

Новые технологии современного театра

О.И. Шустрова

Санкт-Петербургский государственный университет
symbolga@gmail.com

Аннотация

С появлением новых технологий, театр обрел невиданные возможности. Время действия спектакля расширилось, позволив ему быть зафиксированным с помощью технических устройств. Место действия потеряло конкретный адрес, войдя в новое поле зрительского вовлечения – виртуального.

1. Театр, как коммуникация

Театр, как вид искусства, имеет основной своей целью контакт со зрителем. Частью этого контакта является особая атмосфера сценического пространства, которая способна донести до зрителя идею спектакля. Использование виртуальных технологий позволяет не только изменить пространство спектакля в театральном здании, но и создать новые формы общения с аудиторией в театре или вне его. Зритель вовлекается в мир игры, а значит, появляются новые возможности познания самого себя.

1.1. Место новых технологий в современном театре

Виртуальные технологии непосредственно включаются в «тело» действия, усиливая чувственные реакции зрителей. Например, в опере, как самом сложном из сценических искусств, традиционно сочетаются вокал, оркестр (звук), театральная игра и декорации (визуальный ряд), а также пластические искусства (кинестетика). Изучением соотношения трех видов чувственного восприятия занимается научное направление синестезия. Это явление изучается медиками, и оно считается своего рода аномалией, которой «страдают» лишь полпроцента населения планеты [6]. Сложность сравнения информационных потоков, существующих в визуальных, звуковых и пластических образах, заключается в необходимости профессионального анализа каждого из этих потоков, и, самое главное – в достоверном определении точек синтеза внутри них [8]. Общим полем, в котором в убедительном синтезе объединяются все чувственные потоки, оказываются новые технологии.

Используя медиа как элемент искусства, художник тем самым снимает вопрос о сложности понимания синтеза, так как конечный продукт, представляемый им, направлен скорее на интуицию и подсознание, чем апеллирует к точной информации. В этом случае театр, как комплексный жанр, в процессе усложнения разными информационными потоками понимается каждым зрителем по-разному, в меру его индивидуальной чувственной физиологии, жизненного опыта и умения считывать данные.

Наиболее распространенной формой представления современного театра в обществе становится его представление в Интернете. Чем лучше сформирован сайт театра, тем легче зритель находит дорогу в его пространство, и включается в интерактивное взаимодействие, которое ему предлагается. И в этом пространстве пользователь переходит в область фантазий, виртуальные технологии не только развлекают, но создают поле для эксперимента и актуализации социальных проблем.

1.2. Театр и Интернет

Электронные технологии позволяют вырабатывать демократичный язык театра, понятный большинству пользователей персональными компьютерами. Это, прежде всего, молодежь и те люди, которые нацелены на поиск нового в своей собственной жизни. Им никогда не будет скучно осваивать доступные им информационные поля, куда, с другой стороны, адресованы усилия передовых деятелей искусства. Именно в поле Интернета они встречаются, и там происходит их первое знакомство.

В связи с этим для каждого театра, заинтересованного в расширении круга своих сторонников, так важно создавать яркую интерактивную картину своей деятельности, куда благодаря тем же технологиям было бы легко вовлечь всех желающих, как, сделано, например, на сайте оперного театра Бирмингема [7]. Театр предлагает массу возможностей для специалистов, любителей и волонтеров, фестивали, конкурсы, работу для тех, кто мог бы быть заинтересован потренироваться в работе с камерой, в редактировании, в работе со звуком, светом и созданием серий коротких фильмов о Бирмингеме.

Дальше происходит более глубокое вовлечение в театральную среду. Этот опыт позволяет увидеть работу театра изнутри, что дает человеку некоторый «пакет» знаний и возможности понимания реальности сквозь призму собственного игрового опыта.

Ничто не может быть ценнее, чем практические навыки. Можно долго и обстоятельно обсуждать проблемы, но пока они не станут твоими собственными, пусть даже и в игровой форме, человек не способен понять их многозначную суть.

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» [12].

