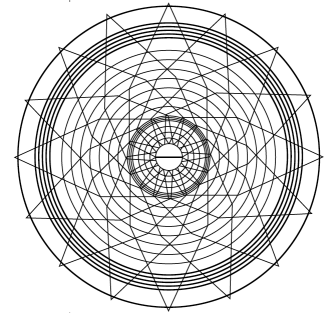


[Научные статьи]

Краснослободцева А.В.

Функции экранов в современном российском театре в эпоху трансмедийности: от экранов малого формата к виртуальной реальности



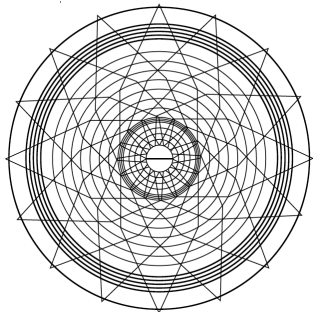
ФУНКЦИИ ЭКРАНОВ В СОВРЕМЕННОМ РОССИЙСКОМ ТЕАТРЕ В ЭПОХУ ТРАНСМЕДИЙНОСТИ: ОТ ЭКРАНОВ МАЛОГО ФОРМАТА К ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ

Краснослободцева А.В.

преподаватель Школы дизайна факультета коммуникаций, медиа, и дизайна Национального исследовательского университета Высшая школа экономики (Москва, Россия)
krasnobodzevaa@gmail.com

Аннотация:

В статье исследуются функции экранных образов в современном российском театре в поле новых медиа, фиксируются те изменения, которые происходят в театре в период цифрового поворота. На примере спектаклей таких режиссеров, как Максим Диденко, Даниил Чашин, Андрей Прикотенко, Михаил Патласов, Семён Александровский и др. прослеживается трансформация роли экранов в театре, обусловленная меняющимся контекстом и проблематикой современности. Теперь все чаще экран в пространстве театра начинает репрезентировать себя в современных модификациях. Говоря точнее, экран начинает изображать в театре экранную реальность. Теперь экранный образ в театре зачастую остаётся равным себе в реальной жизни: например, когда в спектакли вводятся смартфоны, с которыми взаимодействуют зрители. В таком случае в контексте спектакля гаджет становится редимейдом, изображение на экранчике смартфона переозначивается, не меняя при этом формы. Иногда же экраны в современных спектаклях представляют те пласты экранной, виртуальной реальности, носителями которой вне театра они не являются: например, когда при помощи больших экранов на сцене изображаются крупным планом экраны смартфонов или когда при помощи экранов зритель попадает внутрь компьютерной игры или цифровой базы данных. Традиционно театральный зритель при помощи экрана мог попасть в пространство за пределами сцены или, напротив, погрузиться во внутренний мир героя, в его сны, воспоминания, фантазии. В ряде современных российских спектаклей это движение внутрь или вовне, хоть и остается базовым, но расширяет свои пределы: теперь зрители при помощи экрана могут попасть внутрь цифровой, компьютерной реальности, в мир социальных медиа и аватаров или вообще наблюдать мир вне сцены в формате 360 градусов. Театральные режиссеры начинают изучать форматы коммуникации в дигитализированном мире, анализировать и представлять особенности восприятия окружающего мира современным человеком. Экран тотализируется в пространстве, рассыпаясь одновременно на бесчисленные «экранчики» смартфонов, планшетов и



[Научные статьи]

Краснослободцева А.В.

Функции экранов в современном российском театре в эпоху трансмедийности: от экранов малого формата к виртуальной реальности

ноутбуков и, напротив, достигая бескрайности в очках виртуальной реальности. Как следствие, театр переосмысляет функции экранных образов на сцене, иногда оказываясь в полной зависимости от экранов, а иногда выступая местом критического высказывания об экранизации мира. Экраны становятся не только окном в другие виртуальные измерения, но и адекватным времени элементом языка, который будет понятен человеку сегодня.

Ключевые слова: экранные искусства, театр, новые медиа, актёр, зритель, коммуникация

В современном российском театре в период со второй половины нулевых и в десятые годы XX века начинается процесс трансформации сценического и драматического языка под влиянием цифровой революции и наступившей эры социальных медиа (Пол 2017). Более того, можно говорить о вступлении современного российского театра в эпоху трансмедийности, определяющейся через такие особенности, как полинарративность, интертекстуальность, существование произведений в едином медиаполе, постоянное обращение к традициям восприятия того или иного явления (Сальникова 2019). С одной стороны, трансмедийность даёт современному театру новые производственные и художественные возможности, расширяет границы самого театра, включает его в единое медиапространство. Появляются мультимедийные спектакли, созданные на стыке кино, инсталляции и перформанса, постепенно в театре исчезает жанровая определенность, игра актёров все чаще оказывается не центральным элементом спектакля, тела исполнителей заменяются на виртуальные, более того, в театр приходят технологии дополненной и виртуальной реальностей. С другой стороны, появление новых технологий вводит в театр целый ряд новых тем и сюжетов, связанных с попыткой осмысления мира в эпоху дигитализации. В статье мы попробуем посмотреть на то, как меняется роль экранов в трансмедийном театре, рассмотрим разные формы экранов и попробуем определить специфику этих форм именно в театральном пространстве, а также посмотрим на то, как меняется роль зрителя в новых условиях.

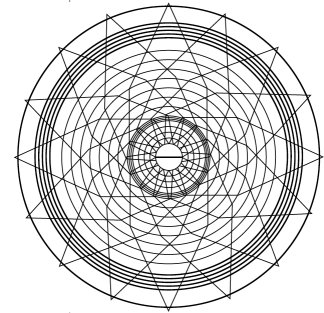
Функции малых экранов в российском театре

Одной из тенденций становится использование в современных спектаклях маленьких экранов смартфонов, планшетов, ноутбуков. О том, как зависят от размера экрана способы восприятия информации, пишут подробно медиатеоретики Лев Манович (Манович 2018) и Эрки Хухтамо (Хухтамо 2012). Театр начинает учитывать тот факт, что современный зритель существует в ситуации практически непрерывной сетевой коммуникации, что сказывается на способах восприятия информации.

