

Ростовский Евгений Григорьевич

кандидат искусствоведения, доцент кафедры
режиссуры мультимедиа Санкт- Петербургского
гуманитарного университета профсоюзов

arostovsky@mail.ru

Yevgeny G. Rostovsky

candidate of art criticism, associate professor of direction of multimedia
of Sankt-of the Petersburg humanities university of labor unions
arostovsky@mail.ru

Мультимедийное пространство театра

Multimedia space of the theatre

***Аннотация.** В статье отмечается, что глубокое взаимопроникновение театра и высоких технологий стимулировало рождение новых мультимедийных форм в театральном пространстве и содействовало эстетизации технологических инноваций.*

***Ключевые слова:** Театр, сцена , реальность, перформанс, пространство, концепт, драматург, кадр, фильм.*

***Annotation.** Deep interpenetration of theater and high-tech solutions has inspired the creation of new multimedia forms in the theatrical space and contributed to aesthetization of the technological innovation.*

***Keywords:** Theater, scene, reality, performance, space, concept, playwright, shot, movie.*

Театральное пространство представляет собой многосложное место взаимосвязанных функций. Оно содержит в себе как повествование, так и элементы перформанса, объединяющиеся вместе, чтобы сформировать «искусственное место» (искусственное пространство). Режимы пространства выходят за рамки физической реальности переходя в пространство абстракции, то есть нематериальных энергетических пространств, которые создают массовый эффект воздействия на зрителя во время представления. До возникновения цифрового театра противопоставление «пространств подчеркивалось наличием границы, всегда четко ощутимой. Ее преодоление есть магистральный, глубинный сюжет, наиболее типичным построением которого является ценностно детерминированное движение через границу пространства. Тем самым возникает борьба с конструкцией мира, состоящая из двух антиномичных компонентов – внутреннего и внешнего пространства».[2, с. 470].

Современный театр в его способности окружать зрителя изображениями, актерами и звуками создает больше возможностей, чем пространственный с

плоским экраном объемный звук, который ограничен своим двумерным дисплеем. Театр может физически зафиксировать перформатив, создавая, таким образом, искусственное пространство в любой точке земной аудитории и в любое время. Немалое внимание модернистами начала XX века уделялось проблемам психологии зрительского восприятия. Проводя различные эксперименты с цветом, специалист Чикагского университета Джошуа Юмайб (Yumibe, Joshua) акцентировал основное внимание на аспектах эстетического воздействия цветовой гаммы. В частности, в своей работе «Перемещение цвета: эстетическая история прикладного цвета технологий в немом кино» Юмайб заинтересовался изысканиями и экспериментами проводимыми в этот период в области работы со светом.

Творческие поиски интеграции киноизображения в театр велись постоянно. Но если на рубеже XX века их применение выполняло в основном задачу, схожую с задачами раннего кинематографа – добиться эффекта удивления (трюкачество и эпатаж), то по мере развития искусства в сторону интеллектуальных исследований и попыток глубокого проникновения в сущность онтологических дискурсов, используемые в перформансах и постановках, кино и видеопроекции поднялись на качественно новый уровень с точки зрения мультимедийной режиссуры.

Винзор Маккей (Winsor McCay, 1867 –1934) считавшийся, по мнению многих, "отцом анимации" и получивший широкую известность за его газетные комиксы «Маленький Немо в Стране Снов», своим творчеством оказал влияние на бесчисленные поколения иллюстраторов и аниматоров, включая Уолта Диснея. В 1914 году Маккей гастролировал с представлением “Gertie the Dinosaur” («Герти динозавр»). Маккей решил оживить динозавра, доказав, что его рисунки могут двигаться. Десять тысяч рисунков были созданы на рисовой бумаге. Он создал из Герти личность и наделил ее эмоциями. Мы видим, как она ест, пьет, играет, и даже плачет. В рамках водевиля Маккей, размахивая кнутом, располагался на сцене справа от киноэкрана, затем на экране появлялся динозавр, который как живой совершал различные действия и исполнял команды по приказу Маккея. В результате интерактивного взаимодействия на сцене анимационного динозавра и автора, во время финала Маккей присоединялся на экране к своей героине. В сущности, это представление являлось театральным мультимедийным перформансом, намного опередившим используемые в различных театрах современные цифровые приемы. *«Перешагивание в экран и трансформирование Маккей в его виртуальный аналог стало одним из наиболее используемых приемов в современном цифровом театре».*[3].

