

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Саратовская государственная консерватория имени Л. В. Собинова»

На правах рукописи



ЛАЗАРЕВ ПАВЕЛ СЕРГЕЕВИЧ

**МУЛЬТИМЕДИА КАК ХУДОЖЕСТВЕННОЕ
СРЕДСТВО ВЫРАЗИТЕЛЬНОСТИ
В СОВРЕМЕННОМ РОССИЙСКОМ ИСКУССТВЕ
(ТЕАТРАЛЬНО-ДРАМАТИЧЕСКИЕ ПРАКТИКИ)**

Диссертация

на соискание ученой степени кандидата искусствоведения

Специальность 5.10.1. – Теория и история культуры, искусства

Научный руководитель:
доктор исторических наук, профессор
Девятайкина Н. И.

Саратов – 2024

ОГЛАВЛЕНИЕ

ВВЕДЕНИЕ.....	4
ГЛАВА 1. ОСНОВНЫЕ ПРЕДПОСЫЛКИ И ХАРАКТЕР ОБРАЩЕНИЯ К МУЛЬТИМЕДИЙНЫМ ТЕХНОЛОГИЯМ В КУЛЬТУРНО-ИСТОРИЧЕСКОМ КОНТЕКСТЕ.....	26
1.1 Понятие «мультимедиа» в российском искусствознании: основные характеристики	26
1.2 Типы и виды мультимедиа: авторский вариант	36
1.3 Ранние эксперименты: способы внедрения киноприемов в отечественные драматические спектакли первой трети XX в.	50
ГЛАВА 2. УРОВНИ ХУДОЖЕСТВЕННОГО СОПРЯЖЕНИЯ ВИРТУАЛЬНОГО И РЕАЛЬНОГО В СЦЕНИЧЕСКОМ ИСКУССТВЕ	70
2.1 Структура значений и смыслов мультимедиа в театральном-драматическом произведении	70
2.2 Мультимедиа как художественное средство выражения культурной достоверности (место, время, событие)	80
2.3 Способы выражения актерского искусства через мультимедийные сценические приемы (раскрытие внутреннего монолога, создание виртуального персонажа)	100
2.4 Мультимедиа как художественное средство режиссерского высказывания (управление, цитата, метафора)	129
ГЛАВА 3. «ЖАВОРОНОК, ИЛИ ЖАННА Д'АРК» КАК ПРИМЕР ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ МУЛЬТИМЕДИЙНЫХ СРЕДСТВ ВЫРАЗИТЕЛЬНОСТИ РАЗНЫХ УРОВНЕЙ	149
3.1 Место мультимедиа в сценическом произведении трехуровневого композиционного построения	150
3.2 Пути и способы соподчинения уровней мультимедиа	162
3.3 Место мультимедиа в ряду сценических средств выразительности	169

ЗАКЛЮЧЕНИЕ	179
СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ	185
ПРИМЕЧАНИЯ	207
ПРИЛОЖЕНИЯ	211
Приложение 1. Мультимедиа в изобразительном и музыкальном искусстве 2010–2020 гг.: примеры отражения уровней.....	212
Приложение 2. Словарь типов и видов (подвидов) мультимедиа	220
Приложение 3. Список изученных спектаклей	222

ВВЕДЕНИЕ

Актуальность. Современные технологии достигли огромного развития и заявили о себе во всех сферах деятельности людей. В области искусства мультимедиа-технологии также привлекают к себе все большее внимание. Обращение к ним продолжает возрастать, границы их применения в творчестве расширяться. Рождаются и новые формы воплощения художественных замыслов.

Динамика художественных процессов, связанных с применением мультимедиа в искусстве, показывает, что их технологии больше всего освоены в изобразительном искусстве, инсталляции, видео-арте, выставках. Все чаще к ним прибегают в танцевальном и музыкальном искусстве, при видео-сопровождении концертов и выступлений. Но начало их развития связано с таким видом медиа как кинематограф, родившемся на рубеже XIX–XX вв., и сразу вызвавшим интерес как зрителей, так и театральных деятелей. С этого момента искусствоведы чаще всего и ведут отсчет этапам развития мультимедиа в театральном искусстве.

Использование кино-элементов в отечественном драматическом театре взрывным образом заявляет о себе в 1920 – первой половине 1930-х гг., затем по идеологическим причинам наступает большой перерыв. С появлением и развитием компьютерных технологий в контексте новых общественных и культурных процессов возрождается также интерес к мультимедиа в театральных экспериментах. В драматическом искусстве широкое распространение мультимедиа технологии приобретают с конца 1990-х гг.

Научная актуальность темы велика. Ученые (назовем главные имена) изучают ныне мультимедиа в рамках антропологии искусства, выявляют воздействие художественных текстов на чувства зрителя или слушателя-реципиента, его погружение в пространство того или иного объекта, созданного художником в широком смысле слова (Н. И. Дворко (2004), О. В. Шлыкова (2004), В. А. Бобров

(2012), А. А. Деникин (2014), С. Ю. Щетинина (2016), М. С. Дядченко (2020), Т. Е. Фадеева (2023)); исследуют роль цифровой мультимедиа-среды в становлении новых форм и практик. Не менее важным становится осмысление степени важности новых технологий для современного театрально-драматического искусства, хотя в этой области еще далеко не все изучено. С точки зрения научной актуальности ныне авторы более всего ставят вопросы о наборе возможностей, совокупности вариантов, разновидности инструментария мультимедиа в российском современном искусстве (Н. В. Ростова (2011), Я. В. Кривоспицкая (2012), Е. Г. Ростовский (2014), И. Д. Сыса (2017), Е. Н. Шевченко (2017), Ю. В. Балакина и А. В. Соснин (2017), М. В. Маланичева (2017), Е. Н. Гринина (2020), О. А. Путчева (2021), Я. В. Шелтрекова (2021)), с точки зрения культурной важности – художественных смыслах и способах их донесения с помощью такого средства как мультимедиа (Н. В. Борисов и О. И. Шустрова (2014), Г. К. Щенников (2015), Э. А. Петрова (2016), А. Т. Веллингтон (2016–2017), Н. М. Пчелкина (2017), А. И. Новикова (2017), О. В. Строева и С. В. Аронин (2019), В. Л. Прокопов (2021)). Но многое с точки зрения современных подходов пока не исследовано.

Степень изученности избранной темы. Изученную литературу можно разделить на несколько групп. Первая включает в себя отечественные и зарубежные труды второй половины XX – первых десятилетий XXI в., посвященные исследованию ранних экспериментов внедрения кинематографа в сценическое искусство (Ж. Садуль (1958)¹, Е. Д. Уварова (1983)², Л. Л. Малюкова (1991)³, М. И. Брашинский (1992)⁴, С. Диксон (2007)¹, А. В. Сергеев (2008)²,

¹ Садуль, Ж. Всеобщая история кино: в 6 т. / Ж. Садуль; пер. с фр.; общ. ред. и вступ. ст. С. И. Юткевича. – М.: Искусство, 1958–1963. – М., 1958. – Т. 1: Изобретение кино. 1832–1897. Пионеры кино (от Мельеса до Патэ). 1897–1909 / пер. с фр. Т. В. Ивановой. – 610 с.

² Уварова, Е. Д. Эстрадный театр: Миниатюры, обозрения, мюзик-холлы, (1917–1945) / Е. Д. Уварова. – М.: Искусство, 1983. – 320 с.

³ Малюкова, Л. Л. Взаимодействие искусств. Влияние кинематографа на театральное искусство 20-х гг: автореф. дис. ... канд. искусствоведения: 17.00.01 / Малюкова Лариса Леонидовна. – М., 1991. – 23 с.

⁴ Брашинский, М. И. К проблеме «кинофикации» театра / М. И. Брашинский. Из опыта БДТ // БДТ им. М. Горького: Вехи истории: сборник науч. трудов / сост. и отв. ред. Г. В. Титова. – СПб.: СПГИТМиК, 1992. – С. 40–54.

К. Н. Матвиенко (2009, 2010)³, В. А. Луков (2013)⁴, Е. А. Ткачева (2013)⁵, В. А. Сербин (2014)⁶, Т. А. Соломкина (2015)⁷, М. О'Махоуни (2016))⁸. Данный комплекс трудов позволяет понять основные причины и мотивы выбора режиссерами нового медиа того времени, их места и роли в постановке, определяет истоки интереса к мультимедиа и в современном театральном-драматическом искусстве. Также данная литература помогает понять эстетические смыслы, заложенные в основу мультимедийных сценических приемов.

Вторая группа трудов включает в себя современные монографии зарубежных авторов о тенденциях в развитии визуального искусства второй половины XX – начала XXI века. Среди них – К. Бишоп (2005)⁹, М. Раш (2005)¹⁰, О. Уорд¹¹ (2014) Б. Гройс (2016)¹². Работы данного круга позволяют уяснить общие пути перехода кинематографа в цифровое поле и роли в этом процессе с 1960-х гг. видео-

¹ Dixon, S. Digital Performance: A History of New Media in Theater, Dance, Performance Art, and Installation / S. Dixon. – Cambridge (MA); L.: MIT Press, 2007. – 828 p. – (Leonardo).

² Сергеев, А. В. Циркизация театра: От традиционализма к футуризму / В. А. Сергеев: учеб. пособ. – СПб. Издание Е. В. Алексеевой, 2008. – 157 с.

³ Матвиенко, К. Н. Вс. Мейерхольд и кино: от «портрета Дориана Грея» к «лесу» / К. Н. Матвиенко // Вопросы театра. – 2009. – № 1–2. – С. 285–301; Она же. Кинофикация театра: история и современность: дис. ... канд. искусствоведения: 17.00.01 / Матвиенко Кристина Николаевна. – СПб., 2010. – 293 с.

⁴ Луков, В. А. Эрвин Пискатор / В. А. Луков [Электронный ресурс] // Информационный гуманитарный портал «Знание. Понимание. Умение». – 2013. – № 2 (Март – Апрель). – Режим доступа: http://www.zpu-journal.ru/e-zpu/2013/2/Lukov_Erwin-Piscator/ (дата обращения: 10.02.2024).

⁵ Ткачева, Е. А. Режиссеры немецкого экспрессионизма: от театра к кино / Е. А. Ткачева // Общество. Среда. Развитие. – 2013. – № 3 (28). – С. 183–187.

⁶ Сербин, В. А. Проблемы семиотической интерпретации значения в кино / В. А. Сербин // Вестник Томского государственного университета. Философия. Социология. Политология. – 2014. – № 4 (28). – С. 202–210.

⁷ Соломкина, Т. А. Кинематографические спектакли Эрвина Пискатора / Т. А. Соломкина // Научное мнение: филологические науки, искусствоведение и культурология. – 2015. – № 9. – С. 134–137.

⁸ О'Махоуни, М. Сергей Эйзенштейн / М. О'Махоуни; пер. с англ. С. Кузнецовой. – М.: Ад Маргинем Пресс, 2016. – 224 с. – (Критические биографии).

⁹ Бишоп, К. Искусство инсталляции / К. Бишоп; пер. с англ. А. Фоменко. – М.: Ад Маргинем Пресс, 2022. – 192 с.

¹⁰ Раш, М. Новые медиа в искусстве / М. Раш; пер. Д. Панайотти; ред. Е. Васильева. – М.: Ад Маргинем Пресс, 2018. – 256 с.

¹¹ Уорд, О. Искусство смотреть. Как воспринимать современное искусство / О. Уорд. – М.: Ад Маргинем Пресс; Музей современного искусства «Гараж», 2017. – 176 с.

¹² Гройс, Б. В потоке / Б. Гройс; пер. А. Фоменко. – М.: Ад Маргинем Пресс, 2018. – 208 с.

арта, принципы композиционного построения произведения в современном искусстве с использованием компьютерных технологий.

Третья группа состоит из научных трудов последних двадцати лет и объединена темой осмысления мультимедиа с точки зрения их воздействия на современное искусство и культуру¹. Данный круг исследований оказался особенно ва-

¹ Дворко, Н. И. Режиссура мультимедиа: генезис, специфика, эстетические принципы: дис. ... д-ра. искусствоведения: 17.00.03 / Дворко Нина Ивановна. – М., 2004. – 334 с.; Шлыкова, О. В. Социокультурная природа мультимедиа: дис. ... д-ра культурологических наук: 24.00.01 / Шлыкова Ольга Владимировна. – М., 2004. – 307 с.; Михайлов, Л. Н. Создание современного эстрадного зрелища (принципы художественного оформления): дис. ... канд. искусствоведения: 17.00.01 / Михайлов Леонид Николаевич: 17.00.01. – М., 2007. – 124 с.; Гук, А. А. Эстетика видео: технология, творчество, поэтика / А. А. Гук. – М.: МГУКИ, 2009. – Ч. 1 [единств.]. – 102 с.; Бобров, В. А. Художественные средства мультимедиа в контексте восприятия современной молодежной аудитории: дис. ... канд. искусствоведения: 17.00.09 / Бобров Виталий Андреевич. – СПб., 2012. – 150 с.; Петров, В. О. Инструментальное мультимедиа: о соотношении музыкального и визуального рядов / В. О. Петров // Известия Волгоградского государственного педагогического университета. – 2013. – № 8 (83). – С. 75–78; Фишов, П. М. Технические возможности видеоигр как условие формирования и развития стиля интерактивных медиа / П. М. Фишов // Омский научный вестник. Сер.: Общество. История. Современность. – 2013. – № 2 (116). – С. 259–262; Деникин, А. А. Мультимедиа и искусство: от мифов к реалиям / А. А. Деникин [Электронный ресурс] // Художественная культура: электр. периодическое рецензируемое науч. издание. – 2014. – № 3 (12). – Режим доступа: <https://artculturestudies.sias.ru/2014-3/yazyki/843.html> (дата обращения: 20.04.2024); Назарян, Ж. Д. Мультимедиа как вид искусства / Ж. Д. Назарян // Инновации в науке. – 2016. – № 7 (56). – С. 12–16; Щетинина, С. Ю. Визуальные медиа в мультимедийной инсталляции / С. Ю. Щетинина // Вестник Кемеровского государственного университета культуры и искусств. – 2016. – № 37, ч. 1. – С. 188–193; Малыгина, И. В. Коммуникативный потенциал мультимедиа и его реализация в пространстве современных выставочных проектов / И. В. Малыгина, Л. В. Афанасьева // Вестник Московского государственного университета культуры и искусств. – 2017. – № 6 (80). – С. 93–101; Лаврова, С. В. Мультимедиа-опера Фаусто Ромителли. «Индекс металлов» – реквием по материи / С. В. Лаврова [Электронный ресурс] // PHILHARMONICA. International Music Journal: сетевое издание полного открытого доступа. – 2018. – № 4. – С. 24–41. – Режим доступа: https://nbpublish.com/e_phil/contents_2018.html#285512229 (дата обращения: 10.07.2024); Руденко, К. А. Культурное наследие и его роль в современном обществе (на примере музеев Татарстана) / К. А. Руденко // Вестник Казанского государственного университета культуры и искусств. – 2018. – № 3. – С. 35–40; Дядченко, М. С. Классическая музыка в технологии мультимедиа / М. С. Дядченко // Культурная жизнь Юга России. – 2020. – № 2 (77). – С. 76–80; Горелова, Ю. Р. Художественная и мультимедийная репрезентация в отражении образов наследия и исторической памяти в городской культурной среде / Ю. Р. Горелова, Н. Ф. Хилько [Электронный ресурс] // Культурологический журнал: электр. периодическое рецензируемое науч. издание. – 2021. – № 3 (45). – С. 1–11. – Режим доступа: http://cr-journal.ru/files/file/08_2021_15_31_17_1629981077.pdf (дата обращения: 05.05.2024); Мелешко, К. А. Влияние цифровых технологий на искусство и художников / К. А. Мелешко // Международный журнал гуманитарных и естественных наук. – 2021. – № 5–3 (56). – С. 162–164; Фадеева, Т. Е. Медиаискусство в контексте новейших технологий: дис. ... д-ра искусствоведения: 5.10.01 / Фадеева Татьяна Евгеньевна. – Саранск, 2023. – 391 с.; Васильева, А. В. Современные принципы организации университетских музеев и выставочных пространств / А. В. Васильева //

жен при осмыслении определения понятия «мультимедиа» в приложении к искусству в целом и в особенности театрально-драматической его составляющей. Главными научными трудами здесь стали докторские диссертации 2004 года Н. И. Дворко и О. В. Шлыковой. В них авторы предлагают свои варианты, оттолкнувшись от соглашения европейской комиссии, связанного с разработкой данного определения. Ученые ставят вопрос о типологии, но он не получает полного разрешения ни у них, ни в целом пока в специальной литературе из-за разности оснований и понимания общего места данного явления. При этом европейское определение закрепилось в качестве «основы» и, так или иначе, находит свое место в научных трудах по сей день¹.

