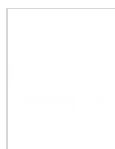



[Головна](#) [Новини](#) [Номери](#) [Огляди](#) [Про нас](#) [Блог](#) [Посилання](#)

НОМЕРИ

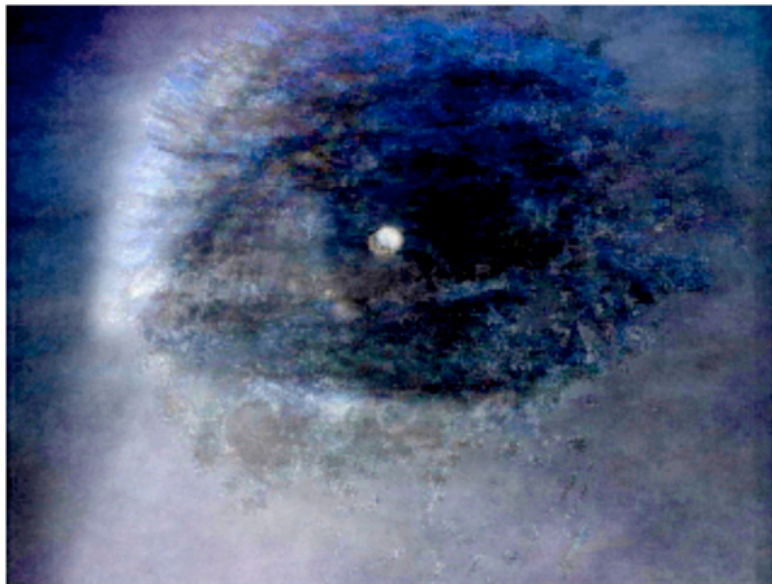


#2 2009



#1 2007

QFWFQ DUO



Я ніколи не чув про Qfwfq Duo до того, як потрапив на Audio Art 2007 (щорічний польський фестиваль сучасної музики та мультимедіа). Відповідно, я не знав, чого очікувати. Виступ Qfwfq Duo геть несподівано став для мене найяскравішим враженням за ті два дні, що я пробув у Кракові. А це були дні, багаті на яскраві враження.

Qfwfq Duo виступали в Бункері Мистецтва (Bunkier Sztuki), в підвальному приміщенні з білими стінами. Вони були четвертими в програмі – після вінілового професора Філіпа Джека, віолончелістки Одрі Чен і довгого, динамічного та по-рок-н-рольному голосного сету Ерана Сахса на мікшерному пульті без входу.

Виступ їхній почався... майже непомітно (незважаючи на вступні слова Марека Холонєвські, організатора фестивалю). Чоловік у чорному технічному комбінезоні, Грег Ковальські, нерухомо сидів на стільці обличчям до публіки. В нього на голові був шолом з датчиком, який закривав частину обличчя. На стіні за спиною Грега було спроектоване збільшене зображення його ока. Час від часу Грег пробував мінімально ворухнути очима. Велике око на екрані повторювало ці поодинокі рухи. Супроводжувались вони оглушливими спазмами цифрового скреготу. Я спочатку подумав, що це ще не виступ, а проба, перевірка апаратури (частина публіки, схоже, теж так подумала). Але дуже скоро стало ясно, що виступ таки почався.

Уривчасті порухи/змигування ока на екрані та синхронні їм гігантські батоги шуму, як виявилось, мали свій ритм. Це був катастрофічний, нерегулярний ритм. Після кожного нойзового обвалу – несхожого на всі інші, так, як один камінь несхожий на інші, – наставала паралітична тиша. Вона завжди здавалася дивною; наступний обвал завжди приходив несподівано. Окрім того, кожен обвал щось залишав по собі. Око на екрані, смыкаючись, лишало по собі перманентні сліди: раптові кольорові садна, зміни забарвлення на екрані, прогалини, візуальний “шум”. Всі ці сліди та зсуви, виникаючи один за одним із загадковою, непередбачуваною логікою, складалися в історію – чи, краще сказати, в геологію/археологію.

