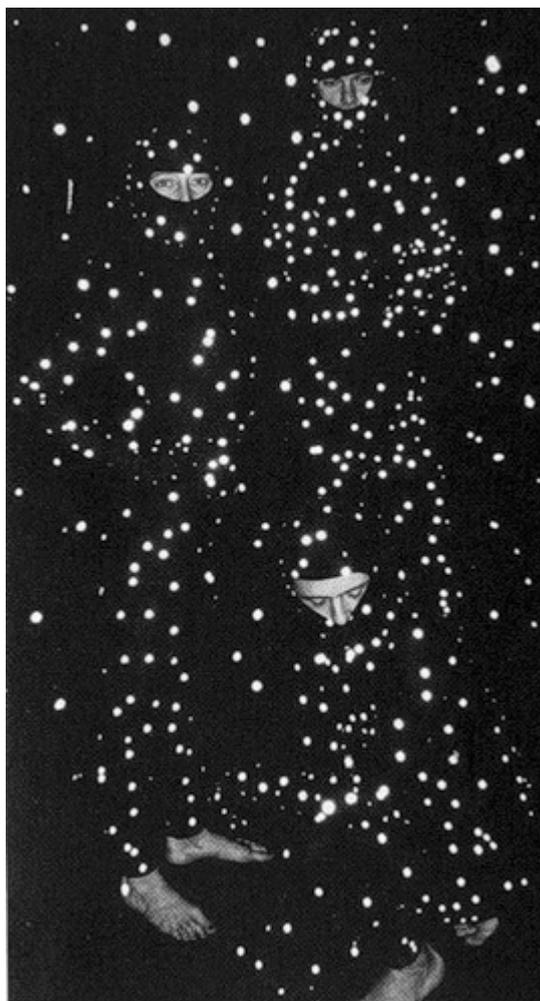


Рис. 7 Перформеры Igloo в костюмах для Winter Space (2001).

Манифест Прампolini 1915 года также затрагивает связь футуристического театра с тем, что с тех пор стало центральной концепцией цифровой культуры – интерактивность. Он предполагает что “публика, возможно, тоже станет актером”, эта же точка зрения отражена и в манифесте Маринетти *The Variety Theatre (1913)*: “[Футуристический театр] одинок в поиске сотрудничества с публикой. Она не остаётся статичной, как глупый вуайерист, а шумно включается в действие... взаимодействуя с актёрами.”³⁹ Позиция футуризма в истории интерактивности мало известна, и её пересмотр давно запоздал. Футуристы создали несколько интерактивных пьес и перформансов, названных *serate* и *sintesi*, рассчитанных на физическое вовлечение публики. У Бруно Кора (Bruno Cora) и Эмилио Сеттимелли (Emilio Settimelli) в *Gray + Red + Violet + Orange (1921)* актер указывал на кого-то из зрителей и обвинял его в убийстве, а у Кангиулло (Cangiullo) в *Lights! (Luce!) (1919)* перформеры были “растениями” в помещении, где они провоцировали публику потребовать включения света в полностью тёмном театре. Только после того, как публика отвечала, и её крик достигал необходимой громкости, огни освещали сцену, а занавес немедленно опускался, обозначая конец⁴⁰. В своём исследовании *Environments and Happenings (1974)*, Адриан Генри (Adrian Henry) описывает перформанс, который он считает одним из ранних примеров интерактивного хэппенинга. Футурист, которого

он описывает как “друг Брагалья” создал специальный тент, где он преследовал публику на мотоцикле через лабиринт развешенных объектов и кусков материала ⁴¹.

Агрессивная позиция футуристов, наблюдаемая в ранних манифестах и прямые угрозы и оскорбление публики во многих *serate* и *sintesi* перформансах, показывает отличие между политикой футуристического перформанса и цифрового перформанса сегодня, где подобная прямая агрессия редка, особенно в театральных представлениях. Но существует множество net.art сайтов, ориентированных на “оскорбление зрителей”, включая работу анонимных итальянских хактивистов и самозванных “культурных террористов” 0100101110101101.ORG, а также Голландско-Бельгийский дуэт художников Jodi (Джоан Хемскерк (Joan Heemskerk) и Дирк Паесманс (Dirk Paesmans)). Просмотр их работ, например OSS/***** CD-ROM (1998), может привести к цифровому травматизму, потому что рабочий стол начинает мерцать и дребезжать, как будто он должен сломаться или взорваться:

Если вы кликнете мышкой, в попытке избавиться от компьютерного вируса или чем бы это ни было, окна открываются повсюду, курсор начинает оставлять след, ваши выпадающие меню становятся пустыми или непонятными, широкие горизонтальные полосы начинают перемещаться по экрану, неожиданно становясь вертикальными. Выхода нет... Это конец приятных картинок. Ваша операционная система начинает вас атаковать ⁴².

Некоторые интерактивные инсталляции также известны своими оскорблениями публики. Работа Нормана Вайта (Norman White) *Helpless Robot* или *HLR* (1988) – это контролируемый двумя компьютерами говорящий робот, который выставлялся в бесчисленных местах, включая торговые ряды ⁴³. Инфракрасные датчики движения отслеживали проходящих мимо людей и *HLR* начинал говорить с ними, просил помочь ему повернуться и сдвинуться с места. После того как человек начинал манипулировать роботом, *HLR* становился раздражительным, обвиняя его в том, что тот ставит робота не туда куда нужно, объясняя, что его необходимо подвинуть немного влево, затем немного вправо, затем опять влево, снова вправо. Что бы ни делал зритель, его продолжают ругать больше и больше, пока робот не начинает кричать о том, что ему причиняют боль. Чем больше помощи пытается оказать человек, пытаясь поправить положение *HLR*, тем громче становятся оскорбления и обвинения. Когда зритель, наконец, сдаётся и уходит, тон *HLR* изменяется, и робот начинает жалобные просьбы. “Простите. Пожалуйста, вернитесь. Я буду вести себя хорошо”, говорит он, и цикл начинается вновь.

Время Машины

Выдвижение на передний план машины связывает футуризм с цифровым перформансом наиболее фундаментально. В *Manifesto of Futurist Playwrights* (1911) двадцать подписавшихся, включая Маринетти, провозгласили, что “необходимо привнести в театр ощущение доминирования машины” ⁴⁴. Это ощущение всё чаще проявляется в цифровом перформансе, от монументальной, кинетической машины Робера Лепаже (Robert Lepage) в *Zulu Time* (1999) к работам японской компании Dumb Type. Их ранний широкомасштабный театральный

перформанс *pH* (1990-93) осуществлялся на длинной белой широкой сцене с публикой, сидящей по разные стороны от неё. Над перформерами располагалась горизонтальная балка с проекторами, движущимися вперёд и назад по всему пространству. В своих беспрестанных перемещениях, луч проецировал изображения, освещающие перформеров внизу, как большой медицинский или компьютерный сканер, или гигантская копировальная машина (Рис. 8). Описывая перформанс, группа сказала: “перформеры (люди) играли и танцевали благодаря милосердию и/или против машины (общества)”⁴⁵. Йоханнэс Бирринджер рассказывает, как яростные физические движения перформеров противопоставлялись “плотным, дрожащим и пульсирующим проекциям изображений, менявшихся на очень высокой скорости”. Тем временем,

компьютеризированная “система изображений” двигалась автоматически, никем не контролируемая. Танцоры являлись модулями отображения для этой машины: их полностью пронзали её видео поток и звук с нарастающей громкостью, их физическое присутствие больше не было автономным, но интегрированным в машину⁴⁶.

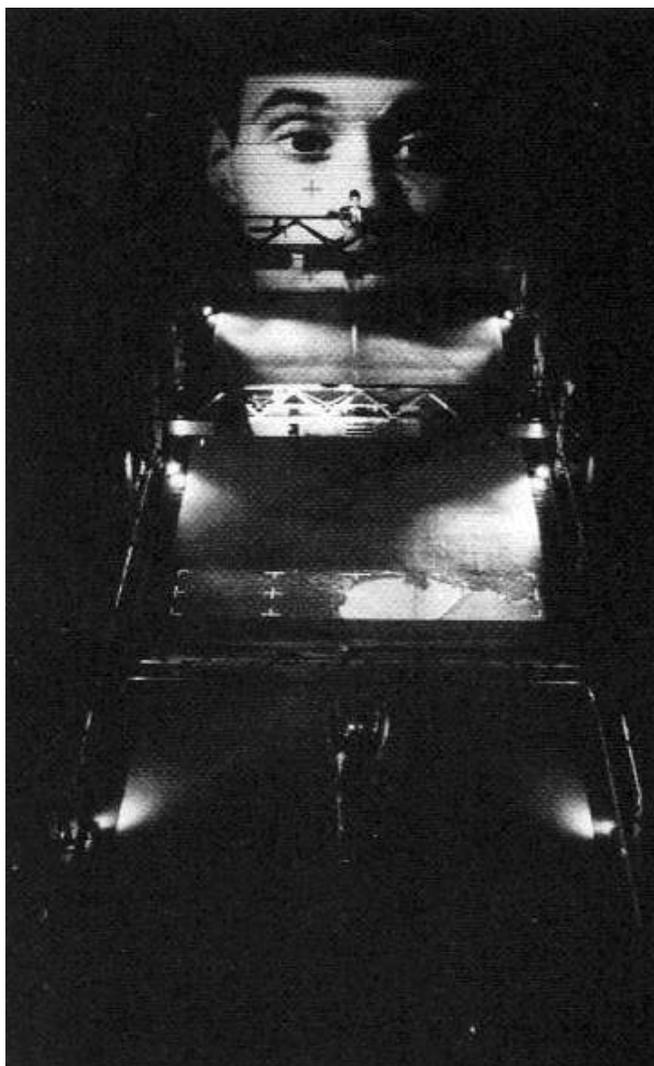


Рис. 8 Призыв, выраженный в Manifesto of Futurist Playwrights “привнести в театр ощущение доминирования машины” нашел конкретный ответ в работе Dumb Type pH (1990). Фото: Широ Такатани (Shiro Takatani).

В работе Дэвида Терьена (David Therrien) *Machines for a New Inquisition* (1995) рука робота с тремя пальцами неустанно бьёт по металлическому нагруднику голого, распятого человека в капюшоне, покрашенного в белый цвет. В ореоле неоновом свете, подсвечиваемый пульсирующими вспышками восьми длинных ламп над головой, он находится среди непрерывающихся реверберирующих звуков ударов, производимых роботом и вызывающих электрические искры из брони человека. Перформеры яростно ударяют по декорациям, отображающим большую механическую комнату пыток, в то время как смиренные души в сферических металлических клетках падают и поднимаются, а другие безликие фигуры заключены в металлические ошейники, напоминающие средневековые орудия пыток. ТВ мониторы показывают ужасные подробности этого оглушающего апокалиптического видения человеческого жертвоприношения и пыток в руках ненасытной садистской машины (Рис. 9).



