

УДК 791+792]:004

DOI: 10.31866/2617-2674.2.2018.151802

Олена Левченко,

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-0739-9777>

доктор філософських наук,

старший науковий співробітник,

Київський національний університет

культури і мистецтв,

Київ, Україна

e-mail: levch@bigmir.net

ЗМІНА ПАРАДИГМИ АУДІОВІЗУАЛЬНИХ МИСТЕЦТВ У СИТУАЦІЇ ЕКСПАНСІЇ ЦИФРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ

Мета дослідження – простежити вплив сучасних цифрових технологій на формування нових мистецьких форм, які походять як від театральних, так і від кіно-мистецтва, а також показати їхню типологічну спорідненість між собою і з тим, що сьогодні визначається як аудіовізуальні мистецтва. **Методологію дослідження** складають історична та типологічна систематизація, а також аналіз явищ сучасного мистецтва, які розширюють поняття аудіовізуальних мистецтв. **Новизна дослідження** полягає в тому, що вперше досліджуються народжені новими технологіями жанри у контексті, який знімає поділ на «живі» та технічно опосередковані мистецтва, що відкриває можливість сучасного осмислення природи та сутності аудіовізуальних мистецтв. **Висновки.** Простеживши основні етапи адаптації кінематографічних та цифрових технологій до сценічного мистецтва, а також вказавши на тенденції «розширеного кіно», доходимо висновку, що у своїх окремих виявах твори театральних та кіно- походження стають практично нерозрізнюваними, об'єднуючись одним умовним жанром медіа-перформанс. Будучи за суттю високо технологічним і оперуючи звуко-зоровими образами, формально цей жанр не належить до аудіовізуальних мистецтв. На сучасному етапі розвитку цифрових технологій це змушує поставити під запитання сутнісну цінність певних формальних ознак аудіовізуальних творів, зокрема таких як чітка фіксованість і незмінна відтворюваність.

Ключові слова: *аудіовізуальні мистецтва, розширене кіно, медіа-перформанс, віртуальна реальність, звуко-зорові образи.*

Олена Левченко, доктор філософських наук, старший науковий співробітник, Київський національний університет культури і мистецтв, Київ, Україна

Изменение парадигмы аудиовизуальных искусств в ситуации экспансии цифровых технологий

Цель исследования – проследить влияние современных цифровых технологий на формирование новых художественных форм, которые происходят как от театрального, так и от кино искусства, а также показать их типологическое родство и между собой, и с тем, что сегодня определяется как аудиовизуальные искусства. **Методологию исследования** составляют историческая и типологическая систематизация, а также анализ явлений современного искусства, которые расширяют понятие аудиовизуальных искусств. **Новизна исследования** заключается в том, что впервые исследуются рожденные новыми технологиями жанры в контексте, который снимает разделение на «живые» и технически опосредованные искусства, открывает возможность

современного осмысления и сущности аудиовизуальных искусств. **Выводы.** Проследив основные этапы адаптации кинематографических и цифровых технологий к сценическому искусству, а также рассмотрев тенденции «расширенного кино», приходим к выводу, что в своих отдельных проявлениях произведения театрального и кино происхождения становятся практически неразличимы, объединяясь одним условным жанром медиа-перформанс. Будучи по сути высоко технологичным и оперируя звуко- зрительными образами, формально этот жанр не относится к аудиовизуальным искусствам. На современном этапе развития цифровых технологий это заставляет поставить под вопрос сущностную ценность определенных формальных признаков аудиовизуальных произведений, в частности таких как четкая фиксированность и неизменная воспроизводимость.

Ключевые слова: аудиовизуальные искусства, расширенное кино, медиа-перформанс, виртуальная реальность, звуко-зрительные образы.

Olena Levchenko, Doctor of Philosophy, Senior Researcher, Kyiv National University of Culture and Arts, Kyiv, Ukraine

A paradigm of audiovisual arts shift in the situation of expansion of digital technologies

The purpose of the study is to trace the impact of modern digital technologies on the formation of new forms of art that originated from the theatrical and the cinematic arts, as well as to show their typological affinity with audiovisual art. **The research methodology** consists of historical and typological systematization, as well as an analysis of the phenomena of modern art, which extend the concept of audiovisual arts. **Scientific novelty.** For the first time, affected by digital technologies genres are explored in a context that removes the division of "live" and technically mediated art, thus it opens up the possibility of contemporary understanding of the nature and essence of audiovisual arts. **Conclusions.** Having traced the main stages of the adaptation of cinematic and digital technologies to the performing arts, as well as considering the trends of "extended cinema", we conclude that the works of theatrical and film origins become practically indistinguishable, uniting into one conditional genre of digital performances. Being essentially highly technological and operating with sound-visual images, this genre formally does not belong to audiovisual arts. In the current context of the development of digital technologies, this makes it questionable the essential value of certain formal features of audiovisual works, such as fixedness and unchanging reproducibility.