Многие театры дополняют свои сайты виртуальными турами по коридорам своих театров, предлагают посмотреть фрагменты спектаклей. На многих сайтах сегодня есть возможность смотреть спектакли он-лайн целиком [4, 5, 13]. Авторы таких проектов уверяют, что это социальная программа, направленная на общедоступность театра для самой разной аудитории. Основная проблема – авторское право, которую решать необходимо. Как правило, спектакли закачаны в youtube и сформированы в удобной форме для пользователя. Многие сайты даже не требуют авторизации.

Другие сайты пытаются дать развернутую научно-популярную картину виртуального мира, в котором виртуальный театр занимает лишь часть пространства [10]. Авторы сайта tembrane.ru остроумно заметили, что никому пока «не удалось добиться полностью убедительной визуальной материализации, по всем трем физическим измерениям. Ну а оставшиеся человеческие рецепторы — вкуса, обоняния и осязания, — попросту держатся на голодном пайке. Очевидно, что наше зрение уже почти удалось провести за нос, до полного обмана остались считанные аргументы».

Некоторые театры делают ставку на Интернет в своей постоянной работе. Это, например, «Комикстрест» [3], театр «Дерево» [1], театральный клуб «Magic bus» Анжея Перевалова [2], который базируется в культурном пространстве «Лофт Проект Этажи» в Санкт-Петербурге. Последний фиксирует практически все театральные занятия ведущего и выкладывает их в Интернет для всеобщего обозрения. Это позволяет создать поле для заочного вовлечения зрителей в мир психологического театра, готовит аудиторию для потенциальных желающих поучиться сценическому поведению.

2. Специфика внедрения новых технологий в современном театре

В конце 19 века, когда появилось кино, многие были уверены, что театр, как жанр скоро вымрет. Однако, как живописный портрет не исчез с появлением фотографии, так и театр сумел найти новые средства диалога со зрителем. Далее, в середине 20 века произошел мощный взлет электронных технологий. Поначалу они применялись для военных целей и в области науки, но быстро нашли интерес у художников, которые смогли расширить поле своего творческого арсенала, размыв границы жанров,

благодаря техническим средствам, прежде в искусстве не применявшимся.

Можно горевать по поводу потери связи академического искусства с тем, которое мы называем современным. Однако неограниченные технические возможности новейшего искусства позволяют ему быть вовлеченным в самые разные проблемы современности, создавая новые области эксперимента, связывающего разные художественные жанры в едином произведении.

2.1. Электронные технологии современного театра

Введение электронных технологий в театральном искусстве не является изобретением последних лет. Первый театр, в котором сочетание пластического жанра и кино стало ведущей концепцией, появился в Праге, Чехия, в 1958 году. Он существует до сих пор, и называется Латерна Магика. По идее художника-постановщика Йозефа Свободы в театральном пространстве соединились звук, свет, пантомима, театр теней, цирк, кукольный театр и другое. В соединении со звуком и видеорядом, спроецированным из операторской кабины, как в кинотеатре, пластическое действие, не нагруженное речью актеров, наполняется особым смыслом. Этот смысл существует на грани абстракции и тактильных ассоциаций, усиленных музыкальными и видео образами. Это новый способ воздействия на зрителя, где пластика объединена не только музыкой, но и медиа-технологиями, усиливающими аудиовизуальное воздействие.

Современные режиссеры и сценографы стараются раскрыть новые возможности технологий для обогащения вербальной идеи. Например, технология видеомэппинга используется для создания иллюзии трехмерного виртуального пространства, в котором можно легко создавать и менять один антураж на другой без использования сложных и дорогих декораций. Такой прием был применен в новой постановке театра имени Маяковского в Москве. Это пьеса Трейси Леттса «Август. Графство Осейдж», для которой группой литовских художников (Гинтс Габранс, Инэта Сипунова, Индулис Гайланс) была создана трехмерная инсталляция с большим числом модульных элементов.

Для актеров в этом интерьере было важно не только принимать виртуальные объекты за действительные предметы интерьера, но и соблюдать специфические пространственные правила. В отличие от традиционного театрального интерьера в этом актеры должны были занимать заранее продуманные места внутри световых проекций, примерно так, как в кино. Это было нужно для того, чтобы они не терялись в световых потоках и были видны зрителям в зале.