Со временем, термин «мультимедиа» стал наполняться деталями (Л. Н. Михайлов (2007), В. А. Бобров (2012), В. О. Петров (2013), А. А. Деникин (2014), С. Ю. Щетинина (2016), М. С. Дядченко (2020)). Отдельно стоит выделить недавно защищенную докторскую диссертацию Т. Е. Фадеевой «Медиаис-

Строительство: наука и образование. – 2023. – Т. 13, № 1. – С. 120–136; Цуй Гэ. Характерные особенности искусства XXI века / Гэ Цуй [Электронный ресурс] // Вестник науки: научный электронный журнал. – 2023. – № 6 (63), т. 2. – С. 1094–1099. – Режим доступа: <https://www.xn--8sbemprclwd3bmt.xn--plai/article/8931> (дата обращения: 01.06.2024).

¹ Демидова, М. В. Создание визуально-звуковой гармонии в дизайне мультимедийного издания / М. В. Демидова // Известия Российского государственного педагогического университета им. А. И. Герцена. – 2006. – № 4 (22): Аспирантские тетради. – С. 37–42; Астафьева, Т. В. Новые технологии в современном постановочном процессе: на материале театрального искусства Санкт-Петербурга 1990–2010 гг.: дис. ... канд. искусствоведения: 17.00.09 / Астафьева Татьяна Владимировна. – СПб., 2011. – 187 с.; Баруткина, Л. П. Мультимедиа в современной музейной экспозиции / Л. П. Баруткина // Вестник Санкт-Петербургского государственного университета культуры и искусств. – 2011. – № 4 (9). – С. 106–108; Елинер, И. Г. Интерактивность как квинт-эссенция мультимедийного произведения / И. Г. Елинер // Педагогика высшей школы: интерактивные технологии в образовании и культуре. – СПб: СПбГУКИ, 2013. – (Труды Санкт-Петербургского государственного университета культуры и искусств, т. 200). – С. 19–23; Щенников, Г. К. Мультимедиа и режиссура. Новый визуальный язык – новые границы выражения / Г. К. Щенников // Университетский научный журнал (филологические и исторические науки, археология и искусствоведение). – 2015. – № 16. – С. 170–180; Алгазина, Н. В. Конвергенция современных технологий и искусства в создании художественных инсталляций / Н. В. Алгазина // Инновации в науке. – 2016. – № 5–1 (54). – С. 80–88; Назарян, Ж. Д. Указ. соч.; Малыгина, И. В. Указ. соч.; Пчелкина, Н. М. Мультимедийный спектакль-перформанс как форма современного театрального искусства / Н. М. Пчелкина // Международный научно-исследовательский журнал. – 2017. – № 1 (55), ч. 1. – С. 200–203; Шелтрекова, Я. В. Мультимедийные технологии как выразительное средство в создании сценического пространства в драматическом спектакле / Я. В. Шелтрекова, В. Л. Прокопов // Вестник Кемеровского государственного университета культуры и искусств. – 2021. – № 56. – С. 147–153.

кусство в контексте новейших технологий». Тема исследования обширная, обращена к изучению динамики связей между наукой, техникой и культурой¹. Т. Е. Фадеева рассматривает мультимедиа как одну из составляющих медиаискусства и делает ряд важных замечаний. По ее мнению, произведение, созданное с помощью современных технологий (в том числе и мультимедиа), может не вписываться в устоявшиеся границы стилистических направлений. Она видит важным создание классификации в медиаискусстве и указывает на сложность этой задачи. В данной диссертации предпринята попытка предложить один из рабочих вариантов, связанный с классификацией мультимедиа и их типологией в театрально-драматическом искусстве.

Четвертая важная группа современных исследований связана с выявлением истоков, развитием и применением будущих мультимедийных технологий в отечественном театрально-драматическом искусстве. Одним из плодотворных шагов стала прорисовка общей картины процесса кинофикации российского театра К. Н. Матвиенко в ряде статей и диссертации (2009-2010). В них выявлено, насколько использование современных мультимедиа в отечественном театральном искусстве берет свое начало из спектаклей В. Э. Мейерхольда. К. Н. Матвиенко определила основные приемы кинематографа, которые позаимствовало театральное искусство: монтаж (в эстетическом и прикладном смысле), simultaneity сценического действия, крупный план. Ключевым становится авторское заключение, что попытки синтеза кино и театра на протяжении всего XX века способствовали существенному размыванию эстетических и жанровых границ обоих искусств. В своих выводах К. Н. Матвиенко обращает внимание на важность дальнейшего изучения природы кинематографа в театрально-

¹ См., например: Фадеева, Т. Е. Синтопия в искусстве: восприятие, визуализация, коммуникация / Т. Е. Фадеева // Наука и современность. – 2014. – № 33. – С. 44–47; Она же. Музей виртуальной реальности как способ избежать исторической «амнезии» / Т. Е. Фадеева [Электронный ресурс] // Аллея науки: научно-практический электронный журнал. – 2018. – № 2 (18), т. 1. – С. 343–348. – Режим доступа: https://alley-science.ru/domains_data/files/Collection_of_journals/Fevral%202018%20tom%201.pdf (дата обращения: 26.04.2024); Она же. Зритель в пространстве виртуальной реальности: формирование планетарной оптики / Т. Е. Фадеева // ПРАЭНМА. Проблемы визуальной семиотики. – 2022. – Вып. 3 (33). – С. 73–96; Она же. Медиаискусство...

драматическом искусстве, характера обращений к нему современных режиссеров, взаимосвязи кино-приемов с традиционными театральными выразительными средствами. В данной диссертации предпринята попытка рассмотреть некоторые из этих вопросов.

Своего рода продолжением изучения проблемы можно назвать исследование Т. В. Астафьевой, материалы которого опубликованы в ее кандидатской диссертации (2011). Автор выявила, как с появлением компьютерных технологий, переходом киноискусства в цифровой формат, широкого распространения 3D-технологий изменились и принципы применения экрана в театральном искусстве. Т. В. Астафьева пришла к ряду выводов. Прежде всего, информационные технологии синтезируют новые жанры и формы зрелищных искусств (массовые театрализованные представления, городские праздники, карнавалы, фестивали). За счет возможностей современной техники эстетика сценографии переходит на более высокий уровень. Компьютерные технологии повышают практичность в декоративном оформлении сцены. Интерактивность способна сделать из зрителя «со-творца» театрального действия. Автором отмечена также и тенденция взаимодействия художественных языков, пересечения их смысловых полей.

Выводы диссертации Т. В. Астафьевой указывают на многослойную и сложную структуру как самих приемов, связанных с компьютерными технологиями, так и природу их взаимодействия со зрителем, в том числе интерактивного, которое, по нашему мнению, требует дальнейшего осмысления с точки зрения сценического искусства. Автор также ставит вопрос о важности изучения основных художественных значений, которые приходят в искусство вместе с экранами и проекциями.

Обратим внимание и на одну из недавних диссертаций (2022). Ее автор А. В. Краснослободцева исследует современные приемы в сфере русского театрально-драматического искусства и функциональность экранных образов¹. Автор определяет этапы развития процесса включения проекций в театральную поста-

¹ Краснослободцева, А. В. Функции экранных образов в российском театре XXI века: дис. ... канд. искусствоведения: 17.00.01 / Краснослободцева Анна Владимировна. – М., 2022. – 183 с.

новку¹. В качестве основного материала исследования А. В. Краснослободцева привлекает спектакли современных московских режиссеров с применением экранных образов.

В целом охарактеризованные выше научные труды обрисовывают некоторые тенденции относительно места и роли экрана на театральной сцене. Однако стало ясно, что мультимедийные сценические приемы еще не подвергались четкому разграничению и делению по принципам работы в качестве художественного выразительного средства, а также видам и типам. Не определены четко искусствоведческие методы изучения экрана и проекций в российском современном искусстве. В рамках театрально-драматического творчества как универсального поля для изучения мультимедиа, материал во многом ограничен столичными практиками (Москва, Санкт-Петербург). Кроме того, в исследованиях не в равной степени выявлены позиции ряда режиссеров, заявивших о себе как о лидерах в применении мультимедийных сценических приемов в театрально-драматическом искусстве. Обрисовать более полную и точную картину позволяет исследование и региональных постановок, в которых применяются мультимедийные приемы.

В качестве особой группы выделим работы по мультимедиа в современном отечественном театрально-драматическом искусстве, которые были написаны за последние десять - пятнадцать лет. В довольно широком ряду авторов фигурируют: Е. С. Чичканов (2009, 2014), Н. В. Ростова (2011), Я. В. Кривоспицкая (2012), Н. В. Борисов и О. И. Шустрова (2014), Е. Г. Ростовский (2014), Г. К. Щенников (2015), Э. А. Петрова (2016), А. Т. Веллингтон (2016–2017), И. Д. Сыса (2017), Е. Н. Шевченко (2017), Ю. В. Балакина и А. В. Соснин (2017), Н. М. Пчелкина (2017), М. В. Маланичева (2017), В. Вилисов (2019), Е. Н. Гринина (2020),

¹ В определении и разграничении функций экрана в драматическом спектакле А. В. Краснослободцева следует классификации, предложенной О. Зинцовым, выделяя: 1) видео как текст; 2) видео как реалисти-шоу; 3) видео как декорация; 4) лицо; 5) метафора. В диссертации о функциональности экранных образов эти тезисы преобразованы в три параграфа, включившие рассмотрение трех функций: функции крупного плана;) функции экранного текста; экранные трансформации пространства и времени (см.: Зинцов, О. Видео в театре: инструмент и метафора / О. Зинцов [Электронный ресурс] // Искусство кино. – 2011. – № 5. – Режим доступа: <http://old.kinoart.ru/archive/2011/05/n5-article13> (дата обращения: 20.04.2024).

О. А. Путчева (2021), О. В. Строева и С. В. Аронин (2019), Я. В. Шелтрекова и В. Л. Прокопов (2021).

Судя по числу публикаций, проблема исследования мультимедиа нарастает и оставляет ряд открытых вопросов. В названных и других трудах изучается использование мультимедиа с точки зрения сценографии, эстетики и границ жанров театрального искусства (Т. В. Астафьева, И. Г. Елинер, В. Вилисов)¹. Отчасти рассматриваются пути и способы внедрения мультимедиа в театрально-драматическое искусство (не только в столицах, но и в регионах России²). Таким образом, данный круг исследовательских вопросов обрисовывает общее понимание динамики художественных процессов внедрения и работы мультимедийных сценических приемов в современном искусстве.

При изучении спектакля «Жаворонок, или Жанна д'Арк» по пьесе Жана Ануя «Жаворонок» (1952) мы обратились как к российским, так и к зарубежным исследованиям. Из отечественных авторов назовем И. Г. Прудиуса и В. П. Черкеса³. Наиболее важной оказалась научная статья французского автора Жанива Герена⁴. Заметим, что пьеса «Жаворонок», как отмечают ученые, менее всего затронута наукой. Изученные нами статьи предлагают современный взгляд

¹ Астафьева, Т. В. Современное театральное искусство как новая форма творческих отношений / Т. В. Астафьева // Известия Уральского государственного университета. Сер. 1: Проблемы образования, науки и культуры. – 2010. – № 6, (85), ч. 1. – С. 161–166; Елинер, И. Г. Интерактивность...; Он же. Мультимедийная культура, искусство и творчество / И. Г. Елинер // Вестник Санкт-Петербургского государственного университета культуры и искусств. – 2013. – № 3 (16). – С. 35–37; Вилисов, В. Нас всех тошнит. Как театр стал современным, а мы этого не заметили / В. Вилисов. – М.: АСТ, 2019. – 336 с. – (История и наука Рунета. Лекции).

² Маланичева, М. В. Мультимедийные технологии в театральном искусстве / М. В. Маланичева // Театр и театральное образование в культурном наследии России: Материалы науч.-метод. семинара в рамках 5 Междунар. молодежного фестиваля спектаклей малых форм «Театромагия» (Самара, 13 окт. 2017 г.). – Самара: Самар. гос. ин-т культуры, 2017. – С. 52–57; Строева, О. В. Тенденции развития визуальных искусств под влиянием новых экранных технологий / О. В. Строева, С. В. Аронин // Наука телевидения. – 2019. – Т. 15, № 1. – С. 173–193.

³ Прудиус, И. Г. Прием ретроспекции в драматургии Жана Ануя (на примере пьесы «Жаворонок») / И. Г. Прудиус // Наука и бизнес: пути развития. – 2012. – № 6 (12). – С. 49–51; Черкес, В. П. Образ Жанны д'Арк в пьесе Жана Ануя «Жаворонок» / В. П. Черкес [Электронный ресурс] // Litera: сетевое издание полного открытого доступа. – 2022. – № 8. – С. 74–79. – Режим доступа: https://nbpublish.com/library_read_article.php?id=38624 (дата обращения: 20.04.2024).

⁴ Guérin, J. Le Moyen-Âge de Jean Anouilh: Lecture politique de deux pièces costumées / J. Guérin [Электронный ресурс] // Le médiéval sur la scène contemporaine / Nouvelle éd. [en ligne]; eds. M. Gally, M.-C. Hubert. – Aix-en-Provence: Presses universitaires de Provence, 2014. – P. 43–52. – Режим доступа: <https://books.openedition.org/pup/19529> (дата обращения: 25.06.2024).

на концепцию драматургии, отмечая политические и философские мотивы обращения Жана Ануя к теме, актуальной в послевоенное время. Охарактеризованные исследования интересны для более четкого понимания сценических замыслов и подтекстов драматурга.

В научных трудах, кратко представленных выше, поставлены и специальные вопросы о новых сценических приемах в современном российском театральном искусстве. Но до сих пор нет полноценного определения роли мультимедийных приемов в постановке, их типологии и классификации в рамках театрально-драматического искусства. Также, почти нет сравнительных исследований, не прослежено, насколько и в какой степени изменились принципы применения проекций в современных постановках по сравнению с XX веком.

В литературе, посвященной изучению мультимедиа в российском искусстве, лишь в общем виде затрагивается вопрос о принципах и задачах использования аудиовизуальных приемов внутри композиционного построения. В поле отечественных исследований до сих пор не проведено ясного разграничения признаков и свойств мультимедийных приемов; не предложено конкретных схем деления по видам и типам, недостаточно изучены способы сопряжения разных средств художественной выразительности, не выявлены направления дальнейшего развития диалога мультимедиа и искусства. Вопрос о художественных задачах и классификации мультимедиа специально пока не ставился. Не выявлены также основные типы и виды, с помощью которых внедряются проекция и трансляции, слабо представлены контексты. Некоторые из названных проблем и рассматриваются на материале первоисточников и изученной литературы в данной диссертации, что позволяет глубже и точнее охарактеризовать современный художественный процесс. Этим определяется актуальность данной диссертации.

Объект исследования – современное отечественное искусство на материале театрально-драматических практик.

Предмет исследования – мультимедиа как художественное средство выразительности в современной драматической постановке.

Цель исследования – выявление художественных особенностей мультимедиа в российском современном искусстве через театральнo-драматические практики и режиссерские стратегии.