Key words: audiovisual art, extended cinema, digital performance, virtual reality, sound-visual images.

Постановка проблеми. Поняття аудіовізуальних мистецтв, яке склалося на пострадянських територіях, чітко відділяє їх від інших видів мистецтва, які оперують звуковими і зоровими образами, за ознакою технічної опосередкованості, і, що логічно з цієї точки зору, чіткої фіксованості й незмінюваності. Однак, з одного боку, розширення технологічних можливостей та адаптація цифрових технологій раніше суто «живими» видами мистецтва, а з іншого – прагнення традиційних екранних мистецтв вийти за межі екрану, змушують до нового осмислення поняття аудіовізуальних мистецтв.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. На сьогоднішній день аудіовізуальні твори і проблеми, які виникають у зв'язку з їхньою специфічною природою досліджуються у нас переважно фахівцями-юристами як об'єкти

авторського права. Мистецтвознавчі дослідження працюють більше з поняттями «екранне мистецтво», «мультимедіа» та ін. Ніна Дворко (2004) у своєму ґрунтовному дослідженні мультимедіа вписує в систему аудіовізуальної комунікації дуже обережно, вживаючи термін «аудіовізуальне мистецтво». Ретельними науковими дослідженнями аудіовізуального мистецтва на вітчизняних теренах є роботи Оксани Ландяк (2015, 2017). Дослідниця намагається встановити місце самого концепту аудіовізуальне мистецтво у сучасному українському мистецтвознавстві. Вона порівнює значення цього концепту на пострадянських та на західних теренах, вказуючи на певні розбіжності. Варто зауважити, що західне мистецтвознавство більш активно послуговується цим терміном. Існує навіть спеціальний термін аудіовізіологія, під яким Дітер Данельс і Сандра Науманн (2015) публікують збірники статей, присвячені проблемі аудіовізуальних мистецтв та технологій. Сандра Паулетто (2004) так само нерозривно розглядаючи мистецтво та технології окреслює аудіовізуальний дискурс в цифрових технологіях. Окремо варто згадати проголошену в Україні на конференції в НЦТМ ім. Леся Курбаса доповідь французької дослідниці Беатріс Пікон-Вален (2010) «Відеоапаратура в театрі: історія і актуальність», де було поставлено проблему сучасного виходу театру за традиційні межі завдяки цифровим технологіям.

Мета дослідження – простежити вплив сучасних цифрових технологій на формування нових мистецьких форм, які походять як від театрального, так і від кіно- мистецтва, а також показати їхню типологічну спорідненість між собою і з тим, що сьогодні визначається як аудіовізуальні мистецтва.

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

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

технологій дає новий поштовх і нову енергію традиційним виконавським мистецтвам, а також насичує смисловим, жанровим, пошуковим змістом потенціал цифрового мистецтва.

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

Поставлені поряд медіа-перформанс та розширене кіно демонструють радикальний пошук зміни стосунків мистецтва та реальності.

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

Варто зауважити, що в роботах західних дослідників переважає інший підхід, а саме – проблема поєднання зорових і слухових образів, причому не тільки у технологічну епоху, а впродовж історії, як єдиний живий процес. В серії “See this sound: Audiovisuology” Дітер Даніельс (2015, с.5), пропонує нову дисципліну – аудіовізіологію, предметне поле якої заявляється якнайширше: «від античності до сьогодення, від Піфагорової теорії універсальної гармонії до музичної візуалізації плагінів для mp3 плеєрів ... Точка відліку – це огляд усіх художніх царин і форм, де про себе заявляють різноманітні види взаємин між зображенням і звуком».

Більше того, автор навіть підкреслює, що виділяє два види всередині аудіовізуальних мистецтв: «аудіовізуальні мистецькі вислови, прив'язані до моменту їхнього виконання і технічні медіа, які здатні фіксувати і відтворювати (Daniels, 2015, с.7). Іншими словами, незалежно від того, «живе» це мистецтво чи технічно опосередковане, саме принцип поєднання зображення і звуку відносить його до категорії аудіовізуального.

