

# Современный театр и Интернет

Н.В. Борисов, О.И. Шустрова

Санкт-Петербургский государственный университет, Университет ИТМО  
nikborisov@gmail.com; symbolga@gmail.com

## Аннотация

В тексте дается ретроспектива развития театра с точки зрения новых технологий, включая важность присутствия театра в пространстве Интернет. Театр, как средство коммуникации, стремится к использованию современных технологий, позволяющих расширить его аудиторию.

## Введение

Театр, как художественное средство, является синтетическим. Он соединяет актерское исполнительство, музыку, пластику, живопись, декорации. В современный театр вошли электронные средства, которые обогатили пространство сцены световыми эффектами, усложнили возможности машинерии, изменяющей пластику сцен. Появились видео проекции, стали использоваться компьютеры. Интернет, как глобальная сеть, не могла не повлиять на развитие театра, создав не только новые возможности для рекламы, но и расширив параметры обратной связи зрителя с театром.

Пока зреют идеи будущего, театры выходят к зрителю через Интернет любыми доступными способами.

## 1. Театр и его современное наполнение

### 1.1. Театр и технологии

Сегодняшний театр включает широкий спектр технологий – от традиционно театральных до электронных, позволяющих воспринимать театр, как цифровой перформанс [4].

Как один из видов искусства, театр всегда стремился находить связь со зрителем с помощью современных технологий. Известно, что в греческом театре использовались разнообразные кронштейны и механические приспособления, которые позволяли усиливать эффект от фантастических картин, повествующих о чудесах, совершаемых богами.

В театре Возрождения были также очень популярны инженерные конструкции. Леонардо да

Винчи, к примеру, создал для миланского герцога Лодовико Сфорцо модель человека-робота, который участвовал в театрализованных развлечениях богатых гостей герцога.

Машинерия эпохи барокко тоже была впечатляющей. Умелыми мастерами создавались машины для имитации ветра, дождя и грома, сцены сжимались и расширялись, фрагменты декораций вращались, создавая иллюзию волнения на море или перемещения героев в воздухе. По мнению театрального художника Виктора Григорьева, «с викторианской эпохи машинерия по сути не изменилась, именно в это время она развилась до современного состояния. В современном театре добавилась только гидравлика и электродвигатели» [17].

С освоением электричества технические новшества на его основе проникли во все области человеческой жизни. Театр получил не просто искусственный свет, но были разработаны принципы театрального освещения, обогащающие сценическое пространство и замысел спектаклей. С изобретением более сложного оборудования появилась возможность усиливать звук, создавать световые проекции для театра теней и видео показов. Современные театры заинтересованы в том, чтобы внедрять на своих площадках мультимедиа технологии не только для усложнения пространства сцены, но и для создания целого арсенала средств соединения театра с другими видами искусства.

Современный театральный спектакль включает элементы кино и телевидения. Это расширяет воздействие театрального действия на человеческие чувства и вовлечения зрителя в пространство спектакля. Само театрально пространство также видоизменяется, выходя за рамки традиционного здания и устремляясь вовне: в помещения заброшенных фабрик, в природные ландшафты, на вокзалы и городские площади.

Впрочем, стоит вспомнить, что исторически театр был крепко связан с социальной жизнью городов, возникая как праздничные развлечения и сопровождая события городской жизни. В этом смысле современный театр активно использует свой исторический опыт, лучшие его достижения разных культурных периодов. В таком театре усилено игровое начало. Для него используются многообразные электронные средства, характерные для современных художественных проектов,

призванных ставить перед пользователем сложные психологические задачи и требующих активного участия зрителей (пользователей) в игровых ситуациях.

Элемент игры усиливается средствами Интернета, и позволяет, имитируя средневековые типы театра (миракль, мистерия, моралите, фарсовый театр), раскрывать разнообразие современной жизни [12]. Таким образом, ярко акцентируются противоречия и абсурд современного мира.

## 1.2. Символика современного театра

Процесс трансформации театра, как средства коммуникации со зрителем происходит постоянно. Если традиционный театр включал драматургию, театральную игру, визуальные искусства, музыку и пластические жанры, то сегодня весь поток электронных возможностей проецирует театральную площадку на глобальный мир Интернета. При этом театр сохраняет свою символику в полной мере, дополняя ее современными образами от урбанистических до виртуальной символики Интернета.