Задачи исследования:

1. Определить основные типы и виды текстов, включаемых в мультимедийное поле современного произведения искусства, и характер их взаимодействия.
2. Выяснить истоки обращения к мультимедиа материалам в культурно-историческом контексте времени (художественные эксперименты 1920-х – начала 1930-х годов).
3. Выявить главные художественные задачи мультимедиа в композиции театрального произведения.
4. Определить характерные особенности включения мультимедиа в постановки на сенсорно-характеристическом уровне.
5. Проанализировать пути и способы привлечения мультимедийных сценических приемов с точки зрения образно-эмоционального уровня.
6. Изучить роль мультимедиа в сценическом действии в рамках интеллектуально-логического уровня.
7. Рассмотреть стратегии режиссерского использования мультимедийных элементов в их взаимодействии на разных уровнях (на материале спектакля «Жаворонок, или Жанна д'Арк»).

Материалы и источники по теме, изученные в ходе исследования роли мультимедиа в современном драматическом спектакле, в соответствии с задачами научной работы можно разделить на несколько групп (блоков):

1. Первый блок состоит из творческих материалов 1920–1940 гг. двух вариантов (8 постановок): В. Э. Мейерхольд (1874–1940) и его критики: «Лес» (Государственный театр им. Вс. Мейерхольда (далее: ГосТИМ), Москва, 1924), «Окно в деревню» (ГосТИМ, 1927), «Выстрел» (ГосТИМ, 1930), фотографии спектаклей (ГосТИМ); видео-файлы с кинокадрами из ряда спектаклей; видеофрагменты спектаклей (1927, 1930), стенограммы и пр. («Мейерхольд репетирует: в 2 т.»,

1993). С.М. Эйзенштейн (1898–1948): художественные кинофрагменты и текстовые кинопроекции в спектакле «Мудрец» (Театр Пролеткульта, Москва, 1923).

Важные материалы содержатся в сочинениях В. Э. Мейерхольда «Реконструкция театра» (1930), манифестах С. М. Эйзенштейна (1923, 1929), А. И. Пиотровского (1929), театральной критике А. В. Февральского (1931).

Зарубежный опыт начала внедрения кино в театрально-драматические постановки главным образом связан с Э. Пискатором. В диссертации мы обращались к фотографиям, кинофрагментам и эскизам ряда постановок в «Берлинском народном театре» («Volksbühne»): «Вопреки всему» (1925), «Бурный поток» (1926), «Буря над Готландом» и «Гопля, мы живем!» (1927). Как дополнительный материал также оказалась интересна книга Э. Пискатора «Политический театр» (1934).

Источники данной группы позволили изучить способы применения экрана и проанализировать его место в драматическом искусстве первой трети XX века. Это дало возможность определить закономерности развития художественных процессов в области применения современных мультимедийных приемов. Визуальные материалы оказались интересны с точки зрения сравнения принципов композиционного художественного построения на начальном этапе и ныне.

2. Второй блок материалов и аутентичных источников позволил исследовать способы применения мультимедиа в современном российском театрально-драматическом искусстве последних пятнадцати лет (20 спектаклей; из них – 10 саратовских театров, в том числе 5 – для юного зрителя). Нами были изучены современные театрально-визуальные материалы (2010–2024), письменные (нарративные) и устные свидетельства, а также интервью с участниками некоторых саратовских театральных постановок («Женщина из прошлого», «Салтан»). Осмысление театрально-визуальной составляющей интересующих нас проблем стало возможным при обращении к спектаклям современных постановщиков, более всего – представителей столичной режиссерской школы (С. А. Александровского, А. Я. Анипенко, Ю. В. Батуриной, М. В. Диденко, В. А. Золотаря, А. Е. Кузина, А. В. Кушима, Ю. А. Кравца, А. А. Логачева, А. А. Могучего,

В. В. Печерниковой, К. С. Сереберенникова, А. А. Созонова, А. В. Чернышева и др.). Основаниями для выбора и изучения стали художественная и концептуальная глубина спектаклей, широкий и насыщенный спектр использования мультимедиа как художественного средства выразительности.

В частности были изучены столичные постановки «Присутствие» С. А. Александровского (по Б. Брехту, Театр на Таганке, 2013), «Норма» М. В. Диденко (по В. Г. Сорокину, Театр на Малой Бронной, 2019), «Механика любви» Ю. А. Кравца (по М. С. Зелинской, Московский Художественный театр (далее: МХТ) им. А. П. Чехова, 2016), «Губернатор» А. А. Могучего (по Л. Н. Андрееву, Большой драматический театр (далее: БДТ) им. Г. А. Товстоногова, 2016), «Три толстяка. Эпизод 1. Восстание» А. А. Могучего (по Ю. К. Олеше, БДТ, 2018), «Сказка про последнего ангела» А. А. Могучего (по Р. В. Михайлову, в Театр Наций, 2019), «Кафка» К. С. Сереберенникова (по произведениям Ф. Кафки, Гоголь-центр, 2016).

К изученным нами постановкам на региональной сцене относятся «Паника. Мужчины на грани нервного срыва» Ю. А. Алесина (по М. Мюллеру, Саратовский театр драмы, 2010), «Немой официант» А. Я. Анипенко (по Г. Пинтеру, ТЮЗ «Дилижанс», г. Тольятти, 2012), «Отрочество» Ю. В. Батуриной (по Л. Н. Толстому, Театр на Спасской, г. Киров, 2014), «Отцы и дети» В. А. Золотаря (по И. С. Тургеневу, Саратовский ТЮЗ, 2021), «Салтан» А. Е. Кузина (по А. С. Пушкину, Саратовский ТЮЗ, 2019), «Мама, папа, я» А. Е. Кузина (вербатим, Саратовский ТЮЗ, 2019), «Валентин и Валентина» А. В. Кушим (по М. М. Рощину, Пензенский театр драмы, 2021), «Оруженосец Кашка» А. А. Логачева (по В. П. Крапивину, Саратовский ТЮЗ, 2021), «Мы – на острове Сальткрока» В. В. Печерниковой (по А. Линдгрен, Саратовский ТЮЗ, 2021), «Женщина из прошлого» А. С. Созонова (по Р. Шиммельпфеннигу, Саратовский театр драмы, 2017), «Тень» (по Е. Л. Шварцу, Саратовский театр драмы, 2018), «Жаворонок, или Жанна д'Арк» А. С. Созонова (по Ж. Ануу, Саратовский ТЮЗ, 2021), «Приключения Тома Сойера» А. В. Чернышева (по М. Твену, Саратовский ТЮЗ, 2020).

Ценность данного материала заключается в возможности рассмотрения и сопоставления мультимедийных сценических приемов в многовариантных проявлениях.

3. Третий блок состоит из литературных текстов, ставших драматургической основой рассматриваемых спектаклей по литературным произведениям, в числе которых: «Сказка о царе Салтане, о сыне его славном и могучем богатыре князе Гвидоне Салтановиче и о прекрасной царевне Лебеди» А. С. Пушкина (1832); «Приключения Тома Сойера» М. Твена (1876); «Губернатор» Л. Н. Андреева (1906); «Три толстяка» Ю. К. Олеши (1927); «Жаворонок» Ж. Ануя (1952), «Оруженосец Кашка» В. П. Крапивина (1966), «Норма» В. Г. Сорокина (1983), «Женщина из прошлых времен» (2004) Р. Шиммельпфеннига (в переводе А. Рыбиковой), «Ягоды. Сборник сказок» Р. В. Михайлова (2019).

4. Четвертый блок включает в себя интервью режиссера спектаклей «Женщина из прошлого», «Жаворонок, или Жанна д'Арк» А. С. Созонова (2019), актера Саратовского театра драмы А. А. Островного (2020), режиссера спектакля «Отцы и дети» В. А. Золотаря (2020), саратовского режиссера и педагога театрального института СГК им. Л. В. Собинова А. Е. Кузина (2019) и двух его учеников-артистов М. С. Пташного и П. Н. Лариной (2019).

Этот круг источников позволил изучить режиссерские и авторские смыслы мультимедийных включений, принципы актерского существования в театрально-драматическом произведении с мультимедийными сценическими приемами. Благодаря материалу четвертого блока, мы имеем возможность более четко определить смысловые границы в композиционном построении с использованием мультимедиа.

В совокупности изученная научная литература, разноплановые материалы постановок современных спектаклей, интервью, тексты-манифесты режиссеров XX века позволили поставить ряд новых вопросов, связанных с изучением художественных смыслов и способов применения экрана в игровом пространстве спектакля, роли и места мультимедиа как художественного средства выразитель-

ности в современном театральном-драматическом искусстве, а также дать их классификацию, выявить типы, виды и характер их взаимодействия, изучить режиссерские стратегии в применении мультимедиа.

Методологическая основа исследования включает в себя несколько составляющих. При изучении вопросов о типологии и классификации мультимедиа многое дали труды по морфологии искусства и логики М. С. Кагана (1972, 1979) и Е. В. Назайкинского (1982, 1988). При определении типов мультимедиа, видов и подвидов их «текстов» понятийную базу составили общие морфологические принципы, изложенные М. С. Каганом в «Морфологии искусства» (1972). Методологической платформой классификации мультимедийных сценических приемов стали работы Е. В. Назайкинского, его комплексная идея деления музыкальной композиции на три уровня. Применение данной концепции к мультимедиа позволило выстроить цельную авторскую схему и обосновать ее на эмпирическом материале.

В области киноискусства и новых медиа базовыми стали фундаментальные философские труды авторов XX века: В. Беньямина (1934), М. Маклюэна (1956). Они глубоко рассмотрели природу кинематографа, исследовали влияние кино на восприятие человека. Это позволяет понять и природу применения киноприемов в театре.

Теоретическое осмысление применения новых технологий в театральной постановке было изложено в труде Б. Брехта «"Малый органон" для театра» (1965). В нем определяется тесная взаимосвязь между наукой и искусством, которая способствует развитию новых, обогащенных форм творчества. Изменения в театральном искусстве, предугаданные Б. Брехтом, осмысливаются Х.-Т. Леманом в книге «Постдраматический театр» (1999). Он приходит к выводу, что иерархия театральных знаков в театре значительно изменилась за вторую половину XX века: текст, лежащий в основе спектакля, и актер ушли на второй план и приравниваются к другим средствам выразительности. Этот тезис позволяет увидеть подходы к пониманию мультимедиа как художественному средству вы-

разительности и их оценке. Ряд важных теоретических тезисов обозначает В. Н. Алесенкова (2009, 2014, 2015, 2020, 2021).

Наконец, очень углубили понимание и оценку театральных визуальных материалов формально-искусствоведческий (Г. Вёльфлин (1922, 1930)) и герменевтический методы (П. Рикёр (1969)).

Научная новизна исследования. Через рассмотрение первых практик процесса «кинофикации» искусства уточнены способы включения, особенности применения медиа-языка в экспериментальных театральных постановках первой трети XX века. Даны рабочие определения основных современных типов мультимедиа (экранная проекция, маппинг-проекция, виртуальная и дополненная реальность, захват движения, 3D-моделирование, фэйс-маппинг) и видов (видеотрансляция, изображение, текст, звук, музыка, свет), особенно значимо представленных мультимедиа в современном театрально-драматическом искусстве. Впервые четко определена и исследована задача мультимедийных сценических приемов – создание виртуального пространства, которая делится на две подзадачи: погружение в атмосферу и внутренний мир персонажа. На основе театрально-драматического материала XXI века впервые обрисованы основные художественно-композиционные принципы мультимедиа в понятиях трехуровневой классификации (в рамках метода Е. В. Назайкинского), позволяющей более глубоко понять природу современных выразительных средств. На первом уровне – способность к передаче культурной достоверности через создание пространственно-временных контекстов и обозначение сценического события. На втором уровне – раскрытие внутреннего монолога, создание виртуального персонажа. На третьем – способность являть режиссерское высказывание через управление частями повествования, цитирование и метафору. Кроме того, выявлены художественные условия сопряжения и соподчинения уровней композиционного построения.

Теоретическая значимость исследования. Охарактеризованы по ряду признаков основные художественные задачи мультимедийных художественных приемов в ряду трех уровней композиционного построения театрально-драматического произведения. Выявлена схожая природа современных мульти-

медиа-приемов с первыми экспериментами внедрения киноэкрана в постановку XX века.

Систематизированы и обоснованы основные положения о мультимедийных приемах как о равноценном художественном средстве выразительности наравне с традиционными. В театрально-драматическом искусстве мультимедиа по своему значению приравниваются к декорационному оформлению, сценическому свету, художественному костюму и музыке. Выявлена новая тенденция запроса публики относительно усиления зрелищности и современных типов коммуникации и связи между сценой и зрительным залом.

Положения, выносимые на защиту:

1. В области современных мультимедиа можно выделить шесть основных видов текстов, вмещающих в себя несколько подвидов: *текст* (художественный, авторский, нарративный), *изображение* (фотография, художественный элемент, документальный кадр), *видеотрансляция* (трансляция в реальном времени, художественно-смонтированный фрагмент, документальный кадр); *звук* (шумовой эффект, записанный голос, «живое» звучание голоса с помощью микрофона), *музыка* (фоновая (текстурная) композиция, музыкально-инструментальный номер, песенный материал или вокальный номер), *сценический свет* (обособленный элементы сценографии). Уточнены типы мультимедиа – *экранная проекция, маппинг-проекция, виртуальная и дополненная реальность, захват движения, 3D-моделирование, фэйс-маппинг*. При этом экранная проекция и маппинг-проекция используются наиболее широко;

2. Процесс включения киноприемов в экспериментальные практики сценического искусства первой трети XX века выявил, что современные мультимедиа сохраняют схожую природу, образованную в соединении двух традиций – кинематографа и театрального действия;

3. Современные мультимедийные сценические приемы, играющие в искусстве роль художественных выразительных средств, имеют главную художественную задачу мультимедиа – создание виртуального пространства; она вмещает в

себя такие составляющие, как погружение зрителя в атмосферу произведения и внутренний мир персонажа;

4. Мультимедиа являют себя на трех основных уровнях: сенсорно-характеристическом (способность передавать культурную достоверность – место, время, событие), образно-эмоциональном (раскрытие внутреннего монолога, создание виртуального персонажа) и интеллектуально-логическом (отражение режиссерских интерпретаций и высказываний через управление, цитату, метафору); третий уровень может вбирать в себя предыдущие;

5. Режиссерские стратегии при выборе мультимедийных элементов подразумевают актуализацию сценического произведения художественными средствами разного характера, в том числе – соотносением драматургического материала с особенностями современного зрительского восприятия (визуальностью, «клиповым» мышлением, анахронизмами и пр.).

Практическая значимость. Данная научная работа может быть востребована при обучении в вузах по специальностям искусств разных видов, а также на профильных курсах по освоению современного актерского, режиссерского, изобразительного и музыкального искусства. Диссертация будет иметь особое значение в художественной, дизайнерской, режиссерской и актерской педагогике, при разработке лекций по истории российского искусства для вузов и средних профессиональных образовательных учреждений. Предложенная классификация по уровням, выделенные типы и виды мультимедийных художественных приемов продуктивны при постановке спектаклей, в компоновке концертов и создании художественных выставок. Кроме того, данное исследование найдет свое место при подготовке монографий, статей по проблемам современных интерпретаций классических литературных произведений.

Апробация работы

По тематике исследования опубликованы 7 статей, в том числе 3 – в изданиях, рекомендованных ВАК.

Статьи в изданиях, рекомендованных ВАК:

1. Лазарев, П. С. Функции мультимедийных технологий в современном драматическом театре: спектакль «Женщина из прошлого» / П. С. Лазарев // Художественное образование и наука. – 2021. – № 1 (26). – С. 141–147.
2. Лазарев П. С. Характер и особенности взаимодействия мультимедийных средств выразительности в современной музыкально-драматической постановке («Жаворонок, или Жанна д'Арк» Саратовского ТЮЗа) / П. С. Лазарев, Н. И. Девятайкина // Вестник Саратовской консерватории. Вопросы искусствознания. – 2024. – № 2 (24). – С. 9–16.
3. Лазарев, П. С. Пути и способы отражения образно-эмоционального уровня через мультимедиа: создание экранного персонажа (на материале постановок Саратовского ТЮЗа) / П. С. Лазарев // Манускрипт. – 2024. – Т. 17, вып. 3. – С. 221–228.