[Научные статьи]

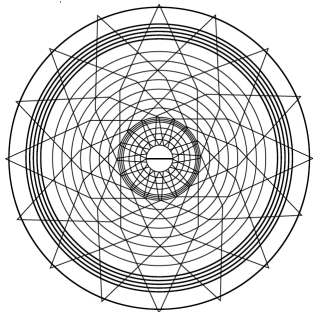
Краснослободцева А.В.

Функции экранов в современном российском театре в эпоху трансмедийности: от экранов малого формата к виртуальной реальности



Перед спектаклем «В поисках автора» (реж. Данил Чашин) зрители видят расставленные в фойе фигуры актёров, сделанные из картона. На каждой фигуре закреплен специальный код, по которому зритель может пройти и попасть на страницы героев в социальных медиа («Инстаграм», «ВКонтакте», «Твиттер», «Фейсбук», «Одноклассники»). Таким образом, расширяются границы спектакля, который больше не локализуется в специально отведенном для представления пространстве, а переходит в экраны персональных гаджетов, привязанных только к зрителю и его перемещениям. В частное, хоть и виртуальное поле экрана телефона вторгается театральная мистификация. Это позволяет зрителю побольше узнать о героях спектакля и наглядно увидеть, как трансформируется и превращается в аватар реальный образ человека под влиянием социальных медиа. Более того, через этот приём проблематизируется само понятие подлинного в контексте социальных медиа: тот факт, что кто угодно может создать большое количество аватаров, не имеющих отношения к реальным людям, заставляет задуматься о том, что в XXI веке мы пребываем в одном пространстве с персонажами и сами являемся персонажами, репрезентируя себя особым образом в медиаполе.

Жанр постановки «Лесосибирск Лойса» (реж. Радион Букаев, театр «Поиск») обозначен как «чат-спектакль». Драматурги из Екатеринбурга Ирина Васьковская и Дарья Уткина написали пьесу специально для Лесосибирска, маленького города, расположенного в 275 км от Красноярска. Пьеса основана на интервью, которые драматурги брали у подростков и взрослых жителей Лесосибирска. В первой части спектакля перед зрителями расположен большой экран, скрывающий восемь актеров (они появляются перед зрителями только в конце спектакля), которые всю коммуникацию ведут через общий чат в социальной сети «ВКонтакте». Именно этот чат и выводится на экран. Сами зрители также могут при помощи своих гаджетов зайти во «ВКонтакте» и включиться в чат. Подобное использование пространства социальных медиа и перемещение действия на экран в режим онлайн — попытка говорить в театре языком, понятным для современных подростков (даже в названии использован подростковый сленг: лойс — синоним лайка) (Фукс 2018), а также возможность актуализировать тему одиночества, превращения себя в персонажа, отчуждения человека в современном мире, миграции в пространство виртуальных медиа. По сюжету спектакля в среднюю школу города приходит учитель литературы, его добавляют в чат, в котором и разгораются все драматические перипетии. Учитель оказывается в центре внимания подростков, одна из учениц ведет себя навязчиво по отношению к новому участнику чата, и после связанного с этим скандала, удаляется из «ВКонтакте»: жизнь в чате замирает, что символически означает замирание социальной жизни школьников как таковой. Все действия, чувства, общение современных подростков вмещаются в формат чата, вне которого коммуникация обрывается. Большой экран, на который в режиме онлайн транслируется переписка героев, метафорически укрупняет малый формат смартфона, подчеркивая тотальность виртуального мира, за которым не



[Научные статьи]

Краснослободцева А.В.

Функции экранов в современном российском театре в эпоху трансмедийности: от экранов малого формата к виртуальной реальности

видно реальных людей. Меняется и сам язык, на котором общаются герои спектакля: развернутые объяснения, эмоции, чувства сводятся к смайлам, эмодзи и коротким сленговым выражениям. Маленькие экраны смартфонов не приспособлены к рецепции длинных лексических конструкций.

Иногда смартфоны в театре используются по прямому назначению — буквально становятся средством связи между режиссером и зрителем. В экспериментальной постановке «Синяя птица в Синей птице» (реж. Василий Березин и Алексей Кузьмин-Тарасов, Binary Biotheatre) зрителю необходимо прийти с наушниками и смартфоном, одним из самых привычных современных «внешних расширений человека» (Маклюэн 2007), который становится посредником между зрителем и спектаклем. Зрителю нужно скачать мессенджер и иметь аккаунт в «Фейсбуке». До представления режиссер Василий Березин добавляет всех в один чат в «Фейсбуке». После этого зрители отправляются смотреть спектакль, идущий во МХАТе им. Горького более ста лет — «Синюю птицу» К. С. Станиславского. Во время спектакля из общего чата раздаётся звонок Березина, который начинает комментировать действие старого спектакля. Функции экрана здесь сводятся к функции мессенджера. Экранный образ становится средством сообщения, а также символом неизбежнорывающейся в старые театры цифровой эры и новых театральных форм.

Большой экран на сцене как способ репрезентации специфики смарт-общества

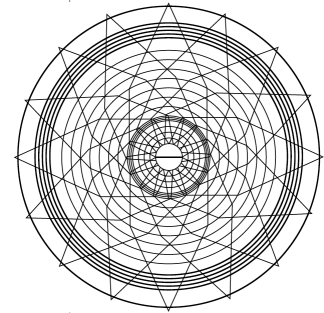
Во многих современных постановках по-прежнему используются экраны больших форматов, однако они оказываются не просто инструментом театрального художника, который при помощи экранов традиционно расширяет сценическое действие, или показывает поток сознания героя спектакля, или даёт дополнительный исторический, документальный комментарий в виде кинохроники. Большой экран начинает «играть» самого себя. Например, экран может в увеличенном формате представлять экран смартфона, компьютера или телевизора. Это связано с появлением в театре новых сюжетов, осмысляющих социальные, политические и экономические проблемы современного информационного общества, активно использующего высокие технологии и вступающего в стадию смарт (Чумак 2014).