Сандра Паулетто в статті «Аудіовізуальний дискурс у цифрових мистецтвах» (2004) заявляє, що її робота досліджує художні системи, які задіюють зображення та звук як рівні елементи, і зосереджується на еволюції аудіовізуального дискурсу в мистецтві та нових технологіях. Її історія аудіовізуального дискурсу також починається з античності, коли люди починали шукати «спільні принципи, які б могли пояснити і підсумувати наш мультисенсорний досвід світу» (Паулетто, 2004). Дослідниця вважає за необхідне підкреслити, що вивчення взаємин між звуком і кольором є частиною потужного процесу пошуків людиною принципів загальної всеохоплюючої гармонії світу.

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

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

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

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

Аби відповісти на це запитання, звернімося до класичної історії, а саме до спільної роботи Г. Крега та К. С. Станіславського над постановкою «Гамлета» В. Шекспіра в МХТ. Крег погодився на пропозицію Станіславського протягом року розробити концепцію вистави. Ретельна розробка візуального рішення вимагала ще більш ретельної роботи при перенесенні на сцену. Бракувало надзвичайно легких матеріалів для виготовлення ширм, які мали рухатися і натякати на різні архітектурні форми. А головною проблемою було те, що не вдавалося втілити задуманий Крегом образ світлої сріблястої фігури жінки, яка то виникає, то зникає у яскравій смузі світла, коли Гамлет читає свій монолог «Бути чи не бути». На ескізі гра світла і тіні яка мала передавати вагання Гамлета виглядала чудово, однак в реальності за використання звичайних театральних засобів це виглядало звичайним режисерським трюком, тож від прекрасного задуму образу жінки світлої смерті довелося відмовитися. І з цього приводу Станіславський висловив своє ставлення до тієї відстані, яка існує між легкою і прекрасною уявою режисера та наявними засобами театральних постановок: «Яка примітивна, наївна, безпорадна сценічна техніка! Чому людський розум такий винахідливий там, де йдеться про засоби вбивства однієї людини іншою на війні, чи там, де йдеться про міщанські зручності життя? Чому та сама механіка така груба і примітивна там, де людина прагне задовольнити не тілесні й звірині потреби, а найкращі душевні поривання, які йдуть з найчистіших естетичних глибин душі?» (Станіславський, 1954, с.343).

Грубу театральну бутафорію, на думку режисера, мали б замінити «радіо, електрика і всі можливі промені» (Станіславський, 1954, с.343).

А відтак Станіславський окреслив і своє бачення того, куди має рухатися театр в майбутньому: «Хай швидше прийде той час, коли в порожньому повітряному просторі якісь заново відкриті промені будуть малювати нам привиди мальовничих тонів, комбінації ліній. Хай інші якісь промені освітять тіло людини і нададуть йому неясність обрисів, безтілесність, химерність, яку ми знаємо в думках і без якої нам важко підноситися у височину» (1954, с.343).

Ну що можна зауважити? Цей час прийшов! Цифрові технології, 3D – ті «заново відкриті промені», які за допомогою комп'ютерних програм дозволяють втілити на сцені будь-яку фантазію чи легку мрію художника. Ці технології не є обов'язковим атрибутом сценічного твору, але їхнє використання не переводить цей твір до іншої мистецької категорії, відстоюючи права театру як суто «живого» мистецтва.

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

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

Російський дослідник О. Зінцов (2011) класифікував цілі і засоби використання відео в театрі, виділяючи чотири категорії: відео як текст; відео як реаліті-шоу; відео як декорація; відео, що показує крупний план актора.

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

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

Своєрідним апофеозом такого жанру є вистава Хайнера Гьоббеля «Ераритжаритжака». Актор через п'ятнадцять хвилин після початку вистави надягає верхній одяг і покидає сцену. Оператор піднімається з першого ряду і виходить за ним. Все, що відбувається далі, глядачі бачать на екрані у відеопроєкції. Актор іде вулицею, сідає у мікроавтобус, сходить, підходить до будинку, набравши код, заходить у під'їзд, потім піднімається у квартиру, передивляється пошту, готує вечерю. Сенс такого реаліті Зінцов бачить у «інженерно точному конструюванні простору самотності й роздумів – ідеального середовища для філософського тексту Еліаса Канетті, який весь час звучить. Тобто прийом виходу назовні, розширення простору перевертався, використовувався навпаки, для занурення всередину, досягнення стану зосередженості» (Зінцов, 2011).

