

МУЗЫКА В ЦИФРОВОМ ПЕРФОМАНСЕ

Кисеева Е.В.

Ростовская государственная консерватория им. С.В. Рахманинова, Ростов-на-Дону, Россия (344002, Ростов-на-Дону, пр. Буденновский, 23) e-mail: e.v.kiseeva@mail.ru

В данной статье рассмотрена американская ветвь музыкально-хореографического театра 1960–2000-х годов, представленная совместными работами хореографов М.Каннингема, Л.Чайлде, Б.Т.Джонса, К. Карлсон и композиторов Дж.Кейджа, Г.Брайерса, Р.Обри, Дж.Тейлора и других. В творчестве названных авторов компьютер стал важным инструментом, средством для создания и функционирования перфомативного действия. В центре внимания автора находятся изменения, произошедшие в музыкально-хореографическом искусстве под воздействием новых цифровых технологий. В статье рассмотрены особенности функционирования музыки в цифровом перфомансе. Обозначены модификации ключевых категорий искусства – авторства в его традиционном понимании, художественный образ, время, пространство. Автором выявлены тенденции, характеризующие диалог музыки и хореографии в синтетических спектаклях. Названы характерные приёмы, усиливающие выразительные свойства произведения. Проанализированы основополагающие принципы формообразования музыкальной композиции спектакля.

Ключевые слова: цифровой перфоманс, музыкальное искусство постмодерна, компьютерные технологии.

MUSIC IN DIGITAL PERFORMANCE

Kiseyeva E. V.

Rostov State Rachmaninov Conservatoire, Rostov-on-Don, Russian Federation (344002, Rostov-on-Don, prospect Budennovsky, 23) e-mail: e.v.kiseeva@mail.ru

The article is devoted the American branch of musical and choreographic theater 1960-2000-ies presented collaborations works by M.Kuningham, L. Childs, B.T.Jones, K. Carlson choreographers and D.Cage, G. Bryars, R. Aubry, J. Taylor and others composers. In the work of these authors computer has become an essential tool, a means for the creation and operation of performans and other performative actions. The author focuses on the changes in the musical and choreographic arts been influenced new digital technologies. The article discusses the peculiarities of music in digital performance. The paper is examined modification of important categories of art, like authorship in it the traditional sense, artistic image, time, space. The author reveals the trends in dialogue music and choreography in synthetic performances. The present paper describes characteristic expressive means. Analyzed the basic principles of shaping musical composition performance.

Keywords: digital performance, postmodern musical art, computer technology.

Динамичное развитие компьютерных технологий в конце XX – начале XXI веков способствовало формированию новых форм и жанров музыкального театра, основывающихся на соединении живого исполнения и интерактивных инсталляций, on-line представлений. Цифровые технологии активно применяются во всех видах искусства. Цифровой перфоманс – крупное явление, объединившее перфомансы в виртуальной среде, перфомативные события, осуществляемые посредством компьютерного экрана, постановки драматического, хореографического, оперного театров, созданные, либо управляемые цифровым способом, виртуальные многопользовательские системы, перфомативные сетевые произведения.

Исследуемая сфера музыкально-хореографического театра соприкасается также с новыми направлениями искусства второй половины XX столетия – Media Art и Digital Art. Словосочетание «цифровое искусство» («Digital Art») укрепилось в научном обиходе сравнительно недавно, заменив бытовавшее ранее «компьютерное искусство» («Computer

Art»). Понятие «цифровое» здесь указывает не только на техническую сторону проблемы, связанную с применением в музыкально-хореографических спектаклях компьютера или других цифровых устройств, но также обозначает математическую, алгоритмизированную основу современного искусства. Кроме того, определение «цифровое» может выступать как противопоставление «аналоговому», что подразумевает другую важнейшую для постмодернизма антитезу дискретного и непрерывного. Дискретность становится одной из ключевых особенностей художественного мышления второй половины XX столетия, характеризуется освобождением от причинно-следственных связей и нарративности. Стремительно развивающийся процесс «оцифровывания» искусства является одной из ведущих тенденций художественного постмодерна, порождает многочисленные направления и формы современного цифрового искусства, среди которых наиболее известные – искусство новых медиа (New Media Art), программное, генеративное, сетевое искусство (Software Art, Generative Art, Net Art).

Не останавливаясь подробно на проблемах изучения данного направления, на существующих исследовательских концепциях, обосновывающих правомерность применения того или иного термина, отметим преемственность развития искусства новых медиа и цифрового искусства. Термин «New Media Art» исследователи применяют для обозначения направления, объединившего разные виды искусств, и использующего различные технические средства (телефон, факс, телевизор, компьютер), любые современные медиа технологии. Непрерывное развитие последних определяет динамику смены направлений в «Media Art». Термин «Digital Art» подразумевает применение технических средств в цифровом формате, что дает больше возможностей для поиска новой выразительности.