Российский режиссер Тимофей Кулябин в своей постановке «Нора» в драматическом театре Schauspielhaus в Цюрихе так же, как Родион Букаев в «Лесосибирск. Лойсе», осмысляет тему разобщенности людей в современном мире, выстраивающих между собой стену в реальной жизни через общение в чатах (Федянина 2018). Сцена по горизонтали разделена на две части: на верхнюю часть транслируются диалоги героев в виде стандартного интерфейса смартфона (гаджеты самих персонажей), в нижней существуют сами герои в нескольких автономных пространствах, комнатах без дверей, разделенных прозрачными перегородками. Вся частная жизнь героев выводится на экраны,

[Научные статьи]

Краснослободцева А.В.

Функции экранов в современном российском театре в эпоху трансмедийности: от экранов малого формата к виртуальной реальности



перед зрителями в режиме онлайн радикально переосмысливается и словно заново рождается текст Ибсена. Он наполняется эмодзи, становится более понятным современному человеку. Перед актёрами в таком типе театра появляются новые задачи: научиться в совершенстве пользоваться смартфонами и реагировать на диалоги онлайн.

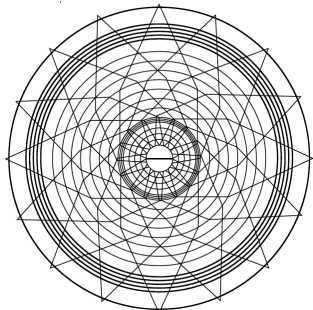
Вместе с приходом чат-спектаклей экраны на сцене меняют свой статус: если раньше экран на сцене был окном в реальность или, напротив, входом в мир воображаемого или полной абстракции, то теперь большой экран начинает изображать экранчик, театр рефлексивует мир, который изменяется не под воздействием появляющихся экранов, а под трансформацией самих экранов, уже окончательно утвердившихся в нашей жизни.

Изменяется с появлением экранного образа, репрезентирующего социальные медиа, ощущение времени и пространства в театре. Оно оказывается еще более разомкнутым, чем раньше. Если до этого сценическое пространство расширялось при помощи монтажных фильмических средств, то теперь мы вместе с персонажами моментально оказываемся в другом пространстве за счет режима онлайн в чате.

Если в чат-спектаклях мы, хоть и погружаемся в виртуальный мир коммуникации, физически все еще можем чувствовать дистанцию между собой и экранчиком смартфона или его крупным планом в спектакле (который остается плоским образом, увеличенной копией экрана персонального гаджета), то в отдельных мультимедийных спектаклях на современной российской сцене стирается и эта дистанция, и происходит более осязаемое и символическое погружение актеров и зрителей внутрь экранного пространства. Мультимедийное представление «Смерть Тарелкина» на Новой сцене Александринского театра, созданное молодыми художниками Открытой школы «Манеж/МедиаАртЛаб», артистами театра «Балет Москва» и международного центра танца и перформанса ЦЕХ, даже визуально переносит зрителей и исполнителей за пределы физической реальности в виртуальный мир. Сцена обтягивается со всех сторон экранами, даже «четвертая стена» становится полупрозрачным экраном, заключающим артистов в своеобразную виртуальную тюрьму. Благодаря многослойности экранов, на которые симультанно проецируются различные изображения социальных медиа, базы данных, видеовставки, возникает эффект объёмной и всесильной виртуальной реальности, которая обладает всей информацией и становится глобальным оружием современных чиновников.

От оригинальной пьесы, написанной Александром Сухово-Кобылиным в 1869 году, остаются только сам главный герой Тарелкин, радикально переосмысленный визуально и биографически: его цифровой аватар напоминает Эдварда Сноудена, бывшего сотрудника ЦРУ и Агентства национальной безопасности США, который в июне 2013 года передал журналистам The Guardian и The Washington Post секретные материалы, касающиеся программы слежки американских спецслужб по всему миру (Медуза





[Научные статьи]

Краснослободцева А.В.

Функции экранов в современном российском театре в эпоху трансмедийности: от экранов малого формата к виртуальной реальности

2015), тема подлога документа и слежки и несколько визуально идентифицируемых по пьесе деталей (например, фальшивая борода). В мультимедийной «Смерти Тарелкина» слово лишено звучания и полностью визуализировано при помощи пластических интервенций в цифровое действие артистов балета «Москва» и изображений на экранах, включающих в себя и текст, и картинки, которые объясняют основные сюжетные перипетии. В дигитализированном мире речь полностью девальвируется и переводится из живого плана в цифровой, кодированный вариант, артисты передвигаются по сцене под музыку, напоминающую звуки работающих компьютерных систем. Мультимедийная «Смерть Тарелкина», так отдалившаяся от созданного Сухово-Кобылиным сюжета, отсылает нас, скорее, к спектаклю Всеволода Мейерхольда 1922 года. Режиссер в тот период работал с актёрами по созданной им системе биомеханики, и их движения в спектакле напоминали кукольные. Декораций в спектакле Мейерхольда не было, только во втором и третьем актах «посреди сцены стояла <...> гигантская мясорубка, куда сажали Брандахлыстову» (Ситковецкая 1993: 6). Так же, как у Мейерхольда, артисты в современной постановке выходят без грима и париков, а их движения кажутся пугающе механизированными. Более того, здесь на экране визуализирована сила, которой они подчиняются. В одной из сцен Тарелкин словно оказывается марионеткой в виртуальной руке, показанной на большом заднем экране: рука на экране манипулирует его реально присутствующим на сцене телом до тех пор, пока не добивается его полной обездвиженности и возможности проникнуть внутрь его головы — базы данных.