Фридрих Кайслер (Frederick Kiesler) в пьесе Карела Чапека «РУР» впервые применил подвижные проекции. В этой постановке был использован круглый киноэкран, дистанционное управление,двигающаяся камера в режиме реального времени, и, что, пожалуй, было самым впечатляющим – проецирование изображения на водопад, что создавало прекрасный полупрозрачный эффект. Это был первый опыт в истории театра, когда были совмещены медиа-проекция и реальная текущая вода.

Известный немецкий теоретик театра и режиссер Эрвин Пискатор (Ervin Piscator, 1893-1966) экспериментировал и развивал использование мультимедиа в пространстве театра. Его системные методы, стиль изложения и высказывания до сих пор ценятся в современном театре. Пискатор развивал свои театральные приемы на фоне огромных политических и идеологических изменений в Европе. Экспрессионисты, дадаисты и сюрреалисты насаждали в искусстве новые стили и формы, оспаривающие традиционные понятия времени, пространства и действия. Приверженцы школы дизайна Bauhaus экспериментировали в поисках синтеза искусства и современных технологий. Их внимание привлекали работы со светом, пространством и формой, а также развитие пространственных эффектов на сцене с механической конструкцией. Их идеи помогли Пискатору в формировании эстетических взглядов на театр. Еще в 1920-м году Пискатор использовал современные технические приемы, такие например, как движущийся текст сообщений, проецируемых на передний занавес или визуально захватывающее видео с изображением звездного неба на огромном экране, занимающем центр сцены. Он совмещал документальные или специально снятые кадры и целые фильмы с постановочной драматургией. Его комбинация театра и кинопроекции трансформировала драматическую структуру, создавая концептуальный конфликт и вместе с тем эстетическое единство различных художественно - выразительных средств. Пискатор пытался построить с помощью дизайнера Вальтера Гропиуса специальный театр для воплощения своих замыслов, так называемый Total-театр. Планировалось создать гигантскую круговую панораму, семь проекций по периметру зрительного зала, девять проекторов и проекционную башню над публикой, создавая пространство из потоков света, которые могли бы пересекаться во всех трех пространственных измерениях, создающих образы из бесконечно изменяющихся в невидимой сети координат видений, возникающих в затемненном зрительном зале.

К сожалению, этот театр так и не был построен.

Три произведения Пискатора: «Ура, мы живем! «Распутин» и «Приключения бравого солдата Швейка» продемонстрировали новаторскую работу с мультимедиа-технологиями в пространстве театра, определившую его творческую эстетику и наглядно продемонстрировали широкий диапазон возможностей медиа проекций в театре.

Вдохновленный творчеством Эрвина Пискатора, известный немецкий драматург Бертольд Брехт (Bertolt Brecht, 1898, -1956) начал проводить эксперименты с проекцией кино и слайдов, задействовав все это вместе в театральном пространстве. В работе над своей пьесой «Die Mutter», Брехт, который был одним из самых влиятельных теоретиков и практиков театра минувшего века, широко использовал кинопроекцию, музыку и хора с целью дополнить и оживить действие на сцене.

Сегодня новые визуальные технологии изучены инновационными практиками театра и используются в сочетании с другими традиционными театральными элементами, включая звук, свет и перформансы. Синтез новых технологий и эксперименты с пространством открыли путь для дальнейшей

интеграции мультимедиа в пространство театра. Определить и подвергнуть анализу разграничение границ в пространстве театра по категориям представляет собой невыполнимую задачу. Мультимедиа могут продлить или расширить пространство сцены, создавая воображаемое игровое пространство, уничтожая границы или создавая многосложное пространство. Кроме того, мультимедийные перформансы или медиа-проекции могут быть сосредоточены в любом месте театра и за пределами сцены. Это создает новые искусственные пространства, в которых виртуальные персонажи и создаваемые перформансы могут проецироваться на мультимедийные порталы, перемещаться через пространство театра и происходить в нескольких местах сразу, что несет в себе новые эстетические возможности и открывает широкие перспективы для импровизации. Это означает, что, несмотря на предварительно записанные мультимедийные элементы каждой презентации, включая живых актеров, можно каждый раз создавать уникальное произведение.