Знаковость театра отмечал еще Максимилиан Волошин в своей знаменитой работе «Театр и сновидение», навеянной учением Зигмунда Фрейда [13, с. 349-355]. Волошин писал: «Театр в целом ... создается из трех порядков сновидений, взаимно сочетающихся: из творческого преображения мира в душе драматурга, из дионисической игры актера и пассивного сновидения зрителя... Зритель ближе всех стоит к психологии простого физиологического сна. Он спит с открытыми глазами. Его дело в театре – не противиться возникновению видений в душе. Он должен внимательно спать, талантливо видеть сны» [13, с. 355]. Бесспорно то, что сегодня высказывание Волошина не выдерживает критики, так как пассивность зрителя – это тот самый фактор, с которым наиболее яростно борется театр с помощью самых разных инструментов, из которых Интернет, пожалуй, оказывается наиболее перспективным.

Внутри самого театра также происходят изменения, которые направлены на «открытие» спящей души зрителя, превращая его в полноценного игрока, способного участвовать в энергетике спектакля любыми способами, приемлемыми для современного театра.

В этом смысле важно использование игры, как врожденного умения, развивающего человека с детства. Вырастая, человек не теряет возможности играть: в бытовые игры, которые определяют место и роль человека (на работе, в магазине, во дворе, в семье), в виртуальные игры, которые замещают много скучных дел и создают иллюзию осмысленного проживания жизни и т.д.

Приходя в театр, зритель «одевает» на себя роли актеров, принимая условия игры в виде границ игрового пространства, которые ставит перед ним

театр. «Главное условие игры – не выходить за “кон”. “Кон” это конец игрового пространства. Сцена, разумеется, тоже содержит свое игровое пространство, имеющее определенные границы. Поэтому начало любой игры, в том числе и актерской, должно начаться с договора о границах игрового пространства. Это договор - о географии места жизни персонажей истории» [14].

Сегодня традиционный реестр театральных границ планомерно разрушается. И важнейшую роль в этом играет не только включение в пространство театра электронных технологий, но и освоение театром пространства Интернета.

## 1.3. От традиционного театра – к цифровому перформансу

В 1960-е годы процесс развития театра был связан с проникновением жанра перформанса в американской и западноевропейской культуре. Изобретение портативной видеокамеры в 1965 году фирмой Sony позволило всем желающим почувствовать себя видеохудожниками. Художественное объединение Fluxus в те годы соединило разные способы «художественного выражения и средств коммуникации конкретной и электронной музыки, визуальной поэзии, движения, символических жестов. Основной принцип — абсолютная спонтанность, произвольность, отказ от любых ограничений, что достигалось такими формами, как хэппенинг, деколлаж, различные уличные акции и представления, антитеатр» [18].

Именно отрицание театральных традиций стало основополагающим принципом развития театра, как в искусстве это было отрицание художественного процесса, а в музыке – отрицание звука. Неслучайно самыми известными произведениями того времени стали трехчастное сочинение американского композитора 1952 г. Джона Кейджа для вольного состава инструментов под названием «4,33» ([https://www.youtube.com/watch?v=gN2zcLBr\\_VM](https://www.youtube.com/watch?v=gN2zcLBr_VM)) и видеопроjekt «Zen For Film» (дзен от кино) американско-корейского художника, основателя видеоарта Нам Джун Пайка 1962-1964 гг. (<https://www.youtube.com/watch?v=8z1sOsIrshU>) И то, и другое произведение провозглашали «абсолютный нуль», заявленный главным принципом творчества еще Казимиром Малевичем в начале XX века. Во время исполнения пьесы Кейджа музыканты сидели тихо, лишь композитор временами вскидывал руки, а на видео Пайка в течение 8 минут зияла пустота.

С 1970-х годов использование новых медиа в театре стало весьма распространенным явлением. Режиссеры, которые включились в экспериментирование тогда, продолжают опыты с новыми технологиями сегодня. Целая плеяда авангардных художников экспериментального перформанса во всем мире ныне определяет лицо современного театра, в котором технологии открывают огромные возможности для расширения пространства и вовлечения зрителя.