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

Використання відео як декорації також часто носить далеко не ілюстративний характер. Зінцов (2011) наводить класичний приклад однієї з найвідоміших вистав в жанрі документального театру німецько-швейцарської групи Ріміні Протокол (Rimini Protocol) «Мнемопарк», де поєднуються можливості використання відео і як декорації і як реаліті-шоу.

У виставі беруть участь пенсіонери, які мають спільне хобі – вони колекціонують моделі залізниць. Під час вистави на сцені на столах

розміщується іграшкова модель Швейцарії з типовими пейзажами, автомобілями, тваринами, промисловими об'єктами. Цією «Швейцарією» біжить маленький паровозик з крихітною відеокамерою, зображення з якої транслюється на великий екран. Побачене дає учасникам привід поговорити про проблеми економіки, мистецтва, тощо. У якийсь момент кожен учасник розповідає свою історію, ділиться спогадами і, як пише дослідник, «провалюється всередину іграшкового пейзажу, який, таким чином, стає простором спогаду. Це приклад дуже дотепного використання нібито типового прикладу, коли живий актор потрапляє у віртуальну декорацію. Завдяки грі з масштабами ефект виходить не тільки комічним, але і парадоксальним» (Зінцов, 2011).

І, нарешті, відео вирішило проблему крупного плану на театральній сцені. Однак, як і будь-який елемент кіно, адаптований сценою, він набув додаткових смислових та естетичних вимірів. Так відома своїми експериментами з крупними планами Кеті Мітчел (театр «Шаубюне») у виставі «Крістіна» за п'єсою Августа Стрінберга «Фрьокен Жюлі» робить ще один кінематографічний хід: головною героїнею стає спостерігач (підглядч) стосунків Жюлі та П'єра кухарка Крістіна. Саме за Крістіною веде спостереження відеокамера. Спочатку вона точно фіксує рухи кухарки. Потім глядач починає помічати, що рухи на сцені трохи не збігаються із зображенням відео. Події збігаються і не збігаються водночас. Усе відбувалося так завдяки тому, що на екран зводилися кадри з різних точок зйомок. Якщо обличчя належало Кристині, то руки знімали з рук ще двох актрис, окрім того, на сцені була ще одна актриса, двійник Кристини. Ірина Решетнікова (2013) вбачає естетичний сенс такого ходу в тому, що перед глядачами «виникав симультанний образ героїні, розкладений по фрагментах, як на середньовічній іконі, із сум цих клейм і народжувалась картина життя Кристини».

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

«Ми присутні при народженні нової театральної професії – режисер віртуальної реальності. Він буде працювати над тим, аби створені комп'ютером персонажі на рівні взаємодіяли з живими акторами, а кордон між реальним і уявним світами ставав абсолютно невидимим» (Апресов цит., 2018). Ці слова належать Меді Тайобі, віце-президенту компанії Dassault Systèmes. Компанія, яка з 1981 року займалася розробкою програмного забезпечення в промисловості, ніби вступивши в діалог з мрією Станіславського, вирішила поставити розроблені для більш прагматичних проблем чарівні промені на службу високому мистецтву.

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

Як пише С. Апресов (2018), «особливість шоу в тому, що герої знаходяться всередині тривимірної віртуальної реальності. Картинка з уявного світу проектується на чотири екрани: задник, дві бокові стіни і підлогу. Чотири площини проєкції дозволяють створювати ілюзію безкінечного простору з повноцінною тривимірною перспективою». Завдяки тому, що кожен екран своєю чергою розділений на кілька частин, які можуть зміщуватися одна відносно одної, актори можуть заходити за екрани, даючи місце своїй віртуальній копії, і так само непомітно виходити. Відтак глядач не знає, хто перед ним – реальний актор чи віртуальний образ.