Кожна катастрофа була заодно й перебудовою стану. Стан, що існував до неї, ставав невідновлюваним. Позірно випадкові переконфігурації нашарувань на екрані забарвлювали по-новому кожну тишу, що слідувала за ними. Боком до екрану стояв стіл з Макінтошем, яким керувала Андреа Пенсало, інша половина Qfwfq Duo. Частина звуків йшла не від ока, а від неї; відповідно, “тиша” між катастрофами далеко не завжди була пустою. Андреа, окрім маніпуляцій за ноутбуком, періодично говорила щось у мікрофон. Нерозбірливі потоки складів і фоном приєднувались до уривчастого нойзового цвітіння, яке блимало, сипалось і продиралось крізь інші, великомасштабніші рельєфності музики.



Невдовзі око замінилось руками. Грег зняв шолом і став біля чорного полотна в куті між екраном та столом, за яким продовжувала “працювати” Андреа. Він простягнув руки перед полотном і виконував рухи долонями – то різкі, то обережні; різноманітні випадки та оберти... Сенсор, який був розміщений десь навпроти полотна, вловлював ці рухи і вони транслювались у звук. Зображення на екрані (тепер уже без ока) продовжувало обростати помітками і мутаціями синхронно до рухів рук і долонь. Це була друга частина виступу.

У третій частині виступу вже і Грег, і Андреа стояли (у своїх комбінезонах, чорному і кольору хакі відповідно) перед чорним полотном. Екран був весь укритий поточеними і потріпаними різнокольоровими плямами випадкових форм. Поверх них кудись інертно повзли прозорі хмарки. Посередині екрану розмістилась чорна тінь, або “дірка”, формою схожа на птаха з розгорнутими крилами. В правому нижньому куті була ще одна чорна “дірка”, дещо менша і позбавлена схожості на будь-що. Грег і Андреа почали здійснювати конвульсивні рухи перед полотном. Це нагадувало кунг-фу у виконанні зламаних роботів. Обидва учасники дуету рухались кожен у своєму ритмі – чи радше у своїй аритмії: одна конвульсія, або серія конвульсій – і застигання на довгий час. Конвульсіям, як і раніше, втирали випадки та вивалювання цілих палітр різючих шумів і скреготів. Коли рухався Грег, із ним синхронно рухались крила чорного птаха-дірки на екрані (а також ворухилась та інша, менша дірка). Коли рухалась Андреа, кольорові “континенти” на тлі починали агресивно переповзати з місця на місце, поглинаючи одне одного, перекроюючи “карту”... За характером інтенсивностей (якщо не безпосередньо за звуковим наповненням) це все можна було порівняти хіба з перформансами Runzelstirn & Gurgelstock. Я сидів серед глядачів і в мене у голові починали роїтись думки. Хотілось поговорити з цими людьми, розпитати їх!

Останню частину виступу Qfwfq Duo проходила в темряві. Грег переміщувався по сцені, тепер вже обличчям до екрану, і час від часу нібито жбуриляв щось прямо в екран. На екрані при цьому прорізалась скупі білі сліди-точки і кольорове “сміття”. Андреа знову сиділа за ноутбуком і “співала” в мікрофон. Раптом усі шуми обірвались. На екрані з'явилась зелена заставка з червоною комашкою-сонечком. Андреа кілька секунд по інерції ще говорила в мікрофон якісь склади, потім теж змовкла. В приміщенні увімкнулось світло. Всі ніяково розсміялись і бурхливо заплодували. Ноутбук “завис”.

Я познайомився з Грегом і Андреєю відразу після їхнього виступу. Ми жартували, що таке закінчення з раптовим зависанням ноутбука слід тепер включити у всі їхні наступні виступи... Воно не зруйнувало ніякої “аури”, а навпаки, якось навіть пасувало до всього!

Грег і Андреа виявились дуже привітними, відкритими і безпосередніми людьми. Їм десь під сорок років. Їхній дуєт існує з 1997 року. Спочатку резиденція дуєту була в Кракові, потім – у Буенос-Айресі, а з 2002 року Грег і Андреа живуть разом у США, в Салемі (біля Бостону). Ми поговорили про бостонську сцену, про відомих імпровізаторів, про “хороший” і “поганий” нойз... Виявилось, що Qfwfq Duo вважають деяких “нерафінованих” нойз-артистів дружнішими собі, ніж респектабельних електроакустиків. У відношенні до своєї місцевої (бостонської) сцени Грег і Андреа виражали однаковою мірою потужний ентузіазм та критичність. Втім, їхні найбільш ентузіастичні відгуки стосувались Марека Холоневські, їхнього давнього друга і вчителя Андріа.