Искусство цифрового перформанса и функционирование в нём музыки является относительно новым проблемным полем современного искусствоведения. Большинство попыток его осмысления было предпринято зарубежными авторами, среди которых следует выделить монументальное исследование С.Диксона, посвящённое истории развития медиа-технологий, вопросам бытования цифрового искусства в театре, кино, танце [9]. Отдельного внимания заслуживают работы, касающиеся философского осмысления проблемы использования цифровых технологий в изобразительном искусстве, кинематографе, отчасти литературы в рамках эстетики постмодернизма, а также исследования, обращённые к феноменам виртуальной реальности и виртуальности (В. Бычков, Н.Маньковская [2], С.Ерохин, А.Мигунов [5], И. Кулагина [4], Е.Русинова [6], С.Бежанов [1]). Многие работы посвящены анализу этапов становления цифрового искусства (Д.Галкин [3]), отдельных направлений искусства, связанных с применением цифровых технологий (А.Шульгин [7]). Не смотря на существование большого числа публикаций, рассматривающих различные

области цифрового компьютерного искусства, либо проблемы применения компьютерных технологий в театре и кинематографе, в данной сфере практически отсутствуют исследования, связанные с изучением функционирования музыки в синтетических жанрах, представляющих сложный сплав театра, хореографии, кино, музыки.

Новые технологии не только качественно изменили спектакль, но определили необходимость его переосмысления в системе музыкально-хореографического искусства. Соприкосновение со смежными сферами академической и массовой культуры, с актуальными практиками визуального искусства – кино, видео-артом, искусством инсталляции, с жизненными реалиями способствовали кардинальному изменению стилевого, жанрового облика музыкально-театральных постановок. Новаторство хореографов, композиторов, сценографов оказалось столь радикальным, что ключевые для искусства категории – авторство в его традиционном понимании как акта творения, художественный образ, время, пространство – подверглись переосмыслению.

Следует отметить, что обозначенные процессы характеризуют не только американскую музыкально-танцевальную культуру. Аналогичные тенденции можно наблюдать в европейском Contemporary Dance, российском современном танце. Если в 1960-х годах американский музыкально-театральный перформанс развивался в рамках экспериментального искусства, то количественное нарастание подобных опытов в 1990-х позволяет говорить о формировании крупного пласта, демонстрирующего значимую тенденцию в современной культуре.

Возможность включения музыкально-хореографических спектаклей в область цифрового искусства обусловлена несколькими причинами. Одна из них связана с его эстетико-стилевыми закономерностями. Изначальное ориентирование на синтетизм, условность, визуальность, перенос акцента с результата на процесс осуществления искусства, стилевая открытость, эклектичность – все эти качества способствовали созданию благоприятной ситуации для диалога музыки, танца и цифровых практик. Другая причина подразумевает человеческий фактор. Творческий универсализм, инновационность, дух экспериментаторства композиторов, хореографов, художников, работающих в данной области, также способствовали внедрению медиа и цифровых технологий в постановки. Третья причина обусловлена особенностями американской культуры 1960–1970-х годов – эпохи бурных идеологических перемен, связанных с активизацией социальных протестных движений, времени научных открытий и технологических новаций. Катализатором для экспериментальных опытов с «медиа» и «диджитал» в музыкально-хореографическом искусстве стало интенсивное развитие компьютерных, кино технологий, приведшее к демократизации видео.

Цифровой перформанс представляет собой аудиовизуальный продукт, мультимедийный проект, функционирующий как коммерческое искусство, нацеленное на массовую аудиторию, на так называемое групповое сознание. Такое позиционирование определяет его важнейшие музыкальные свойства. В произведении присутствует установка на авторское самовыражение, следование эстетическим законам не является главенствующим. Создатели спектакля опираются на уровень развития вкуса, ожидания и внушения потребителей. Искусства, составляющие единое целое теряют свои имманентные свойства. В большей степени это касается музыки, где композиция ориентирована на визуальный ряд, звук понимается как компонент общего действия, включается в структуру текста функционально. Соответственно роль композитора-творца модифицируется, на первый план выходит звуковое проектирование.

