

ВЛИЯНИЕ ЦИФРОВЫХ ВИЗУАЛЬНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ НА ТЕАТРАЛЬНОЕ ВОСПРИЯТИЕ ЗРИТЕЛЯ: ГУМАНИСТИЧЕСКАЯ НАПРАВЛЕННОСТЬ В ОБЩЕСТВЕ ЦИФРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ

Ц. Янь

Санкт-Петербургский государственный университет
Санкт-Петербург

Цифровые визуальные технологии как термин компьютерных наук известны философии и науке. В настоящем исследовании применения различных цифровых визуальных технологий в практике театрального искусства внимание сосредоточено на изучении того, как разные цифровые технологии влияют на восприятие зрителей. Данный доклад обосновывает, что цифровые визуальные технологии обогащают восприятие зрителей театрального искусства и отражают гуманистическую заботу в контексте изменений отношений между зрителями и представлением в цифровом обществе.

Ключевые слова: цифровые визуальные технологии, театральное искусство, восприятие зрителя, отношение между зрителем и представлением, цифровое общество

THE INFLUENCE OF DIGITAL VISUAL TECHNOLOGIES ON THE THEATRICAL PERCEPTION OF THE VIEWER: A HUMANISTIC ORIENTATION IN THE DIGITAL SOCIETY

Z. Yan

Saint Petersburg State University
St. Petersburg

Digital visual technologies as a computer science term are known to philosophy and science. The author of the thesis, exploring the application of various digital visual technologies in the practice of theatrical art, focused on studying how different digital technologies affect the perception of the audience. This report proves that digital visual technologies enrich the audience's perception of theatrical art and reflect humanistic concern in the context of changing relations between viewers and performance in a digital society.

Keywords: digital visual technologies, theatrical art, viewer perception, the relationship between the viewer and the performance, digital society

На фоне стремительного развития цифровых визуальных технологий взаимодействие между спектаклем и аудиторией в традиционном театральном искусстве претерпело глубокие изменения [1; 2; 3]. Театр известен своим уникальным «присутствием» и «синхронностью» [4]. Однако с внедрением цифровых визуальных технологий в сценическое действие театральное искусство перешагнуло традиционные физические и психологические границы, перейдя от одностороннего представления к разнонаправленному взаимодействию. Эта трансформация придала театру новую жизненную силу, а также открыла новые вызовы и возможности для стилей исполнения, восприятия зрителями и художественной эстетики. В данной статье рассматривается влияние цифровых визуальных технологий на восприятие зрителями театра и анализируются основные гуманистические проблемы, возникающие в цифровом обществе.

Необходимо отметить, что различные типы цифровых визуальных технологий играют большую роль в формировании особенностей восприятия аудитории в современном театре. В связи с этим необходимо изучение современного применения цифровых визуальных технологий в театральном искусстве на основе анализа различных их форм, а также изучение сходств и различий в восприятии аудитории цифровыми визуальными технологиями.

Научная новизна данного исследования заключается в анализе примеров наиболее показательных применений цифровых визуальных технологий в оформлении сцены за последние годы. На основе анализа последних достижений цифровых визуальных технологий в театрах, данное исследование исследует, как передовые цифровые визуальные технологии влияют на восприятие аудитории.

В этом исследовании используется междисциплинарный подход с использованием анализа конкретных случаев и методов сравнительного опроса. В качестве источников информации и первичных аналитических материалов в нем используются как международные, так и российские театральные практики. Метод сравнительного опроса позволяет исследовать различные типы цифровых визуальных технологий, используемых в театральной практике, и их влияние на восприятие аудитории.

Цифровой иммерсивный театр – совершенно новая форма театра, которая объединяет технологии виртуальной реальности, дополненной реальности, 3D-мэппинга и интерактивных медиа, вовлекая зрителей непосредственно в повествование и делая их частью истории. Яркий пример – «Сомнай», премьера которого состоялась в Лондоне в 2018 году. Эта постановка сочетала в себе виртуальную реальность, дополненную реальность (AR), захват движения в реальном времени и интерактивное рассказывание историй, позволяя зрителям погрузиться в представление с помощью оборудования виртуальной реальности и 4D-эффектов [5].