*Рис.9 Футуристическая эстетика машины принимает садистский и апокалиптический образ в перформансах Дэвида Терьена, таких как *Vodydrum*. Этот перформанс был осуществлён в Сан Франциско в 2003, как бенефис его партнёра Тимоти Норта (Timothy North).*

Фото: Грегори Каули (Gregory Cowly).

Футуристический призыв к доминированию машины в театре достигает кульминации в таких работах, как перформансы роботов, где механический “саундтрек” реверберирующих ударов металла по металлу соответствует футуристической концепции новых музыкальных форм механического шума, высказанной в манифесте Луиджи Руссоло *The Art Of Noise* (1913). Манифест оказал большое воздействие на музыкальную теорию и практику 20-го века и указывался как наиболее конструктивная работа многими музыкантами, среди которых был и Джон Кейдж (John Cage). Манифесты футуристического перформанса, такие как *Dynamic and Synoptic Declamation* (1914) призывали к механизированным техникам декламации, отрывистым

движениям и геометричной жестикюляции; театральные перформансы, как например у Балла (Balla) в *Printing Press (Macchina Tipografica, 1914)* показывали человеческую персонификацию машин; механические балеты, разработанные Деперо (включая работу Франко Касаволо (Franco Casavola) *Machine of 3000 (Macchina del 3000, 1924)*) и Иво Паннаджи (Ivo Pannaggi) показывали танцоров в страшных костюмах роботов. Ранние концепции киборгизма отражены в нескольких футуристических манифестах, включая *Manifesto of Futurist Mechanical Art (1922)*:

Сегодня машина является отличительным признаком нашей эпохи... механические чувства определяют атмосферу нашей чувственности... Мы чувствуем механически и у нас стальные чувства; мы тоже машины, мы тоже механизированы атмосферой, которой дышим... Это новая необходимость и основа новой эстетики⁴⁷.

Эта эстетика достигла невероятных высот, когда в 1918 Феделе Азари (Fedele Azari) поднялся в воздух для осуществления перформансов в своём “Futurist Aerial Theatre” – делая петли, переворачиваясь и пикируя в самолете со специально сделанными корпусом и выхлопной трубой, увеличивавших мощность издаваемого шума, или как Азари называл это “голоса”. В своём манифесте он сравнивает полёт с грандиозной формой танца и предвосхищает Маклюэна, называя аэроплан “продолжением человека”. Полёт, говорит он, точно отражает сознание авиатора и “ритм желания... создавая абсолютное единение пилота и самолёта, который как бы становится продолжением его тела: кости, сухожилия, мускулы и нервы продлеваются в лонжероны и металлические провода”⁴⁸.

Театральный перформанс Филлиа (Fillia) *Mechanical Sensuality (Sensualita Meccanica, 1927)* выражает футуристическую одержимость машиной и мистический статус, которым её наделяли. Там нет видимого присутствия человека, пять вибрирующих металлических листов, расположенных в перспективе, доминируют на сцене. Другие элементы декораций “олицетворяют” Дух (красная спираль), Сущность (белый куб) и Действие (три цветных геометрических фигуры, представляющих машину), показывающие как

человек был поглощен механической экспансией. Необходимость, созданная из чувственного духа, обогащение окружающей среды... Всё является геометрическим - светящимся – необходимым: в великолепии искусственного секса скорость, а не красота... Мир пьёт кислород машин в свои ненасытные лёгкие и поёт еще громче! ... Необходимо освободить нас от времени, подняться, подняться, подняться, подняться!⁴⁹

Совершенное Будущее

*Наш Футуристический театр будет:
Синтетическим. Именно так, коротко.*

- Маринетти, С еттимелли и Корра, “The futurist synthetic theatre”⁵⁰

Это освобождающее возвышение, о котором говорил Филлиа, никогда не было полностью реализовано в футуристическом театре его времени, но компьютер предлагает потенциал, чтобы совершить это сейчас. Центральные концепции и практики современного цифрового

перформанса не только являются наследием, футуризма, но и фундаментально *включают в себя и расширяют* футуристические идеи. Движение футуризма появилось в период технологических изменений и пропорциональной культурной и социологической трансформации, так же как и так называемая цифровая революция. Футуризм родился из очарования и веры в замечательные, изменяющие жизнь “новые технологии”, появившиеся примерно в одно время: фильм, автомобили, самолёты, и, возможно самое важное из всего этого – электричество. Можно предположить, что эти технологические изменения оказали даже большее влияние на людей, чем всё, что мы ассоциируем с компьютерами. И это воздействие другого рода. Все механические инновации находятся “снаружи”. Прогулка на улице стала чем-то абсолютно новым: неожиданно появились электрические огни, громкие, скоростные автомобили, и самолёты в небе. Человеческое восхищение инновациями проецировалось наружу. В контраст с этим, цифровая трансформация находится “внутри”, визуально меняя лишь малую часть внешнего мира, перемещая внимание человека отсюда, к маленькому экрану, и дальше внутрь себя. Проекция человеческого восхищения и креативности имеет другую траекторию: внутрь.

Интроверсия компьютерной парадигмы помогает нам понять, почему не существует манифестов цифрового перформанса, по сравнению с их большим количеством для футуристического перформанса. У артистов цифрового перформанса обычно отсутствует агрессивная, экстравертная бравада футуристов, их пламенная риторика и грандиозные заявления. И, в отличие от своих эстетических предшественников, они могли полностью осознать футуристическое видение перформанса, сформировавшееся и, в основном, забытое, почти век назад.

Конструктивизм

Великий Русский театральный режиссёр Всеволод Мейерхольд был связан с русским футуристическим движением до увлечения конструктивизмом в ранних 1920-ых. Он поставил несколько футуристических перформансов, включая *Мистерия-Буфф* (1918) Маяковского и *Зори* (*The Dawn*, 1920) Верхарна (Verhaeren)⁵¹. После назначения на должность режиссёра в Государственных высших театральных мастерских в Москве в 1921, Мейерхольд развил свою обучающую систему - “биомеханика” (сам термин вызывает мысли о киборгах и футуристическом импульсе), впервые продемонстрировав её в июне 1922⁵². Его биомеханическая система была создана под непосредственным влиянием Американских индустриальных исследований времени и движения, проводимых Фредериком Уинслоу Тейлором (Frederick Winslow Taylor 1857-1915), трансформировавшим Советские производственные принципы. Тейлор был пионером в “научных методах управления” и изучал движение рабочих поточной линии, чтобы развить идеи “экономии трудовых движений” и системы “рабочих циклов” для максимизации выработки. Мейерхольд использовал эту систему в физических тренировках по перформансу⁵³, охватывая идеологию и эстетику нового механизированного века, отрицая “ненаучный и анахроничный” подход Станиславского и Таирова⁵⁴.

В статье *Актёр Будущего и Биомеханика* (1922) Мейерхольд утверждает, что искусство актёра всегда определяется социальным контекстом и что “в будущем актёр еще больше должен будет

координировать свою игру с условиями производства”⁵⁵. “Актёр будущего” сравнивается не с машиной, а с квалифицированным индустриальным рабочим, демонстрирующим ритм, баланс, стабильность, и отсутствие избыточных движений, мешающих производительности. Для Мейерхольда, эти характеристики приравнивали опытных рабочих к танцорам, наблюдать их за работой на столько же эстетически приятно, так как их физическая точность “граничит с искусством”⁵⁶. Далее он представляет квази-математическую формулу актёрской игры (также как футуристы сделали для “синтетического театра”), сравнимую с использованием программного обеспечения и оборудования на компьютере:

$N=A1+A2$ (где N - актёр, $A1$ – конструктор, замысляющий и дающий приказания к реализации замысла, $A2$ – тело актёра, исполнитель, реализующий задания конструктора ($A1$)⁵⁷.

Призыв Мейерхольда к “кинематизации” театра и его идеи по эстетической механизации перформера отразились на другом значимом Русском конструктивисте, Николае Фореггере. Фореггер разработал свою собственную, вдохновлённую механистичностью, систему физических тренировок - *тафизтренаж* (танцевально-физическая тренировка), которая показывала “тело танцора как машину, а его волевые мускулы как машиниста”⁵⁸. Его студия *Мастфор* представляла перформансы в которых смешивались техники и влияния классического танца, комедии дель арте, мюзик-холла и цирка (который он называл “Сиамским близнецом” театра), наиболее известны его *Механические танцы (1923)*, включавшие в себя нео-футуристическую “шумовую” музыку, такую как разбивающееся стекло и перкуссию с ударами металла о металл. Он привлекал пионеров в режиссуре фильмов, таких как Эйзенштейн и Юткевич для работы над дизайном своих перформансов, а его эксперименты по достижению “кинематизации” в театре включали в себя проекцию и рассеивание света через вращающиеся диски для *Воровка детей (1922)* и *Хорошее отношение к лошадям (Хоротлош, 1921)*, где Юткевич “разработал полностью передвижную установку с движущимися ступенями, батутами, вспыхивающими электрическими знаками и кино плакатами, вращающимся декорациями и летающими огнями”⁵⁹.

Однако, связующим звеном между конструктивизмом и практиками цифрового перформанса стало влияние и наследие кинематографа, начавшего радикально использовать техники изменения изображения. В 1920ых, Сергей Эйзенштейн, работавший дизайнером и с Фореггером и с Мейерхольдом, революционизировал искусство кинематографа с помощью своих теорий конструирования и редактирования кадра, таких как “монтаж аттракционов”, сопоставлявших изображения ради получения диалектических результатов⁶⁰. Мощные ритмы и увеличивающиеся темпы его техники монтажа увеличивали сенсорное и драматическое воздействие фильмов, тогда как диалектическое сопоставление кадров одновременно работало с интеллектуальным пониманием и интерпретацией идеологического слоя фильмов публикой. Таким образом, техника монтажа Эйзенштейна вызывала шок и сенсорного и интеллектуального восприятия, практически сравнимого с быстрыми кумулятивными взрывами, активирующими внутренний двигатель горения. Его художественная философия близка Мейерхольдовскому сравнению искусства с индустриальным трудом, также как Мейерхольд предложил Тейлоризацию театра, Эйзенштейн провозгласил Тейлоризацию кино:

Мы нуждаемся в науке, а не искусстве. Слово *созидание* бесполезно. Оно должно быть заменено словом труд. Человек не создаёт произведение, он конструирует его из законченных частей, как машина. *Монтаж* – прекрасное слово: оно описывает процесс конструирования из подготовленных ингредиентов⁶¹.