Работа на грани театра и кино создает прецедент нового жанрового явления. От актеров требуется специфический подход разыгрывания ролей в

искусственно заданной среде. Если традиционные декорации позволяют ощущать театральное пространство, как привычную среду существования, то видеомэппинг, мгновенно меняющий одно пространство на другое, создает четкие ассоциации с клиповым сознанием современного человека. Этому способствует медиа наполнение Интернета, заставляющее пользователей быстро перескакивать с одной темы на другую, смотреть множество иллюстраций, реагировать на ряды параллельно идущей информации, делать что-то в этом пространстве самому. Этот своеобразный медиа «тренинг» формирует нового зрителя, готового к восприятию подобных экспериментов в театре.

Использование электронных проекций, состоящих из модулей, практикуется во многих театральных постановках. В некоторых программах можно сочетать разные электронные заготовки: двухмерные и трехмерные изображения, фрагменты видео, рисунки, создаваемые прямо во время действия. С ними художник производит самые разные модификации. Он меняет размер, цвет фигур, трансформирует из двухмерной в трехмерную форму, множит, придавая окончательной проекции вид небольших видео, запускает во время спектакля готовый фрагмент и работает с новым. Такие эксперименты, например, проводит группа шведских художников во главе с художником Джимом Берггренем (Гётеборг) в программе Modul 8.

Проекция составляется из фотографий реальных объектов, графических и виртуальных произведений и отражений движений актеров по сцене с участием вебкамеры. Вебкамера, как инструмент интерактивного представления действительности, позволяет включить в спектакль эффект обратной связи (feedback). Элементы актерской игры с помощью проекции фрагментов движения на задник сцены, создают дополнительный уровень транслирования информации.

Притом, что текст может быть минимальным, диапазон движений актеров сдержанным, но усиление этого скромного потока информации с помощью электронных технологий усложняет воздействие на зрителя и заставляет его реагировать на множество параллельных импульсов. Вербальный поток оказывается не самой насыщенной информационной линией. Наиболее сильное воздействие в таких проектах оказывается на физиологию восприятия, определяя интуицию и подсознание, как основные инструменты взаимоотношения художника и зрителя.

В некоторых постановках используется он-лайн рисование, которое позволяет дополнить ускользающий от зрителя смысл повествования с помощью визуальных образов или текстов.

Такой эксперимент был поставлен в международном проекте с участием молодых актеров из

Финляндии, Эстонии и России, трех режиссеров из этих стран и группы российских дизайнеров.

Фрагменты спектаклей на родных языках были собраны в общее действие, и задачей медиадизайнеров было создание видеоряда, обогащающего режиссерский замысел и способного раскрыть идею спектакля для зрителей, не понимающих смысла слов, звучащих со сцены. Дизайнеры участвовали на репетициях наравне с актерами, создавая собственную визуальную линию из рисунков и слов на разных языках. Они работали в программе Photoshop, изображения проецировались на задник сцены.

2.2. Интерактивность современного театра

Режиссер и сценограф вместе создают условия для возможной интерактивности – вовлечения зрителей в контекст спектакля. Этому может способствовать, к примеру, дизайн зрительного зала, где традиционная дистанция между зрителем и актером исчезает (как, например, в Концертном зале Мариинского театра). Западный опыт расширяет пределы зрительского вовлечения в работу театра, вплоть до участия непрофессиональных людей в спектакле и выведения театрального действия из стен традиционного здания.

Важным обстоятельством оказывается использование медиа-технологий, а также активное сотрудничество со зрителем с помощью Интернета. Зритель со своей стороны способен создать театру колоссальную бесплатную рекламу с помощью общения на форумах, а также фотографий и записи видео на свои электронные устройства и выкладывания их в Интернет.

Один из крупнейших современных оперных режиссеров англичанин Грэм Вик работает в разных странах, в том числе и в России. В западных постановках он предпочитает использовать современные маркетинговые стратегии, позволяющие зрителям воспринимать оперу по-новому. По мнению Вика существуют две причины, по которым люди обычно не ходят в оперу: либо они чувствуют себя неуютно в здании оперы, либо испытывают дискомфорт рядом с теми, кто в оперу ходить привык. Совместно с дирижером Саймоном Хелси в 1987 году им была создана экспериментальная площадка в Бирмингеме. На сайте этого оперного проекта [7] название «Оперная Компания Бирмингема» продолжено шокирующей фразой: «...не то, что вы ожидаете от оперы».