Например, компания The Wooster Group создала в 2005 г. интерпретацию спектакля «Гамлет» Шекспира, смешав запись знаменитой постановки Джона Гилгуда (John Gielgud) 1964 г. на Бродвее с Ричардом Бёртоном (Richard Burton) в главной роли, интервью актера, записанное на видео, с живой игрой современных актеров. Идея Ричарда Бёртона заключалась в том, чтобы смонтированный спектакль, записанный с помощью 17 камер, продемонстрировать примерно в тысяче кинотеатров Нью-Йорка в течение двух дней. Попытка донести спектакль до огромного числа зрителей получила термин «театрофильм» (Theatrofilm) [10, с. 70]. Современные зрители воспринимали записи 1964 г., как призрак, который умышленно смешивает души современных актеров и тех, которые принимали участие в историческом спектакле (<http://thewoostergroup.org/twg/twg.php?hamlet>).

Сегодня некоторые режиссеры выступают также в роли художников, сценографов и постановщиков света. Они создают спектакли, как цельные графические произведения, где в равной мере соединяются пространственные элементы с намеренной плоскостностью. Так, например, работает американский театральный режиссер, сценограф и драматург, один из крупнейших представителей театрального авангарда Роберт Уилсон (Robert Wilson). Его «Шекспировские сонеты» (Shakespeares Sonette) в театре «Берлинер ансамбль» Berliner Ensemble представляют собой почти сказочное мистическое действо на грани абстракции, визуальных искусств и перформанса [6].

Черно-белый балет Иржи Килиана (Jiri Kylian) также решен средствами графического искусства. В нем активно используются возможности изменения пространства с помощью сложных конструкций, а также тонко продуманной системы освещения (и затемнения). Балетная пластика сочетается с элементами пантомимы и гротеска. К этому добавлена прекрасная работа дизайнеров по костюмам и оригинальные решения с реквизитом многих сцен. Это придает жанру балета дополнительные возможности воздействия на зрителя, вызывая сложные чувственные ассоциации (<https://www.youtube.com/watch?v=qeckLacptdk>).

По мнению канадского режиссера Роберта Лепаже (Robert Lepage), работа над спектаклем напоминает игру в карты: она включает массу случайностей. Режиссер пробуждает традиции популярных театров прошлого: «средневековый жест, комедия дель Арте, путешествующий театр эпохи Ренессанса – сырой, неструктурированный, адаптивный, свободный, ориентированный на актера, который трансформирует текст для разных аудиторий и окружения» [5].

Творчество Джона Джезуруна (John Jesurun), американского писателя, режиссера и медиа художника, представляет интеграцию из элементов текста, фильма, архитектурного пространства и

медиа. Художник охватывает большой круг тем, и это позволяет исследовать отношения формы и содержания, раскрывающего смысл текста, визуального ряда и нематериального контекста. Говоря об интеграции между текстом, постановкой и медиадизайном, художник говорит, что обычно все происходит одновременно: он печатает текст, делает зарисовки, поскольку слова, образы и идеи возникают параллельно [7].

Один из первых театров, который стал использовать цифровые технологии, The Builders Association (<http://www.thebuildersassociation.org/>), был основан в 1994 в Нью-Йорке под руководством Марианны Вимс (Marianne Weems). Этот театр объединил театр и медиа, взяв за основу истории современной жизни. В нем используются как новые, так и старые средства «для расширения границ театра». Театральные инновации позволяют смешивать сценические действия, текст, видео, звук и архитектуру. Для всех спектаклей этого театра используются традиционные средства визуальных искусств и сложные трехмерные проекции цифрового видео.

Пьеса Jet Lag 1998-2001 г. (расстройство биоритмов в связи с пересечением разных часовых поясов) представляет симуляцию жизненных событий с помощью электронных технологий. В спектакле исследуются две реальные ситуации, в которых время и пространство оказались запутанными. В одной истории, описывающей события 1970 года, американская старушка Сара Краснофф пересекала Атлантический океан 167 раз в течение примерно полугода со своим внуком для того, чтобы избежать встречи со своим сыном (отцом мальчика) и психиатром. Они путешествовали из Нью-Йорка в Амстердам, ни разу не покинув аэропорт, вплоть до кончины старушки.