Дзига Вертов

Считающийся “менее значимой” фигурой в истории конструктивистского кино, возражающий теориям и Эйзенштейна и Пудовкина, Русский режиссёр нонконформист Дзига Вертов, заслуживает особенного внимания. Мысли и работы Вертова связаны с футуризмом, сюрреализмом и конструктивизмом, Эйзенштейн говорил о нём следующее “визуальный хулиган”, обсуждая его сюрреалистичную и галлюцинаторную работу *Человек с Киноаппаратом* (1929). В фильме, кинокамера является главным героем, она оживает: ноги трипода начинают ходить, а корпус камеры вращается как гигантская, роботоподобная фигура, наблюдающая похожих на муравьёв толпы людей внизу. В очень широкоугольных кадрах переполненных улиц, экран разделяется в центре и две части,двигающиеся в разные стороны, создавая эффект вращения. Камера устанавливалась под необычными и часто очень большими углами на движущихся автомобилях. Фильм замедляется и ускоряется; здесь множество неистово отредактированных последовательностей; частые наложения, как например крупные планы рабочих, визуально смешанные с быстро движущимися фабричными машинами.

Спорная теория Вертова Киноки (или “Кино-Глаз”) основывалась на вере в то, что “глаз подчиняется воле камеры”. Киноки предлагает техно-позитивистские идеи футуристов, ощущение сна-реальности сюрреалистов, и строгие геометрические системы конструктивистов. Она также содержит мессианское видение трансформационного потенциала новых технологий:

Я - киноглаз, я создаю человека, более совершенного, чем созданный Адам, я создаю тысячи разных людей по разным предварительным чертежам и схемам. Я у одного беру руки, самые сильные и самые ловкие, у другого беру ноги, самые стройные и самые быстрые, у третьего голову, самую красивую и самую выразительную, и монтажом создаю нового, совершенного человека. Я - киноглаз. Я - глаз механический⁶².

Поразительно как понимание Вертовым “глаза” кино монтажа Киноки проходит рядом с визуальными композиционными функциями компьютерных систем. Фрагментация, перераспределение и реанимация тел и их частей – это общая тема в цифровом искусстве и перформансе, но в результате, обычно, появляются странные, фантастические, или не функционирующие новые фигуры, а не Вертовский, сравниваемый с библейским Адамом “совершенный человек”. Тем временем, Франкенштейновский подтекст креационистской концепции Вертова проявляется в произведениях современных художников, работающих с роботами, биотехнологиями и искусственной жизнью. Наследие Вертова цифровому перформансу отражено в частых ссылках и цитатах: Дуглас Розенберг (Douglas Rosenberg) отдаёт дань уважения в названии своей группы, занимающейся танцами и технологиями, Dziga Vertov Performance Group (основанной в 1991), а перформанс группа Talking Birds показывает своё почтение в *Girl with a Movie Camera* (1999), где комбинируются архивные съёмки и

цифровое видео, чтобы показать шесть декад Английского города Ковентри.

В своём заставляющем задуматься исследовании *The Language of New Media* (2001), Лев Манович использует фильм Вертова *Человек с киноаппаратом* как отправную точку и “проводника” к пониманию языка и парадигм нового медиа⁶³. Используя в качестве иллюстраций 54 разных кадра, Манович анализирует, как “компьютер выполняет обещание кинематографа стать визуальным эсперанто”⁶⁴. Он связывает фильм Вертова с компьютерными представлениями о редактировании – монтаж при помощи “вырезать и вставить” (copy & paste), совмещение и наложение; подвижная “виртуальная камера”; углы “сверхчеловеческого зрения”; динамический доступ к базе данных; использование визуальных трюков и эффектов для создания “значимого художественного языка”.

Конструктивистское использование геометрических, научных и формальных систем как составляющих художественного процесса близко связано с компьютерными системами математической логики, творчески применяемыми в цифровом перформансе. Патриция Райлинг (Patricia Railing) описывает инновационные методы русского художника-конструктивиста Малевича как замечательный пример раннего использования математических и научных законов художником. В своём эссе *О новых системах в искусстве (1919)* Малевич отрицает традиционное искусство, основанное на отображении окружающего мира, поддерживая абстрактное искусство, использующее формальные научные системы: “закон конструктивных взаимоотношений форм”⁶⁵. Для Линды Кэнди (Linda Candy) и Эрнеста Эдмондса (Ernest Edmonds), статьи и эксперименты Малевича дают раннюю “отправную точку в истории искусства и компьютеров”⁶⁶. Они отмечают, что сегодня многие художники вовлечённые в компьютерное программирование могут осознанно не понимать, что их работа заимствует “систему” и даже никогда не использовать этот термин, но они неизбежно применяют строго научную, формальную систему на практике⁶⁷.

Дадаизм, Сюрреализм, Экспрессионизм

Если футуризм формирует фундаментальную философскую и концептуальную базу для современного цифрового перформанса, а конструктивизм обеспечивает его математическую модель и формалистскую методологию, тогда другие движения раннего Европейского авангарда (Дадаизм, сюрреализм, экспрессионизм и Баухаус) дают фонтаны вдохновения для большей части его содержания и стиля художественного выражения. Мы уже обсуждали важность художников Баухауса, таких как Шлеммер и Гропиус в наследии цифрового перформанса, такое же утверждение может быть сделано в отношении дадаистов и сюрреалистов. Цифровой перформанс обычно исследует отображение бессознательного, снов и фантастических миров, также как и других центральных тем живописи, кино и театра сюрреализма раннего 20-го века. Коллажи и нарезки Французского Дадаизма и сюрреализма перемещаются в виртуальную реальность с началом применения компьютера, ставшего прекрасным инструментом для манипулирования изображениями. Наследие Дада для гипермедиа и интерактивной художественной литературы отмечено многими людьми, включая Джея Болтера (Jay Bolter), Сару Слоан (Sarah Sloan) и Бенджамина Вули (Benjamin Wooley), обратившего внимание на то, как Тристан Цара (Tristan Tzara) вдохновил Вильяма Берроуза на эксперименты с “дезинтеграцией повествования”⁶⁸.

Структуры перформансов дадаистов, таких как мероприятия Хуго Баля 1916 года в Цюрихском Cabaret Voltaire, смешивающие элементы перформанса, музыки, манифестов, теории и художественных изображений, были изобретены заново на авансцене цифрового перформанса. Прекрасным примером этого является группа из Будапешта Vakuum TV, давшая пятьдесят три эклектичных перформанса между 1994 и 1997, комбинируя перформанс, короткометражные фильмы, “мультимедийную хореографию” и элементы интерактивного взаимодействия между публикой и перформерами. Таким образом группа хотела отобразить “контекст отношений между компьютером и пользователем”, а разные типы игр являются общей чертой, разработанной чтобы дополнить “ассоциативную систему Vakuum.Net, имитирующую сёрфинг по интернету”⁶⁹ (рис. 10). Перформансы Vakuum TV обычно происходили с большим экраном в ТВ стиле, а эклектичные и быстро меняющиеся элементы усиливали ощущение быстрого переключения теле каналов и веб сёрфинга. Члены группы описывали свою работу терминами, связывающими искусство и игру, делая акцент на сходстве с ранними театральными перформансами Cabaret Voltaire. С годами, их перформансы становились более технологичными, включающими в такие работы как *The Parallel of Human Being* (2000) современные цифровые проекции и анимации, а также уникальное квази-Дада исследование эволюции роботов и появление киборгов, что группа называет “странная смесь низкотехнологичной футурологии”⁷⁰ (рис. 11).

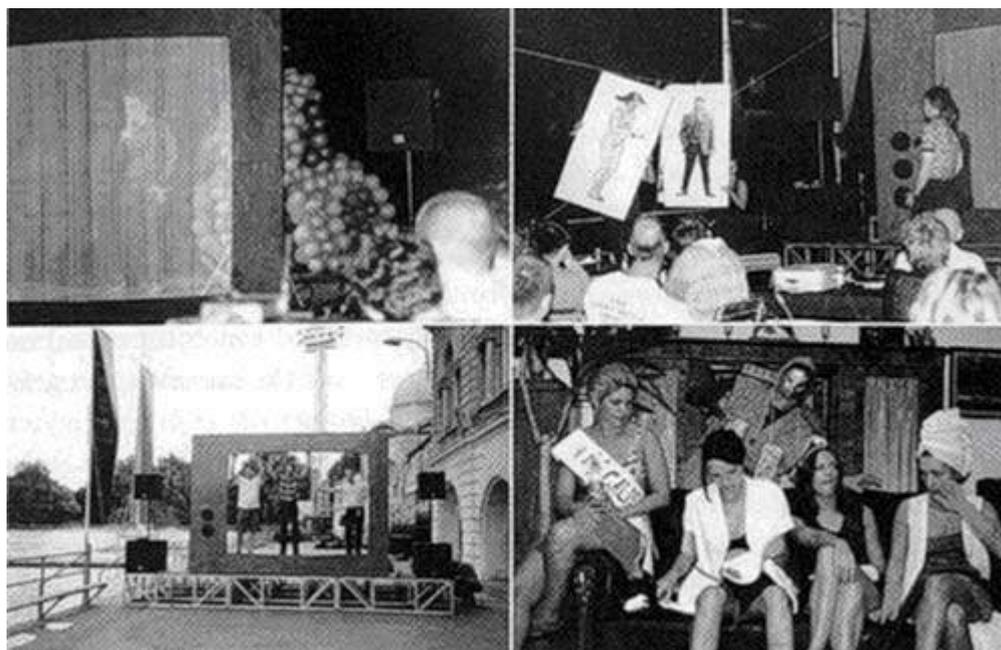


Рис.10 Дух Дадаизма и Cabaret Voltaire вызван к жизни Венгерской группой Vakuum TV.



Рис.11 Фотомонтаж изображений для перформанса *Vakuum TV*, отражающий их уникальный стиль и театрализацию парадигм веб сёрфинга и переключения каналов.

Дестабилизация времени и пространства, одновременно со значительной визуальной фрагментацией человеческого тела, объединяет художественные идеи многих сюрреалистов и экспериментаторов цифрового перформанса. Страшная внутренняя жизнь и одушевление неживых объектов, наблюдаемые в сюрреалистическом искусстве, особенно кино ⁷¹, еще раз выражаются в компьютерной анимации, используемой в перформансах, и достигают “живого” воплощения в роботах и других механизированных произведениях искусства. В своём всеобъемлющем исследовании сюрреализма, *Compulsive Beauty* (2000), Хэл Фостер (Hal Foster) рассматривает фигуру Минотавра в лабиринте как собирательный символ сюрреалистической концентрации на желании/смерти, материнстве/отцовстве, до-Эдипову/Эдипову и его духовной связи с мифологией ⁷². Как мы обсудим далее, изображения мифологического *терриантропа* (животное-человек) и Фрейдистские концепции “бессознательного” находятся в сильном резонансе с драматическим отображением цифровых двойников – роботов и киборгов.