Оперное искусство, один из самых сложных сценических жанров, довольно давно оказался ограниченным небольшим рядом общеизвестных имен композиторов и названий опер. Новые имена в этот список попадают редко в силу множества давно сложившихся факторов. Но именно это обстоятельство усиливает потребность в постоянных инновациях, обогащающих спектакли для привлече-

ния к оперному зрелищу новых, не увлеченных оперой людей.

Выводя оперу из традиционных театральных сфер в новые пространства, Вик тем самым охватывает аудиторию, которая выступает не только в качестве зрителя, но и участвует в придуманных режиссером интерактивных перформансах, становящихся частью спектаклей. Режиссер внедряет авантюрные оперные версии в молодежные клубы, в дома престарелых, в банки, на городские площади. Отказ от привычного пространства становится первым шагом к моделированию среды «изнутри наружу», воспринятой из традиций древнегреческого театра [11, р. 15-19]. Эта работа фиксируется с помощью электронных средств, и становится доступной для просмотра в Интернете. Таким образом, пространство театра расширяется до неконтролируемых пределов.

Один из самых знаменательных спектаклей Грэма Вика – «Отелло» на музыку Верди, был поставлен в 2009 году в помещении огромной пустой фабрики. На сайте youtube можно увидеть небольшой фильм на 7,5 минут с комментариями режиссера, где он рассказывает о том, какую роль играли совместные репетиции профессиональных актеров с любителями, и как расширение пространства оперной активности в городе изменяет социальную ситуацию в Бирмингеме. Поведение героев в этом фильме скалькировано с поступков обычных людей, живущих сегодня, и никак не ассоциируется с жизнью на Кипре в 15 веке, описанной в либретто. Обстановка содержит массу знаков: некоторые актеры одеты в костюмы террористов, кто-то держит в руках бомбу, кто-то фонарь. Для Грэма Вика было важно то, что, даже понимая искусственность обстановки, зритель считывает эти смыслы и связывает контекст оперы со своей собственной жизнью [9, р. 10].

Другой вариант этой же оперы был показан в 2011 году на знаменитом оперном фестивале Брегенц в Австрии на побережье Боденского озера. Эта версия была снята компанией BBC на цифровые носители. На том же фестивале в Брегенце в 2009 году Грэм Вик представил оперу «Аида» Верди. Действие происходит в открытом пространстве на берегу озера прямо в воде. Сцена спускается под воду, и актеры вынуждены ходить по щиколотку в воде в окружении настоящих лодок. На сцене были размещены огромные символические «обломки» статуи Свободы, косвенно отражающие в контексте оперы идею освобождения рабов. Фрагменты этой постановки в большом количестве выложены в Интернете, и можно представить себе колоссальный размах этого зрелища, превышающего привычные представления об опере и ее возможностях.

Грэм Вик выступает в роли исследователя. Его в равной мере интересуют и качественное исполнение спектакля, и процесс социализации тех про-

блем, которые могут быть усилены театральным языком и современными технологиями. Вводя в спектакль элементы современного дизайна, включающего виртуальные технологии, помещая героев в ситуации, напоминающие реальные события наших дней, режиссер расширяет рамки эксперимента.

Последнее детище режиссера – постановка оперы «Среда из света» (Mittwoch aus Licht) немецкого композитора, дирижера и музыкального теоретика Карлхайнца Штокхаузена. К 84-летию этого крупнейшего новатора современной музыки, Грэм Вик поставил один фрагмент из семичастного произведения композитора под названием «Семь дней недели» в здании бывшей фабрики Дигбет в Бирмингеме. Эта постановка получила приз Королевского филармонического общества, как лучшее произведение для оперного и музыкального театра в Англии в 2013 году. Любопытно, что в Интернете можно найти не только массу видеофрагментов этого спектакля, но и благодарственную речь режиссера. Это видео сопровождают фрагменты спектакля, снятого участниками и зрителями. Это говорит о высокой важности Интернета, как коммуникативной площадки представления работ и обмена мнениями между любителями и профессионалами из самых разных сфер.