Другая история 1969 года, рассказывает об участии яхтсмена Дональда Кроухурста в кругосветном плавании. Побуждаемый обещанием опубликовать события своего путешествия, он оказался недостаточно подготовленным для него. Повредив ногу, он, вместо того, чтобы вернуться домой, записывал фальшивые репортажи в течение 10 месяцев и отправлял их домой. Британская пресса послушно публиковала его отчеты, которые принесли ему славу. Во время путешествия у Кроухурста появились навязчивые идеи, которые повредили его психическое состояние и привели к самоубийству.

В спектакле использованы реальные видеозаписи путешественника. Сравнивая эти две истории, автор, Диллер Скофидио (Diller Scofidio) говорит об условности времени и пространства. В ситуации со старушкой время тянется бесконечно, растягиваясь в повторяющихся интерьерах самолета и переходов аэропортов. Иллюзия скорости в мире Кроухурста возникает из движения камеры, географические местности искусственно созданы с помощью разных средств.

Сложным с технической точки зрения интерактивным спектаклем можно назвать постановку Юрия Дидевича и его команды инженеров под названием “Neurointegrum” на Новой сцене Александринского театра Санкт-Петербурга (<http://neurointegrum.com/>). В спектакле были использованы биопотенциалы головного мозга человека (единственного актера-исполнителя), которые считываются машиной в виде электроэнцефалограммы. Актер со специальным шлемом на голове посылает сигналы машине, которая обрабатывает их, пользуясь определенными алгоритмами. Машина превращает эти сигналы в визуальные образы и звуки, которые в процессе спектакля возвращаются к актеру. Актер получает сигналы и снова отправляет их машине.

Этот спектакль в действительности можно было бы назвать перформансом, поскольку в нем нет привычных для традиционного спектакля параметров - взаимодействия актеров, слов, движений, вербального контекста. Он состоит из нескольких частей. Сначала человек ищет контакта с машиной и переходит из социальной среды в персональную, ограниченную сценическим пространством. Темп замедляется и обостряется чувственность, включающая сферу движений и эмоциональное состояние человека. Машина принимает сигналы и начинает их перерабатывать, посылая в сценическое пространство визуальные и звуковые образы, которые можно воспринимать, как результат мозговой активности человека. Сигналы заполняют пространство, и человек «вырастает» в пределах этого пространства, заполняя его целиком.

Сегодня знакомство со всеми этими новшествами возможно не только в театре. Благодаря Интернету можно сформировать вполне ясную картину происходящих в мире театральных событий.

## 2. Интерактивный театр

### 2.1. Театральная информация и Интернет

Современный театр переживает период важных перемен, связанных с развитием новых коммуникационных технологий и глобализацией информационного пространства. Как вид искусства, театр - один из наиболее древних и сложных. Сейчас много дискуссий вокруг театра связано со степенью его возможных трансформаций с помощью электронных технологий.

Во второй половине XIX века, когда была изобретена фотография, многие уверенно заявляли, что она способна полностью вытеснить живописный портрет, поскольку лучше и точнее передает внешние характеристики человека. Позднее с изобретением кинематографа подобные мнения были связаны с существованием театра. Затем телевидение было готово заменить кинематограф.

В действительности в каждой новой технологической форме отражаются потребности общества в информации. Фильм, как «коллективная художественная форма» [15, с. 333] стремился к созданию иного, чем реальный, магического мира. По сравнению с ним телевизионный спектакль стал формальным переносом театрального зрелища в семейную среду. Сегодня это зрелище стало эффективнее благодаря домашним кинотеатрам с громадными цифровыми телеэкранами, где качество изображений и звука создают полноценные иллюзии реальности.

Каждое новое техническое изобретение, используемое в театральной жизни, расширяет круг зрителей. Накопление театрального материала в Интернете позволяет получить широкую картину современного театра от традиционного до экспериментального.