Материалы в прочих изданиях, индексируемых в системе РИНЦ:

4. Лазарев, П. С. Из истории применения мультимедийных технологий в театральных постановках / П. С. Лазарев // Слово молодых ученых: актуальные вопросы искусствознания: сб. статей по материалам XVIII Всерос. науч.-практ. конф. аспирантов и студентов (Саратов, 3–5 дек. 2018 г.). – Саратов: Саратовская государственная консерватория имени Л. В. Собинова, 2018. – С. 485–489.
5. Лазарев, П. С. Основные художественные функции ранних мультимедийных технологий (на материалах спектаклей Эрвина Пискатора 1920-х годов) / П. С. Лазарев // Слово молодых ученых: актуальные вопросы искусствознания: сб. статей по материалам XIX Всерос. науч. конф. аспирантов и ученых (Саратов, 3–5 дек. 2019 г.) / отв. ред. И. В. Полозова. – Саратов: Саратовская государственная консерватория имени Л. В. Собинова, 2020. – С. 400–404.
6. Лазарев, П. С. Мультимедиа в современном драматическом спектакле (модель обогащения сценического действия) / П. С. Лазарев // Слово молодых ученых: актуальные вопросы искусствознания: сб. статей по материалам XX Всерос. науч. конф. аспирантов и ученых (Саратов, 19–24 апр. 2021 г.) / отв.

ред. И. В. Полозова. – Саратов: Саратовская государственная консерватория имени Л. В. Собинова, 2021. – С. 83–88.

7. Лазарев, П. С. Пути и способы обозначения времени и места действия в драматическом спектакле с помощью мультимедиа (на материале постановок Саратовского ТЮЗа) / П. С. Лазарев // Театральный процесс: актуальные проблемы теории и практики: сб. статей по материалам III Всерос. науч.-практ. конф. в рамках Фестиваля Саратовской театральной школы имени В. А. Ермаковой (Саратов, 22 нояб. 2021 г.) / отв. ред. и сост. В. Н. Алесенкова. – Саратов: Саратовская государственная консерватория имени Л. В. Собинова, Театральный институт, 2022. – С. 89–93.

Материалы исследования представлялись в виде следующих докладов на научных конференциях и мастер-классов:

1. «Из истории применения мультимедийных технологий в театральных постановках» на XVIII Всероссийской научно-практической конференции аспирантов и студентов «Слово молодых ученых: актуальные вопросы искусствознания» (Саратов, Саратовская государственная консерватории им. Л. В. Собинова, 3–5 декабря 2018 г.);

2. «Основные художественные функции ранних мультимедийных технологий (на материалах спектаклей Эрвина Пискатора 1920-х годов)» на XIX Всероссийской научно-практической конференции аспирантов и ученых «Слово молодых ученых: актуальные вопросы искусствознания» (Саратов, Саратовская государственная консерватории им. Л. В. Собинова, 3–5 декабря 2019 г.);

3. «Принципы актерского существования в постановках А. Кузина с использованием мультимедиа: "Мама, папа, я"» на II Всероссийской научно-практической конференции «Театральный процесс: теория и практика современного театра» (Саратов, Саратовский театральный институт Саратовской государственной консерватории им. Л. В. Собинова), 15 декабря 2020 г.);

4. «Способы взаимодействия с мультимедиа на театральной сцене. (На материалах постановки А. Кузина «Салтан» на Отчетной научной конференции

аспирантов и ассистентов-стажеров Саратовской государственной консерватории им. Л. В. Собинова) (Саратов, 19 декабря 2020 года;

5. «Мультимедиа в современном драматическом спектакле (модель обогащения сценического действия)» на XX Всероссийской научно-практической конференции аспирантов и ученых «Слово молодых ученых: актуальные вопросы искусствознания» (Саратов, Саратовская государственная консерватории им. Л. В. Собинова, 19–24 апреля 2021 г.).

6. Мастер-класс (спектакль, роль короля) на заседании Открытой межвузовской лаборатории «Образ и текст в их взаимодействиях: современные походы» (Саратовская государственная консерватория им. Л. В. Собинова – Саратовский ТЮЗ им. Ю. П. Киселева), 22 марта 2024 года – с мастер-классом (спектаклем, роль короля).

Структура работы. Диссертация состоит из введения, трех глав, заключения, списка литературы, примечаний и приложений. Содержит 1 таблицу, 7 рисунков. Основной текст — на 184 страницах.

Во введении обосновывается актуальность темы, формулируются объект и предмет исследования, цель, задачи, приводятся материалы и источники, характеризуется методологическая основа, научная новизна, теоретическая и практическая значимость, предлагаются положения, выносимые на защиту.

В первой главе «Основные предпосылки и характер обращения к мультимедийным технологиям в культурно-историческом контексте», анализируется роль и место мультимедиа в отечественном искусстве. Производится разграничение по типам и видам. Рассматриваются истоки и первые практики в театрально-драматическом искусстве XX века.

Во второй главе «Уровни художественного сопряжения виртуального и реального в сценическом искусстве» исследуется структура значений и смыслов мультимедиа в театрально-драматической постановке, анализируются признаки, по которым происходит деление на уровни (по системе Е. В. Назайкинского), раскрывается специфика каждого из уровней.

В третьей главе «"Жаворонок, или Жанна д'Арк" как пример взаимодействия мультимедийных средств выразительности разных уровней» рассматривается роль мультимедиа в сценическом произведении трехуровневого композиционного построения, определяются пути и способы соподчинения уровней мультимедиа, выявляется место мультимедийных приемов в ряду сценических средств выразительности.

В заключении подводятся итоги диссертационного исследования и формулируются основные выводы.

ГЛАВА 1. ОСНОВНЫЕ ПРЕДПОСЫЛКИ И ХАРАКТЕР ОБРАЩЕНИЯ К МУЛЬТИМЕДИЙНЫМ ТЕХНОЛОГИЯМ В КУЛЬТУРНО-ИСТОРИЧЕСКОМ КОНТЕКСТЕ

1.1 Понятие «мультимедиа» в российском искусствознании: основные характеристики

Современное произведение искусства все активнее насыщается мультимедиа-составляющей. Любое высказывание художника, дизайнера, композитора, режиссера, так или иначе, становится отражением современной картины мира, в которой экраны и компьютерные интерфейсы стали неотъемлемой частью жизни людей. Вопрос заключается в том, насколько привлечение мультимедиа-составляющей способно разрушать, смещать или, напротив, углублять и обогащать традиционные границы художественного творчества и зрительского восприятия.

Сами границы требуют четкого понятийного аппарата – определения значений термина «мультимедиа» в рамках искусства. Для их выявления и уточнения мы обратились к работам последних двадцати лет, к трудам авторов, которые, так или иначе, исследовали мультимедиа или их теоретические признаки: Н. И. Дворко (2004)¹, О. В. Шлыковой (2004)², Л. Н. Михайлова (2007)³, В. А. Боброва (2012)⁴, В. О. Петрова (2013)¹, А. А. Деникина (2014)², С. Ю. Щетининой (2016)³, М. С. Дядченко (2020)⁴ и ряда других.

¹ Дворко, Н. И. Режиссура...

² Шлыкова, О. В. Социокультурная природа...

³ Михайлов, Л. Н. Указ. соч.

⁴ Бобров, В. А. Художественные средства... См. также: Он же. Особенности воздействия новейших мультимедиа технологий на молодежную аудиторию / В. А. Бобров // Известия Российского государственного педагогического университета имени А. И. Герцена. – 2011. – № 131. – С. 269–272.

Первое, что выяснилось – основания для формулировки определений у авторов оказались разными. Условно их можно разделить на несколько групп. Авторы первой группы (Н. И. Дворко, О. В. Шлыкова) – в трудах начала 2000-х гг., связанных с подготовкой докторских диссертаций по проблематике мультимедиа, делают акцент на главных характеристиках мультимедиа, при этом указывая «расплывчатость» понятий в зависимости от сферы их использования. Во вторую группу (Л. Н. Михайлов, В. А. Бобров) мы отнесли мнения исследователей, которые формировались вокруг 2010 года и указывают на схожие трактовки термина «мультимедиа» уже как «устоявшиеся» в современном российском искусстве. Наконец, в третьей группе (В. О. Петров, А. А. Деникин, С. Ю. Щетинина, М. С. Дядченко и др.), более близкой к нам по времени, предлагаются уточняющие и более детальные характеристики роли мультимедиа как дополнительного средства в творчестве.

Наиболее содержательными и непротиворечивыми, концептуально-наполненными, целостными нам показались те определения, которые были даны в трудах названных выше докторов наук – Н. И. Дворко и О. В. Шлыковой. До сих пор именно их рабочие варианты понятия «мультимедиа» так или иначе фигурируют в научных статьях многих современных российских исследователей⁵.

Рассмотрим содержательные составляющие тех определений, которые появились в отечественной литературе начала 2000-х гг. – Н. И. Дворко и О. В. Шлыковой.

Н. И. Дворко адресуется в своих рассуждениях к определению, которое было выработано в конце 1980-х гг. ученой Европейской комиссией. Она цитирует его: «В 1988 году Европейская комиссия по проблемам внедрения и использования новых технологий предложила следующее определение: мультимедиа – про-

¹ Петров, В. О. Указ. соч.

² Деникин, А. А. Мультимедиа...

³ Щетинина, С. Ю. Указ. соч.

⁴ Дядченко, М. С. Указ. соч.

⁵ Демидова, М. В. Указ. соч.; Астафьева, Т. В. Новые технологии...; Баруткина, Л. П. Указ. соч.; Елинер, И. Г. Интерактивность...; Щенников, Г. К. Указ. соч.; Алгазина, Н. В. Указ. соч.; Назарян, Ж. Д. Указ. соч.; Малыгина, И. В. Указ. соч.; Пчелкина, Н. М. Указ. соч.; Шелтрекова, Я. В. Указ. соч.

дукт, содержащий "коллекции изображений, текстов и данных, сопровождающихся звуком, видео, анимацией и другими визуальными эффектами (Simulation), и включающий интерактивный интерфейс и другие механизмы управления"»¹.

Стоит заметить, что Н. И. Дворко и О. В. Шлыкова принимают определение мультимедиа как отдельного и самостоятельного художественного факта, результата художественной разработки. На это указывает первое слово в определении – «продукт». Дальнейшие характеристики указывают на разнообразие «продукта» и большой объем разной по типам и видам информации, которая может содержаться внутри. Обратим особое внимание на интерактивность: она указывает на возможность распоряжаться целым комплексом информации посредством несложных действий. В целом понятно, что оценка возможностей компьютера уже довольно высока.

Однако, как показывает определение 1988 года, в ряд составляющих включены неоднородные компоненты от изображений и текста до интерфейса и механизмов управления². С точки зрения видов информации кажется также не совсем точным принимать определение общего порядка как у названных авторов, ставить звук, видео, анимацию, визуальные эффекты по значению в один ряд. Отметим, что в целом, в содержательной части первые российские авторы, названные нами, расходятся мало, только у О. В. Шлыковой понятие раскрыто более детально, чем у Н. И. Дворко³.

Нам показались очень важными замечания Н. И. Дворко по поводу определений мультимедиа, которые были даны российскими авторами позже общих предложений европейской комиссии, хотя и повторивших некоторые определения

¹ Дворко, Н. И. Режиссура... – С. 48.

² Отметим, что данное определение укоренилось и расширилось в области российской информатики (См.: Воройский, Ф. С. Информатика. Энциклопедический словарь-справочник: введение в современные информационные и телекоммуникационные технологии в терминах и фактах / Ф. С. Воройский. – М.: ФИЗМАТЛИТ, 2006. – С. 332).

³ В диссертации О. В. Шлыковой обрисованы основные отличительные черты мультимедиа: «1) данные (информация) хранятся и обрабатываются в цифровой форме с применением компьютера; 2) они могут содержать различные виды информации (не только текстовую, но и звуковую, графическую, анимационную, видео и т.д.); 3) их существенной особенностью является интерактивность – активное взаимодействие ресурса, программы, услуги и человека, их взаимовлияние 4) наличием гипертекста». (Шлыкова, О. В. Социокультурная природа... – С. 25)

(например, «продукт»). Ученый не называет имена, но приводит трактовки и предлагает к ним (это самое интересное) свои комментарии. Перечислим основные трактовки, которые сочли нужным включить для рассмотрения Н. И. Дворко: «...мультимедиа как идея – новый подход к хранению информации различного типа. Мультимедиа-идеология – стремление увеличить эффективность общения человека и компьютера за счет применения новых каналов передачи информации; – мультимедиа как технология – совокупность организационных, технических и программных средств, служащих для разработки мультимедиа-продуктов. Мультимедиа-техника представляет собой конкретные элементы компьютера, обеспечивающие запись, обработку, хранение и воспроизведение мультимедийных данных (платы, комплексы и центры мультимедиа).

— мультимедиа как продукт — организованная совокупность мультимедиа элементов, связанных определенной темой, снабженная средствами навигации и рассчитанная, в первую очередь, на зрительное и слуховое восприятие. Характерной особенностью мультимедиа-продукта является наличие в его содержании нескольких сюжетных линий (в том числе и выстраиваемых самим пользователем на основе «свободного поиска»). Взаимодействие зрителя с элементами интерактивной мультимедийной системы осуществляется с помощью *интерфейса (Interface)*, выступающего посредником между компьютером и человеком»¹.

Н. И. Дворко предлагает собственную расшифровку «групп» в связи с задачами искусствознания, местом и ролью в нем мультимедиа. Ее предложения, как увидим, по трактовкам мультимедиа, достаточно развернуты. К ним мы сочли возможным сразу добавить некоторые собственные дополнительные замечания.

Во-первых, отметим, что Н. И. Дворко в комментариях обнаруживает взаимосвязи тех «разделенных характеристик», которые она уловила у авторов. Они выстраиваются в иерархию, обогащают тем самым общую характеристику. Так, «мультимедиа-идея» отвечает за упрощенный и быстрый доступ к большому объему информации и обозначает пути и способы выбора необходимых средств. До-

¹ Дворко, Н. И. Режиссура... – С. 48.

бавим, что в нашем случае «мультимедиа-идея» – суть творческий деятель, автор произведения.

Задачи, поставленные им, логически выносят на второе звено системы – «мультимедиа-технологии». Они, как ясно из характеристики, являют техническую базу, состоящую из комплектующих – девайсов для обработки аудиовизуальных данных. Логическим замыканием цепи становится третий компонент – «мультимедиа-продукт» – завершённый концептуальный замысел.