В своём исследовании критических и философских перспектив технологий *Technoromanticism* (1999), Ричард Койн (Richard Coyne) детально рассматривает как догмы сюрреализма “резонируют с теми, кто видит мир информационных технологий как головокружительный,

полный странных сопоставлений, сложностей, наслоений значений, и противоречий”⁷³. Он расширяет этот взгляд на одного из художественных потомков сюрреализма, театр абсурда 1950-ых и 60-ых, где “единство пространства и времени было нарушено, а использование снов, галлюцинаций и парадоксов доминировало.... смешение реализма с очень фантастичными и магическими элементами”⁷⁴. В своём исследовании *Digital Art (2003)* Кристина Пол (Christiane Paul) также ссылается на влияние наследия Дадаизма и сюрреализма, а в особенности работ Марселя Дюшана. Его (также как и других) работы в технике кубизма считаются важными предшественниками многослойной и много экранной эстетики цифрового искусства, а шедевр *Nude Descending a Staircase (1912)* был заново воплощен Шигеко Кубота (Shigeeko Kubota). Видео инсталляция *Duchampiana: Nude Descending a Staircase (1976)* основывается на обработанном, искажённом видео изображении обнажённой женщины, идущей вниз, от одного видео экрана к другому, на разных мониторах, установленных на нескольких спускающихся ступенях⁷⁵.

В 1925, Директором *Surrealist Investigations* был Французский теоретик театра и визионер Антонен Арто, человек, чьё влияние было основным для многих экспериментальных практик перформанса, начиная с 1960-ых, не уменьшаясь и на арене цифрового перформанса⁷⁶. Множество художников и комментаторов, включая Стивена А. Шрума (Stephen A. Schrum), предположившего, что статьи Арто заслуживают нового прочтения в свете новых технологий, заметили параллели между мыслями Арто и цифровым перформансом⁷⁷. Грег Литтл (Greg Little) отмечает, что Арто обсуждал “тело без органов” за пол века до известной философской формулировки Делеза и Гуаттари, широко использовавшейся в качестве важного метафорического конструкта в дискурсе о виртуальных телах. В *A Manifesto for the Avatars (1998)* Литтл предполагает, что мысли Арто должны вдохновлять на создание новых типов аватаров “говорящих о гипервоплощении, границах физического - как внутренности, низменные, развращенные, и ужасные”. В *Artaud Unleashed: Cyberspace Meets the Theatre of Cruelty* Джордж Попович (George Popovich) предполагает, что техники и технологии Виртуальной реальности, такие как видео проекция, дают возможность реализовать идеи Арто о “необъятном пространстве из которого материализуются образы и актёры, как-будто выходящие из духовного пространства чистого архетипа”⁷⁸. Стивен Мэткэлф (Stephen Metcalf) и Сэди Планта (Sadie Plant) подчёркивают его важность для кибертеории в их работах для коллекции *Virtual Futures (1998)*⁷⁹; в дальнейшем Арто еще появится как важный и повторяющийся лейтмотив в нашем собственном рассуждении о практиках цифрового перформанса.

В завершение анализа авангардных движений раннего 20-го века, необходимо сказать об экспрессионизме, чьё наследие наименее заметно в цифровом перформансе, и в первую очередь относится к использованию искажения и преувеличения в визуальных формах, от человеческого лица и тела до перспектив сцены и виртуальных миров. Брехт полагал, что экспрессионизм “чисто инфляционный феномен”⁸⁰ говоря, что экспрессионистский дизайн декораций особенно усиливает и подчёркивает мрачность и страх, используя элементы дизайна как символическое визуальное отображение психологического и галлюциаторного. Экспрессионистский театральный дизайн был близко связан с оптическими медиа, отображая кинематографический эффект экстремально широких углов и искажающих линз. Использование гиперболизированных

линий в гриме и эмоционального “экстатичного” стиля игры, делало актёра неотъемлемой частью этого мрачного концептуального дизайна⁸¹.

Экспрессионистский стиль, и в особенности техники преувеличения, были адаптированы многими актёрами и группами, а экспрессионистские пьесы 1920-ых годов были переосмыслены для цифрового перформанса, в частности стоит отметить *The Adding Machine* Элмера Райса (Elmer Rice) и *Machinal* Софи Тредвелл (Sophie Treadwell) поставленные Институтом Исследования Виртуальных Реальностей (The Institute for the Exploration of Virtual Realities). Многие артисты перформанса также использовали игровые и галлюцинаторные возможности дизайна с новыми технологиями, чтобы исследовать основное стремление экспрессионистского театра “выразить то, что является исключительно внутренним, во внешней форме, проецировать состояние души”⁸². Как мы детально исследуем далее, метафизические реальности, астральные тела, алхимия, изменённые состояния сознания, изображение душ, и соответствующее духовное повествование – всё это проявляется как значительные и впечатляющие темы в цифровом перформансе.

Ссылки:

- 1 Бретон процитирован в Craig “Dreams and Deconstructions: Alternative Theatre in Britain”,9
- 2 См. Berghaus “Italian Futurist Theatre, 1909-1944”; и Kirby “Futurist Performance”
- 3 Луиджи Руссоло, считающийся одним из первых теоретиков электронной музыки, в начале 20-го века изобрел и сконструировал инструменты, которые называл *intonarumori* («шумшины») — в основном, это были перкуSSIONные инструменты для сценического исполнения. Примечание переводчика.начале 20-го века из первых теоретиков электронной музыки, кода, созданного для активации виртуального действия, движения футуристов
- 4 Marinetti “The Futurist Cinema”, 15
- 5 Marinetti, “The Founding and Manifesto of Futurism”,293
- 6 Можно предположить, что отсутствие первого манифеста было вызвано тем, что он не связан с театром напрямую. Тем не менее, этот манифест считается самым важным и его исключение из такого всестороннего исследования кажется удивительным. Интересно заметить, что это был единственный манифест футуристов, включенный Майклом Хаксли (Michael Huxley) и Ноэлем Витсом (Noel Witts) в коллекцию из 50 эссе, интервью и манифестов значимых режиссеров, хореографов и перформеров “The Twentieth Century Performance Reader” (1996)
- 7 Marinetti, “The Founding and Manifesto of Futurism”,293
- 8 Там же, 291
- 9 Анализ связи Мины Лой с футуризмом можно прочесть в Schmid “Mina Loy’s Futurist Theatre.”
- 10 Marinetti, “The Founding and Manifesto of Futurism”,293
- 11 Kirby “Futurist Performance”,5
- 12 Goldberg, “Performance Art: From Futurism to the Present”,11
- 13 Marinetti, “The Founding and Manifesto of Futurism”, 291

- 14 Oliveira, Oxley, Petry, Archer “Installation Art”, 18
- 15 Lista, “Futurism”, 10
- 16 Kirby “Futurist Performance”, 49
- 17 Козинцев “Эксцентризм”, 97
- 18 Marinetti “The Variety Theatre”, 181
- 19 Depero “Notes on the Theatre”, 207-208
- 20 Прочитировано в Kroker “The Possessed individual: Technology and the French Postmodern”, 24
- 21 Там же, 23
- 22 Там же, 24
- 23 Там же
- 24 Козинцев “Эксцентризм”, 95
- 25 В России, особенно после революции 1917 года, футуризм оказал сильное влияние на таких режиссёров как Мейерхольд и привел к созданию таких сообществ, как Фабрика Эксцентричного Актера (ФЭКА). Их манифест “Эксцентризм” (также известный как Эксцентрический театр) был написан Георгием Козинцевым, Георгием Крыжицким, Леонидом Траубергом и Сергеем Юткевичем. Впервые он был представлен публике на встрече в Свободном Театре Комедии в Петербурге 5 Декабря, 1921 года. На плакате, рекламирующем мероприятие было написано “Одень Штаны Клоуна и Будь Спасён”.
- 26 Анненков процитирован в Deak, “The Influence of Italian Futurism in Russia”, 91
- 27 Там же.
- 28 Pavis, “Afterword: Contemporary Dramatic Writings and the New technologies”, 191
- 29 Schmid “Mina Loy’s Futurist Theater.”
- 30 Prampolini, “Futurist Scenography”, 206
- 31 Bowden, Kaewtrakulpong, Lewin, “Jeremiah: The Face of Computer Vision”, 127.
- 32 Susan Broadhurst, письмо авторам, 4 Марта, 2005. См. также Broadhurst, “Interaction, Reaction and Performance: The Jeremiah Project.”
- 33 Там же
- 34 Mauro Montalti “For a New Theatre ‘Electric-Vibrating-Luminous’” 223-224
- 35 Смотрите Saltz, “Beckett’s Cyborgs: Technology and the Beckettian Text.”
- 36 Depero “Notes on the Theatre”, 208
- 37 “Knowbots” – поисковые программы-роботы, исследующие Интернет и передающие данные об изменениях на страницах серверам для последующего хранения и обработки. (прим. переводчика)
- 38 Grau “Virtual Art: From Illusion to Immersion”, 213
- 39 Marinetti “The Variety Theatre”, 181

40 Подобные футуристические перформансы исторически уникальны, как ранние примеры искусства перформанса (или “живого искусства”), отрицающие существование “четвёртой стены”, вовлекающие действия, основанные не на повествовании, а на задачах, с перформерами, которые не представляют персонажей, а являются самими собой. РоузЛи Голдберг (RoseLee Goldberg) посвящает всю первую часть своей книги Performance Art: from Futurism to the Present (1979) рассмотрению футуризма и делает понятным, что футуризм создал первое явно определившееся “движение” искусства перформанса.

41 Henri “Environments and Happenings”, 13.

42 Mulder and Post “Book for the Electronic Arts”, 99-100, процитировано в Giannachi, “Virtual Theatres: An Introduction”, 21-22

43 Этот робот постоянно находился на разных этапах конструкции и дизайна с 1985 года. Смотрите Кас “The Origin and Development of Robotic Art”, 80 и “Towards a Chronology of Robotic Art”, 94. Артур Крокер представил анализ этой работы в отношении технологических теорий Бодрийяра в “The Possessed Individual: Technology and the French Postmodern”, 65-66.