Одним из важнейших условий композиторской деятельности становится звуковое экспериментирование, степень его может зависеть от художественной концепции проекта, жанра, особенностей сценария, технического оснащения спектакля или инсталляции. Поиск новых способов усиления выразительности визуального ряда актуализирует принцип конструирования, моделирования звука, связанный с созданием новых (часто синтезированных) звучаний, шумов, звуковых эффектов. К последним могут быть отнесены голоса природы, индустриальные, бытовые звуки с огромным разнообразием фактур, акустического колорита, богатой ритмикой. Приведём на наш взгляд яркие примеры использования звукошумовых эффектов. Так эффект тишины в постановках Б.Т.Джонса и композиторов Д.Б.Румэна, А.Морэн, К.Ланкастера становится важнейшим композиционным элементом, применяется в наиболее выразительных, психологически насыщенных сценах. Для достижения эффекта «внезапной тишины» в аудио-визуальной партитуре спектакля «Chapel» после динамичного, акустически насыщенного раздела следует момент, когда все звуки окружающего пространства исчезают. В это время зритель видит замедленные кадры страдания героя. Эффект тишины также может создавать еле слышное дыхание персонажа, звуковое изображение стука сердца, как в постановке «Blu Lady» К.Карлсон на музыку Р.Обри. Не менее выразительным эффектом становится внедрение человеческого голоса в музыкальный ряд. Здесь спектр звуковых эффектов может быть бесконечно широким – от шепота, декламации, до создания необычных синтезированных тембров, имитирующих неземные звучания. Партитуру «Le Recours Aux Forêts» пронизывает выразительная речевая декламация, изменения её градаций отражают развитие внутреннего мира персонажа, темп, метроритмическая структура становятся важным организующим композицию элементом.

Музыка включается в сверхсложный контекст танцевального действия, создавая дополнительную игру смыслами. В произведения вводятся фигуры «несмысла», неясности, многозначности, формируя сжатый, многослойный образ. Поиски современных художников

направлены на схватывание уровня субъективного опыта предшествующего объективации. Авторы избегают создания предметов искусства, организовывая вместо этого экспериментальную среду и перцептуальные ситуации. Музыкальные тексты могут представлять собой компилированные композиции, где заложенные композитором образы меняют смысловую нагрузку в зависимости от контекста.

Важнейшие для искусства концепты времени и пространства стали основой для формирования нового понимания музыкально-хореографического искусства, направленного на поиск человеческой субъективности, познания человеком себя и окружающего мира. Под влиянием видер-арта и кинематографа в работах М.Каннингема, К.Карлсон, Н.Корсино формируется новое отношение ко времени, связанное с опровержением идеи линейности и абсолютности. М.Каннингем, сотрудничая с идеологом экспериментальной музыки Дж.Кейджем и находясь под влиянием философии последнего, выдвигает концепцию эмансипации движения, жеста. Исследование процесса движения, своеобразное его деление на «атомы», приводит к пониманию его автономности, свободе от системных связей, снятию психологизма. Идея отрицания «целостного движения», разложения движения на первоэлементы, доведения до автономии чистого листа воплотилась в постановках и других хореографов. М.Каннингем, и вслед за ним И.Райнер. Т.Браун, применяли характерную для музыкального минимализма модель континуального времени, понимая время как поток, объективно длящийся процесс обладающий динамикой движения и статикой бесконечности, у них сложилось представление о спектакле как о континуальном процессе.

Хореографы обрели возможность захватить и передать реальность, сделав настоящее время, опыт проживания настоящего мгновения предметом художественного изображения. Зритель может физически почувствовать течение времени между чередованием движений, тем самым ещё больше индивидуализируя личный опыт восприятия спектакля. Сопоставление внешнего времени художественного действия с внутренним временем зрителя становится характерным приёмом работы в творчестве К.Карлсон. В постановках «Знаки» «Тигры в чайном домике» на музыку Р.Обри и Дж.Босвелла, хореограф замедляет движение до минимальной скорости, использует приемы задержки, остановки движения, давая возможность зрителю переживать каждое мгновение. При этом разнится характер движения времени визуального и аудиального рядов.

Работа со временем и пространством становится одним из важных художественных средств в хореографических инсталляциях Николь и Нобера Корсино. В художественных проектах «Топология мгновения» и «Территории танца» внутреннее пространство, время, ритм относительно и субъективны, что способствует сближению со зрителем, а также снятию противопоставления позиции автора и реципиента. Попадая в пространство инсталляций, зритель погружается в ауру, внутреннюю жизнь произведения. Со всех сторон

его окружает постоянно меняющийся, бесконечный виртуальный мир. Интерактивное пространство становится разомкнутым, процесс его исследования непредсказуемым. Зритель может блуждать по лабиринту, самостоятельно выстраивать действие, управлять хореографией, сценографией, взаимодействовать с виртуальными персонажами-актёрами. Используемый в произведении приём иммерсии – погружения в художественное пространство и время произведения провоцирует зрителя стать активным участником художественного процесса, но вместе с тем способствует формированию ощущения дробности, неясности. Не менее действенный приём симультанность – способность объединять одновременно несколько времён, пространств, – становится главным выразительным средством постановки М.Каннингема–Г.Брайарса «Viped».