Основная проблема в получении информации о театральных тенденциях заключается в системе сетевого поиска. Еще несколько лет назад театры полагались на традиционную рекламу и постоянного зрителя. Сегодня стало понятно, что без специальной работы по привлечению зрителя с помощью Интернета не обойтись. Это важно, поскольку растет конкуренция и появляется необходимость по «выращиванию» своего зрителя в недрах глобальных сетей.

На сайтах многих театров можно найти не только информацию о репертуаре, но ссылки и на видеофайлы, размещенные в удобных хостингах, вроде YouTube. Сегодня некоторые театры развивают систему виртуального просмотра спектаклей на своих сайтах. Заплатив некоторую сумму и получив специальный код, можно смотреть спектакли, не выходя из дома. Например, театр имени Евгения Вахтангова в Москве, предлагает онлайн-просмотры спектаклей, некоторые из которых «ведутся в трехкамерном режиме с возможностью выбора наиболее удобного ракурса в тот или иной момент спектакля» (<http://www.vakhtangov.ru/mediabox-video-translation#translations-list>).

Интерактивное участие зрителя в театральной жизни является одной из главных идей театрального эксперимента сегодня. Интернет с его развитыми средствами сбора, хранения и распространения информации, способен быть тем средством, которое создаст возможности для зрителя более активно участвовать в театральной жизни, и, возможно, даже влиять на нее.

Современные ученые работают над созданием театральных проектов, в которых было бы возможно соединение фрагментов онлайн спектаклей, играемых на площадках, удаленных друг от друга на многие километры. Для этого используются технологии телематического соединения нескольких видеотрансляций реальных театральных действий. Такие эксперименты популярны также в музыкальной среде для организации виртуальных репетиций музыкантов из

разных стран, которые таким образом готовятся к совместному проведению концертов живой музыки.

## 2.2. Интерактивность, как новая форма театральной жизни

Современный театр старается наладить диалог со зрителем. Этому помогают разнообразные блоги и форумы, которые на своих сайтах размещают многие театры мира. В последнее время все чаще используется словосочетание «виртуальный театр». Под ним имеются в виду разные вещи. Википедия уверяет, что виртуальный театр, это «игровой движок, созданный для облегчения процесса разработки компьютерных игр в жанре графического квеста» [11].

Театры дополняют свои сайты виртуальными турами по коридорам своих театров, предлагают посмотреть фрагменты спектаклей. На некоторых сайтах есть возможность смотреть спектакли онлайн целиком. Также создаются театральные проекты с возможностью просмотра записей спектаклей в сети Интернет. Например, на сайте YouTube был создан канал "Золотая коллекция телевизионных версий спектаклей московских театров", где можно выбрать и посмотреть спектакли бесплатно (<http://www.youtube.com/user/MoscowTheaters>).

Современный театр активно налаживает связь со зрителем. Однако первые попытки в этой области были предприняты уже давно. В 1967 году был создан театр Киноавтомат (Kinoautomat) в Праге, Чехословакия, режиссером Радушем Чинчерой (Radúz Činčera) и показан на выставке Экспо 67 в Монреале, Канада. Спектакль, который предлагался вниманию зрителей, был черной комедией под названием «Один человек и его дом» (One Man and his House) [8]. 127 кресел театра были оборудованы специальными кнопками (красной и зеленой), которые позволяли зрителям давать только два ответа (да или нет) на вопросы, которые девять раз возникали в процессе просмотра сюжета. Несмотря на кажущееся разнообразие решений, сюжет был построен таким образом, что концовка получалась одной и той же (таким образом Чинчера выразил свое сатирическое отношение к демократии).

Идея связи со зрителем развивается в работе Британской театральной компании Punchdrunk, которая считает себя пионером иммерсивного (погружающего в виртуальную среду) театра, где аудитория способна влиять на то, что она смотрит, и как развивается сюжет. Такой формат называется театром променада (promenade theatre). Обобщенно все театральные постановки, использующие не классические технологии, называются термином Site-specific theatre [9].