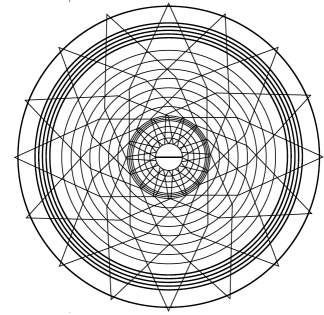
Зрители в современной «Смерти Тарелкина» находятся под постоянным наблюдением камер: периодически по ходу представления на экраны транслируется зрительный зал. Автоматический идентификатор лиц выхватывает и фиксирует в квадрате отдельных зрителей и выдает о них информацию на экране (имя, возраст). В спектакле устраняется граница между зрителями и актёрами, весь мир подвергается тотальному контролю, зритель отражается на экранах, установленных на сцене, и становится участником сценического действия, визуальным образом представления. Для некоторых зрителей подобная трансгрессия из реального в виртуальное может показаться насильственным актом, который тем не менее в полной мере демонстрирует идею спектакля о захвате мира глобальной бюрократической машиной, использующей для этого новые технологии. Интересен и возникающий эффект отчуждения зрителя от самого себя, это подключает механизм критического самоанализа. Сцена в прямом смысле при помощи экрана становится зеркалом общества.

Спектакль начинается с постепенно возникающего под звуки внутренней работы и генерирования посланий компьютерных систем текста, который напрямую сообщает зрителям о том, что мир захвачен тотальной слежкой. Жанр спектакля его создателями определен как мокьюментари — «полностью или частично вымышленного продукта, подделывающегося под документ»

[Научные статьи]

Краснослободцева А.В.

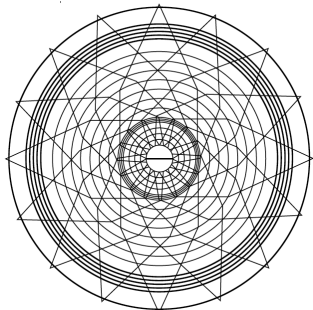
Функции экранов в современном российском театре в эпоху трансмедийности: от экранов малого формата к виртуальной реальности



(Зельвенский 2007). Это жанровое определение в контексте спектакля можно трактовать двояко: с одной стороны, мы имеем дело с сюжетом, который, несмотря на свою документальную форму, не является прямым отражением реальных событий, с другой стороны, сам сюжет спектакля проблематизирует тему подлинности документа и манипуляции информацией в современном мире.

Важно в этом представлении и то, что здесь не показаны персонажи как индивиды, это некие виртуальные силы, являющиеся продуктом цифровизации. Главный герой представления, Кандид Тарелкин, становится не просто механизмом бюрократической машины, а целой базой данных, которой можно манипулировать в глобальных масштабах.

В спектакле «*Sociopath/Гамлет*» (реж. Андрей Прикотенко, видеохудожник Олег Михайлов, Новосибирский драматический театр «Старый дом») тема глобальной трансформации мира под влиянием новых технологий, гаджетизации жизненного пространства рассматривается не в контексте большой политики, а переносится в сферу индивидуального, частного сознания. «Образность, объемность текста Шекспира здесь сменилась многословностью, шероховатостью современного языка, на который повлияла агрессивность медиакультуры с ее скандальными реалити-шоу, профанирующими настоящую жизнь и межличностную коммуникацию. Второй источник влияния — интернет-общение, отменившее этику по причине безнаказанности и лаконичность ввиду бесконечности пространств соцсетей» (Банасюкевич 2018). По сюжету спектакля главный герой — программист — придумывает компьютерную игру по мотивам «Гамлета» У. Шекспира. Сцена со всех сторон обтянута сетчатыми полупрозрачными экранами, а за экранами со всех четырех сторон рассаживаются зрители. Получается замкнутое (для актеров) и одновременно разомкнутое (для зрителей) киберпространство. Актер в этом затянутом со всех сторон экранами пространстве, сталкивается с необходимостью по-новому передвигаться и существовать в заданных условиях. Задача актёров — двигаться по всему периметру сценической конструкции так, чтобы оставаться видимыми для всех зрителей, но при этом создавать эффект погружения в виртуальный мир. Сценическое пространство, которое работает с тотальными экранами в формате 360 градусов, вплотную подходит к тому эффекту, который даёт технология виртуальной реальности. В контексте спектакля такое приближение к VR становится способом погрузить зрителя в мир главного героя, который «<...> как бы „сидит“ в айфоне, а мы находимся будто внутри его сознания» (Тайга.инфо 2018). В этом игровом пространстве, кажущемся подделкой, виртуальным суррогатом, постепенно начинают проявляться подлинные чувства: герой, представляющий цифрового Гамлета в компьютерной игре, начинает по-шекспировски страстно бороться с фальшивыми героями игры, которые на самом деле представляют современные социальные типажи. Грань между тем, где пребывают персонажи спектакля — в компьютерной игре или в реальной жизни — постоянно нарушается, их монологи и диалоги слишком реалистичны для героев компьютерной игры.



[Научные статьи]

Краснослободцева А.В.

Функции экранов в современном российском театре в эпоху трансмедийности: от экранов малого формата к виртуальной реальности

Скорее, в контексте этого спектакля можно было говорить не о «типа шекспировских» героях, а о «типа компьютерных» персонажах, которые и без виртуального пространства могли бы быть представлены точно так же. Парадокс же главного героя заключается в том, что он, находясь в компьютерной игре, оказывается девиртуализированным и вполне реалистично представляющим современное общество с его пороками, против которых он восстает.