44 Маринетти процитирован у Кирби в “Futurist Performance”, 27

45 <http://epidemic.cicv.fr/geogb/art/dtype/histgb.html>

46 Birringer “Dance and Interactivity”, 31

47 Panaggi and Paladini, “Manifesto of Futuristic Mechanical Art”.

48 Azari “Futurist Aerial Theatre”, 219

49 Fillia, “Mechanical Sensuality (Sensualita Meccanica)”, 287-288

50 Marinetti, Swttimelli, Corra “The Futurist Synthetic Theatre”, 197

51 Эдвард Браун (Edward Braun) замечает, что “претенциозность футуристских элементов” в The Dawn была атакована критиком А.В. Луначарским, тем не менее, он также “посчитал это разумной ценой за революционное рвение постановки”. Braun, “Meyerhold on Theatre”, 164

52 Там же 198.

53 Gordon, “Meyerhold’s Biomechanics”, 88-89.

54 Braun, “Meyerhold on Theatre”, 183

55 Мейерхольд “Актёр Будущего и Биомеханика”, 3.

56 Там же, 4

57 Там же

58 Goldberg “Performance Art: From Futurism to the Present”, 39.

59 Там же.

60 Эйзенштейн изменил терминологию и фокусировку своей монтажной техники по прошествии лет “для более научного описания техник шокирующего или стимулирующего монтажа, основанного на модели рефлексологии”. См. Rutsky “High Techne: Art and Technology from the Machine Aesthetic to the Posthuman”, 92.

- 61** Эйзенштейн процитирован в Rutsky “High Techne: Art and Technology from the Machine Aesthetic to the Posthuman”, 91.
- 62** Вертов “Киноки, Переворот”
- 63** Manovich “The Language of New Media”, xv-xxxvi.
- 64** Там же xv.
- 65** Малевич процитирован в Candy and Edmonds “Explorations in Art and Technology”, 11.
- 66** Там же.
- 67** Там же, 12.
- 68** Bolter “Writing Space: The Computer in the History of Literacy”; Sloane “Digital Fictions: Storytelling in a Material World”, 44-45; Wooley “Virtual Worlds: A Journey of Hype and Hyperreality”, 155.
- 69** Vakuun TV “Vakuun TV at the VIDEOLOGY”.
- 70** Там же.
- 71** Смотрите, например Емак Вакia (Leave Me Alone, реж. Man Ray, 1926), Vormittagsfurch (Ghosts in the Morning, реж. Hans Richter, 1928), и Человек с Киноаппаратом (реж. Дзига Вертов, 1929).
- 72** Foster “Compulsive Beauty”, 206.
- 73** Соуне “Technoromanticism”, 188
- 74** Там же.
- 75** См. Rush “New Media in Late 20th-Century Art”, 120.
- 76** Позднее, Арто покинул движение сюрреалистов, из-за разногласий с Бретоном, политизировавшим сюрреализм и принявшим сторону Коммунистической Партии.
- 77** Schrum, вступление к “Theatre in Cyberspace”.
- 78** Popovich “Artaud Unleashed: Cyberspace Meets the Theatre of Cruelty”, 233.
- 79** Metcalf “Autogeddon”; Plant “Coming Across the Future”.
- 80** Brecht процитирован в Calandra “George Kaiser’s From Morn to Midnight: the Nature of Expressionist Performance”, 54.
- 81** См. Calandra “George Kaiser’s From Morn to Midnight: the Nature of Expressionist Performance”, 50.
- 82** Там же.

Глава 4. Мультимедийный Театр, 1911-1959

Театр не имеет отношения к реальности; он имеет отношение к правде.

- Жан-Поль Сартр¹

Перенос Фильма в Пространство Театра: Эксперименты 1911-1927

Театральные перформансы, использующие цифровые медиа проекций имеют богатое историческое наследие, уходящее примерно на сто лет назад, к экспериментам Лои Фуллер с видео проекциями на её прозрачные одежды, а так же первой интеграции видео в театральный перформанс, во время небольшого Берлинского ревю в 1911². В 1913 Валентина де Сен-Пуа (Valentine de Saint-Point), футуристская танцовщица и автор “Манифеста Похоти” (1913), создала уникальный танцевальный мультимедиа перформанс в Парижском Comedie des Champs-Elysees. В этом сложном хореографическом исследовании любви и войны, исполненном на музыку Сати и Дебюсси, поэмы, световые эффекты и математические выражения проецировались на несколько матерчатых экранов и стены³.

В 1914, Винзор Маккей (Winsor McCay) гастролировал по Соединённым Штатам с “Gertie the Dinosaur”⁴ Стоя на сцене, в свете прожектора, с кнутом в руках, одетый в тропический шлем и длинные ботинки, Маккей жестами и словами давал команды Герти (Gertie) – молчаливому анимированному видео персонажу, проецируемому на экран в конце сцены. Благодаря точной синхронизации по времени, динозавр женского рода отвечал на его команды наклоня или покачивая головой, присаживаясь, отодвигаясь и исполняя трюки как цирковое животное. Элементы видеоряда, дошедшие до наших дней включают в себя изображения Герти, злящейся и огрызающейся в направлении Маккея. Герти также ловила ртом яблоко, а Маккей в это время показывал жестами на сцене бросок, используя муляж, который он оставлял в руке, не выбрасывая его. Кульминацией преформанса являлось движение живого Маккея на сцене по одну сторону экрана, а затем появление его в том же месте и такого же размера в видеопроекции, где он продолжал двигаться как анимированный персонаж. Затем “виртуальный” Маккей встаёт на открытую нижнюю челюсть Герти, а динозавр поднимает голову, позволяя ему перейти на её спину, после чего они удаляются в стиле классических ковбойских фильмов. Таким образом, один из ранних примеров интеграции видео в театр был также и первым, использовавшим идею синхронизации для “обмана” и придания ощущения “живости” интерактивному диалогу между исполнителем и медиа образом, предвосхищая бесчисленные перформансы цифрового театра, использовавшие ту же самую технику.

“Перешагивание в экран” и трансформирование Маккея в его виртуальный аналог стало одним из наиболее используемых приёмов в современном цифровом театре.

Первые эксперименты, соединяющие театр и видео в 1900-1915 годах, стали начальной точкой и источником вдохновения для “Opera” (2000), созданной одной из лидирующих компаний цифрового театра в США - Builders Association. Компания описывает этот перформанс как интерпретацию ранних экспериментов 20-го века “используя текущий подъем клубной музыки и видео в стилях ambient и drum and bass.” Opera объединяет эти два элемента “сэмплируя” фрагменты театральной истории с помощью современного языка DJ и VJ

культуры.”⁶ Перформанс использует систему MIDI триггеров, активируемых исполнителями на сцене и техниками за кулисами, чтобы изменять звуковые и видео фрагменты в реальном времени. Проводя параллели между видео-театральными экспериментами ранних 1990-х и сегодняшними событиями клубной культуры, Builders Association четко связывают прошлое и настоящее технологий используемых для повышения зрелищности перформанса. Таким образом эта работа четко указывает на то, что современный этап развития цифрового перформанса не далеко ушел от эмбриональной фазы ранних экспериментов – оба периода истории перформанса используют одни и те же возможности и борются за принятие и применение “новых” технологий чтобы реконфигурировать и улучшить сложившиеся театральные формы.

В 1920-х видеопроекция начала использоваться во многих кабаре и мьюзик холл перформансах, а исполнители продолжали экспериментировать с иллюзорными эффектами взаимодействия. Здесь стоит упомянуть о французском иллюзионисте Хорасе Голдине (Horace Goldin), жонглировавшем комбинацией реальных и видео объектов, а также Роберте Квино (Robert Quinault), создавшем танцы, где живое движение синхронизировалось с замедленными видео версиями тех же действий⁷. В России, особенно после революции 1917 года, большое влияние оказывал Итальянский футуризм, породивший такие Русские футуристические перформанс группы, как Фабрика Эксцентрического Актёра (ФЭКС). Их противоречивая театральная постановка “Женитьбы” Гоголя (1922) использовала видео проекции, а рекламный плакат гласил “Электрификация Гоголя”, что один из актёров описывал как “вставить штепсель и электрические провода в его (Гоголя) зад”⁸. Эйзенштейн использовал в своём фильме “Дневник Глумова” (1922) театр, цирковые представления, скетчи, агитпропаганду и песню, исполняемые в “Мудреце”⁹, а группа “Синяя Блуза” последовала его примеру в бесчисленных клубно-театральных перформансах. РоузЛи Голдберг пишет, что на пике популярности в группе было задействовано около 100000 человек, выступавших в клубах по всей России, что во многом показывает “максимальную реализацию футуристического театра Маринетти в огромных масштабах”¹⁰.

Фридрих Кислер (Frederick Kiesler)

В 1922 году мультимедийный дизайн Фридриха Кислера для Берлинской постановки “P.U.P.” (Россумские Универсальные Роботы, 1921) Карела Чапека, был одним из самых экстраординарных и высокотехнологичных в те годы¹¹. Используя динамические элементы - движущиеся панели и диафрагму размером 2.5 метра, открывающуюся и закрывающуюся чтобы ослеплять публику светом, Кислер верил в мизансцену, предполагавшую что “от начала и до конца вся постановка должна находиться в движении... Такая театральная концепция создаёт напряжение”.¹² Монументальные декорации были впечатляющей и тщательно продуманной смесью графического дизайна, кубизма, конструктивизма, и абстрактных геометрических работ Кандинского. Они состояли из мерцающих неоновых огней, круглого видео экрана, и прямоугольного экрана, олицетворявшего монитор кабельного телевидения, используемый директором фабрики для наблюдения и осмотра посетителей, приближающихся к ней. Для этого, система зеркал за сценой отражала и “проецировала” живое изображение людей, двигавшихся в такой перспективе, как будто бы они находятся перед шпионской “камерой”. Когда им разрешали доступ в секретную фабрику, директор использовал пульт дистанционного

управления чтобы выключить экран, а посетители выходили на сцену из-за кулис.

Круглый киноэкран использовался для проецирования предварительно записанного видеоряда с рабочими фабрики роботов. Использование движущейся камеры для записи этого видео создавало иллюзию, что “актеры на сцене тоже передвигались в перспективе движущегося изображения внутренней части фабрики”¹³. После первых двух представлений, Берлинская полиция была обеспокоена возможностью пожара по причине работы проекционной системы и Кислер сконструировал жёлоб с водой над экраном. Таким образом, видео стало проецироваться на водопад, создавая “прекрасный полупрозрачный эффект”¹⁴ и делая эту постановку, первой в истории, совместившей медиа проекцию и текущую воду.