Андреа Пенсато за освітою – цілком академічний композитор. Родом вона з Аргентини. У 1987 році вона переїхала до Польщі, де здобула диплом спочатку хорового диригента, а потім – композитора. Її вчителем композиції був Богуслав Шеффер. У Марека Холоневські вона вивчала комп'ютерну музику. В доробку Андріа 1990-х років – композиції для фортепіано, перкусії, голосу, духових, віолончелі, контрабасу, півки, “живої електроніки”... З часом інтерактивні елементи стали поступово витіснити нотацію. Після знайомства з Грегом Ковальські до музики Андріа почало додаватись його відео.

Грег Ковальські – кіномитець, американець за походженням. Вчився короткий час у кіноакадемії в Лодзі. Зняв документальний фільм “Історія циганки” про циганську поетесу Папушу, після чого працював кілька років у польській кіноіндустрії. Грег: “Кіно – це тема, яка завжди мене цікавила, і після знайомства з Андреєю ми просто вирішили, що будемо співпрацювати над творами, які міститимуть звук і зображення. Для Qfwfq мене ніколи не цікавило робити фільми у традиційному сенсі – коли візуальний матеріал і звук “консервуються” на DVD (абощо). Від самого початку зображення створювались/оброблялись у реальному часі під час виступу. Це забезпечувало візуальну (а також звукову) унікальність усіх виступів. Звісно ж, це багато в чому мало стосунок до технологічних нововведень, які уможлилювали створення таких робіт. Ovaltune Зікареллі, Image/ine STEIM, nato Netochka Nezvanova та Soft VNS Дейвида Рокебі, серед інших (Jitter з'явився згодом), – усі вони є

новаторськими програмами, які відкрили шлях до відеообробки в реальному часі. Словом, на нашу теперішню стежку нас привели неочікувані збіги обставин.”

Біографію Андреї в інтернеті було легко знайти (у неї навіть є власна сторінка на сайті IRCAM). З Грегом було важче – Гугл постійно натрапляв на якихось однойменних футболістів чи керівників корпорацій! Тому Грег сам вислав мені свою коротку біографію електронною поштою. Інтерв'ю, яке слідуватиме нижче, – це e-mail-інтерв'ю. В післяконцертній ейфорії (ми, YZO Ensemble, виступали останніми), сидячи опівночі за столом з учасниками Audio Art, я ніяк не міг налаштуватись на те, щоб увімкнути диктофон і почати задавати кому-небудь серйозні запитання (замість того, щоби обговорювати з Ераном Сахсом дум-метал!)...

До речі, “Qfwfq” Грег і Андреа вимовляли приблизно як “КФ ФК”. “Але можете впровадити свій варіант,” – написали вони мені потім. Qfwfq – це персонаж із “Cosmicomics” Італо Кальвіно, “протоістота, загублена у Всесвіті”. Андреа: “Ми шукали ім'я, в якому не було би голосних. Крк (острів у Хорватії, де ми якось чудово відпочили) спав нам на думку спочатку, але хоча нам дуже подобалось, як це звучить, ми не хотіли брати щось, що існує в реальності.”

Першим ділом, приїхавши додому, я зайшов на сайт дуету (<http://qfwfqduo.com>). На сайті, окрім біографії та портфолію Qfwfq, можна знайти відеофрагменти їхніх перформансів з різних років, фотографії з тих перформансів, а також “скріншоти” їхньої відеочастини самої по собі та mp3-файли самі по собі. Є на сайті слайд-шоу із цитатами (розділ називається “Банальності” й містить мішанину з висловів у т. ч. Кейджа, Ніцше, Вітгенштайна, Айнштайна, Честертона (“Будь-що, що варто робити, варто робити невдало”), гасло Годфріда-Вілема Раеса (“Якщо мистецтво не технологічне, воно — реакційне!”), китайську мудрість (“Всі методи ведуть до спочинку”) та народну мудрість (“Ніч — для сну, день — для відпочинку”)). Насамкінець, є на сайті розділ “Наша філософія”. Заходиш у той розділ – а там пуста чорна сторінка.

Грег і Андреа запевнили мене, що ця пуста сторінка не означає, що вони відмовляються “пояснювати” свою діяльність чи давати інтерв'ю. Я був тільки радий тому, адже моє перше запитання якраз і стосувалося “їхньої філософії”.