Для сценографии Punchdrunk используется шестизатяжный дом в Челси, где сцены могут разыгрываться по несколько раз, приобретая разные оттенки и состояния, от невинных до жутких, в стиле Хичкока. Используются технологии, разработанные в медиа лаборатории MIT

(Massachusetts Institute of Technology, <http://web.mit.edu/>), которые позволяют большому количеству предметов двигаться в пространстве этого дома, подавать сигналы для игроков, вызывая острые ощущения. Спектакли проводятся не только в Челси, но и в других городах Англии, где связь со зрителями осуществляется онлайн из основной медиа лаборатории, где сидят специалисты и управляют действиями.

## 2.3. Театр в киберпространстве

Современное интернет оборудование позволяет не только просматривать спектакли в киберпространстве в многокамерной трансляции, но и задуматься о возможности для продвинутых пользователей создать из этих потоков собственную версию спектакля со своими акцентами и визуальными версиями действия. Такие проекты направлены в будущее, но многие театры уже сегодня озабочены тем, чтобы подготовить для них соответствующие площадки и специалистов.

Небольшой театр New Paradise Laboratories в Филадельфии, Пенсильвания (режиссер Уит Маклулин (Whit MacLaughlin) и координатор Кэти Отто (Katy Otto), располагается между киберпространством и сценой [16]. Созданный в 1996 г. театр сотрудничает со специалистами разных направлений, включая программистов, веб дизайнеров, визуальных художников, писателей, философов, композиторов, архитекторов и актеров. Этот театр ориентирует традиционное пространство сцены на тех зрителей, которые привыкли «жить» в Интернете. Используются такие сетевые ресурсы, как Facebook, Skype and Chatroulette. Действия разворачиваются в социальной сети с помощью мультимедийных компонентов из YouTube и Sound Cloud.

Театр существует в виртуальном пространстве, собирая от зарегистрированных пользователей медиа наполнение для спектаклей и размещая продукт в интернете. Перед началом действия аудитория связывается с героями спектакля через аккаунты Facebook, Twitter и Flickr, на которых хранятся материалы. Герои спектаклей повествуют о своем опыте жизни в киберпространстве, раскрывая актуальные проблемы современности.

Когда театр делал первые шаги, аудитория была очень далекой от театральной – только те, кто глубоко вовлечен в Интернет. Театр оказался очень привлекательным и начал быстро развиваться. Была создана лаборатория под названием Fatebook, где любой может создать свою ячейку и поучаствовать в кастинге. Затем все участники «собираются» вместе и участвуют в действии. Ежегодно театр создает по одному спектаклю, участвуя с ними в фестивалях и вовлекая разные университеты Америки.

Термин «Интерактивный театр» часто упоминается в связи с социальной адаптацией разных категорий граждан (детей, больных людей, стариков). Использование же интерактивности в

профессиональном театре с одной стороны тяготеет к той же цели – вовлечение в театр широкой аудитории людей. С другой – это попытка быть современными за счет использования разных форм фантазии людей в виртуальном мире.

Традиционный театр, который остается вполне привычным для одних категорий граждан (для старшего поколения), для других (молодых людей, которые выросли в эпоху технологического бума) оказывается устаревшим. Молодым людям интересно не только видеть новое, но и осознать степень своего возможного участия в театральной жизни по тому же принципу, по которому существуют социальные сети с их безграничной свободой и равноправным участием всех желающих.

Для этого театр должен предлагать интересные технологии, позволяющие не просто проводить время, но, вовлекаясь в игру, совершенствовать свои навыки, например, в создании собственных версий спектакля из большого потока вариантов его трансляций в интернете. Как правило, такую работу исполняет режиссер, владеющий технологиями и опытом.

Попытка обеспечения широкого доступа к театральной жизни с помощью интернет трансляций была предпринята группой сотрудников Санкт-Петербургского государственного университета и Санкт-Петербургского национального исследовательского университета информационных технологий, механики и оптики на базе Новой сцены Александринского театра [1,2]. Был создан специальный программно-аппаратный комплекс для передачи многопоточного интернет-вещания театральных спектаклей. Этот комплекс позволяет пользователю получать информацию через интернет с большого числа камер, установленных в пространстве театра и фиксирующих спектакль. В театре установлено около 50 камер, которые могут с разных ракурсов одновременно показывать спектакль. Интернет-зритель может через мультискранный плеер выбирать ту или иную проекцию для наблюдения за театральной жизнью. В точности, как режиссер, который готовит спектакль для видеозаписи, любой пользователь мог создать свою версию монтажа спектакля.