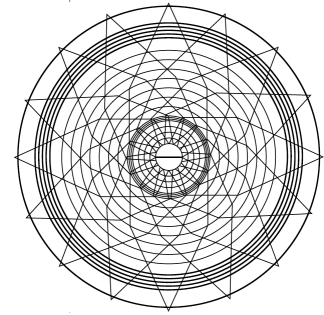
Обратная ситуация представлена в документальном спектакле по пьесе драматурга Екатерины Бондаренко «Шум» режиссера Михаила Патласова. Здесь главный герой — подросток-геймер (Владимир Бойков) — как раз теряет чувство реальности, и окружающие его люди начинают восприниматься им как герои компьютерной игры. В основе пьесы и спектакля — реальная история, которая произошла в поселке в Челябинской области: школьник-геймер застрелил своего одноклассника из-за того, что тот намазал его нос чернилами. Сцена, так же, как и в «Смерти Тарелкина», оказывается обтянута полупрозрачным сетчатым экраном, погружая актеров в виртуальную среду, и за счет этого совмещения экранной реальности и актеров в «живом» плане создает эффект двойной точки зрения: с одной стороны, зритель слышит документальные монологи свидетелей произошедшей трагедии, с другой стороны, видит всех через оптику убийцы-геймера, для которого все вокруг — цифровые образы, которыми он, «император», может управлять. Так, в начале спектакля на переднем экране появляется курсор от компьютерной мышки, при помощи которой подросток пытается «удалить» свою бабушку, которую играет актриса в «живом» плане на сцене. Затем бабушка растворяется в экранном пространстве и действительно становится на время фантомом из компьютерной игры, которого с легкостью снайпера убивает геймер. Правда затем она вновь воплощается в реальном измерении, чтобы дальше рассказывать трагическую историю произошедшего. Реальные актеры рассказывают историю, находясь в окружении анимационных декораций: музей, дома и улицы маленького поселка — все эти анимационные образы выглядят как часть компьютерной реальности, о которую разбиваются бытовые подробности из жизни участников трагедии. Школьник-геймер, даже будучи заключенным в психиатрическую лечебницу, не может излечиться от упоения виртуальной властью: «Реконструируя в своем воображении встречу с одноклассницей, Иван разбивает ее стриптиз «стоп-кадрами», изучает дотошно ракурсы тела, а после и вовсе пинком спроваживает куда-то в густую черную тень» (Джурова 2014). В спектакле делается попытка понять, куда корнями уходит подобное погружение подростком в альтернативный экранный мир, однако внятного ответа зритель так и не получает. И компьютерные игры кажутся лишь последним предупреждением о надвигающейся трагедии.

В «Тексте» (реж. Максим Диденко), созданном по одноименному роману Дмитрия Глуховского, перед режиссером стояла задача представить на сцене сюжет, действие которого почти полностью происходит в смартфоне. Жанр спектакля Диденко определил как кибернуар (Авдошина 2018). Этот неологизм

[Научные статьи]

Краснослободцева А.В.

Функции экранов в современном российском театре в эпоху трансмедийности: от экранов малого формата к виртуальной реальности



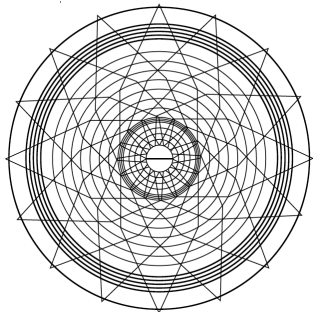
отсылает нас одновременно и к кинематографическому жанру, и к цифровой революции, и задает эстетические и смысловые рамки спектакля. По сюжету спектакля главный герой Илья (Илья Маланин), решает убить лейтенанта-наркодилера ФСКН Петра Хазина (Артем Ткаченко), который когда-то посадил его в тюрьму, а телефон убитого оставляет себе, надеясь благодаря гаджету получить деньги. Постепенно Илья включается в виртуальную коммуникацию с родственниками и друзьями убитого Петра, влюбляется в девушку Хазина, общается с его матерью, все больше погружаясь в жизнь человека, которого в реальности больше нет, и сублимируя свою жизнь. Виртуальная реальность подменяет одну жизнь на другую и продолжает поддерживать связь умершего человека с миром живых. Вся сценография в «Тексте» (худ. Галина Солодовникова) построена на передвижных панельных экранах. На них транслируются компрометирующие материалы: то, что герои снимают на сцене на телефон, а также видео с дрона, летающего над сценой. Подобная разнородность экранных изображений монтируется зрительским взглядом в своеобразный киноспектакль. Монтажная фактура постановки скорее мешает концептуализировать роль экранных образов, которые могли бы более точно показать процесс сжатия реальной жизни до коммуникации в маленьком гаджете. Традиционное использование экранов как декорации стирает значимость экранного образа как такового, уводя зрителя от театра к кино, и мешает осуществиться центральной теме спектакля.

Большинство театральных режиссеров создает иллюзию погружения в виртуальные пространства за счет традиционных экранов, однако некоторые современные театральные режиссеры, напротив, пытаются экспериментировать с технологиями VR (виртуальной реальности) и AR (дополненной реальности), где зритель в специальных шлемах и очках должен перемещаться по пространству и наблюдать или за исключительно виртуальными персонажами, или за частичным вторжением в реальность виртуальных элементов (Карышева 2019). Технологии VR и AR становятся закономерным этапом развития экранного искусства в театре. Виртуальная и дополненная реальность так же, как когда-то кинематограф, ставит вопрос о границах театра и других видов современного искусства.

Виртуальная реальность в театре: размывание границ между различными медиумами в искусстве

В современном российском театре технология VR только начинает осваивать территорию. Среди наиболее показательных экспериментов с VR и AR на театральной или околотеатральной территории можно назвать восьмиминутную постановку «Клетка с попугаями» (реж. Максим Диденко, 2017 г.) и спектакль «В поисках автора» (реж. Данил Чашин).

В спектакле «В поисках автора» виртуальная реальность является лишь частью сценического действия. Режиссер Даниил Чашин не пытается перевести



[Научные статьи]

Краснослободцева А.В.

Функции экранов в современном российском театре в эпоху трансмедийности: от экранов малого формата к виртуальной реальности

зрителя в режим тотального погружения в виртуальное пространство на всё время представления. Для него эта относительно новая технология является расширением и углублением возможностей, которые до этого театру давали экраны. Спектакль поставлен по переработанному, адаптированному Юлией Поспеловой под современные реалии тексту Луиджи Пиранделло «Шесть персонажей в поисках автора» (Осеева 2018). Зрители во время спектакля находятся в одном пространстве с актёрами. Для того, чтобы им погрузиться в мир воспоминаний героев, иногда необходимо надевать очки, в которых они видят специально созданное видео в формате 360 градусов. Когда зритель попадает в виртуальный мир, он по-прежнему использует в первую очередь зрительный канал, а тактильные ощущения уходят на второй план или вовсе игнорируются. Тело зрителя оказывается не представленным в виртуальном пространстве. Это позволяет нам рассматривать технологию VR в театре как очередной этап в развитии именно экранного искусства. В случае спектакля Чашина подобное «забывание» о теле в момент использования очков виртуальной реальности можно рассматривать как органичный приём, так как зрители выступают в роли подсматривающих за чужой жизнью, и ощущение своего телесного присутствия в пространстве только бы мешало зрителю. Однако сам механизм входа в виртуальную реальность и возвращение к сценическому действию кажется не до конца отработанным: зрители узнают о том, что им нужно надевать очки при помощи вспыхивающего красного света, а затем тратят некоторое время на то, чтобы надеть и снять громоздкие очки. Это мешает в полной мере прочувствовать экранную реальность и соотнести ее с происходящим на сцене, появляется аттракционный эффект.