Однією з перших речей, які вразили мене концептуально у вашому перформансі, було те, як ви задіяли співпрацю невмисних і навмисних елементів. З одного боку (чи радше, на одній голові) у вас був сенсор рухів ока, а око – екстремально важкий для контролю “інструмент”. На іншій екстремі – голос Андреї, а голос – це, мабуть, найпридатніша до контролю річ взагалі. Звуки (і паузи), спричинені рухами ока, були грандіозно потужні й такі, що “збивають з пантелику”. А голос ніби населяв вільні місця музики, збалансовував грандіозно-ірраціональне з чимось більш експліцитно людським і “свідомим”. Чи важливо для вас досягати цього балансу і цієї співпраці екстрем у ваших роботах (і чому)?

Андреа: “Мабуть нам треба дещо важливе сказати спочатку – а саме те, що ми дуже інтуїтивні.

У нашій роботі є певний парадокс.

Зважаючи на програмування, необхідне для реалізації перформансів, ми зобов’язані бути дуже логічними, коли готуємо матеріали. Але загальна “форма” (а ми ніколи не думаємо надто сумлінно про форму) завжди досягається інтуїтивно, у намаганнях відкривати та поважати справжню природу матеріалів, з якими ми працюємо у певний момент.

Ми просто проводимо репетиції та спроби вдома, допоки різні елементи не знайдуть свого шляху назовні. Це – як робити скульптури з зображень, звуків і дій.

Тепер до запитання:

Можливо у наших творах був несвідомий потяг комбінувати протилежні елементи /“сили”.
Однаке, око не є таким уже й важким для контролювання, як це здається (спробуй сам!). Хоча, вочевидь, воно накидає свої межі.
Отже, ми перекладаємо рухи ока в різні способи, намагаючись змінити /збагатити наслідки його дій. Коли я сиджу за комп'ютером, я самовільно змінюю те, як око буде звучати. (Хоча я мушу визнати, що деколи з'являються речі, які ніби “приходять нізвідки”...) Деякі параметри синтезу звуку встановлюються випадково. Але завжди у визначений наперед спосіб, відтак для нас не стається нічого справді несподіваного.
Ми приблизно знаємо, як воно вийде, але ніколи достеменно.

Проте мати одне лиш око під час виступу не давало нам “задовільного результату”, коли ми готували річ. Незважаючи на “тасмні властивості”, які око природно давало, остаточний результат здавався надто механічним, цього було недостатньо, щоб забезпечити захоплюючий матеріал для перформансу.

Отже, ми додали голос, який завжди дарує свою “людяність”, щоб впорскувати туди трохи життя.

Голос використовує короткий абзац, узятий з “Москва-Петушки” Венедикта Єрофєєва, як вихідну точку для імпровізації.

Звісно, ми єдині, хто це знає...”

Чому Єрофєєв? І чи є в тебе причини вибирати текст для співу, замість того, щоб просто вигадувати склади на ходу?

Андреа: “Я не маю якої-небудь особливої причини брати текст. Правда в тому, що деколи я використовую тексти для підготовки / в процесі репетицій, після чого я їх відкладаю. Схоже, що тут нема закономірності. Але тексти, які я використовую, дуже важливі для мене особисто. Зазвичай трапляється так, що я читаю щось у той же момент, коли працюю над чимось музичним, і я просто хочу, щоб абзац, який вразив мене, був частиною п'єси. Отож, просто так сталося, що Єрофєєв був тим, кого я читала тоді.”

У вас також було кілька перформансів, названих “Єрофєєв”, у 2006-2007 роках. А краківський перформанс називався “Desconcierto”. Чому ви саме так назвали саме цей перформанс? І в чому для вас важливість називання виступів?

Андреа: “Трапилось непорозуміння. Марек дав у програмці неточну інформацію.

Ми однозначно хочемо давати назви нашим перформансам.

Незважаючи на те, що ми справді імпровізуємо, існує базовий скелет, який втримує різні п'єси, і даючи назву, ми сигналізуємо, що це не абсолютно вільна імпровізація.

У Кракові ми виконали 3 речі (взагалі-то 2 з половиною).