Современные видеозаписи спектаклей, как правило, не используют очень большого числа видеокамер для съемки спектакля. Режиссер интернет-трансляции, наблюдающий многопоточную трансляцию у себя на экране, может интерактивно выбрать те потоки, которые, на его взгляд, представят наилучшую картину действия.

Технология интернет-театра предлагает систему работы с многопоточным вещанием, то есть обеспечивает для зрителей вовлечение и интерактивность. Тот результат, который может быть создан пользователем на материале многопоточного вещания непосредственно из театрального пространства к нему на экран

компьютера, будет отличаться от того, который создаст его коллега, сидящий за компьютером в своей квартире или в офисе и наблюдающий за тем же действием на экране.

В отличие от профессионального режиссера, пользователь может ставить перед собой самые разные задачи. И цель охватить все зрелище целиком и создать наиболее объективную картину спектакля, не будет единственной. Пользователь сможет отвлекаться, временно покидать трансляцию, возвращаться обратно и замечать интересные для себя моменты, фиксировать их тем способом, который покажется ему адекватным.

Более того, точки расположения камер в пространстве театра, могут не ограничиваться только одной театральной площадкой, а, например, включать несколько площадок в одном театре или даже быть дополнены точками в фойе или коридорах театра. Это может быть важно в том случае, если режиссер задумает расширить действие спектакля на несколько площадок, где оно будет проходить одновременно, и логическая связь в спектакле будет осуществляться с помощью разных средств – телеэкрана, компьютера, смартфона или других средств. При этом все потоки будут записаны, и в дальнейшем будет возможно использовать архивные материалы для анализа и постановки творческих задач.

Интересный эксперимент был поставлен Джорджем Брауном (George H. Brown) в пространстве трех университетов Америки и Канады в 2007 г. Погружаясь в интернет с помощью системы Internet 2 (некоммерческий консорциум из 230 американских университетов, создающий передовые сетевые приложения и технологии) и используя традиционный театр, были соединены Университеты Центральной Флориды, Брэдли в Иллинойсе и Ватерлоо в Канаде для разыгрывания пьесы, где актеры из Флориды и Канады играли на сцене в Иллинойсе, не покидая своих собственных сцен. Это был спектакль "The Adding Machine" (Добавочная машина), поставленный по пьесе 1923 г. Элмера Райса (Elmer Rice) [3].

По мнению профессора Университета Центральной Флориды Джона Шафера (John Shafer), сегодня такой эксперимент представляется определенным прорывом. Компьютеры разных университетов, соединенные сетью, обрабатывали огромный объем информации одновременно. Это позволяло переносить образ актера с одной сцены на другую в реальном времени и отражать в двух или трехмерном виде на разных экранах. Это было сделано так реалистично, что аудитория не могла отличить реальных актеров от виртуальных.

Глава факультета Драматической и речевой коммуникации Университета Ватерлоо (Drama and Speech Communication, University of Waterloo) профессор Герд Хаук (Gerd Hauck) считает, что цель таких экспериментов заключается в том, чтобы сделать технологии невидимыми для аудитории. Спрятав камеры и проекторы, следует создать

иллюзию технических элементов таким образом, чтобы зрители сфокусировались на истории и действующих лицах пьесы, технология должна лишь усиливать эмоциональное воздействие спектакля, вместо того, чтобы обращать на себя внимание.

## Заключение

Со стороны развивающихся информационно-коммуникационных технологий и их возможного внедрения в театральную жизнь наиболее передовые и эффективные проекты возникают на стыке театра и медиа лабораторий, существующих в университетах и заинтересованных в экспериментах.

Выход некоторых передовых театральных идей в интернет-пространство создает возможность формировать новые выразительные средства театрального представления. Идеи, которые развиваются таким образом, способны не только стимулировать развитие технологий вовлечения в общие театральные проекты людей из самых разных частей света, но и стать креативной средой для формирования новых форм на стыке театра, социальных сетей и индивидуального опыта.