Среди недавних перформансов и инсталляций, идущих по пути Кислера, можно отметить перформанс группы Blast Theory – “Desert Rain” (1999), название которого говорит о центральной метафоре пустынной равнины (поле битвы первой Войны в Заливе, представленной в стиле компьютерной игры), проецируемой на распыляющуюся и текущую воду, похожую на стену дождя. Техника водяной проекции “удвоена” для усиления эффекта в “A Body of Water” (1999) Пола Сермона (Paul Sermon) и Андреа Цапп (Andrea Zapp), где душ высокого давления создаёт водяную завесу в центре большой душевой комнаты, в неиспользуемой угольной шахте Хертена, Германия. Проецирование там происходит с двух сторон – передней и задней (*Рис.4.1*). С одной стороны посетители видят цветную проекцию естественного размера с живым изображением зрителей в шахте, визуальным совмещением (используя технику хроматического ключа) с взаимодействующими с ними посетителями Lehmbruck Museum в Дуйсбурге. Телематическая связь и эффект голубого экрана между двумя сторонами, позволяет зрителю из одного города, появляться на водяном экране вместе со зрителем другого и виртуально мыть спину друг друга, как будто они находятся рядом в душе. Переместившись по другую сторону водяного экрана, можно увидеть другую проекцию - старое черно-белое архивное видео душевой комнаты, показывающее время, когда её посещали тысячи людей каждый день. “Документальное изображение шахтеров в натуральную величину, принимающих душ точно так же, как они делали это каждый день”¹⁵, является мощным “реалистичным” контрастом цветной и жизнерадостной телематической связи с другой стороны. Эти образы не накладываются, но их разделяет лишь тонкое водное пространство. Сермон говорит о связи между этой инсталляцией и использованием Московской Газовой Фабрики Эйзенштейном, в качестве определяющего социального нарратива:

Видеоряд, вместе со специфическими для этого места запахами и звуками угольной пыли и бегущей воды, наряду с расположением инсталляции в старом шахтенном комплексе, подчеркивают концепцию Эйзенштейна о метафоре, усиленной реальностью и запоминающимися аспектами пространства. В “Body of Water”, простой и в тоже время сложный “телематический душевой перформанс” превращается в повтор совместных переживаний пространства, использовавшегося для работы и социального взаимодействия¹⁶.



Рис. 4.1 Пол Сермон и Андреа Цанн используют поток воды в качестве проекционной поверхности в “A Body Of Water”, технику, впервые использовавшуюся в 1922 для R.U.R.

“A Body of Water ” обращает внимание на метафорические аспекты водяного экрана и на его свойство являться точкой пересечения прошлого, настоящего и будущего.

Жидкая среда формирует сердце инсталляции и метафору; она передаёт социальное взаимодействие и в то же время является отражением пульсирующей сети рек и каналов, которые находятся в Рурском регионе. Все визуальные и концептуальные слои перформанса встречаются здесь. С одной стороны зрители противопоставляются новой эре - интерактивной платформе сетевого взаимодействия как возможного будущего, а с другой, они открывают призрачные тени шахтёров прошлого, принимающих душ – флэшбэк покинутого места и рабочей культуры его прошлого¹⁷.

Эрвин Пискатор (Erwin Piscator)

В 1920-х, документальные съёмки также использовались в театре с поразительным эффектом. Эрвин Пискатор впервые применил отредактированную ленту новостей в театре, для усиления политической диалектики своей документальной работы “In Spite Of Everything” (1925). По словам Хью Роррисона (Hugh Rorrison), Пискатор задумывал, впервые в истории театра, осуществить “диалектическое взаимодействие фактического материала - к примеру, противопоставление политических намерений (патриотические речи в Рейхстаге) и их военных последствий (жестокие убийства на Западном фронте)”¹⁸. Сам Пискатор написал о том, как его комбинация театра и видео трансформировала драматическую структуру таким образом, что поучительная пьеса (Lehrstück) могла развиваться из того, что проявлялось на поверхности зрелищной пьесы (Schaustiick)¹⁹.

Пискатор вызвал недовольство руководства Берлинского театра Фольксбюне (Volksbühne), использовав видео с Лениным в постановке пьесы Эм Вэлк (Ehm Welk) “Storm Over Gotland” (1972), действие которой происходит в средневековье, наряду со специально снятыми кадрами, показывающими пять актёров, идущих навстречу камере. По мере приближения, внешний вид их костюмов изменяется, делая актёров героями четырёх левых революций разных исторических периодов – Крестьянской Войны, 1789, 1848 и 1918. Эта последовательность показывала сценическую концепцию Пискатора “как эпизод в марше к коммунизму”²⁰, и цензура руководства привела к тому, что он покинул театр после 3-х лет работы там²¹.

1927 год стал историческим моментом, когда использование видео проекций на сцене достигло новых артистических высот. Во Франции, Пол Клодель (Paul Claudel) в “Livre de Christophe Colomb” (1927) экспериментировал с использованием экрана в качестве “магического зеркала” для усиления атмосферы и интенсивности текста и, в соответствии с Фредериком Ламли (Frederick Lumley), чтобы “открыть путь к мечтам, воспоминаниям, и воображению”²². Клодель писал о большой визуальной силе, но в то же время мягкости и утончённости сценического проекционного экрана, в его способности предлагать, увлекать, и трансформировать значения. Тогда как видео в театре Пискатора было интеллектуальным и политически поучительным, работы Клоделя были чувственными и психологичными, разрушающими ощущение времени и воздействующими на “чувственный опыт” зрителя, представляя проецируемое тело во взаимодействии с “теньями” и “призраками” прошлого и будущего:

Почему, когда поток музыки, действия и поэзии вторгается в сознание публики, мы должны отвечать ложными небесами, на столько же грубыми и тривиальными, как рисунок на стене закуской? Почему бы не использовать экран как магическое зеркало, в котором все разновидности теней и предположений заметны в той или иной степени, а замыслы могут протекать, следовать один за другим и уничтожать друг друга. Почему не открыть двери этого волнительного мира, где идея рождает ощущение и где призрак будущего объединяется с тенью прошлого?²³

В тот же год Пискатор поставил определяющую пьесу мультимедийного театра раннего двадцатого века, использовав видео-театральный подход к экспрессионистской “Stationendrama” Эрнста Толлера “Hoppla, Wir Leben!” (Ура, Мы живём!, 1927). Stationendrama развивается отдельными, самостоятельными эпизодами, примерно также как и произведения гипермедиа, а также другие онлайн действия, включая веб сёрфинг, поэтому такая эпизодическая структура и помогла Пискатору в создании одного из наиболее значимых исторических прекурсоров цифрового театра. Как и в гипермедиа драмах (а так же и в средневековых мистериях), индивидуальные последовательности в Stationendrama имеют *некоторую связь* друг с другом, но обособленны и не развиваются следуя обычной логической совокупной или плавной структуре. Они также не следуют идеям Аристотеля о единстве действия, времени и места. “Станции” (“stationen”) через которые происходит развитие экспрессионистского героя (Карл Томас (Karl Thomas) в случае “Hoppla!”) играют роль определяющих указателей и перекрёстков, где сходятся силы судьбы, выбор, шанс и человеческая воля. Они являются откровениями, отражениями и решениями, а их парадигматичное равенство гиперссылкам, порталам и

навигационным узлам сегодняшнего компьютеризированного восприятия видно невооружённым взглядом. В “Hoppla!” Карл Томас выходит после восьми лет в психиатрической лечебнице и начинает постепенно разочаровываться, когда узнаёт, что все его прошлые революционные друзья поддались буржуазным ценностям, включая Килмана (Kilman), ставшего министром в правительстве. Он собирается убить его, но опережён правым убийцей. Томаса ошибочно арестовывают за убийство и вновь объявляют сумасшедшим. Он вешается в камере, за несколько минут до того, как его открывается его невиновность.

Для пьесы Пискатора, сложный дизайн Трауготта Мюллера (Traugott Muller) включал в себя шесть комнат, расположенных на двух вертикальных лесах с каждой стороны проекционного экрана. Декорации комнаты были похожи на мобильные, полупрозрачные экраны, на которые сзади проецировались слайды и видео других мест – тюремных камер, жилых комнат, номеров в отелях и офисов. С того времени, техника использования проекций, вместо традиционных сценографических материалов (дерево, ткань), применялась для перемещения исполнителей в разные места неоднократно, а сейчас достигла новых технологических высот, благодаря трёхмерному цифровому дизайну, применяемому такими компаниями как George Coates Performance Works.

На центральный экран иногда проецировались образы войны, боксёрских матчей, денежных кризисов, танцев, смонтированных лент новостей, заполняющих перерывы между сценами. Два специально созданных фильма открывали пьесу. Первый являлся отредактированной последовательностью новостных лент, противопоставлявшей Первую Мировую Войну, Немецкой Революции и содержавшей специально снятые кадры, в которых актёр, игравший Томаса был показан участником обоих событий. Для второго:

Киноэкран появлялся в центре сцены, занавес опускался в качестве декорации и начинался эпизод в камере приговорённого. За этим следовала самая эффектная часть пьесы. Большие часы на экране периодически отсчитывали годы от 1919 до 3 Ноября 1927 – именно так, прямо к ночи открытия, в качестве еще одного элемента, подчёркивающего злободневность. В это же время выпуски новостей тех лет показывали время, потерянное Карлом Томасом. Такие политические события, как восстание коммунистов в Руре, выступления Ленина перед рабочими массами, восстание Муссолини, Сакко и Ванцетти, а также выборы Хинденбурга (Hindenburg) президентом Германии в 1925, периодически перемешивались с кадрами танцующих ног, боксёрских матчей и фривольности 1920-ых. Громкий джаз являлся саундтреком восьми минутного фильма, а в самом конце начиналась попытка Карла Томаса реабилитироваться²⁴.

Пискатор использовал разнообразные технические эффекты, такие как усиленный шум радиоприёмника и впервые применённый в театре ультрафиолетовый свет, освещавший (только) белый рисунок костей на чёрных костюмах перформеров, исполнявших мрачный танец смерти, следовавший за убийством, поставленный известным хореографом Мэри Вигман (Mary Wigman), протеже Рудольфа Лабана (Rudolf Laban). Видео демонстрировалось примерно половину времени пьесы и играло особенно важную роль в начале и нескольких наиболее

напряжённых моментах. Как заметил Толлер, после ареста Томаса “с помощью фильма он (Пискатор) мог показывать дюжины тюремных камер и солдат, молчаливо марширующих вверх и вниз снаружи, так что они давили на публику не меньше, чем на самих заключённых”²⁵. Финальная сцена, показывает пленников в разных камерах трехъярусных декораций, переговаривающихся друг с другом через вентиляционные трубы, в то время как Томас готовит себе петлю. Движущийся текст их сообщений проецируется на передний занавес. Визуально захватывающая кульминация начинается, когда в видео появляется изображение Млечного Пути – масштабный взрыв звёзд на 7,5 метровом экране.