Специалист по мультимедиа ученый Стэндфордского университета Дэвид Салц (David Saltz) утверждает, что цифровые технологии мультимедиа поддаются классификации, когда обнаруживаются их способности вступать в контакт с исполнителями перформанса и другими объектами на сцене. Трансформации и изменения вызываются действиями компьютерных техников по указанию режиссера. Интерактивные мультимедиа реагируют во время действия исполнителей и других элементов, что означает, что такого рода изменения происходят технологически и срабатывают на любой стадии физического движения исполнителей или изменения световой и звуковой партитуры. Реакция может быть случайной или запрограммированной в некотором роде, то есть ожидаемой. Другими словами, это живое выступление, которое провоцирует изменения в мультимедийном портале.

Историк, изучающий искусство и технологии Фрэнк Поппер (Frank Popper) обобщил исторический опыт взаимоотношения между технологией и различными формами искусства, особенно в период с конца 1960х и в начале 1990х годов. В своих книгах «Истоки и развития кинетического искусства» и «Искусство действий и участия», Поппер описал, какую важную роль кинетическое искусство играет во внедрении оптических движений и в создании связей между наукой, технологией, искусством и окружающей средой. Поппер был лидером гуманизации такого междисциплинарного синтеза.

После этого он проявил интерес к работам Петра Ковальского, Роя Эскота и других исследователей, работающих с ранней концепцией сетей. Эти художники проявили свою заинтересованность в участии зрителя. Приверженность проблемам погружения реципиента в виртуальное пространство можно проследить и в теории Умберто Эко. Поппер использует термин «виртуальное искусство» по отношению ко всему искусству, выполненному с применением технологий, разработанных в конце 1980х годов. Эти технологии позволяли погружаться в изображение и взаимодействовать с ним. Это вызывало такие сильные ощущения, что Поппер говорит о захватывающей интерактивной виртуальной реальности. К началу 20 века

дизайнеры и постановщики начали экспериментировать с различными элементами в пространстве театра, и возник вопрос иерархии и функции этих элементов. Некоторые из наиболее важных решений и находок исходили от практикующих теоретиков. Драматурги, которые осознают возможности пространственных мультимедиа, могут использовать эти новые элементы, создавая канву повествования, изменяя структуру своей работы, а также привлекая новые средства выражения с помощью звуковых и тематических цифровых дисплеев для усиления воздействия на зрителей. Мультимедийные составляющие могут влиять на распределение ролей между виртуальными персонажами и живыми актерами, учитывая, что виртуальные персонажи отображаются в мультимедийных порталах. Помимо мультимедийных порталов, возникают новые функции пространства, преобразующие пассивные пространства в активные. В настоящее время непростые отношения технологий и искусства, в частности театрального, приняли формы, в которых *«технологическая основа часто практически полностью предопределяет эстетику»* [1, с. 54]. Слияние технологий и художественных сценических образов создает новые формы интерактивного взаимодействия. Виртуализация и дематериализация изменяют традиционные художественные процессы, создавая новую эстетику. Предвещает ли ожидаемый уход театра под воздействием компьютерной экспансии целиком в область перформативных интерактивных представлений-зрелищ в глобальное сетевое киберпространство, и означает ли это смерть классическим формам театра - покажет ближайшее будущее.

Литература:

1. Галкин Д.В. Техно-художественные гибриды, или искусство, политика и цифровые технологии в культурной динамике второй половине XX века. // Гуманитарная информатика. Вып. 4 Томск, 2008. -С. 50-75.
2. Лотман Ю.М. О метаязыке типологических описаний культуры. — Труды по знаковым системам, вып. 4, Тарту, 1969, с. 470).
3. Стив Диксон. Цифровой Перформанс: История Новых Медиа в Театре, Танце, Спектакле и Инсталляции. Издательство: Перенос Фильма в Пространство Театра: Эксперименты 1911-1927

Literature:

- 1 . Galkin D. V. Techno and art hybrids, or art, policy and digital technologies in cultural dynamics to the second half of the XX century. // Humanitarian informatics. Vyp. 4 Tomsk, 2008. - Page 50-75.
- 2 . Lotman Yu.M. About meta language of typological descriptions of culture. — Works on sign systems, вып. 4, Tartu, 1969, page 470).
- 3 . Steve Dixon. Digital Performans: istoriya Novykh of Media at Theatre, Dance, Performance and Installation. Publishing house: Movie transfer in Theatre Space: Experiments 1911-1927