В «Клетке с попугаями» режиссера Максима Диденко и драматурга Валерия Печенкина рассказана история человека, который провалил последнее задание перед полетом на Марс — мы видим героя на больничной каталке, где его допрашивают по поводу неправильного обращения с попугаями.

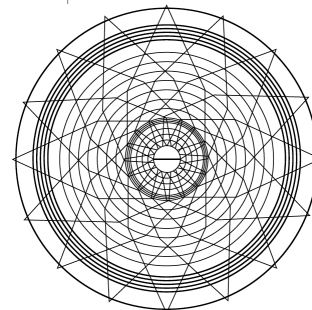
Зритель может только бездейственно наблюдать за происходящим, так как, с одной стороны, он включен в действие, находится в одном пространстве с другими героями, но при этом привязан к креслу и не может вмешаться в сюжет представления. Зритель, надев очки, на первый взгляд никуда не перемещается: перед ним все та же Площадь Сити, но почти сразу становится понятно, что это футуристическое пространство с нависшей над высотками красной планетой Марс. Максим Диденко подчеркивает, что работал с технологией VR, учитывая театральные аспекты: «В нашем проекте мы хотели одновременно сохранить камерность театра, оставить ни с чем не сравнимый контакт актера со зрителем и насколько это возможно расширить его границы. Убрать не просто четвертую стену — а все стены с помощью средств виртуальной реальности. Для меня проект в Москва-Сити стал большим открытием» (Газета «Коммерсант» 2017).

Подобное совмещение реального и виртуального, театра и кино можно считать новым гибридным искусством, которое будет использовать в будущем как сугубо театральные приёмы по работе с телесностью зрителей и

[Научные статьи]

Краснослободцева А.В.

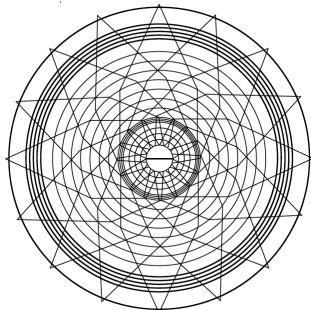
Функции экранов в современном российском театре в эпоху трансмедийности: от экранов малого формата к виртуальной реальности



персонажей, так и специфику экранных историй, накопленных за более, чем уже вековую историю развития кино и других экранных искусств. Появление VR технологии меняет саму систему коммуникации (Старусева-Першеева 2018) и подрывает традиционное деление искусств на кино и театр. Новый медиум можно рассматривать и как новый вызов экранной культуре и кинематографу, основанному на принципе монтажа и кадрирования, и как вызов театру, в котором зритель так же, как и в пространстве виртуальной реальности, свободен в выборе точки внимания, и, что нам ближе всего, как актуальный инструмент для развития языка кино и театра.

Итак, проанализировав ряд современных российских спектаклей, в которых используются экраны, мы пришли к следующим выводам:

1. Современный российский театр постепенно становится трансмедийным, так как внутри одного спектакля при помощи различных медиа возникает сюжетная вариативность. Также о трансмедийности театра нам говорит то, что большинство мультимедийных постановок соотносится с общим контекстом времени и учитывает уже существующие традиции восприятия того или иного явления. Важно и то, что зритель активно вовлекается в действие спектакля при помощи сетевой коммуникации, которая в том числе задает контекстное восприятие произведения. Театральное пространство зачастую трансформируется в киберпространство.
2. Экраны в современном российском мультимедийном театре являются инструментом обновления театрального языка, который становится актуальным для современного зрителя, активно использующего новые экранные технологии в повседневной жизни.
3. В театре используют экраны разных форматов от малых до больших, а также виртуальную реальность. Типы экранов выявляют специфику художественных задач театральных режиссеров и художников. Так, малые экраны либо оказываются равны себе в сценическом пространстве и используются по прямому назначению для вовлечения зрителя в действие спектакля, либо являются инструментом для актуализации представляемого на сцене сюжета. Большие экраны в современном театре оказываются сценографическим элементом, акцентирующим внимание зрителя на социальных, политических, психологических проблемах smart-общества. Виртуальная реальность размывает границы театра, сближая его с кинематографом и перформансом, и создает у зрителя ощущение более глубокой вовлеченности в действие спектакля.



[Научные статьи]

Краснослободцева А.В.

Функции экранов в современном российском театре в эпоху трансмедийности: от экранов малого формата к виртуальной реальности

БИБЛИОГРАФИЯ

Авдошина Е. (2018) Запах Родины. В театре имени Ермоловой премьера — «Текст» Максима Диденко. [URL:http://www.ng.ru/culture/2018-05-16/7_7225_zapah.html](http://www.ng.ru/culture/2018-05-16/7_7225_zapah.html).

Банасюкевич А. (2018) Sociopaph: игра в героя. [URL:http://ptj.spb.ru/blog/sociopaph-igra-vgeroya/](http://ptj.spb.ru/blog/sociopaph-igra-vgeroya/).

Газета «Коммерсант» (2017) В Москва-Сити состоится премьера VR-постановки Максима Диденко «Клетка с попугаями». [URL:https://www.kommersant.ru/doc/3343073](https://www.kommersant.ru/doc/3343073).

Джурова Т. (2014) Антитела в гиперкубе. [URL:http://ptj.spb.ru/blog/antitela-vgiperkube/](http://ptj.spb.ru/blog/antitela-vgiperkube/).