Что же касается других трудов, названных или пока неназванных нами, то они принимают и детализируют характеристики Н. И. Дворко и О. В. Шлыковой¹, остановимся на них кратко. В 2007 г. Л. Н. Михайлов определяет общее место

¹ После 2004 г. Н. И. Дворко и О. В. Шлыкова продолжили разработку темы мультимедийной среды, но в разных искусствоведческих и культурологических аспектах, публикуя свои труды также и в зарубежных изданиях. Так, Н. И. Дворко в 2005 г. в соавторстве с коллегами подготовила посвященную мультимедиа монографию (см.: Дворко, Н. И. Мультимедиа: творчество, техника, технология / Н. И. Дворко, Я. Б. Иоскевич, В. Ф. Познин. – СПб.: СПбГУП, 2005. – 176 с. (Новое в гуманитарных науках, вып. 17). Начиная с 2013 г., она опубликовала ряд статей по теме интерактивного документального кино (см.: Dvorko, N. Digital Storytelling Landscape / N. Dvorko // Not Ever Absent: Storytelling in Arts, Culture and Identity Formation / eds. S. - J. Moenandar, N. Kavner Miller. – Oxford: Inter-Disciplinary Press, 2015. – P. 239–247; Idem. The Potential of Web Documentary for Education / N. Dvorko [Электронный ресурс] // INTED 2016 Proceedings. 10th International Technology, Education and Development Conference (Valencia, Spain, 7–9 March, 2016): Conference Proceedings / eds. L. Gómez Chova, A. López Martínez, I. Candel Torres. – [Valencia]: IATED Academy, 2016. – P. 3925–3932. – Режим доступа: <https://library.iated.org/view/DVORKO2016POT> (accessed date: 31.07.2024); Idem. Interactive Documentary and Its Potential for Cultural Heritage Mediation / N. Dvorko // Matters of Telling: The Impulse of the Story / Eds. C. Comanducci, A. Wilkinson. – Leiden; Boston: Brill Rodopi, 2018. – P. 116–126. – (At the Interface / Probing the Boundaries, vol. 115). См. также: Дворко, Н. И. Роль новых технологий в расширении выразительных возможностей экранных искусств / Н. И. Дворко // Стратегия развития и механизмы формирования современного художественного рынка / редкол. Т. Е. Шехтер [и др.]. – СПб.: СПбГУП, 2001. – Вып. 1. – С. 60–69. – (Ученые записки факультета искусств); Она же. Эволюция экранных искусств и звукозрительного мышления / Н. И. Дворко // Высшее гуманитарное образование в условиях современных аудиовизуальных технологий: материалы докладов Всерос. межвуз. науч.-практ. конф. (С.-Петербург, 29–30 янв. 2004 г.) / науч. ред. Н. И. Дворко. – СПб.: СПбГУП, 2004. – С. 10–18. О. В. Шлыкова в меньшей степени продолжила изучение медиа-среды. К ней автор возвращается спустя одиннадцать лет после защиты докторской диссертации и публикует статью в «Вестнике славянских культур», рассматривая в ней культурный аспект медиа (см.: Шлыкова О. В. Культурологический аспект современного медиапространства: генезис и практики / О. В. Шлыкова // Вестник славянских культур. – 2015. – № 4 (38). – С. 229–234). В 2018 г. исследовательница участвует в коллективной монографии, осветив некоторые вопросы динамики мультимедиа (см.: Шлыкова, О. В. Динамика мультимедийной культуры: меняющийся мир в меняющемся социокультурном пространстве / О. В. Шлыкова // Самоопределение России в мировом культурном пространстве: искусство, религия, политика: коллект. монография / под ред. Е. В. Мареевой, Н. В. Синявиной. – М.: МГИК, 2018. – С. 125–140).

мультимедиа, характеризуя их, как «мощное средство представления и визуализации информации»¹. Он указывает на называемые предыдущими авторами черты-условия (присутствие одного или нескольких компьютеров, хранение и передача комплекса видов и типов информации, наличие интерактивных органов управления). Кроме того, Л. Н. Михайлов в качестве главной отличительной черты мультимедиа, вслед за Н. И. Дворко, обозначает единую концептуальную идею. Как видим, характерные черты, названные авторами в 2004 г., закрепляются, становятся некой «основой».

Еще через несколько лет, в 2012 г., в диссертации, посвященной изучению восприятия молодежной аудиторией художественных средств мультимедиа, В. А. Бобров называет сделанные до него определения устоявшимися: «Само понятие мультимедиа традиционно обозначает симультанное использование различных форм представления информации, и ее обработки в единой интерактивной оболочке»².

Как видим, при стремительном развитии компьютерных технологий сохраняется общая характеристика. В данном случае мультимедиа закрепляют признак полноценного самостоятельного явления.

Безвременно ушедший из жизни в 2024 г. доктор искусствоведения В. О. Петров (Астрахань) уточнил, что есть инструментальные мультимедиа: «Под инструментальным мультимедиа понимается такое сочинение, сценическая реализация которого предполагает присутствие дополнительного визуального ряда, поставляемого техникой – видео- или фотоаппаратурой, компьютерами: на сцену проецируются слайды, записи, картины и т.д., а вся композиция может быть названа аудиовизуальной»³.

Обратим внимание на «словарь»: мультимедиа, включаясь в музыкальное творчество и отходя по значению на второй план, приобретают характерное при-

¹ Михайлов, Л. Н. Указ. соч. – С. 88.

² Бобров, В. А. Художественные средства... – С. 11.

³ Петров, В. О. Указ. соч. – С. 75.

лагательное – «инструментальное». Такая авторская характеристика указывает на то, что мультимедиа начинают признаваться как дополнительное средство.

Особый интерес в определении и характеристике мультимедиа вызывает суждение А. А. Деникина, сделанное в 2014 г. По его мнению, «мультимедиа – это не форма нового искусства, не самостоятельная форма художественного творчества (хотя творческое начало свойственно работам дизайнеров, художников и пользователей с мультимедиа), не авторское средство отражения реальности в художественных образах»¹. Как видим, А. А. Деникин вслед за В. О. Петровым выражает радикальное мнение, определяя мультимедиа как вспомогательный инструмент художника в широком смысле слова.

Тему вспомогательной роли мультимедиа в искусстве развивает в своей статье С. Ю. Щетинина (2016): «В современном искусстве медиальное принято рассматривать в роли посреднической функции для выражения художественного образа»². Говоря о способности мультимедиа к выражению художественного образа, автор указывает на полноценность средства выразительности в эстетическом плане. Нельзя не согласиться, что благодаря современным компьютерным технологиям и техническим возможностям художник может создавать уникальные произведения.

Как показал обзор трудов, пока не предлагается единого, четкого и краткого академического толкования понятия «мультимедиа». В данной диссертации мы предложили свое, отчасти сводное, отчасти сформулированное нами рабочее определение: под мультимедиа в искусстве понимаются художественные средства выразительности³ – один из способов отображения творческого замысла в произ-

¹ Деникин, А. А. [Электронный ресурс] Мультимедиа.... – Режим доступа: <https://artculturestudies.sias.ru/2014-3/yazyki/843.html> (дата обращения: 20.04.2024).

² Щетинина, С. Ю. Указ. соч. – С. 190.

³ Кратко разъясним понятие «художественное средство выразительности». В словаре С. И. Ожегова и Н. Ю. Шведовой (в издании 1992 г. и позже) прилагательное «художественный» значит «относящийся к искусству, к деятельности в области искусства... изображающий действительность в образах»; существительное «средство» по первому значению – «прием, способ действия для достижения чего-нибудь»; «выразительность» образуется от прилагательного «выразительный» – «1. Хорошо выражающий что-н., яркий по своим свойствам, внешнему виду... 2. Многозначительный, как бы сообщающий что-н.». Дополнительно приведем значение

ведении искусства, рассчитанный на интерактивное погружение зрителя, слушателя и воплощенный с помощью цифровой техники (особого аудиовизуального ряда).

Приведем также несколько уточнений относительно морфологических свойств слова «мультимедиа». Поиски показали, что пока полных, единых, данных и академически корректных точек зрения также не сформировалось. В нашей диссертации мы следовали частотным лексическим примерам употребления понятия в исследованиях по темам, связанным с «мультимедиа». В них «мультимедиа» употребляются в качестве несклоняемого существительного среднего рода во множественном числе¹.

Добавим пояснения к составным определениям, связанным с мультимедиа, которые также не получили окончательного вида.

Так, в понятийных разъяснениях нуждается системный ряд «идея – технология – концепция», предложенный к трактовкам Н. И. Дворко. Понятия «мультимедиа-технологии», «мультимедиа-инструмент» или «мультимедиа-техника» обозначают техническую базу, создающую особый аудиовизуальный ряд. Перечисленные понятия обозначают производящую часть мультимедийных художественных средств выразительности.

Мультимедиа как художественное средство выразительности требует дополнительной аппаратуры. Приведем кратко словарные примеры из театрально-драматических практик. В спектакле «Тень» (режиссер А. С. Созонов, Саратовский театр драмы, 2018 г.) с помощью специальной компьютерной программы меняются проекции видеофрагментов и изображений, а также происходит переключение на трансляцию с видеокамеры в режиме реального времени. Трансляции изображений идут через смартфоны, с которыми актеры передвигаются по сцене, выбирая нужные ракурсы (трансляция осуществляется через беспроводную

слова «выразитель»: «Тот (то), кто (что) выражает какую-н. идею, мысль, чувство». (Ожегов, С. И. Толковый словарь русского языка / С. И. Ожегов, Н. Ю. Шведова. – 2-е изд., испр. и доп. – М.: АЗЪ, 1995. – С. 114, 749, 858).

¹ Существуют и другие варианты, связанные с предложениями по морфологическим признакам слова (например, прилагательное, женский род, единственное число).

сеть Wi-Fi). В спектакле «Салтан» (режиссер А. Е. Кузин, Саратовский ТЮЗ, 2019 г.) мы наблюдаем тот же прием. Эти и другие примеры показывают, что мультимедиа-технологии вбирают в себя технические новации в непосредственном смысле, обновляя в реальном времени данную составляющую (смартфоны, планшеты и беспроводную интернет-технику).

Приведем ряд понятий, которые использованы в диссертации ради общего воплощения идеи, художественной выразительности. Это «мультимедиа-прием», «мультимедийный художественный прием», «мультимедийный сценический прием». Использование того или иного варианта зависит от произведения искусства, в котором будет трактоваться работа мультимедиа.

Следующее уточнение связано с понятиями линейных и нелинейных мультимедиа. Они входят в состав интерактивных мультимедиа-приемов. М. С. Дядченко дает пояснения: «...использование этого понятия (линейные – нелинейные мультимедиа) стало более существенным и необходимым в связи с компьютерной деятельностью, обозначающей не только и не столько просмотр, сколько активное взаимодействие с информацией. Потенциал этого «инструмента» породил теоретическую дифференциацию линейного мультимедиа (собственно, приема информации) и нелинейного мультимедиа, подразумевающего интерактивность человека с мультимедийным контентом, разнообразные креативные действия»¹.

Становится ясно, что интерактивность мультимедиа в рамках искусства при традиционном воплощении будет линейной. Под традиционным воплощением мы подразумеваем просмотр или прослушивание произведения искусства (художественная выставка, музыкальный концерт, театральная постановка) без помощи дополнительных элементов управления или гаджета, которые могут влиять на развитие сюжета или изменение композиционного строя. Если же зрителю или слушателю необходимо дополнительное устройство-гаджет, то интерактивность, соответственно, станет нелинейной. Вероятно, в зависимости от вида интерактивного взаимодействия будет трактоваться и определяться жанр произведения. За-

¹ Дядченко, М. С. Указ. соч. – С. 77.

бега вперёд, скажем, что в рамках нашего исследования будут рассматриваться сценические произведения с использованием мультимедиа линейного интерактивного порядка. То есть, в качестве примеров будут рассматриваться лишь те произведения, в которых не используются сторонние девайсы и гаджеты, необходимые для просмотра или прослушивания.

Наконец, забега вперёд, разграничим более узкие понятия – «мультимедийный спектакль» и «драматический спектакль с использованием мультимедиа». Для их толкования нам важны только что рассмотренные понятия линейности и нелинейности. Мы считаем, что спектакль становится мультимедийным в том случае, если интерактивность подразумевает особые «способы управления». Например, в современной театральной практике имеют место спектакли, в которых, как только что было сказано, участники пользуются специальными гаджетами для управления мультимедиа¹.

Определив основные «отправные точки», укажем на важную научную проблему по поводу типологии и классификации мультимедиа. До этого подобные вопросы ставились по поводу пластики и танца². Так, в диссертации Т. Е. Фадеевой «Медиаискусство в контексте новейших технологий» обрисовывается проблема разграничения новых технологий. Автор рассматривает мультимедиа как одну из составляющих медиаискусства и делает ряд важных замечаний. По ее мнению, «произведение, созданное с помощью современных технологий (в том числе и мультимедиа), может не вписываться в устоявшиеся границы стилистических

¹ Ярким примером является коллектив «МультиШоу», который придумал уникальный для России формат проведения детских массовых мероприятий с использованием интерактивных светящихся гаджетов.

² Зыков, А. И. Танец как совокупность пластической выразительности актера и драматического спектакля в целом / А. И. Зыков // Научный вестник Академии культуры и искусств Тамбовского государственного университета им. Г. Р. Державина: межвуз. сборник науч. трудов. – Тамбов: Изд-во ТРОО «Бизнес–Наука–Общество», 2012. – Вып. 4. – С. 82–92; Он же. Системные свойства танцевально-пластических элементов в драматическом спектакле / А. И. Зыков // European Social Science Journal (Европейский журнал социальных наук). – № 9, т. 2. – С. 313–317; Он же. Танцевально-пластические средства выразительности драматического актера: монография / А. И. Зыков. – Саратов: Саратовская государственная консерватория им. Л. В. Собинова, – 2014. – 108 с.; Он же. Динамика художественных процессов в театральном искусстве: пластика и танец в структуре современного российского драматического спектакля: дис. ... канд. искусствоведения: 17.00.09 / Зыков Алексей Иванович. – Саратов, 2015. – 256 с.

направлений». В связи с этим, Т. Е. Фадеева указывает на необходимость создания классификации в медиаискусстве, которую пока сделать не удастся в силу многообразия как самих технологий, так и их неупорядоченной иерархии¹. Выводы Т. Е. Фадеевой показывают, что целесообразно начинать деление в более узком направлении. В нашем случае – это типология и классификация мультимедиа в театрально-драматическом искусстве. Эти задачи будут рассмотрены в дальнейших разделах.

Подведем итоги изложенному материалу. Поиски определения понятия «мультимедиа» показали, что оно в широком смысле зафиксировалось в научно-техническом и культурном обиходе в конце прошедшего века. Как художественное средство оно еще не утвердилось окончательно в рамках искусства – ни лексически, ни содержательно. Однако мультимедиа практически все активнее входят во все искусства как одно из продуктивных художественных (вспомогательных в широком смысле слова) средств. Постепенно начинает выстраиваться ряд основных значений, которые важны для дальнейшего научного изучения мультимедиа, начиная с академически точной классификации и типологии, о чем речь пойдет в следующих разделах.

1.2 Типы и виды мультимедиа: авторский вариант

В продолжение разработки единого понятийного ряда, связанного с характеристикой мультимедиа как художественного средства, стоит сделать несколько вводных замечаний. Первое из них касается типологии. В данном случае под ней будет пониматься «метод научного познания, в основе которого лежит расчленение систем объектов и их группировка с помощью обобщенной, идеализированной модели или типа», а также «результат типологического описания и сопоставления»². Как стало ясно из обзоров определений, вопрос о мультимедиа, а значит,

¹ Фадеева, Т. Е. Медиаискусство... – С. 45.

² Новиков, А. М. Методология: словарь системы основных понятий / А. М. Новиков, Д. А. Новиков. – М.: Либроком, 2013. – С. 175.

и их типах, касается разных искусств¹. Мы будем заниматься определением типологии только в поле театрально-драматических практик, как наиболее насыщенных с точки зрения художественного воплощения и объединяющих произведение общей идейной концепцией. Главной задачей раздела является определение основных типов и видов мультимедиа в сценическом искусстве. Перейдем к изучению вопроса о выявлении основных типов.

В зарубежном искусстве с начала двадцать первого столетия искусствоведы активно откликаются на применение новых технологий в сфере перформанса и театрального действия, используя мультимедиа-технологии, которые пока мало привычны для российского искусства². В российской литературе можно указать книгу В. Вилисова «Нас всех тошнит. Как театр стал современным, а мы этого не заметили»³. Эта работа, как ясно из названия, написана в жанре журналистской публицистики, содержит некоторые оригинальные замечания и наблюдения, касающиеся развития экспериментальных театральных практик и новых технологий.

В. Вилисов обозначает несколько вариантов применения мультимедиа (мы их пронумеровали и «выстроили»):

¹ См. в Приложении некоторые замечания по поводу современного российского изобразительного и музыкального искусства. Там в общих чертах рассматриваются наиболее яркие примеры применения мультимедиа-приемов в данных искусствах. Рассмотрение же в их рамках конкретных характеристик мультимедиа требует специального исследования.