Николас Херн замечает, что Пискатор использовал видео “частично ради документальной точности, а частично для отображения удара восьмилетнего технологического прогресса на смятённый разум Карла Томаса”²⁶. Ламли представляет другую точку зрения: Пискатор считал социальную сатиру Толлера не достаточно радикальной и использовал видео для обеспечения политического и драматического удара, недостающего пьесе²⁷. Признавая инновации и влияние методов Пискатора, Ламли предупреждает о том, что как он считает, является опасностью при использовании видео в театре, говоря всё это тоном театрального пуриста, типичного для многих критиков прошлого и настоящего: “Эффект может быть использован как умеренно, так и очень сильно (методы Пискатора были сенсацией), но после определённой точки этот метод становится настолько же ценным, как игрушечная Cinerama. Это не может заменить хорошую драму, а искушение которое он предлагает ради простого стремления к сенсации слишком заметно”²⁸. Толлер также был скептически настроен относительно использования видео в постановке его пьесы, а позднее описывал попытку Пискатора объединить театр и кино как “ошибку”, так как он полагал, что “эти виды искусства идут разными путями”²⁹.

Информация о мультимедийных перформансах следующих 30 лет редка, похоже что после нескольких лет экспериментов с видео в конце 1920-ых, театр вернулся к своим традиционным “живым” корням, с очень редким и зачастую второстепенным использованием видео. Политическая обстановка 1930-ых заглушила или жёстко задавила любую авангардную деятельность. Причинами этого стали: экономический кризис в США, да и по всему миру; развитие фашизма в Испании, Италии и Германии; и диктатура 1934 года, когда министр культуры России Жданов, заявил, что Советское искусство должно полностью посвятить себя соцреализму. С 1939 травма Второй Мировой Войны и последующие политические перегруппировки, обозначили 20 летний застой в мультимедийном перформансе, да и во всём авангардном перформансе в целом. История искусства перформанса РоузЛи Голдберг указывает на это, посвящая более ста страниц периоду 1909-1932 и менее четырех для того чтобы осветить период 1933-1951³⁰.

Роберт Эдмонд Джонс (Robert Edmond Jones) и Мультимедиа “Театр Будущего”

Тем не менее, мультимедийный театр всё-же развивался в 1940-ые и в начале 1950-ых. В этот период Роберт Эдмонд Джонс ездил по Америке, проповедуя своё учение с тем, что Фредерик Пакард младший (Frederick C. Packard Jr.) описывает как “миссионерское рвение”³¹. Джонс, один из лидирующих Американских театральных декораторов, путешествовал по стране в период 1941-1952, давая лекции с такими названиями как “The Theatre of The Future”, (1941) (“Театр

Будущего”). Видение Джонса, которое он впервые опубликовал в статье для Британской Энциклопедии в 1929, называвшейся “Теория современной Пьесы”, являлось смесью театра и кино. “В одновременном использовании живого актёра и говорящего изображения”, писал он, “находится совершенно новое театральное искусство, чьи возможности также бесконечны, как возможности самой речи”³². Он говорил о том, что видео предлагает решение проблемы театральной драмы, об эффективном отражении внутренней реальности и подсознания её героев, так как видео содержит “прямое выражение мысли до того, как мысль станет высказана... движущееся изображение – это мысль, ставшая видимой”. В его “театре будущего”, живой актёр станет представлять внешние проявления героя, а изображение на экране внутренний мир воображения, подсознательного и мечты: “вместе эти два мира составляют мир, в котором мы живём”³³.

Синтез видео и театра был навязчивой темой, которую Джонс развил в своей книге “The Dramatic Imagination” (1941), являвшейся главной книгой Американских театральных студентов того времени³⁴, а затем переработал и улучшил за годы лекторской практики. Лекции, записанные Делбертом Анру и опубликованные в 1992 как “Towards a New Theatre”, существенным образом перерабатывают идеи, выраженные в 1929 году в статье для Британской Энциклопедии. Тем не менее, возможно по причине разочарованности тем, что подобные эксперименты не предпринимались в США, речь там идет большей частью об универсальности и простоте модели. “Корнем всего живого”, говорит он в “Curious and Profitable” (1941) “является осознание присущего нам дуализма... а сейчас появился способ рассказать об этом в театре – просто, легко и прямолинейно”³⁵. Используя квази-Фрейдистскую терминологию он объясняет, как видео можно использовать для отображения мыслей и чувств героя, делая довольно прямолинейные и практичные заключения:

На сцене – их физическая жизнь; на экране - духовная. Сцена используется объективно, экран – субъективно, как драматический контрапункт. Никаких внутренних побуждений не передаётся через действие, но действие и побуждение одновременно открываются нам. Одновременное выражение двух сторон нашей природы является точной параллелью жизненных процессов. Мы живём одновременно в двух мирах – физический мир реальности и духовный мир откровений³⁶.

Хотелось бы заметить, что представление Джонса о слиянии видео и театра, как прямом, простом процессе, не предполагает значительных требований, предъявляемых к создателям пьес и публике. Джонс не предлагает примеров сценариев, а несколько образцов подсознательных изображений на экране, представленных им, довольно банальны. Он так же не рассматривает зрительскую проблематику в рамках “нового театра”, предполагая, что публика интуитивно и с готовностью воспримет такое отображение человеческого дуализма, экзистенциально представленное перед ними в видео-театре. Гротовский (Grotowsky) выразился точнее, говоря об Арто, который “не оставил после себя конкретных техник, не показал метод. Он оставил образы, метафоры.”³⁷

Экстраординарные лекции Джонса не получили большой известности, несмотря на тот факт, что они имеют настолько же спорную силу и оригинальность, как и теории и канонические

работы Арто, Гротовского, Барбы, и Брука, также пробуждающие трансформационный, канонический театр. Аллегорическая “Curious and Profitable” начинается со слов Джонса, описывающего как он создал чары, призывающие мудрого, богоподобного персонажа спуститься на Землю. Этого виртуального гостя, человека “из Утопии”, водят по театрам всех видов: популярному и эстраднему, классическому и литературному. Гость, никогда не видевший театра или кино, анализирует все это, мудро и пронизательно описывая “непростительную” унылую посредственность театра, который должен быть переполнен жизнью, но потерял своё волшебство, предвосхищая идею Питера Брука о “Смертельном театре”³⁸ – равнодушном, обессилевшем, чахлам театре неопределённости, отражающем только посредственность жизни, а не её трепещущее волшебство; театре соотносящимся не с сознанием, а с внутренней жизнью, которая “плачевно скудна”.

Затем гостя ведут в кино, где он описывает фильм, как носитель мысли: “Эта драма на экране, вовсе не является драмой – это мечта о драме, воспоминания о драме, мысль о драме... Весь прошедший час мы находились во сне... Этот вид искусства содержит лишь мечты.”³⁹ Он объясняет, что создатели фильмов заблуждаются в своих жалких попытках сделать образы настоящими, когда они просто не могут быть такими, когда они “призраки, эманации, часть себя передаваемая с помощью воли”. Фильм, который он посмотрел, являлся подменой, эрзацем, “театром бедняков”, когда он должен быть “чистым потоком мысли” чистой мечтой⁴⁰. Затем гость возвращается на несколько минут из кино в театр, чтобы сравнить их. Он описывает контрастирующие онтологии зрительного восприятия следующим образом: совместный, общий опыт переживаний в театре, где публика бодрствует и осознаёт против сомнамбулических зрителей кинематографа, являющимися “агломерацией, а не единством”⁴¹, где каждый человек одинок и грезит отдельно от других, даже несмотря на то, что они все видят один и тот же сон.

Наконец, Джонс вместе с гостем посещают театр, в котором комик исполняет песню, а позади него проецируется видео изображение его самого, подпевающее дуэтом. Тогда гость серьёзно произносит: “Теперь я понимаю, зачем пришёл”⁴². Этот фрагмент музыкальной комедии – “эмбрион нового театра”, бесконечных возможностей. “Человек поёт, и его дух поёт вместе с ним. Подобное никогда не происходило в истории театра... Сейчас это происходит неуверенно и скромно, но тем не менее живо. Это отправная точка”⁴³. Относительно живого исполнителя, видео изображение становится “видимой мыслью” и “видимыми эмоциями”, создавая новую выразительную форму, соединяя субъективные свойства сновидения, присущие фильму с силой реальности, где “бестелесная часть” исполнителя встречается с материальной его частью⁴⁴.

В значительной степени забытые лекции Джонса составляют первые основные теории мультимедийного театра, оставаясь важными для понимания многих работ цифрового перформанса. Он определяет фундаментальные принципы и отличия между театром и видео, включая контраст в зрительном восприятии, влияющий на чувственный и психологический опыт переживаний публики. Сейчас можно встретить бесконечные переработки и повторения

этих идей огромным количеством авторов, говорящих об онтологических определениях в современных дискуссиях о “живости”, обычно без упоминания первоисточника. Тем не менее, это не относится к Филипу Аусландеру (Philip Auslander), являющимся основным защитником/противником в этих дебатах. Джонс стал одним из первых теоретиков, проанализировавших и точно определивших почему наши ментальные энергии и физический метаболизм изменяются при просмотре живого или записанного тела в перформансе. Понимание Джонсом записанного и проецируемого тела как “бестелесная ... часть себя передаваемая с помощью воли” также предвосхищает параллельные теории о виртуальном теле в киберкультуре, считавшиеся радикальными в ранних 1990-ых, по прошествии пятидесяти лет после их теоретизации Джонсом.

Но аргументы Джонса отличаются от некоторых элементов виртуальной теории, в первую очередь его стремлением объединить виртуальные и физические тела, так как само по себе виртуальное тело (как кино образ) – это призрак, воспоминание, мечта. Джонс настаивает на том, что оно должно быть совмещено с живым телом, чтобы воспламенить полноценный театр, основанный на квази-духовной парадигме соединения разделённого объекта. Напротив, распространённое определение виртуального тела в кибертеории вызывает к Картезианскому разделению тела и сознания: результатом которого является обмен ролями, в котором сознание проецируется наружу, чтобы стать виртуальным телом, оперирующем в киберпространстве. Театр Джонса ведёт к их символическому объединению в пространстве и времени – настоящем и виртуальном, где сознание – это видео, а тело – сцена.