Зельвенский С. (2007) Documentary: история вопроса. [URL:https://seance.ru/n/32/mockumentary/mockumentary/](https://seance.ru/n/32/mockumentary/mockumentary/).

Карышева А. (2019) VR: новые законы искусства? [URL:https://magazineart.art/exhibition/vr-novye-zakony-iskusstva/](https://magazineart.art/exhibition/vr-novye-zakony-iskusstva/).

Маклюэн М. (2007) Понимание медиа: внешние расширения человека, М.: Кучково поле.

Манович Л. (2018) Язык новых медиа, М.: Ад Маргинем Пресс.

Медуза (2015) Эдвард Сноуден попросился в Швейцарию. [URL:https://meduza.io/news/2015/03/06/edvard-snouden-poprosilsya-v-shveysariyu](https://meduza.io/news/2015/03/06/edvard-snouden-poprosilsya-v-shveysariyu).

Осеева Ю. (2018) «Ново-сибирский транзит». Пятый день фестиваля. [URL:http://ptj.spb.ru/blog/novo-sibirskij-tranzit-pyatyj-den-festivalya/](http://ptj.spb.ru/blog/novo-sibirskij-tranzit-pyatyj-den-festivalya/).

Пол К. (2017) Цифровое искусство, М.: Ад Маргинем Пресс.

Сальникова Е. (2019) Феномен трансмедийности. Ю. А. Богомолов, Е. В. Сальникова (ред.) Большой формат: экранная культура в эпоху трансмедийности. Часть 1, Государственный институт искусствознания: Издательские решения: 18–23.

Ситковецкая М. (1993) Мейерхольд репетирует (в 2 т.), М.: Артист. Режиссер. Театр.

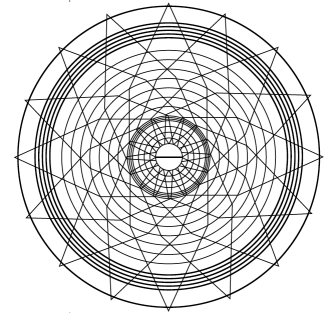
Старусева-Першеева А. (2018) Субъективность как конструкт в произведениях для виртуальной реальности. Межвузовская научно-техническая конференция студентов, аспирантов и молодых специалистов им. Е. А. Арменского. Материалы конференции. М.: Московский институт электроники и математики НИУ ВШЭ.

Тайга.инфо (2018) Наш Гамлет как бы сидит в айфоне. [URL:https://tayga.info/139511](https://tayga.info/139511).

[Научные статьи]

Краснослободцева А.В.

Функции экранов в современном российском театре в эпоху трансмедийности: от экранов малого формата к виртуальной реальности

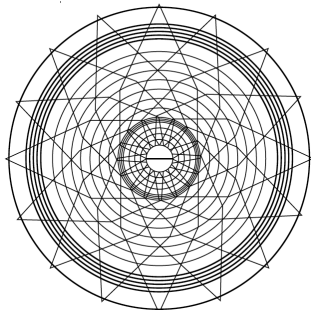


Федянина О. (2018) Зритель в каждую минуту действия понимает про ситуацию гораздо больше, чем герои. [URL:https://www.colta.ru/articles/theatre/20013-zritel-v-kazhduyu-minutu-deystviya-ponimaet-pro-situatsiyu-gorazdo-bolshe-chem-geroi](https://www.colta.ru/articles/theatre/20013-zritel-v-kazhduyu-minutu-deystviya-ponimaet-pro-situatsiyu-gorazdo-bolshe-chem-geroi).

Фукс О. (2018) Лесик Лойс. [URL:https://rusiti.ru/ru/news/novost/lesik-loys/](https://rusiti.ru/ru/news/novost/lesik-loys/).

Хухтамо Э. (2012) Элементы экранологии: к проблеме археологии медиа. К. Э. Разлогов (ред.) Экранная культура: теоретические проблемы. СПб.: Дмитрий Буланин: 116–177.

Чумак А. (2014) Что такое смарт-общество? [URL:https://www.hse.ru/news/community/126203364.html](https://www.hse.ru/news/community/126203364.html).



[Научные статьи]

Краснослободцева А.В.

Функции экранов в современном российском театре в эпоху трансмедийности: от экранов малого формата к виртуальной реальности

FUNCTIONS OF SCREEN IMAGES IN CONTEMPORARY RUSSIAN THEATRE IN THE ERA OF TRANSMEDIA: FROM SMALL-FORMAT MONITORS TO VIRTUAL REALITY

Krasnoslobodtseva A.V.

Lecturer in HSE Art&Design school, Faculty of Communications, Media, and Design, National Research University Higher School of Economics. (Moscow, Russia)

krasnoslobodzevaa@gmail.com

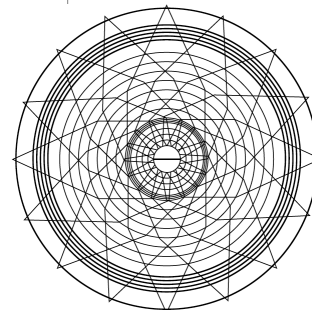
Abstract:

This article explores the role of screen images in contemporary Russian theatre and describes the modifications the theatre faces during the Digital Turn. By examining the performances of such artists as Maxim Didenko, Danil Chaschin, Andrey Prikotenko, Mikhail Patlasov, Semen Alexandrovsky, etc. the author of this article reveals the transformation in the usage of displays on the stage resulting from the changing context and new dimensions. In the theatre space, a screen is increasingly being presented in modern modifications. Often a monitor that is used in performances represents a screen reality. A screen image in the theatre equals its real self. It happens for example when a performance includes smartphones that people can interact with. In that case, a gadget becomes a readymade, an image on the smartphone screen gains new meanings without changing its form. But a display on the stage can also refer to the layers of virtual reality that it is not associated with outside the theatre space. This happens, for example, when a screen is used to place the audience inside a computer game or when phone displays are shown to spectators on big monitors. Traditionally, displays were used in theatres to demonstrate what is happening behind the stage or to show the inner world of the characters: their dreams, memories, and fantasies. This approach has been adopted and developed by contemporary Russian artists and now it is applied to immerse the viewers into digital reality, in the world of social media and avatars or to show the 360-degree view of the world outside the stage during a performance. Theatres explore different formats of communications and modern perception patterns in a digitalized world. A screen takes over the theatre space, breaking into “pieces” of small monitors of phones, tablets, and laptops or vice versa growing boundlessly in a virtual reality system. Hence, a theatre reconsiders the role of screen images. Sometimes a performance is dependent on visual media, at other times it becomes a critical statement about screens taking over human lives. A monitor in a theatre now is a window into other dimensions as well as a language component up to date enough to communicate with the audience today.