Перша незивалась “Єрофєєв” – робоча назва – Ми також називали її “Odkad tylko siebie pamietam...” і можемо ще знову змінити її :-)... Там є 2 частини: перша – це око, друга – це Грег зі своїми рухами. Він зазвичай малює себе білим, але ми спростили це, коли ти бачив нас (на нашому сайті є кліп).

Друга річ теж має 2 частини, але ми виконали тільки другу на Audio Art. Це – та, що зі здриганнями [кліп цієї частини теж висить на сайті під назвою “Rara Avis” – А. О.].

Третя річ – “Desconcierto”. Це – та, де я починаю з голосу, а потім Грег використовує світло, щоб “малювати” і створювати звуки. Комп'ютер завис, тому ти бачив коротший варіант, “малювання” Грега повинно було тривати довше.”

Ти кажеш, що ви ніколи не думаете скрупульозно про форму, надаючи перевагу інтуїтивному та матеріалістичному підходу. Чи цей підхід конфліктує з академічною/формальною освітою?

Академічна електроакустична музика, принаймні на записах, часто звучить надто заокруглено та “ввічливо”, незалежно від рівня деталізації та думки, вкладеної в неї. Ваші роботи (включно з mp3, які я слухав з вашого сайту), хоча й звучать однозначно людяно, в той же час геть не звучать “мило” чи “ввічливо”. Це ще одна річ, яка мені сподобалась у вашому перформансі!

Андреа: “Абсолютно не конфліктує. Я ніколи не думала про форму в традиційному сенсі, коли komponувала акустичні твори; у мене лишилось те ж відношення до матеріалу, яке я мала тоді. (Я насправді ніколи не робила нічого, що мало дух “академічної електроакустичної музики” – принаймні мені так здається...)”

Мені пощастило вивчати композицію з Богуславом Шеффером, який казав: “У всього є форма!””

В чому для тебе відмінність між створенням інтерактивних перформансів з Грегом і komponуванням у традиційнішому сенсі? Чи ти надаєш перевагу одному над іншим?

Андреа: “О, я надаю 100% перевагу Qfwfq! Я перестала писати взагалі. Я втратила цікавість. Моя остання написана композиція була в 1999 році. Правда в тому, що з часу моїх найперших спроб композицій я часто включала немюзичні елементи. Але їх було важко матеріалізувати (зазвичай вони просто лишались на папері...). Поволі-поволі я починала використовувати більше й більше електроніки і папір просто видався неадекватним для речей, які мене цікавили. Я мушу сказати, що певний час почувалась дивно через це, адже я багато написала, але зараз, озирюючись, у перспективі, я дуже щаслива, що так учинила. Я вважаю, що ми надто прив'язуємось до речей, які ми навчені робити. Один важливий момент. Відео і перформанси – невід'ємна частина п'єс. Звук “не працює” сам по собі. На сайті є тільки три фрагменти, які задумано як самостійні. Це “¿No es peor ser cínicos?”, “Poemaalomono” та “Daleq'va!”. Всі інші – це імпровізації, які просто повинні дати уявлення про типи звучностей. Вони не є “п'єсами” або чим-небудь в тому дусі...”

Будь ласка, розкажи більше про своє навчання з Богуславом Шеффером!

Андреа: “Шеффер був чудовий. Я вважаю, що мені надзвичайно поталанило, що я мала нагоду вчитися в нього.

Перший урок, якому він мене навчив:

“Міс Андреа, я сподіваюся, що ви усвідомлюєте, що ніхто не може навчити вас, як komponувати...”

Я гадаю, найважливішою річчю, за яку я буду вдячна все своє життя, є те, що він дав мені глибоке відчуття свободи в композиції. Він казав: “У житті не так багато нагод бути вільними, можливо єдине місце, де ми можемо бути вільними, – це в нашій музиці.”

А ще у нього була величезна кількість енергії, яку йому вдавалось передавати своїм студентам. Тому після занять мені завжди хотілось бігти, щоб сісти й працювати.

Звісно ж, він геть не наївний і весь час наголошує на важливості дисципліни й праці. Тому його студенти пишуть дійсно БАГАТО.”

Ви (обидвоє?) також училися в Марєка Холонєвскі – розкажіть, будь ласка, про цей досвід теж, і про те, як він вплинув на вас.

Андреа: “Марек викладає в Академії Музики, тому тільки я ходила власне на заняття до нього.