Таким чином, якщо у якийсь момент на сцені знаходяться тільки віртуальні персонажі, можна сказати, що фактично ми маємо справу з новим різновидом кіно. Однак, якщо порівнювати цей вид з традиційним кіно, то дослідники (Апресов, 2018) виділяють кілька відмінностей, які, можливо, суттєвими тільки здаються. По-перше, білий екран з технологічних причин замінено на сірий, кіно знімають на кінокамери, 3D-кіно знімають на 3D-камери. По-друге, відрізняється сама логіка творчого і технологічного процесу. Художній і образний світ шоу народжувався в алгоритмах перформенсу. Двоє танцівників імпровізували у кімнаті з темою, яка базувалася на системі образів з творів Ежена Йонеско, спроектованих на життя сучасної людини, а художники одразу малювали віртуальні картини, іноді використовувалися реальні зйомки. Так само імпровізація мала місце і під час шоу. Інженер, або ж режисер віртуальної реальності, на відміну від кіно- чи театрального режисера, не тримає акторів в жорстких рамках попереднього задуму. Він має технічну можливість підлаштовувати зображення в режимі реального часу. Відтак, перформанс живе і змінюється від показу до показу.

Тож чи можна відмовляти у статусі екранного мистецтву, який працює не з одним екраном, а з багатьма, на підставі того, що він призначається для сцени і там поряд з віртуальними можуть діяти реальні персонажі? Швидше, це ставить під сумнів його статус як мистецтва театрального, адже, як відмічає Пікон-Вален (2010, с.29), «винесення екранів на сцену дозволило поставити під сумнів буття «тут і тепер» акторів.

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

Однак технологічний прогрес веде і до зникнення самих екранів як спеціальних технічних пристроїв, призначених для кінопроєкції. Причому, цей процес є зустрічним: він почався одночасно, як в театрі, з експериментів

Й. Свободи, Д. Марло, та ін., так і в кіно, з появою тієї течії, яку називають «розширеним кіно».

Суть цього процесу полягає в тому, що відповідно до авангардних теоретичних засад, де завданням ставилася єдність репрезентації та об'єкту, екранами для проєкцій постають спеціально обрані предмети, явища, люди.

Однак, якщо бути точним, екранний принцип тут не відмінюється, просто розширюється мистецьке поняття екрану як предмету, призначеного *відбивати*, в даному випадку, промені проекції.

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

Можна погодитися з дослідницею «розширеного кіно» Валі Експорт (2003), яка вважає, що рушійною силою цих процесів було бажання не симулювати світ, а створювати його. І у цій точці ми повертаємося до єдиної природи цих двох мистецтв: прагнення створювати світ не менш, а може й більш реальний, ніж світ навколишній.

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

Новизна дослідження полягає в тому, що вперше досліджуються народжені новими технологіями жанри у контексті, який знімає поділ на «живі» та технічно опосередковані мистецтва, що відкриває можливість сучасного осмислення природи та сутності аудіовізуальних мистецтв.

Висновки. Простеживши основні етапи адаптації кінематографічних та цифрових технологій до сценічного мистецтва, а також вказавши тенденції «розширеного кіно», можемо зробити висновок, що у своїх окремих виявах твори театрального та кіно- походження стають практично нерозрізнюваними, об'єднуючись одним умовним жанром, «медіа-перформансом». Будучи за суттю високо технологічним і оперуючи звуко-зоровими образами, формально цей жанр не належить до аудіовізуальних мистецтв. На сучасному етапі розвитку цифрових технологій це змушує поставити під запитання сутнісну цінність певних формальних ознак аудіовізуальних творів, зокрема таких як чітка фіксованість і незмінна відтворюваність.

Список посилань

-
- Апресов, С., 2013. Электронное закулисье. *Популярная механика*, [online] 8. Доступно: <<https://www.popmech.ru/magazine/2013/130-issue/>> [Дата обращения 09 сентября 2018].
- Дворко, Н.И., 2004. *Режиссура мультимедиа: Генезис, специфика, эстетические принципы тема.* Доктор наук. [online] Доступно: <<http://www.dissercat.com/content/rezhissura-multimedia-genezis-spetsifika-esteticheskie-printsipy#ixzz5RwT7qWXp>> [Дата обращения 21 августа 2018].
- Зинцов, О., 2011. Видео в театре: инструмент и метафора. *Искусство кино*. [online], 5. Доступно: <<https://www.kinoart.ru/archive/2011/05/n5-article13>> [Дата обращения 09 сентября 2018].