² Auslander, P. Digital Liveness: A Historico-Philosophical Perspective / P. Auslander // PAJ: A Journal of Performance and Art. – 2012. – Vol. 34, № 3. – P. 3–11; Dixon, S. Op. cit.; Andreadis, A. Real-Time Motion Capture Technology on a Live Theatrical Performance with Computer Generated Scenery / A. Andreadis, A. Hemery, A. Antonakakis[et al.] [Электронный ресурс] // PCI 2010: 14th Panhellenic Conference on Informatics (Tripoli, Greece, 10–12 Sept. 2010): Proceedings by IEEE Conference Publishing Services / eds. C. Vassilakis, N. Tselikas. – Los Alamitos (CA), Washington, Tokyo: IEEE Computer Society, 2010. – P. 148–152. – Режим доступа: https://www.academia.edu/2590552/Real_Time_Motion_Capture_Technology_on_a_Live_Theatrical_Performance_with_Computer_Generated_Scenery (accessed date: 31.07.2024); Parker-Starbuck, J. The Spectatorial Body in Multimedia Performance / J. Parker-Starbuck // PAJ: A Journal of Performance and Art. 2011. – Vol. 33, № 3. – P. 60–71; Pike, S. Virtually Relevant: AR/VR and the Theatre / S. Pike // Fusion Journal. – 2020. – № 17. – P. 120–128; Sabino da Costa, F. Views on Absence/Presence: Theater and Technology / F. Sabino da Costa, I. Pereira da Silva, C. Martins de Fátima [et al.] // ARJ – Art Research Journal. – 2016. – Vol. 3, № 1. – P. 80–91; Shchelokova, M. Digital Media in Modern Art (Theater Performances): [Master's thesis] / M. Shchelokova. – S.l.: [Hedmark University College], 2016. – 85 p.; Zipor, K. Integrating Motion Capture Technology into Theatrical Performance: CS Distinguished Major Program Thesis. – S.l.: [University of Virginia], 2022. – 27 p.

³ Вилисов, В. Указ. соч.

- 1) Видео (трансляция на экран (экраны) изображений, видеофрагментов, текста и анимации);
- 2) Видео-маппинг¹ (проекция на реальные объемные объекты);
- 3) Виртуальная и дополненная реальность (технологии, конструирующие или дополняющие реальное пространство с помощью компьютерной графики и специальных девайсов и гаджетов для просмотра созданного компьютером мира);
- 4) Захват движения (mo-cap) (трансляция созданной компьютерной 3D-графики в реальном времени на основе движения сенсорных датчиков, которые могут быть прикреплены на тело артиста или объекты, позволяют считывать траектории движения для последующего наложения графики);
- 5) 3D-моделирование (проекции, полностью созданные объемной компьютерной графикой и запрограммированные по движению специальной программой);
- 6) Фэйс-маппинг (разновидность видео-маппинга, где проекция производится непосредственно на лицо артиста или перфомера).

Как можно видеть, названные варианты охватывают значимую часть «пространства» мультимедиа. Данный список как таковой имеет основания, более того, некоторые указания на подобную вариативность можно найти и в зарубежных трудах. Отметим, что В. Вилисов не комментирует порядок перечисления, не дает развернутых характеристик, не акцентирует особенности российских практик.

Обратимся к заявленной нами задаче раздела. Исследование материалов позволило выделить основные *типы* мультимедиа. Мы систематизировали наш материал по шести таблицам-схемам (экранная проекция, маппинг-проекция, виртуальная и дополненная реальность, захват движения (mo-cap), 3D-моделирование, фэйс-маппинг). По названиям таблицы отчасти совпадают с уже включенными в оборот, однако мы ввели для них важное понятие «типы», обосновали его, наполнили новым содержанием и более узким понятийным же рядом

¹ Видео-маппинг (*англ.* video – «видео» и mapping – «отражение», «проецирование») – контурная или объемная видеопроекция, с одной или нескольких точек, на разные трехмерные объекты или поверхности сложной формы.

для разъяснений – «объект» и «предмет», провели детализацию (поименования) каждого.

В таблицах «объект» служит обозначением того, на что (или через что) производится визуализация, «предмет» – того, что может являть сам визуальный ряд.

Первому типу мы дали название «*экранная проекция*», свели его признаки в схему (рисунок 1). Рассмотрим ее.

Экранная проекция	
<i>Объект</i>	<i>Предмет</i>
Экран	Текст
	Изображение
Дисплей	Видео: 1. Трансляция 2. Проекция

Рисунок 1 – Экранная проекция (трансляция на экран (экраны) изображений, видеофрагментов, текста и анимации) (схема)

Как она показывает, данный тип (экранная проекция) вбирает в себя два подтипа, отличающихся по характеру «работы» технологии – видеопроекцию и видеотрансляцию в реальном времени (online). Они разделяются по принципу «фиксации» информации. Техническая база тоже разная: проекция использует готовые видеофрагменты, сохраненные в памяти компьютера, трансляция действует по принципу прямого эфира и использует в качестве материала изображение с камеры.

Рисунок 1 также показывает, что требуются некоторые комментарии характеристикам «объекта». Визуальное отображение осуществляется на сцене двумя способами. Первый – включение изображения с проектора на экран (в его роли может быть ткань, баннерная сетка, стена), второй – размещение LED-экрана (телевизор, монитор, планшет или смартфон), через который также осуществляется проекция. Мы охарактеризовали его как дисплей. Итак, в нашей типологии экран-

ная проекция – первый тип – это создание визуального ряда, который осуществляется через трансляцию на экране.

Второй тип – «*маппинг-проекция*».

Маппинг-проекция	
<i>Объект</i>	<i>Предмет</i>
Экран	Текст
	Изображение
	Видео: 1. Трансляция 2. Проекция

Рисунок 2 – Маппинг-проекция (трансляция на реальные объемные объекты) (схема)

Как видим, отличие схемы на рисунке 2 от первой – в «объекте». «Предмет» маппинга может быть представлен во всем перечисленном и с возможностью редактирования через специальные компьютерные программы. В нашей типологии, маппинг-проекция – второй тип – это вариант трансляции на разные по размеру, перспективе и форме объекты. Таким образом, перед нами возникает вариант трехмерного изображения (3D).

Исследователи темы маппинга, как новой формы творчества (И. Г. Ландер, А. Х. Кубах, Р. Ф. Салахов, Е. Ю. Каазик), дали емкие научные пояснения за несколько лет до В. Вилисова: «Видео-маппинг вырос на базе компьютерного маппинга, который используется в дизайне компьютерных игр, при создании три-дэ архитектурных объектов, фото-, видео- и лазерной проекции, а также аудио-визуальных шоу. Но, в отличие от компьютерного маппинга, который делает объемными и наделенными свойствами живого предмета двухмерные изображения, в видео-маппинге – они реальные»¹. Так, благодаря видео-маппингу, зритель «мо-

¹ Ландер, И. Г. Видео-маппинг как новая форма творчества, его виды и возможности / И. Г. Ландер, А. Х. Кубах [Электронный ресурс] // В мире науки и искусства: вопросы филологии, искусствоведения и культурологии: сб. ст. по матер. 11 Междунар. науч.-практ. конф. Ч. 2.

жет не просто представить, но и увидеть события, экспонаты в трехмерном измерении, соотнести их масштаб и т.д.»¹.

Добавим, что главная особенность маппинг-проекций заключается в наложении на объект той или иной текстуры цвета и анимации. В результате возникает ощущение нового «живого» объекта, способного изменять внешний вид. Перед нами – особый вариант, который применяется для реконструкции пространства, декораций и иных объектов оформления сцены.

Третий тип мультимедиа – *«виртуальная и дополненная реальность»*.

Виртуальная и дополненная реальность ассоциируется сегодня в первую очередь с индустрией компьютерных игр. Однако широкое распространение эта разновидность технологии получила в сфере кинематографа и мультипликации конца XX века, в которых использовались технологии 3D.

Виртуальная и дополненная реальность	
<i>Объект</i>	<i>Предмет</i>
Гаджет (VR-шлем (очки виртуальной реальности), дисплей смартфона, планшета)	Текст
	Изображение
	Видео: 1. Трансляция 2. Проекция

Рисунок 3 – Виртуальная и дополненная реальность (схема)

Принципиальное отличие снова заключается в «объекте», который нацелен на то, чтобы максимально погрузить участника действия в мир, созданный компьютером, подменяя реальные объекты в пространстве виртуальными. Добавляется максимальная доля интерактивности (при этом, она остается линейной), так как

– Новосибирск: СибАК, 2012. – Режим доступа: <https://sibac.info/conf/philolog/xi/27910> (дата обращения: 12.04.2024).

¹ Салахов, Р. Ф. 3D-технологии в экспозиционной деятельности музеев изобразительного искусства / Р. Ф. Салахов, Е. Ю. Каазик // Мир искусств: Вестник Международного института антиквариата. – 2015. – № 4 (12). – С. 86.

через VR-шлем и камеру смартфона зритель может посмотреть в любую точку сконструированного пространства. Сразу обратим внимание, что в российском театральном искусстве этот тип мультимедиа еще не нашел большого места. Пока эти технологии используются для экспериментальных постановок и перформансов¹. Итак, виртуальная и дополненная реальность – это третий тип мультимедиа, создающий дополнительный визуальный ряд в произведении, для просмотра которого необходим специальный гаджет.

Кратко опишем четвертый тип – «захват движения (mo-cap)»

Захват движения (mo-cap)	
<i>Объект</i>	<i>Предмет</i>
Экран	Видео: 1. Трансляция 2. Проекция
Дисплей	
Гаджет	

Рисунок 4 – Захват движения (mo-cap) (схема)

Схема являет тип, вытекающий из технологии виртуальной и дополненной реальности. За основу берутся данные о перемещении человека за счет специальных датчиков, на которые накладывается виртуальное визуальное воплощение персонажа. С помощью такой технологии «оживают» персонажи компьютерных игр, фильмов и мультфильмов. Вероятно, в качестве предмета для захвата движения вряд ли подойдет текст и изображение. Захват движения подразумевает «жи-

¹ Ярким примером можно назвать опробованную несколько лет назад экспериментальную VR-постановку М. В. Диденко «Клетка с попугаями» (см.: В Москва-Сити состоится премьера VR-постановки Максима Диденко «Клетка с попугаями» [Электронный ресурс] // Коммерсантъ. 04.07.2017. – Режим доступа: <https://www.kommersant.ru/doc/3343073> (дата обращения: 15.01.2024).

вую» 3D–оболочку, что не может быть статичным изображением. Это также пока не находит сегодня широкого распространения в российских театральных драматических постановках.

Предпоследний (пятый) из выделенных нами типов – «3D-моделирование».

3D-моделирование	
<i>Объект</i>	<i>Предмет</i>
Экран- субстанция (вода, пар\дым)	Текст
	Изображение
	Видео: 1. Трансляция 2. Проекция

Рисунок 5 – 3D-моделирование (схема)

В нашей типологии захват движения – четвертый тип мультимедиа. При его помощи создается дополнительный визуальный ряд, транслирующий на экран или через специальное устройство «реконструированный» образ действующего лица.

Схема представляет тип, который можно назвать «голограммой». Принципиальное отличие от виртуальной реальности и маппинг-проекции состоит в номинальном присутствии экрана в качестве объекта. Такая технология подразумевает создание самостоятельного художественно-визуального тела при отсутствии явной отображающей опоры. Теоретически в качестве предмета может быть любой визуальный образ, однако пока этому совсем мало примеров в сфере русского сценического искусства. Итак, 3D-моделирование – пятый тип мультимедиа (создание визуального ряда с иллюзией реального объекта), который может осуществляться при особых технических условиях.

Последний выделенный нами тип – «фэйс-маппинг».

Фэйс-маппинг	
<i>Объект</i>	<i>Предмет</i>

Экран-человек (часть тела)	Текст
	Изображение
	Видео: 1.Трансляция 2.Проекция

Рисунок 6 – Фэйс-маппинг (схема)

По сути, этот тип объединяет маппинг-проекцию, дополненную реальность и захват движения. Он заключается в особенностях пропорций объекта и в факте «присутствия» созданных визуальных образов, наложенных поверх реального объекта. Можно обозначить такую технологию как особый вид боди-арта. В качестве предмета может выступать любой из приведенных в схеме вариантов. Однако, как и в предыдущем случае, недостаточно примеров применения этой технологии в сценическом искусстве. Отличие от типа захвата движения состоит в том, что внешний облик персонажа дополняется благодаря отражению на нем проекции. В нашей типологии фэйс-маппинг – шестой тип мультимедиа, создающий дополнительный визуальный ряд, дополняющий облик действующего лица через транслирующуюся на него проекцию.

В предложенных шести схемах впервые в литературе аналитически описан каждый из типов мультимедиа. Основаниями для выделения того или иного типа мультимедиа служит та или иная (разная) техническая база. В первую очередь формируют тот или другой тип мультимедиа свойства техники и способы визуализации. Некоторые типы мультимедиа (экранная проекция, маппинг-проекция, фэйс-маппинг) представляются менее сложными с точки зрения технического оснащения и подготовки, другие (виртуальная и дополненная реальность, захват движения, 3D-моделирование) требуют сложных компьютерных технологий и предполагают специальное программное обеспечение и технику. Разработанные в данном разделе схемы позволяют углублять и уточнять роль мультимедиа как художественного средства в сценическом искусстве.

Вторым вопросом данного раздела (рядом с выявлением типов) стало выявление видов мультимедиа. Как показали наши комментарии, «предмет» в составе каждого из типов мультимедиа представляет собой более узкую и корректную «единицу» схемы. Такие единицы принято называть видами в общей классификации (род/вид)¹. Первый из нам известных вариантов деления на виды был предложен Н. И. Дворко в 2004 г. Она выделяет восемь видов, разделив их на визуальные (текст, изображение, видео, графические объекты, анимация) и аудиальные (речь диктора, музыка, звуковые эффекты). Внутри каждого вида выделяются подвиды:

«... – текст для передачи сообщения с возможностью использования особых фактур и эффектов трехмерности для заголовков;

– изображения (цветные, черно-белые фотографические, картографические и рисованные);

– графические объекты (наброски и иллюстрации, карты, таблицы, а также трехмерные объекты);

– анимация (последовательности изображений или графических объектов от простой анимации до трехмерной);

– видео (последовательности изображений, фиксирующие реальные сцены и обычно записываемые с помощью видеоаппаратуры);

– аудиопоследовательности (музыка, речь диктора, авторский комментарий, диалоги и монологи актеров, звуковые эффекты)»².

Дадим общую оценку характеристикам видов, предложенных Н. И. Дворко. Их названо много. В каждом из видов учитываются разные свойства и характеристики. Становится ясно, что Н. И. Дворко делает разграничение, являющее мультимедиа как отдельное самостоятельное явление. Об этом свидетельствует, например, вид «графические объекты», который включает в себя карты, таблицы

¹ Род – основная надвидовая таксономическая категория, объединяющая филогенетически наиболее близкие друг другу (близкородственные) виды (см.: Новиков, А. М. Методология... – С. 150.). Видом в логике видом называется понятие, подчиненное более общему – роду и занимающее (по объему и содержанию) среднее место между родовым и индивидуальными понятиями (см.: Там же. – С. 18.)

² Дворко, Н. И. Режиссура...; Шлыкова О. В. Социокультурная природа... – С. 48.

и т.д. Кажется, однако, что их (видов) деление связано больше с областью технического производства или строительства, чем с творчеством. В любом случае, пока в исследовательской искусствоведческой литературе при характеристиках мультимедиа устойчивых схем и делений по видам нет.

Попробуем кратко описать разработанный нами вариант подобного деления не только по видам, но и по подвидам.

Начнем со списка видов. Наш материал позволил выделить шесть основных видов: текст, изображение, видеотрансляция, звук, музыка, сценический свет. Дадим характеристики каждому из видов и подвидов, к ним относящихся.

Первый вид – текст. В основу его деления нам показалось точнее положить способ создания (по аналогии с изображением). Текст, представляемый зрителю через мультимедиа, можно разделить на следующие подвиды: 1) художественный (текст литературного произведения); 2) авторский (режиссерское высказывание); 3) нарративный (воспоминания, письма, дневники).

Второй вид – изображение. В расцвет компьютерных технологий он не требует очень сложных манипуляций. Однако и этот вид разделить на составные части (подвиды). Вариантами создания изображения могут быть: 1) художественная фотосъемка; 2) создание изображения или картины художником; 3) использование архивных кадров. Таким образом, с помощью мультимедиа изображение может быть представлено в следующих подвидах: фотография, художественный элемент, документальный кадр.