Але, оскільки він такий активний, щедрий, і є такою відвертою особистістю, я гадаю, що він вплинув на нас обидвох.

Мабуть, найважливіший його вплив на нас – це намагатись бути незалежними і завжди шукати речей поза “магістральним шляхом”.

Він завжди організовував події та діяльності поза Академією і говорив про академічне життя дуже “підозріливо”.

Ми все ще були в Кракові, коли він затіяв свій перший фестиваль Audio Art, який дуже на нас вплинув естетично. Грег, до речі, зняв про той фестиваль документальний фільм, який був показаний по польському громадському телебаченню.

І я гадаю, що частково наша зацікавленість в інтерактивності та перформансі походить від нього. Його зацікавленість у холістичному підході запевне відлунює в наших зацікавленостях.
Взагалі-то, перший концерт, організований нами, де ми презентували наш перший спільний твір, був реалізований на обладнанні, яке ми позичили в Марека.

Отож, нам дуже пощастило, що ми знайомі з цими чудовими людьми.”





Питання про відео-частину. Взагалі-то я майже нічого не знаю про відео в реальному часі як форму мистецтва (я ніколи не бачив, щоб там ТВОРИЛИСЬ РЕЧІ, доки не побачив ваш перформанс!). Грег, ти згадував про технології, які уможливають твори на зразок ваших. Чи є у тебе також концептуальні “технології”, які наповнюють твоє мистецтво? Я маю на увазі... чи твій підхід є “народним”? – себто, коли є тільки ти і твої інструменти і будь-що, що ти можеш з ними зробити – чи ти “масш на увазі” певні родоводи митців і творів, щодо яких ти бачиш себе продовжувачем або опонентом?

Грег: “Щодо впливів у моїй роботі, правда в тому, що довгий час не було таких, які були би конкретно пов’язані з взаємодією звуку та зображення. Ми зробили наш перший інтерактивний твір ще в 1997 році в Кракові, й у ті часи існувало не так багато програмного забезпечення для таких цілей. Спочатку ми використовували програму під назвою Ovaltune, яка викликала звуки та зображення в реальному часі, з використанням миші комп’ютера. Дуже швидко нам стало ясно, що перформативний елемент мав стати невід’ємною частиною нашої роботи, себто що саме виконавець мав бути “головним рушієм”, а не якась персона, яка сидить за ноутбуком.

Коли ці ідеї почали кристалізуватись, ми жили в Буенос-Айресі, Аргентина, і хоча ми активно шукали митців з такими ж інтересами, як і в нас, спочатку ми не знаходили практично нікого. Отже можна сміливо сказати, що якщо хтось на нас і вплинув, то це був Марек Холонєвські та його ідеї стосовно “холістичного” мистецтва, а також багато виконавців, яких нам пощастило побачити на фестивалі Audio Art, який він організував. Logos Duo, наприклад, сильно нас вразили. Це Годфрід-Вілем Раес і Монік Дарге з Гента, Бельгія, і вони були найпершим зразком взаємодії руху і звуку, який ми побачили.

Тоді з’явилась програма “Image/ine” і все змінилось. Image/ine була розроблена Томом Демесром у STEIM в Амстердамі, і це був саме той інструмент, якого ми потребували, щоби просувати наші ідеї. Image/ine була програмою, що дозволяла маніпулювати в реальному часі живим відео. Іншими словами, можна було під’єднати камеру до комп’ютера та обробляти зображення в реальному часі. Більше того, вона використовувала протокол MIDI, тож звук з Max/MSP, наприклад, міг бути використаний, щоб обробити/перетворити зображення в реальному часі. Це було фантастично – тепер ми мали безпосередню взаємодію між звуком і образом. Знову ж, ми ніколи не бачили нікого, хто використовував би Image/ine, тому ми не мали жодного уявлення про те, що з його допомогою творилось.

Тоді речі почали змінюватися швидко. З’явилась революційна програма під назвою NATO, яка відкрила широчезне поле для обробки зображення в реальному часі. Це була програма, яка працювала в рамках платформи Max/MSP і надавала запаморочливу кількість можливостей для маніпулювання живим зображенням. Візуальні митці тепер мали надзвичайно потужний інструмент для роботи. Потім з’явився Jitter, який також працює в середовищі Max/MSP, але важливішою для нас була Very Nervous System (Soft VNS) Дейвида Рокебі, котра, посеред іншого, перетворювала звичайну камеру в дуже точний пристрій для відслідковування руху. Тепер ми могли використовувати рух, щоб спричиняти і звук, і візуальні події – для нас це являло граничний інструмент.