Формированию тенденции экспериментирования с пространством способствовало усовершенствованию звукотехники, развитие технологического уровня музыкального ряда в спектакле. В музыкальный театр 1990-х годов внедряется шестиканальный цифровой оптический стандарт Dolby Digital и технология записи и воспроизведения звука «Surround EX». Эти и другие последующие стандарты многоканального звука были широко растиражированы благодаря киноиндустрии. Одной из первых постановок, где были использованы новые технологии и методы работы с многоканальным цифровым звуком, стал «Viped» М.Каннингема–Г.Брайерса (1999 г.). Вслед за звуковыми дизайнерами в кинематографе, композиторы, работающие в музыкальном театре стали использовать ряд приёмов, способных искусственно расширять или сжимать пространство, контролировать перемещение звука. Популярными стали эффекты, позволяющие звуку постепенно заполнять пространство, плавно перемещаться по окружности, либо перемещаться в произвольном направлении, формировать глубинную локализацию звука и тем самым создавать ощущение изменения звукового пространства.

Таким образом, на рубеже XX – XXI веков в музыкально-хореографической культуре рождаются новые синтетические формы, представляющие собой сложный сплав различных искусств, каждое из которых в результате объединения теряет свои имманентные свойства и существует лишь в составе целого. Формирование музыкально-хореографического перформанса происходит в русле прогрессивных идей американской художественной культуры. Под воздействием цифровых технологий в искусстве перформанса и перформативных формах преподнесения происходят существенные изменения. Расширяется сфера их бытования, в неё включаются интернет-пространство, и трансформируются художественные основы произведения. Время и пространство в цифровом музыкально-хореографическом перформансе индивидуализируются, детерминируются персональным опытом зрителя. Важнейшими функциями музыкальной композиции становятся монтаж звуковых пространств, создание подвижных психологических состояний. Схематичность и

фрагментарность отличают структуру нелинейной композиции, монтаж, компиляция, цитирование становятся ведущими методами работы с текстом.

Публикация подготовлена в рамках поддержанного РГНФ научного проекта №13-04-00378

Список литературы

1. Бежанов С.Г. Виртуальный мир кинематографа (эстетический аспект) // Эстетика: Вчера. Сегодня. Всегда. – 2005. – Вып 1. – С. 147–162.
2. Бычков В.В., Маньковская Н.Б. Виртуальная реальность как феномен современного искусства // [Сайт Института философии Российской академии наук] 2006. URL: <http://iph.ras.ru/page47631358.htm> Дата обращения: 31.01/2013.
3. Галкин Д.В. Эстетика кибернетического искусства 1950–1960-х гг.: алгоритмическая живопись и роботизированная скульптура // [Сайт Научной библиотеки Томского государственного университета] 2008. URL:<http://sun.tsu.ru/mminfo/000063105/320/image/320-079.pdf> Дата обращения: 10/10/2013.
4. Кулагина И.В. Виртуальность как инвариант социокультурной реальности: методологические основания социальных исследований./ Автореф.дис. ... канд.филос.наук: 09.00.11. Томск, 2004.
5. Мигунов А.С., Ерохин С.В. Алгоритмическая эстетика. – СПб.: Алетейя, 2010.
6. Русинова Е.А. Звуковая эстетика и новые технологии // Эстетика на переломе культурных традиций. – М.: ИФ РАН, 2002.
7. Шульгин А.В. Проекты в Интернете. // Художественный журнал. – № 10, 1996. [Электронный ресурс]. – URL:<http://xz.gif.ru/numbers/45/shulgin/> Дата обращения: 11/01/2011.
8. Dixon S. Digital Performance: A History of New Media in Theater, Dance, Performance Art, and Installation Cambridge. – MA and London: The MIT Press, 2007.

Рецензенты:

Шевляков Е.Г., доктор искусствоведения, профессор кафедры истории музыки Ростовской Государственной консерватории им. Рахманинова, г. Ростов-на-Дону.

Крылова А.В., доктор культурологии, профессор, проректор по научной работе Ростовской Государственной консерватории им. Рахманинова, г. Ростов-на-Дону.