- Ландяк, О., 2015. Медіа-арт в контексті сучасного екранного мистецтва. *Парадигма пізнання: гуманітарні питання. Серія: Мистецтво, мистецтвознавство*. Київ: Меганом, с.104-118.
- Ландяк, О., 2017. Аудіовізуальне мистецтво як концепт у сучасному мистецтвознавчому дискурсі. Наукові записки Тернопільського національного педагогічного університету. Серія: Мистецтвознавство, 1 (36), с.213-223.
- Пікон-Вален, Б., 2010. Відеоапаратура в театрі: історія і актуальність. Курбасівські читання, 5, с.23-38.
- Решетникова, И., 2018. Театр, завернутый в экран. Диалог искусств. Журнал Московского музея современного искусства, [online] 3. Доступно: <<http://di.mmoma.ru/news?mid=1306&id=388>> [Дата обращения 28 июля 2018].
- Станиславский, К.С., 1954. *Моя жизнь в искусстве*. Москва: Искусство.
- Daniels D., Naumann S., and Toben J. 2015. *See this Sound: Audivisuology*: Verlag der Buchhandlung Walther König; New edition.
- Export, V., 2003. Expanded Cinema as Expanded Reality. *Sences of Cinema*, [online] 9. Available at: <http://sensesofcinema.com/2003/peter-tscherkassky-the-austrian-avantgarde/expanded_cinema/> [Accessed 20 July 2018]
- Pauletto, S., 2004. Audiovisual Discourse in Digital Art, [online]. Available at: <https://www.researchgate.net/publication/234802597_Audiovisual_Discourse_in_Digital_Art_2004> [Accessed 20 July 2018]

References

- Apresov, S., 2013. Elektronnoe zakulise '[Electronic backstage]'. *Populiarnaya mehanika*, [online] 8. Available at: <<https://www.popmech.ru/magazine/2013/130-issue/>> [Accessed 09 September 2018]
- Dvorko, N.I., 2004. *Rezhissura multimedia: Genezis, spetsifika, esteticheskie printsipyi tema* [Multimedia Direction: Genesis, Specificity, Aesthetic Principles Theme.] D.Ed [online]. Available at: <<http://www.dissercat.com/content/rezhissura-multimedia-genezis-spetsifika-esteticheskie-printsipyi#ixzz5RwT7qWXp>> [Accessed 21 August 2018]
- Zintsov, O., 2011. Video v teatre: instrument i metafora [Video in the theater: a tool and a metaphor]. *The cinema art*, [online] 5. Available at: <<https://www.kinoart.ru/archive/2011/05/n5-article13>> [Accessed 09 September 2018].
- Landyak, O., 2015. 'Media-art v konteksti suchasnogo ekrannogo mistetstva [Media art in the context of contemporary screen art]'. *Paradigma piznannya: gumanitarni pitannya. Seriya: Mistetstvo, mistetstvoznavstvo*. Kyiv: Meganom, pp.104-118.
- Landyak, O., 2017. 'Audiovizualne mistetstvo yak kontsept u suchasnomu mistetstvoznavchomu diskursi' [Audiovisual art as a concept in the daily art discourse]. *Naukovi zapysky Ternopil'skoho Natzional'noho Universitetu*, 1 (36), pp.213-223.
- Pikon-Valien, B., 2010. 'Videoparatura v teatrI: IstorIya I aktualnIst' [Videoaparature in the theater: history and relevance]. *Kurbasivski chytannia*, 5, pp.23-38.
- Reshetnikova, I., 2018. Teatr, zavernutyiy v ekran [Theater wrapped in a screen]. *Dialog iskusstv. Zhurnal Moskovskogo muzeya sovremennogo iskusstva*, [online] 3. Available at: <<http://di.mmoma.ru/news?mid=1306&id=388>> [Accessed 28 July 2018]
- Stanislavsky, K.S., 1954. *Moia zhyzn v yskusstve* [My life is in art]. Moscow: Iskusstvo.
- Daniels, D., Naumann S., and Toben J. 2015. *See this Sound: Audivisuology: A Reader Paperback*. Verlag der Buchhandlung Walther König; New edition.
- Export, V., 2003. Expanded Cinema as Expanded Reality. *Sences of Cinema*. Available at: <http://sensesofcinema.com/2003/peter-tscherkassky-the-austrian-avantgarde/expanded_cinema/> [Accessed 20 July 2018].

Pauletto, S., 2004. *Audiovisual Discourse in Digital Art*. Available at: <https://www.researchgate.net/publication/234802597_Audiovisual_Discourse_in_Digital_Art_2004> [Accessed 20 July 2018].

© Левченко О., 2018

Стаття надійшла до редакції 26.10.2018