Ми, звісно, бачили багато виступів, де митці застосовували Max/MSP і/або Jitter, але, як правило, там дуже мало творилося власне в плані перформансу, а спостерігати, як хтось сидить за ноутбуком, для нас не надто цікаво. Тому, як це не сумно, ми рідко бачили таке, що надихало би. Не дивно, що коли ми все ж бачили таке, то це було тоді, коли були задіяні танцюристи. Одного разу ми брали участь у майстер-класі з гуртом, який називався Palindrome. Palindrome спроектували власне програмне забезпечення для відслідковування руху і використовували виключно його для танцювальних номерів – звук завжди створювався рухами танцюриста. Зараз це, либонь, стало поширенішим, але тоді це захоплювало. До речі, якраз минулого літа ми робили майстер-клас із танцюристами з використанням відслідковування руху, і жоден не чув про що-небудь подібне. Це показує, що навіть сьогодні ця техніка не є широко відомою.

Тож, – повертаючись до твого запитання, – якщо є щось, проти чого ми виступаємо, то це – нестача комунікації та нестача людського елементу, що характеризують так багато речей, в яких задіяні технології. Ми прагнемо впрокнути людський елемент у холодний технологічний ландшафт. Ми хочемо комунікувати з нашою публікою, у тому сенсі, щоб вони могли якось ототожнюватись із тим, що відбувається перед ними – не обов’язково раціонально, але нутром (можливо).

Стосовно співвіднесення, я з певністю можу назвати французя Антонена Арто, а конкретніше – думки, висловлені в його книзі “Театр та його двійник”. Також я б назвав тут Оскара Шлемера з руху Баугауз 1920-х років. Технологія та інтерактивність ще й як були головними елементами

його перформансів і він прагнув до чого, що він називав “тотальним театром”. Той чоловік геть випередив свій час...”

У пізнішому листі Грег доповнює: “Тотальний театр у цьому сенсі – це перформанс у просторі-середовищі для занурення, де повнота взаємопов’язаних елементів результує у тому, що витвір мистецтва стає організмом. Для нас виконавець мусить бути ініціатором усіх творчих процесів. Ми розуміємо термін “театр” так, як його визначив Арто, в тому сенсі, що ми бачимо сцену як простір, який має власну конкретну мову, незалежну від говоріння. Це – мова тільки в тій мірі, в якій думки, що вона виражає, знаходяться поза межами досяжності усної мови.”

Ви не видасте ніяких записів. Як ви працюєте, домовляєтесь про виступи, тощо, без підтримки записів? Це важко?

Грег: “Ми намагасьмося давати уявлення про наші роботи через відео на нашому веб-сайті та через DVD. Це, звісно, не дуже ефективно, але це найкраще, що ми можемо зробити. Це – як театр чи перформанс-арт... Це треба бачити наживо, і будь-яка спроба відтворити це з допомогою відео буде дуже вбогою. Насправді багато людей, які бачать наші відео, а потім бачать нас наживо, кажуть нам, що відеозаписи не мають нічого спільного з перформансом.”

Хто є Мареками Холоневськими Бостонського району для вас? Які люди підтримують і надихають вас там, де ви живете зараз?

Грег: “Стосовно місцевих митців, які надихають нас, я назвав би Crank Sturgeon (<http://www.cranksturgeon.com>), Id m theft able (<http://www.kraag.org/id/>), Еміля Бьюльо (<http://www.rrecords.com/>) і Джесіку Райлан (<http://www.irfp.net/>)... Те, що вони роблять – дуже відмінне від того, що робимо ми, але це – більше справа ставлення...”

- Андрій Орел
#2 2009

ІНШІ ОГЛЯДИ АВТОРА

Alastair Galbraith - Orb 2008

The Moglass - Nezvanova Nova I & II 2008

Annette Krebs - Various Projects 2003-2005 2006

 Головна  Новини  Номери  Огляди  Про нас  Блог  Посилання

© 2009 Гуркіт. Розробка сайту А.Р. Дизайн Ольга Індовіна / Андрій Кириченко.