[Научные статьи]

Краснослободцева А.В.

Функции экранов в современном российском театре в эпоху трансмедийности: от экранов малого формата к виртуальной реальности



Keywords: screen culture, theatre, cinema, communication, new media, perception

REFERENCES

Avdoshina E. (2018) Zapakh Rodiny. V teatre imeni Ermolovoy prem'era — «Tekst» Maksima Didenko. [URL:http://www.ng.ru/culture/2018-05-16/7_7225_zapah.html](http://www.ng.ru/culture/2018-05-16/7_7225_zapah.html)

Banasyukevich A. (2018) Sociopaph: igra v geroya. [URL:http://ptj.spb.ru/blog/sociopaph-igra-vgeroya/](http://ptj.spb.ru/blog/sociopaph-igra-vgeroya/)

Chumak A. (2014) Chto takoe smart-obshchestvo? [URL:https://www.hse.ru/news/community/126203364.html](https://www.hse.ru/news/community/126203364.html)

Dzhurova T. (2014) Antitela v giperkube. [URL:http://ptj.spb.ru/blog/antitela-vgiperkube/](http://ptj.spb.ru/blog/antitela-vgiperkube/)

Fedyanina O. (2018) Zritel' v kazhduyu minutu deystviya ponimaet pro situatsiyu gorazdo bol'she, chem geroi. [URL:https://www.colta.ru/articles/theatre/20013-zritel-v-kazhduyu-minutu-deystviya-ponimaet-pro-situatsiyu-gorazdo-bolshe-chem-geroi](https://www.colta.ru/articles/theatre/20013-zritel-v-kazhduyu-minutu-deystviya-ponimaet-pro-situatsiyu-gorazdo-bolshe-chem-geroi)

Fuks O. (2018) Lesik Loys. [URL:https://rusiti.ru/ru/news/novost/lesik-loys](https://rusiti.ru/ru/news/novost/lesik-loys)

Gazeta «Kommersant» (2017) V Moskva-Siti sostoitsya prem'era VR-postanovki Maksima Didenko «Kletka s popugayami». [URL:https://www.kommersant.ru/doc/3343073](https://www.kommersant.ru/doc/3343073)

Karysheva A. (2019) VR: novye zakony iskusstva? [URL:https://magazineart.art/exhibition/vr-novye-zakony-iskusstva/](https://magazineart.art/exhibition/vr-novye-zakony-iskusstva/)

Khukhtamo E. (2012) Elementy ekranologii: k probleme arkheologii media. K. E. Razlogov (Ed.) Ekrannaya kul'tura: teoreticheskie problemy. SPb.: Dmitriy Bulanin: 116–177.

Maklyuen M. (2007) Ponimanie media: vneshnie rasshireniya cheloveka, M.: Kuchkovo pole.

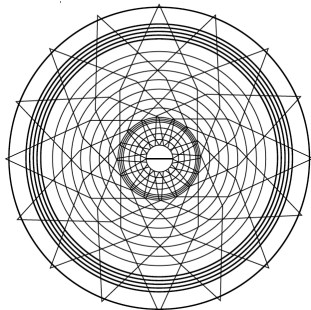
Manovich L. (2018) Yazyk novykh media, M.: Ad Marginem Press.

Meduza (2015) Edvard Snouden poprosilsya v Shveytsariyu. [URL:https://meduza.io/news/2015/03/06/edvard-snouden-poprosilsya-v-shveytsariyu](https://meduza.io/news/2015/03/06/edvard-snouden-poprosilsya-v-shveytsariyu)

Oseeva Yu. (2018) «Novo-sibirskiy tranzit». Pyatyy den' festivalya. [URL:http://ptj.spb.ru/blog/novo-sibirskij-tranzit-pyatyj-den-festivalya/](http://ptj.spb.ru/blog/novo-sibirskij-tranzit-pyatyj-den-festivalya/)

Pol K. (2017) Tsifrovoe iskusstvo, M.: Ad Marginem Press.

Sal'nikova E. (2019) Fenomen transmediynosti. Yu. A. Bogomolov, E. V. Sal'nikova (Eds.) Bol'shoy format: ekrannaya kul'tura v epokhu transmediynosti. Chast' 1, Gosudarstvennyy institut iskusstvovznaniya: Izdatel'skie resheniya: 18–23.



[Научные статьи]

Краснослободцева А.В.

Функции экранов в современном российском театре в эпоху трансмедийности: от экранов малого формата к виртуальной реальности

Sitkovetskaya M. (1993) Meyerkhol'd repetiruet (v 2 t.), M.: Artist. Rezhisser. Teatr.

Staruseva-Persheeva A. (2018) Sub"ektivnost' kak konstrukt v proizvedeniyakh dlya virtual'noy real'nosti. Mezhvuzovskaya nauchno-tekhnicheskaya konferentsiya studentov, aspirantov i molodykh spetsialistov im. E. A. Armenskogo. Materialy konferentsii. M.: Moskovskiy institut elektroniki i matematiki NIU VShE.

Tayga.info (2018) Nash Gamlet kak by sidit v ayfone. [URL:https://tayga.info/139511](https://tayga.info/139511)

Zel'venskiy S. (2007) Mocumentary: istoriya voprosa. [URL:https://seance.ru/n/32/mockumentary/mocumentary/](https://seance.ru/n/32/mockumentary/mocumentary/)