Метафорический скелет статьи “Curious and Profitable”, где Джонс говорит со своим двойником, содержит центральную метафору театра, который он себе представляет: удвоенный театр, такой каким мы видим его сегодня, где актёры и танцоры выступают вместе со своими проецируемыми двойниками и альтер эго. Важность “Curious and Profitable” простирается также и на теорию медиа восприятия, затрагивая ранние примеры критического исследования психологически насильственных и пропагандистских эффектов медиа продуктов. Просматривая новости, гость задаётся вопросом, почему публика воспринимает эти изображения как реальность: “Это не события. Это ментальные изображения, появляющиеся после того, как произошли события...Они направляют наши мысли. Они говорят нам какими должны быть наши желания и мысли”⁴⁵.

Laterna Magika и “Хэппенинги” 1950-ых

С наступлением 1958 года, когда Йозеф Свобода (Joseph Svoboda) и Альфред Радок (Alfred Radok) основали Laterna Magika в Чехословакии, мультимедийный театр начал вновь значительно развиваться. Вдохновлённые знакомым соотечественником Эмилем Бурианом (Emil Burian), использовавшем слайды и видеопроекции для своих работ в “световом театре” (“theatregraph”), группа использовала видеопроекции на нескольких экранах и спецэффекты для создания иллюзий и усиления зрелищности, в работе “Spring’s Awakening” (1936) Ведекинда (Wedekind) и других своих постановках. Они разработали сложные “полиэкранные” системы,

объединив их с движущимися конвейерными лентами и эффектами рассеивающегося и направленного света, чтобы добиться “синтеза проецируемых изображений с синхронной игрой актёров”⁴⁶. В их европейском туре 1958-го, вес сценического и проекционного оборудования, который они везли, составлял более 6.5 тонн, включая десять мобильных проекционных экранов разного размера и две движущихся ленты, которые перемещали их во время представления. Для Свободы, объединение видео и театра представляло уникальную кросс дисциплинарную форму искусства, которая расширит драматургические возможности и создаст новые значения и художественные измерения. Равенство и баланс эстетических и драматических функций обеих форм являлись основой его концепции: “Игра актёров не может существовать без видео и наоборот – они становятся единым целым. Один не является фоном для другого; вместо этого вы получаете одновременность, синтез, слияние актёров и проекции... Видео имеет драматическое предназначение”⁴⁷.

Уделяя особенное внимание масштабу и точной синхронизации между сценическим действием и видео изображением, *Laterna Magika* сильно повлияла на демонстрацию потенциала визуального синтеза живой игры и записи, а также их нарративных возможностей. Театр занял уникальное место в истории цифрового перформанса, осуществляя некоторые из наиболее сложных и новаторских экспериментов, нацеленных на визуальный сплав видео и живых исполнителей; создавая “ощущение жизни, исходящее из возможности видеть реальность под разными углами, на разных временных интервалах, соединяя образы, которые не могут быть совмещены в нашем ограниченном “реальном” мире”⁴⁸. Театр продолжает действовать и по сей день, обосновавшись в своём собственном здании в центре Праги, а визит на их работу “*Odysseus*” в 2004, удостоверяет нас в продолжающейся визуальной изобретательности для создания сложных нарративов “театра без слов”, соединяя танец, драму, видео проекцию и механические эффекты на сцене (*Рис. 4.2*)”.



Рис. 4.2 История работ Laterna Magika, совмещающих театр и видео с 1958, продолжают и сейчас, в таких работах как “Odysseus” (2004).

В то время как Laterna Magika развивала техники для усиления драматических повествований, более абстрактные проекционные эксперименты и хэппенинги начали появляться в США и других странах. Театр Милтона Коэна (Milton Cohen) “Space Theatre”, совместно с “ONCE Group” появился в 1958 и создал место в духе нео-Баухауса, где вращающиеся зеркала и призмы направляли несколько проекций на треугольные экраны и куполообразный потолок над зрителями, сидевшими или лежавшими на диванных подушках. Похожие места появлялись и позже, в 1970-ых, как например детище Алана Финнерана (Alan Finneran) “Theatre Machine”, где использовались кинетические скульптуры, а также вращающиеся видео и слайд проекции⁴⁹.

Видео и слайды проецировались на стены и потолки в некоторых из их первых “Хэппенингов” во 1950-ых, включая и революционную “18 Happenings in 6 Parts” (1959) Аллана Капрова (Allan Kaprow) и основополагающий перформанс 1952 года в Black Mountain College, куда были вовлечены такие художники как Джон Кейдж, Роберт Раушенберг и Мёрс Каннингем. Раушенберг “создавал вспышки “абстрактных” слайдов (созданных с помощью цветного желатина, помещённого между стеклянными пластинами) и проецировал на потолок видеоряд, отображающий сначала школьного повара, а затем, по мере смещения проекции на

пол, заходящее солнце”⁵⁰. Более поздняя инсталляция Раушенберга “Broadcast” (1959) состояла из картины и трёх радиоприёмников, которые зритель мог перенастроить, для создания разнообразных аудио эффектов. Ханс-Питер Шварц (Hans-Peter Schwarz) позднее сказал об этом “возможно, первый прямой предшественник интерактивного медиа искусства”⁵¹.

В 1958, Немецкий художник группы Fluxus, Вольф Фостель (Wolf Vostell) поместил несколько телевизоров за окно Парижского универмага в качестве своей работы “TV De-Collages” (1958). Экраны телевизоров показывали искажённое изображение и частично отражали вторжение телевидения в повседневную жизнь, подготавливая почву для последующего взрыва экспериментального видеоарта, появившегося в 1960-ых⁵². Эту эстетику развил Нам Джун Пайк (Nam June Paik), в захватывающих, монументальных скульптурных работах, где он использовал сотни телевизоров, демонстрировавших найденные и отредактированные видеозаписи, а также абстрактные цветные изображения – “Телевидение атаковало нас всю жизнь” сказал Пайк, “теперь мы наносим ответный удар!”⁵³. Другие художники последуют пути Фостеля, ставя перед собой ту же цель, что и футуристы с сюрреалистами – попытаться в корне изменить жизнь привнеся искусство в повседневность, создавая новые, медиафицированные формы *Гезамткунстверк*:

Марсель Дюшан провозгласил реди-мэйд объекты искусством, а Футуристы провозгласили искусством шум. Важной характеристикой моих усилий и тех из моих коллег, кто провозглашает искусством все событие в целом, включая шум, объекты, цвет и психологию – это объединение элементов таким образом, что жизнь (человек) также может быть искусством⁵⁴.

Ссылки:

- 1 Сартр, интервью с Kenneth Tynan для London Observer, процитировано в Styan, “Modern Drama in Theory and Practice 2”, 182.
- 2 См. Billington, “Footage and Footlights”.
- 3 Goldberg, “Performance Art: From Futurism to the Present”, 17-18
- 4 <http://videoradar.ru/video/e48775a184e1cc.html>, (прим. переводчика)
- 5 См. Bell “Dialogic Media Production and Inter-media Exchange,”⁴⁶; Murray, “Hamlet on the Holodeck: The future of narrative in Cyberspace”, 105-106
- 6 Builders Association “Opera”, (судя по всему здесь идёт речь о работе, которая названа “XTRAVAGANZA” на сайте Builders Association http://www.thebuildersassociation.org/prod_xtravaganza.html, прим. переводчика).
- 7 Bowers и др. “Extended Performances: Evaluation and Comparison”.
- 8 Процитировано у Deak “The Influence of Italian Futurism in Russia”, 92
- 9 “Мудрец” был театром монтажа Эйзенштейна, поставившим пьесу Островского “На каждого мудреца довольно простоты”, написанную в 1868.
- 10 Goldberg “Performance Art”, 46.
- 11 Мы обсудим сюжет “P.U.P.” и его важность в связи с теоретическими перспективами технологий в нашей главе о роботах.
- 12 Кислер процитирован в Goldberg “Performance Art”, 116.

- 13 Там же, 115.
- 14 Там же, 116.
- 15 Sermon “The Emergence of User- And Performer-Determined Narratives in Telematic Environments”, 92.
- 16 Там же.
- 17 Zapp “A Fracture in Reality: Networked Narratives as Imaginary Fields of Action ”, 78.
- 18 Rorrison “Piscator’s Production of ‘Hoppla Wir Leben’, 1927”, 35.
- 19 Прочитано там же, 39.
- 20 Там же, 34.
- 21 Николас Херн (Nicholas Hern) обсуждает противоречия, окружающие эту пьесу. Он замечает, что Эрнст Толлер (Ernst Toller), автор “Hoppla. Wir Leben!”, был одним из многих известных личностей подписавших письмо в Фольксбюне, защищавшее “радикальные театральные инновации” Пискадора. Тем не менее, как мы увидим далее, мнение Толлера о использовании видео проекций в театре, стало значительно более пессимистичным после “Hoppla, Wir Leben!”. См. Hern “The Theatre of Ernst Toller”, 85.
- 22 Lumley “New trends in 20th Century Drama”, 74.
- 23 Клодель процитирован там же, 74.
- 24 Rorrison “Piscator’s Production of ‘Hoppla, Wir Leben’, 1927”, 38.
- 25 Толлер процитирован в Hern “The theatre of Ernst Toller”, 85.
- 26 Там же, 85.
- 27 Lumley, “New Trends in 20th Century Drama”, 82-83.
- 28 Там же, 83.
- 29 Hern “The Theatre of Ernst Toller”, 85.
- 30 Goldberg “Performance Art”.
- 31 Packard процитирован в Unruh “Dedication” и “The New Theatre of Robert Edmond Jones”, VII.
- 32 Jones “Theory of Modern Production”, 40.
- 33 Там же.
- 34 Делберт Анру (Delbert Unruh) описывает “Dramatic Imagination” как “Библию для театральных студентов”. Unruh “Towards a New Theatre: The Lectures of Robert Edmond Jones”, 5.
- 35 Там же, 77.
- 36 Там же.
- 37 Grotowski “Towards a Poor Theatre”, 86.
- 38 Brook “The Empty Space”
- 39 Jones “Towards a New Theatre”, 72.
- 40 Там же 75.
- 41 Там же 74.
- 42 Там же 75.
- 43 Там же 76.
- 44 Там же 77.
- 45 Там же 73.
- 46 Svoboda “Laterna Magika”, 142.

- 47** Burian “The Scenography of Josef Svoboda”, 77-91. Процитировано в Jones “Towards a New Theatre”, 105-106.
- 48** Из брошюры, опубликованной Experimental Studio of the Czechoslovak State Film Industry, Прага. Процитировано в Svoboda, “Laterna Magika”, 141.
- 49** Shank “Americal Alternative Theatre”, 140.
- 50** Goldberg “Performance Art”, 126.
- 51** Schwarz “Media Art History”, 61.
- 52** См. Rush “New Media in 20th Century Art”, 117-118.
- 53** Paik процитирован там же, 117.
- 54** Vostell, процитирован там же.