Работа выполнена при поддержке научно-исследовательского проекта «Разработка системы мониторинга социокультурных процессов в киберпространстве» НИУ ИТМО (тема № 414648).

## Литература

- [1] Borisov N., Smolin A., Stolyarov D., Shcherbakov P. Interactive multimedia solutions developed for the opening of the New Stage of the Alexandrinsky Theatre // Proceedings of the Third International Conference Digital Presentation and Preservation of Cultural and Scientific Heritage – DIPP2013, Veliko Tarnovo, Bulgaria, September 18-21, 2013 (Volume III). – P. 153-159
- [2] Borisov N., Burlov D., Smolin A., Stolyarov D., Shcherbakov P. Integration of internet and media technologies at the new stage of Alexandrinsky theatre // SGEM International Multidisciplinary Scientific Conferences on Social Sciences and Arts – Published by STEF92 Tecnology Ltd., Sofia, Bulgaria, 2014, – P. 329-335
- [3] Brown G. H. Hauck G. Convergence and Creativity in Telematic Performance: The Adding Machine / Towse R., Handka C. Handbook on the Digital Creative Economy. Edward Elgar Publishing, 2013
- [4] Dixon S. Digital Performance: A History of New Media in Theatre, Dance, Performance Art, and Installation. Cambridge, MA and London: The MIT Press. 2007. ISBN: 978-0-262-04235-2.
- [5] Dundjerović A. The Theatricality of Robert Lepage. McGill-Queen's Press, 2007
- [6] Holmberg A. The Theatre of Robert Wilson. Cambridge University Press, 1996.
- [7] Jesurun John. A Media Trilogy. Lulu.com, 2009.

- [8] Knoller N., Arie U.B. Turbulence – A User Study of a Hypernarrative Interactive Movie / Interactive Storytelling: Second Joint International Conference on Interactive Digital Storytelling, ICIDS 2009
- [9] Performing Site-Specific Theatre: Politics, Place, Practice. Ed. by Joanne Tompkins, Anna Birch. Palgrave Macmillan, 2012.
- [10] Stratos E. Constantinidis. Text & Presentation. McFarland, 2009
- [11] Virtual Theatre. Материал из Википедии — свободной энциклопедии. URL: [http://ru.wikipedia.org/wiki/Virtual\\_Theatre](http://ru.wikipedia.org/wiki/Virtual_Theatre) (дата обращения 10.08.2014)
- [12] Боянус С. К. Средневековый театр // Очерки по истории европейского театра. – Пб., ACADEMIA, 1923. С. 55-104.) URL: <http://www.binetti.ru/collectio/liturgia/bojanus.shtml> (дата обращения 22.08.2014)
- [13] Волошин М. Лики творчества. М., Наука. 1988.
- [14] Гребенкин А. Возвращение к игре. Сайт 111 театр. URL: <http://www.theater111.ru/science01.php> (дата обращения 02.09.2014)
- [15] Маклюэн М. Понимание медиа: внешние расширения человека. М. Гиперборей. Кучково поле. 2007
- [16] Сайт театра «New Paradise Laboratories». URL: <http://www.newparadiselaboratories.org> (дата обращения 12.05.2014)
- [17] Театральная машинерия. Блог им. art-mechanic (Виктора Григорьева). URL: <http://steampunker.ru/blog/1039.html#cut> (дата обращения 01.09.2014).
- [18] Флуксус. Материал из Википедии — свободной энциклопедии. URL: <http://ru.wikipedia.org/wiki/Флуксус> (дата обращения 15.08. 2014)

## Contemporary Theater and Internet

Nikolai Borisov, Olga Shustrova

Looking through new technologies and their possible implementation into the theatre life the most advanced and effective projects arise on the border of theater and media laboratories existing in the bowels of the universities, interested in the experiment. As a rule, possibility of testing technologies in the educational process, discussions at conferences, seminars and inter-university environment, gives the greatest result.

Yield of some progressive ideas in the internet space creates possibility of raising funds from many small sources. Ideas, which are summarized in this case, not only able to develop the technology of involving people from different parts of the world in general theater projects, but also to be creative medium for the new forms at the junction of the theater, social networks, world classics and individual experience.