Интерактивное представление в цифровом формате – это форма театрального представления, которая сочетает в себе реальную обстановку и высокотехнологичные интерактивные элементы. Это позволяет зрителям взаимодействовать с цифровым контентом в физических условиях, создавая захватывающий театральный опыт, который способствует эмоциональному резонансу. Например, в постановке «Уникальная Хэнань, страна драм» 2021 года в Чжэнчжоу, Китай, использовались масштабные светодиодные стены, голографические проекции и звуковые эффекты для создания динамичной виртуальной среды. Зрители могли свободно перемещаться по пространству, взаимодействовать со спектаклем и даже участвовать в развитии повествования [6].

Представления в цифровой смешанной реальности объединяют элементы реального и виртуального миров, предоставляя зрителям более разнообразный и обогащенный театральный опыт. Ярким примером является постановка «Dreamscape», поставленная в Лос-Анджелесе в 2018 году, в которой сочетались виртуальная реальность и захват движения всего тела с использованием виртуальных актеров, созданных искусственным интеллектом [7]. Эти виртуальные исполнители могли взаимодействовать с аудиторией персонализированным образом, что еще больше усиливало эффект погружения.

Анализ этих и многих других театральных постановок показывают, что цифровые визуальные технологии обладают значительными преимуществами в повышении театральной выразительности и интерактивности, внося революционные изменения в процесс вовлечения зрителей в театр. Эти технологии делают постановку более ориентированной на аудиторию, позволяя зрителям активно и интерактивно погружаться в представление. В результате театральные впечатления становятся более персонализированными и разнообразными.

Таким образом, цифровые визуальные технологии не только расширяют выразительное пространство театра, но и по-новому определяют взаимоотношения между спектаклем и аудиторией. В будущем театральные формы будут все больше объединять «живое исполнение плюс цифровые технологии», чтобы достичь гармоничного слияния цифровых визуальных технологий и художественного выражения. В то же время театральные режиссёры и постановщики должны совершенствовать свои технические навыки, а зрители должны адаптироваться к новой интерактивной динамике, чтобы совместно формировать эстетику театра. В заключение отметим, что цифровые визуальные технологии отражают глубокую гуманистическую заботу о зрительском опыте в творческом процессе театра.

ЛИТЕРАТУРА

1. Деева О. С., Масленников Д. Ю. Цифровизация (цифровой театр) как один из инструментов развития малых городов России // Экономическая безопасность в условиях цифровой экономики: трансформация векторов и подходов: Материалы I Международной научно-практической конференции. В 2-х томах, Екатеринбург, 24–25 октября 2019 г. Том 1. Екатеринбург: РАНХиГС, 2019. С. 90–95.
2. Dixon S. Digital performance: A History of New Media in Theater, Dance, Performance Art, and Installation. MIT press, 2015. 809 p.
3. Zhang B. Contemporary Drama Film and Television Performance: The Transformation of Creative Methods and Practical Exploration – A Review of «The Creation Methods and Practices of Drama Film and Television Performance in the Information Age» // Media, 2024. Vol. 7. P. 98.
4. Yang D. Aesthetic Construction of Digital Theatrical Performance: Concept Analysis, Practice Path and Technical Empowerment // Theatrical Art, 2024. Vol. 1. P. 51–61. DOI: 10.13737/j.cnki.ta.2024.01.005.
5. Daphne M. Somnai: The Dream-Themed Immersive Experience Is a Design Triumph // It's Nice That. URL: <https://www.itsnicethat.com/news/somnai-dotdotdot-interactive-210318> (дата обращения: 21.05.2025).
6. Ding M. Liberated Stage Art: Commentary on the Cultural Tourism Drama «Only Henan» // Art Review, 2023. Vol. 6. P. 59–68.
7. Bloom D. Spielberg-Backed Dreamscape Opens First Permanent VR Storefront for Forbs // Forbes. URL: <https://www.forbes.com/sites/dbloom/2018/12/14/dreamscape-immersive-los-angeles-opening-stephen-spielberg-hans-zimmer-amc/> (дата обращения: 21.05.2025).