Третий вид – видеотрансляция. Современная компьютерная обработка информации позволяет определить сразу и подвиды: «документальный кадр» и «художественно-смонтированный фрагмент». Сюда же можно отнести третий подвид – трансляцию в реальном времени. Она требует (помимо проектора, экрана, мониторов) одну, или несколько видеокамер, передающих изображение в настоящем времени. При применении трансляции в реальном времени на сцене заранее могут отрабатываться определенные действия камеры, ее движения (работа оператора), наложение видеоэффектов специальным программным обеспечением.

Четвертый вид – звук. Кажется важным выделить в многослойности мультимедийной природы также и звуковую составляющую. В современном спектакле звук может иметь воплощение в следующих подвидах: 1) шумовые эффекты; 2) записанный голос 3) «живое» звучание голоса с помощью микрофона.

Пятый вид – музыка. Условно его можно разделить на следующие подвиды: 1) фоновая (текстурная) композиция 2) музыкально-инструментальный номер 3) песенный материал или вокальный номер¹.

Шестой вид – сценический свет. По общим наблюдениям, благодаря яркости проектора и LED-экрана, мультимедиа может использоваться и как сценический свет, как определенный вид информации, несущий в цветовой гамме разные значения и смыслы (обособленный элемент сценографии)².

Остается свести наши заключения ради обобщения в единую, таблицу (см. таблицу 1).

Как показывает таблица, детализация (выделение подвидов) находит почти равновеликую представленность в составе видов, что свидетельствует о богатом арсенале мультимедиа как художественных средств.

Отметим также, что в современных российских постановках мультимедиа разных видов и типов зачастую применяются одновременно. Так, многослойностью цифровой информации отмечен спектакль Саратовского ТЮЗа «Оруженосец Кашка» (2020 г., режиссер А. А. Логачев) (сюжет – история дружбы двух ребят во время отдыха в летнем пионерском лагере). На протяжении спектакля транслируются текст с правилами детской лагерной игры, видео, на котором крупно снята стрекоза; оно сопровождается характерным для нее звуком (главный герой на сцене держит насекомое в руке и рассматривает), а также таблица с результатами игрового турнира. Как видим, в спектакле широко использованы мультимедиа

¹ В рамках данной диссертации мы не рассматривали специально вопросов о соотношении музыки (гармонии, ритма, тональности, тембра) и средств мультимедиа; это требует отдельного исследования. Однако рабочие замечания, касающиеся означенных вопросов, были все же сделаны.

² Отметим, что свет в качестве вида мультимедиа также требует отдельного исследования с использованием всего комплекса искусствоведческих знаний.

сразу четырех видов (текст, изображение, видеотрансляция, звук) и одного из типов («экранная проекция»).

Таблица 1 – Виды и подвиды мультимедиа в драматическом спектакле

Мультимедиа					
<i>Текст</i>	<i>Изображение</i>	<i>Видеотрансляция</i>	<i>Звук</i>	<i>Музыка</i>	<i>Сценический свет</i>
Художественный (литературное произведение)	Фотография	Трансляция в реальном времени	Шумовой эффект	Фоновая (текстурная) композиция	Обособленный элемент сценографии
Авторский (текст от режиссера, художника)	Художественный элемент	Художественно-смонтированный фрагмент	Записанный голос	Музыкально-инструментальный номер	
Нарративный (воспоминания, письма, дневники)	Документальный кадр	Документальный кадр	«Живое» звучание с помощью микрофона	Песенный материал или вокальный номер	

Во многих случаях визуальные образы могут усиливаться разными анимационными эффектами, привнося новые смысловые подтексты и усиливая зрелищность. Один из примеров – спектакль МХТ им. Чехова «Механика любви» (2016 г., режиссер Ю. А. Кравец). В нем трансляция статичного изображения начинает меняться в зависимости от речи актеров. Сверху и снизу экрана изображены черные полосы. Во время того, как артист начинает говорить на сцене, полосы начинают искажаться, образуя некую диаграмму. Интенсивность искажения зависит от громкости голоса актера: чем громче говорит персонаж, тем искажение становится больше, и наоборот. Как видим, здесь присутствует особая взаимосвязь подвидов – художественного элемента и голоса, усиленного микрофоном. В качестве типа мультимедиа – «экранная проекция».

В спектакле «Тень» (2018) на трансляции героев крупным планом в определенные моменты накладываются эффекты видеообработки (инверсия цветов, черно-белый эффект и т.д.), а также добавляются анимированные художественные элементы поверх проекции. Персонажи в данном случае обретают новую дополнительную «окраску» образа и рожают новые подтексты действия. Здесь также

можно наблюдать особую «сцепку» двух подвидов, которые работают в совокупности – видеотрансляция (трансляция в реальном времени) и изображение (художественный элемент). В целом, как показали примеры театральных практик, подвид «трансляция в реальном времени» представляет наибольший интерес по способам художественного наполнения. В спектакле «Тень» он занимает центральное место в ряду других видов и подвидов. В качестве типа мультимедиа используется та же «экранная проекция».

Подведем итоги по материалу, изложенному в разделе.

В российском драматическом искусстве динамика внедрения мультимедиа разных типов (из числа охарактеризованных нами) пока невелика в силу нескольких причин: скупого финансирования, малой заинтересованности режиссеров в применении сложных вариантов (типов), недостаточной технической подготовленности участников постановки (режиссеров, художников, сотрудников видео- и светового цехов).

Основными типами мультимедиа, представленными в русском театре на сегодняшний день, можно назвать «экранную проекцию» и «маппинг-проекцию». Выбранные для анализа спектакли включают в основном «экранную проекцию». «Маппинг-проекции» присутствуют в меньшем количестве спектаклей, но художественно выражены ярко.

Что касается видов, художники и режиссеры находят все больше новых художественных «ходов» в применении по отдельности и в сочетаниях мультимедиа разных видов и подвидов.

В продолжение выявления общих характеристик мультимедиа как художественного средства и времени начала их внедрения в театрально-драматическое искусство обратимся к практикам первой половины XX века.

1.3 Ранние эксперименты: способы внедрения киноприемов в отечественные драматические спектакли первой трети XX века¹

Как известно, XX век – время технического прорыва. Развитие науки и техники активно повлияло на искусство и его восприятие в целом. В его начале большую популярность набирает новое для того времени явление – кинематограф. Это четко понял известный театральный режиссер Б. Брехт (1898–1956), который видел одинаковую задачу у науки и искусства – облегчить, украсить и обогатить жизнь человека. Он считал, что «...наука занимается источниками его существования, а искусство – источниками его развлечения. В грядущем искусство будет находить источники развлечения уже непосредственно в области по-новому творческого, производительного труда, который может столь значительно улучшить условия нашего существования и, став, наконец, свободным, сам по себе сможет быть величайшим из всех удовольствий»². Некоторые явления XX века Б. Брехт предугадал точно: компьютеризация стала и мощным последствием творческого труда, и значительно обновила многие виды искусства. Начало этому процессу было положено век назад.

¹ Данный раздел получил специальную разработку в двух статьях, см.: Лазарев, П. С. Из истории применения мультимедийных технологий в театральных постановках / П. С. Лазарев // Слово молодых ученых: актуальные вопросы искусствознания: сборник статей по материалам XVIII Всерос. науч.-практ. конф. аспирантов и студентов (Саратов, 3–5 дек. 2018 г.). – Саратов: Саратовская государственная консерватория имени Л. В. Собинова, 2018. – С. 485–489; Он же. Основные художественные функции ранних мультимедийных технологий (на материалах спектаклей Эрвина Пискатора 1920-х годов) / П. С. Лазарев // Слово молодых ученых: актуальные вопросы искусствознания: сборник статей по материалам XIX Всерос. науч. конф. аспирантов и ученых (Саратов, 3–5 дек. 2019 г.) / отв. ред. И. В. Полозова. – Саратов: Саратовская государственная консерватория имени Л. В. Собинова, 2020. – С. 400–404.

² Брехт, Б. «Малый органон» для театра / Б. Брехт; пер. Л. Копелева, В. Неделина, Е. Михелевич // Брехт Б. Театр: Пьесы. Статьи. Высказывания: в 5 т. / Б. Брехт; сост. и вступ. ст. И. Фрадкина; коммент. Е. Эткинда, И. Фрадкина – М.: Искусство, 1963–1965. – М., 1965. – Т. 5/2 / коммент. Е. Эткинда. – С. 183.

Вальтер Беньямин (1892–1940) ранее также указывал в своем эссе «Произведение искусства в эпоху его технической воспроизводимости» (1936)¹ на взаимное проникновение искусства и науки. Кино, по сравнению с живописью и театром, поддается более точному и многоаспектному анализу. Это обусловлено большой возможностью вычисления отдельных элементов, которая как раз и приводит к слиянию науки и искусства. Во всем мире быстро возрастает интерес к новому течению в искусстве. Театральные деятели тоже обратили внимание на кинематограф и его возможности, с помощью которых спектакль мог выйти на новый уровень зрелищности.

Современные исследователи, изучив ситуацию, замечают, что «...театр, ломая рампу и разрушая коробку сцены, всеми силами стремился завладеть аудиторией. Тут кино пришлось как нельзя кстати. Оно необычайно расширило границы "жизненного пространства" искусства, впуслав в него многотысячные массы и глобальные исторические конфликты, взорвав театральную условность новой зрелищностью»².

Зрелищность кинематографа, которую автор статьи называет «новой», стала главной темой в работах многих исследователей и философов. Известный канадский философ Герберт Маршал Маклюэн (1911–1980), рассуждая о влиянии кино на человека, посвящает этому отдельную главу книги «Понимание медиа: внешние расширения человека» (1964)³. М. Маклюэн рассматривает киноискусство в нескольких аспектах. В начале главы он характеризует кино как слияние органического и механического, отталкиваясь от первоначального названия кинотеатра в Англии – «биоскоп» (от греч. биос, «образ жизни»). «Кино, с помощью которого мы наматываем реальный мир на бобину, чтобы потом раскрутить его как ковер-

¹ Беньямин, В. Произведение искусства в эпоху его технической воспроизводимости. Избранные эссе / В. Беньямин / под. ред. Ю. А. Здорова; предисл., сост., пер., примеч. С. А. Ромашко. – М.: Медиум, 1996. – 240 с.

² Брашинский, М. И. Указ. соч. – С. 40.

³ Маклюэн, М. Понимание медиа: внешние расширения человека / М. Маклюэн: пер. с англ. В. Г. Николаева. – 2-е изд. – М.: Гиперборея, Кучково поле, 2007. – 464 с. – (Теоретическая социология).

самолет нашей фантазии, – это выставленное напоказ бракосочетание старой механической технологии с новым электрическим миром»¹.

Философ делает вывод, что кино – это новая форма развлекательной иллюзии. Происходит подмена представления об органическом, которое в фильме выражено механическим.

Уточним, что включение киноприемов в драматический спектакль со своим способом коммуникации (передачей аудиовизуальной информации) стал начальным этапом на 30-40 лет ранее заключений М. Маклюэна.

История искусства обнаруживает, что кино стало за сто лет «подмены» той областью искусства, которая напрямую влияет на быт и восприятие человека. С появлением кинематографа возникает и новая визуальная эстетика. М. Маклюэн, рассуждая о визуальности, опережает время, и говорит, что она как форма чувственного восприятия мира в современности (то есть в 1960-е гг.) стала доминировать над аудиальной, тактильной и кинестетической модальностями. Остается добавить, что доньше популярные виды искусства (напр., кино, театрализованные шоу, видеоклипы, концерты музыкальных групп и популярных исполнителей) активно используют визуализацию как первичную форму своего существования.

Обратимся к краткой характеристике ранних практик² (см. примеч. 1, с. 207).

Рассмотрим еще несколько показательных примеров. В 1911 г. в гамбургской оперетте было поставлено обозрение «Прогулка по озеру Альстер», которое начиналось с трансляции фильма. На кинокадрах изображалось прибытие в порт Гамбурга подводной лодки. Далее показывались кадры с двумя главными героями, спасающимися от преследования. После пробежки по гамбургским улицам герои оказывались у главного входа театра. Затем на сцене шло затемнение: главные герои выпрыгивали на подмости из оркестровой ямы.

¹ Там же. – С. 383.

² Садуль, Ж. Указ. соч.; Золотухин, В. С. Кино в театре: от «Фоли-Бержер» до Всеволода Мейерхольда / В.С. Золотухин [Электронный ресурс]. Уникальные архивные материалы в совместном проекте журнала «Театр» и COLTA.RU «Бахрушинский музей онлайн». – Режим доступа: <http://archives.colta.ru/docs/18027/> (дата обращения: 05.04.2024).

Пример показывает новый (на тот момент) вариант включения кинофрагмента в структуру постановки. Во-первых, как это можно обозначить сегодня, фильм создает новое пространство на сцене, в котором происходит начальное действие. Во-вторых, намечается путь интерактивного взаимодействия персонажей с экраном, когда они появляются на нем, подходя к дверям театра. С помощью такого включения создавалась иллюзия реальности, что погоня за героями и появление их на сцене происходит в реальном времени.

Похожий прием взаимодействия экрана и актера позже был использован в представлении известного американского карикатуриста и аниматора Уинзора Маккея. На гастролях по США в 1914 г. У. Маккей выступал как дрессировщик динозаврихи Герти, видео-персонажа, который проецировался на экран в конце сцены. Жестами и словами Уинзор Маккей давал команды записанному на видео персонажу, а тот, благодаря синхронному взаимодействию, выполнял их. Герти по-разному реагировала на то или иное действие, ловила яблоко, которое бросал дрессировщик (Уинзор с настоящим яблоком в руке изображал бросок, а видео персонаж ловил записанный на видео предмет). Но самой главной иллюзией Уинзора Маккея был переход в экранную реальность: в конце представления дрессировщик заходил за экран, оказывался рядом с Герти, уходя в закат вместе с персонажем¹.

Первое включение проекций в сценическое пространство подготовило базу сценических приемов для режиссеров драматического театра того времени. Особый интерес отечественных исследователей связан с творческим наследием одного из основоположников мультимедийного театра Эрвином Пискатором (1893–1966). Сохранившиеся материалы от творчества немецкого режиссера позволили нам сравнить приемы включения экрана в немецком театре с отечественными примерами начала XX века.

В качестве материала для характеристики данного этапа мы взяли ряд фотографий и эскизов постановок Э. Пискатора второй половины 1920-х гг. в «Берлинском народном театре» («Volksbuhne»). Это спектакли «Бурный поток» (1926),

¹ Dixon, S. Op. cit. – P. 73–74.

«Гопля, мы живем!» (1927) , «Буря над Готландом» (1927); дополнили визуальный ряд иллюстрации (воспроизведение эскизов) к спектаклю «Вопреки всему» (1925) из книги Э. Пискатора «Политический театр» (1934).

Материалы Э. Пискатора позволяют обнаружить, что в спектаклях используются проекции на задник сцены: видео, фотографии или графические изображения. При этом в каждой постановке экран занимает большую часть художественного оформления, а на сцене декорации практически отсутствуют. В результате происходит смена ролей. Сцена и традиционный визуальный ряд уходят на задний план, а задник выходит на первое место. Этот принцип найдет прочное место как у Э. Пискатора, так и у других режиссеров. Как можно видеть, уже на раннем этапе формировались некоторые задачи проекций, которые не потеряли актуальности доныне, о чем позволяет судить и наше изучение современных мультимедиа.

Еще одна задача нашла свое решение в спектакле «Гопля, мы живем!». Э. Пискатор использовал киноприемы в качестве декорационного оформления. На эскизах этого спектакля сценическое пространство представляет собой дом, который разделен на шесть отдельных комнат и центральную часть. В каждой сцене проецируется то или иное изображение, причем проекции осуществляются также по отдельным «комнатам»-блокам. Анализируя данный спектакль, современные исследователи указывают на особый принцип монтажа, который был вызван постоянной сменой картинки по ходу действия в разных ячейках¹.

Можно добавить, что в спектакле «Гопля, мы живем» происходит частичное, если не полное вытеснение традиционного художественного оформления. Киноприемы в данном случае позволяют делать акценты на том или ином событии, придают динамику, позволяя быстро менять само место действия.