3. Заключение

Театральное пространство, как место для интеллектуальных исследований, открывает несколько важных позиций. Во-первых, театр, как важный городской культурный объект, способен выходить за рамки здания театра, вживаясь в пространство города. В этом его функции сближаются с традициями фестивалей, городских праздников, феерий. Активную роль в этом продвижении играют сами зрители, вооруженные техническими средствами и огромным желанием быть вовлеченными в эксперимент.

Во-вторых, место зрителя в новом театральном пространстве изменяется. Если в традиционном театре, зритель – пассивный наблюдатель, то сегодня его активно вовлекают в действие, предлагая быть участником эксперимента. Он не только участвует в театральных акциях, он анализирует процесс, фиксирует его с помощью своих устройств, создает новые темы для дискуссий с друзьями и незнакомыми людьми в Интернете, фактически выступая в роли рекламного менеджера.

В-третьих, в современном театре происходит адаптация старых спектаклей к современной жизни. Смысл такой адаптации в том, чтобы вплести в канву спектакля некоторые важные социальные проблемы, которых в нет в литературном сюжете. Этому способствуют не только интеллектуальные технологии, но и электронные средства, благодаря которым театр обретает новые возможности вовлечения обывателя в культурную жизнь своего города.

Литература

- [1] Дерево. Сайт театра. [Электронный ресурс] URL: <http://www.derevo.org> (дата обращения: 03.08.2013).
- [2] На лестнице. Портал театрального клуба "Magic bus" Анжея Перевалова. [Электронный ресурс] URL: <http://onstairway.com/> (дата обращения: 03.08.2013).
- [3] Петербургское театральное товарищество «Комик-трест». Сайт. [Электронный ресурс] URL: <http://www.comic-trust.com> (дата обращения: 03.08.2013).
- [4] Смотреть спектакли онлайн. Сайт. [Электронный ресурс] URL: <http://spektaklionlayn.narod.ru/> (дата обращения: 03.08.2013).
- [5] Театр ТВ. Сайт. [Электронный ресурс] URL: <http://teatrtv.com/> (дата обращения: 03.08.2013).
- [6] Asher J., Aitken M. R. F., Faroqi N., Kurmani S., Baron-Cohen S. Diagnosing and Phenotyping Visual Synaesthesia: A Preliminary Evaluation of the Revised Test of Genuineness (TOG-R) // Cognitive Neuroscience Perspectives on Synaesthesia. Edited by Jason B. Mattingley & Jamie Ward. Masson, Italy. 2006. P. 137-146.
- [7] Birmingham Opera Company. Сайт. [Электронный ресурс] URL: <http://www.birminghamopera.org.uk/> (дата обращения: 03.08.2013).
- [8] Galejev B. What is Synaesthesia: Myths and Reality// Leonardo Electronic Almanac. 1999. Vol. 7, N 6. URL: http://prometheus.kai.ru/mif_r.htm (дата обращения 03.08.2013).
- [9] Hall E.T. The Hidden Dimension. Random House, 1969.
- [10] Membrana. Люди, идеи, технологии. Сайт. [Электронный ресурс] URL: <http://www.membrana.ru/particle/1698> (дата обращения: 03.08.2013).
- [11] Rush R. The Play of Space: Spatial Transformation in Greek Tragedy. Princeton University Press. 2009.
- [12] Virtual Theatre. Материал из Википедии — свободной энциклопедии. [Электронный ресурс] URL: http://ru.wikipedia.org/wiki/Virtual_Theatre (дата обращения: 03.08.2013).
- [13] VirtualTeatre.ru - виртуальный театр. Сайт. [Электронный ресурс] URL: <http://virtualtheatre.ru/> (дата обращения: 03.08.2013).

New Technologies of the Contemporary Theater

Olga Shustrova

Interactivity of the theater process, its social multiple meaning and a complex sensual symbolic plan open a wide field for new media design creation. In this sense theater electronic technologies serve as a democratic language, which is understandable for most users of personal computers. In childhood everyone perceives the world in games, and the game remains for all their life as a most simple and intuitive tool from the world recognition point of view.

These are, first of all, young people and those, who are looking for novelty in their own lives. They will never be bored studying available information fields, where, on the other hand, the efforts of the main art figures are addressed. They find each other in the field of the Internet, and their first acquaintance happens there. They are able to be involved to the work of the theater with the help of their own gadgets, fixing a lot of interesting information and spreading it in the Internet in different forums, youtube and other sites.