В спектакле родилась и особая задача кинематографа: создание атмосферы. Пискатор использует мультимедиа для воздействия на зрителя с помощью художественно точно выбранных кинохроник. Проекция, которую можно рассмотреть на фотографиях, фиксирует атмосферу волнения. На фотографиях спектаклей

¹ Ткачева, Е. А. Указ. соч. – С. 187; Соломкина, Т. А. Указ. соч. – С. 135.

«Бурный поток» и «Буря над Готландом» она достигается проекцией картины с толпами людей, военной хроники первой мировой войны и многочисленными вторяющимися объектами.

Пискатор, решая задачу воздействия на зрителя, использует проекции в данном случае для создания обозначенной выше особой атмосферы, погружая тем самым в нее зрителя и делая его участником событий.

Наконец, Пискатор показывает, что с помощью киноприемов может организовываться и создаваться новое виртуальное пространство сцены. В каждом его спектакле присутствует большое количество людей, как на проекциях, так и на сцене. Толпа людей на проекции участвует в постановке как дополнительный коллективный персонаж, раздвигая зрительно пространство для действия.

Это ярко зафиксировано на фотографии спектакля «Бурный поток», где на экран проецируется толпа людей, а герои на сцене находятся во взаимодействии с экранными персонажами. Таким образом, проекция как бы создает соучастника действия в пространстве проекции. В результате возникает особое виртуальное пространство, где происходит дополнительное действие спектакля.

Все изложенное показывает, что Эрвин Пискатор концептуально обновил театральное искусство, «ворвавшись» в традиционные принципы постановки, найдя новые способы взаимодействия со зрителем, продвинувшись к иному уровню выразительности в драматическом спектакле.

Если обратиться к ранней истории СССР, то можно обнаружить, что в отечественном театральном искусстве присутствует схожая тенденция.

Как выявили искусствоведы (Л. Л. Малюкова, К. Н. Матвиенко)¹, в 1920-е гг. в отечественном театральном-драматическом искусстве приемы кинематографа использовались очень активно. Впоследствии это явление было названо процессом «кинофикации». Значение понятия изменилось с приходом в театральную сферу. Процесс кинофикации в театре означал не просто организацию показа фильмов в спектакле, а внедрение приемов кинематографа в постановку. Яркие примеры опытов кинофикации дали такие спектакли, как «Мудрец» (1923) Сергея

¹ Малюкова, Л. Л. Указ. соч.; Матвиенко, К. Н. Вс. Мейерхольд...

Эйзенштейна, «Лес» (1924), «Окно в деревню» (1927), «Выстрел» (1930) Всеволода Мейерхольда, «Человек с портфелем» (1928) Алексея Дикого, «Враги» (1929) Андрея Лаврентьева, и др. Постановки с использованием кино отвечали на вызовы времени, запросы нового зрителя, который все больше привыкал к высокому ритму жизни и динамичности развития страны.

В те годы было поставлено много экспериментальных спектаклей, в которых «работали» кинопроекции. Они позволили проследить тенденцию в развитии характерных черт использования экрана. «Изначально кинофрагменты в спектакле присутствовали в виде документа, фрагмента исторической хроники или визуализации классовых политических идей (спектакль «Город в кольце» С. К. Минина, Театр революционной сатиры, 1921, Москва). Пьеса рассказывала об обороне Царицына от белогвардейцев и подразумевала батальные эпизоды, которые не могли быть воплощены традиционными способами»¹. Кинорежиссер С. В. Козловский (1885–1962) решил задачу, отсняв и смонтировав ряд военных эпизодов. Кинокадры делились на три части и включались на сцене между действиями, становясь своего рода продолжением спектакля. По сути, в этом спектакле экран служил не только дополнением событий, но и пространства. На момент сценического действия на сцене восприятие зрителя ограничивалось лишь пространством театральной сцены, но при проецировании на экран батальных сцен зритель мысленно переносился в иллюзорное пространство поля боя. Такое переключение внимания в пространстве можно сравнить с ситуацией человека, который пребывает в пространстве своего дома и смотрит в окно на улицу.

В первой половине 1920-х гг. появились спектакли, в которых кинофрагменты носили художественный характер, так что кино использовалось не только в качестве документа. Так, С. М. Эйзенштейн в спектакле «Мудрец» по пьесе А. Н. Островского «На всякого мудреца довольно простоты» (1923 г., Театр Московского Пролеткульта, Москва) использовал снятый им фильм «Дневник Глумо-

¹ Брашинский, М. И. Указ. соч. – С. 40–54.

ва» (1923)¹. Эйзенштейн при этом сменил место действия пьесы (вместо России – Франция), а героев сделал русскими эмигрантами, тем самым добавив политический подтекст и удовлетворив «идеологические» требования Пролеткульта. Кроме того, режиссер поставил спектакль в виде циркового зрелища с элементами комедии дель арте. Данные режиссерские решения имели место и в его фильме. Британский исследователь Майк О’Махоуни в книге «Сергей Эйзенштейн» (2008) детально представляет описание «работы» кинофильма в спектакле «Мудрец»². Фильм делится на три части, которые транслировались в разные моменты спектакля. Первую часть можно охарактеризовать как приветствие, где вначале (на фоне афиши спектакля) Эйзенштейн снимает шляпу перед камерой, тем самым приветствуя зрителя через экран. Далее на том же фоне появляется Глумов, а вслед за ним по очереди остальные герои, которые корчат разные гримасы. Каждый из персонажей был представлен в образе клоуна, который являл собой карикатуру на известного политического деятеля. После первой части шел «экспозитивный» монолог Глумова, который сообщал, что у него похищен дневник. Затем шла вторая часть фильма, которая рассказывала о том, как был украден дневник. Глумов, убегая за сцену, появлялся на киноэкране. На видео главный герой сначала ползет по фасаду здания, затем забирается в самолет, выпрыгивает из него и садится в автомобиль, который подкатывает его к театру. Далее в реальности актер выходил на сцену с бобиной киноплёнки в руках, которая и была его дневником. Третья часть стала завершением действия и отражала содержание самого дневника.

В этих кино-вставках Эйзенштейн особенно проявлял свой талант и умело играл на восприятии раннего кино советской публикой 1920-х гг., которая представляла фильмы как правдивое отражение реальности. Увиденное заставляло зрителя гадать, что есть правда, а что – игра. Особенно это касается моментов «стыка» игры персонажа на сцене и в фильме. Иллюзорность зрелища Эйзен-

¹ В спектакле присутствовали и другие киновставки, но материалов по ним, к сожалению, не сохранилось. Все киновставки в спектакле осуществлялись на задник сцены (см.: О’Махоуни, М. Указ. соч. – С. 40).

² Там же. – С. 39–43. См также: Брашинский, М. И. Указ. соч. – С. 41.

штейн подчеркивал приемом наплыва в монтаже, с помощью которого Глумов превращался в желаемый предмет перед каждым из героев (пушка, осел, ребенок). Перед одним из персонажей Глумов превращается в свастику, выразив тем самым желание данного героя. В этой отсылке к только что образовавшейся партии Гитлера и ее символике (1920–1945) прослеживается заложенный Эйзенштейном политический мотив.

Рассуждая о месте и роли киноприемов в «Мудреце», М. О'Махоуни делает несколько заключений: 1) проекции в спектакле служат для акцента ключевой эстетики цирка¹; 2) в фильме прослеживается отсылка к фильмам Голливуда начала XX века²; 3) киноприемы в спектакле позволяют манипулировать зрителем, играя на его доверчивости к происходящему на экране и сцене³; 4) фильм несет в себе политический подтекст⁴.

Добавим, что в этом спектакле экран тоже служит инструментом дополнения действия и пространства. Но пространство организовано более абстрактно. Зритель не наблюдает документальную реальность, попадает в вымышленные обстоятельства постановки, как во второй части фильма, а затем и вовсе сталкивается с метафоричным и символичным пространством дневника. Сам фильм напрямую связан с сюжетом, то есть экран используется в роли рассказчика и служит дополнительным источником повествования в спектакле.

Помимо самого сюжета, экран передает авторский замысел пьесы и идеи режиссерской интерпретации. Тем самым, экран, по сути, акцентирует смысловую нагрузку спектакля. Говоря о влиянии экрана на зрителя, который разгадывал достоверность кинофильма, можно сделать предположение, что экран служил своего рода «точкой притяжения» для участия зрителя в происходящем. Иными словами, здесь рождалась такая задача экрана, как погружение зрителя в атмосферу спектакля, которая перешла в современный театр в качестве одной из основных.

¹ О'Махоуни, М. Указ. соч. – С. 40.

² Там же. – С. 42.

³ Там же.

⁴ Там же.

Отдельно стоит упомянуть спектакль Г. М. Козинцева и Л. З. Трауберга «Женитьба» (1922 г., ФЭКС (Фабрика Эксцентричного Актера), Петроград), в котором тоже использовался экран. Постановка была довольно противоречивой. В ней фигурировали следующие персонажи: Николай Гоголь, Альберт Эйнштейн, Чарли Чаплин. В начале действия Гоголь умирал от инфаркта. «Затем на сцену выносили гроб с Чарли Чаплином, которого оживлял Альберт Эйнштейн с помощью электричества. Оживший персонаж становился главным оружием безумного профессора. Эйнштейн заставлял Чаплина убить Агафью Тихоновну. Затем над убийцей совершался расправа, но Чаплин снова воскресал уже на киноэкране. Этот перформанс, таким образом, демонстрировал, что новый кинематограф оживит умирающий театр»¹.

В предыдущих примерах мы сталкивались с режиссерской интерпретацией. В данном случае, сама пьеса сохраняется лишь в некоторых очертаниях. На ее месте создается экспрессивная история, сравнимая с неким комиксом или юмористическим шоу. Здесь экран используется как главная смыслообразующая часть постановки и несет в себе главное событие спектакля. Можно сказать, что экран является отдельным действующим «лицом», потому что со своим появлением приносит и событие. Также действует экран и в «Мудреце» Эйзенштейна, когда вносит исходное событие с похищением дневника Глумова.

Практика использования киноприемов в спектаклях возрастала на протяжении всех 1920-х гг. Особым этапом стало творчество В. Э. Мейерхольда (1874–1940). Экран можно встретить в ряде его постановок ГосТИМа: «Земля дыбом» (1923) С. М. Третьякова (По пьесе «Ночь» М. Мартине), «Лес» (1924) А. Н. Островского, «Д. Е.» (Даешь Европу, 1924 г.) М. Г. Подгаецкого по И. Г. Эренбургу, «Окно в деревню» (1927) Р. М. Акульшина, «Выстрел» (1930) А. И. Безыменского, «Последний решительный» (1931) В. В. Вишневского.

¹ Медведев, М. Григорий Козинцев. Житие святого эксцентрика / М. Медведев [Электронный ресурс] // Русский Шекспир. Информационно-исследовательская база данных. – Режим доступа: <https://rus-shake.ru/menu/news/10144.html> (дата обращения: 19.04.2024).

Новаторство режиссеров уровня В. Э. Мейерхольда было столь велико, что театральные критики начали всерьез рассматривать сценические приемы с момента появления таких спектаклей, т.е. с 1920-х – начала 1930-х гг. На первом месте был В. Э. Мейерхольд. Очень много о нем писал А. В. Февральский в исследованиях «Десять лет театра Мейерхольда» (1931), а потом в заключительном большом творческом сочинении журналиста «Пути к синтезу: Мейерхольд и кино» (1978)¹. А. В. Февральский посвящает главу теме внедрения киноприемов на театральную сцену. В них автор дает краткую характеристику постановочным приемам, в том числе экрану, размышляет о влиянии киноискусства на театр. Работы автора позволяют глубже понять постановки режиссера и в целом пути синтеза театрального и киноискусств.

В творчестве В. Э. Мейерхольда одним из самых значимых был спектакль «Лес» по пьесе А. Н. Островского (1924). ГосТИМ собирал полные залы на каждом показе «Леса». Критики в свою очередь восприняли спектакль неоднозначно. Одни (в том числе нарком А.В. Луначарский, В. И. Блюм, А. А. Гвоздев, Б. В. Алперс, Б. С. Ромашов) с большим интересом отнеслись к новым и неординарным решениям режиссера. Другие обвиняли в обесценивании пьесы А. Н. Островского (В. Б. Шкловский, А. Р. Кугель)². «Лес» В. Э. Мейерхольда стал инновационным спектаклем в первую очередь из-за переработки драматургического материала: режиссер интерпретировал пьесу в виде любимого им жанра – итальянской позднесредневековой комедии дель арте. Применяв монтажный принцип, Мейерхольд разделил пьесу на тридцать три эпизода, каждому из эпизодов дал название. Все названия проецировались на экран. На фотографии эскиза этого спектакля отчетливо видно, что экран небольшого размера расположен сверху, посередине задника. В рецензиях критиков отмечается работа экрана на сцене. Например, Владимир Блюм, положительно отзываясь о работе экрана в

¹ Февральский, А. В. Десять лет театра Мейерхольда / А. В. Февральский. – М.: Федерация, 1931. – 100 с.; Февральский, А. В. Пути к синтезу: Мейерхольд и кино / А. В. Февральский. – М.: Искусство, 1978. – 239 с.

² Мейерхольд в русской театральной критике, 1920–1938 / сост., коммент. Т. В. Ланиной. – М.: Артист. Режиссер. Театр, 2000. – 655 с.

спектакле, отмечает, что надписи на нем придают действию «невиданную дотоле упругость и движение» в совокупности с контрастностью эпизодов. В самих заголовках, придуманных Мейерхольдом, критик наблюдает безудержную, лихую смелость и контекстный «размах»¹.

Экранные надписи Мейерхольд использовал в спектакле «Д. Е.» по романам «Трест Д. Е.» И. Г. Эренбурга (1891–1967) и «Туннель» Бернхарда Келлермана (1879–1951). Все действие в нем происходило на развалинах Европы, которая была разрушена войной, и только в Советской России жили люди. Этот спектакль затрагивал политические темы и имел агитационный характер. Данная постановка также была разделена режиссером на семнадцать эпизодов. Они имели общую связь, но не соединялись в единый сюжет. Постановка была представлена В. Э. Мейерхольдом как обозрение-скетч. В спектакле много действующих лиц, при этом каждый из актеров играл несколько ролей. Мейерхольд использовал в оформлении спектакля передвижные щиты в качестве декораций и экраны, на которые осуществлялась проекция.

А. В. Февральский, описывая спектакль «Д. Е.», излагает свои рассуждения о значимости проекций надписей на экран. По его мнению, кроме усиления агитационной направленности спектакля, экранные проекции помогали зрителям разбираться в сюжете и разъясняли действие. А. В. Февральский указывает, что для проекции текста на сцене использовалось три экрана. Сами надписи были двух типов: информационные (названия эпизодов, определение мест действия и действующих лиц) и комментирующие (цитаты, политические лозунги, фразы и реплики персонажей)².

Критики 1920-х гг. в основном дают положительные оценки спектаклю и отмечают сценическое оформление как удачное режиссерское решение. Они комментируют и экранные приемы. Б. С. Ромашов обращает внимание на то, что режиссер подчеркивает агитационный характер лозунгами, которые вызывают бурные аплодисменты зрителей. Критик отмечает, что оценочные и информационные

¹ Там же. – С. 119.

² Февральский, А. В. Пути... – С. 41.

надписи на боковых экранах необходимы для детального понимания действий¹. А. А. Гвоздев тоже обращает внимание на значимость лозунгов, проецируемых на экран, которые «преисполнены острым интересом и захватывают своей злободневностью»².

Таким образом, в названных спектаклях экран используется Мейерхольдом в основном для проекции текста. Очевидно, что, проекции решали задачу расстановки смысловых акцентов, которые ориентировали зрителя во временных контекстах, помогали лучше понять замысел режиссера.

В Э. Мейерхольд поставил несколько спектаклей с использованием экрана непосредственно для кинопроекций. Это была новая задача, которую важно хотя бы кратко охарактеризовать. Первым полноценным опытом внедрения кино в драматический спектакль у В. Э. Мейерхольда стала постановка «Окно в деревню» (1927). Спектакль представлял собой пятнадцать эпизодов, которые связывала общая тематика современной деревенской жизни. Как и в спектакле «Д. Е.», в этой постановке не было единого сюжета. Каждый эпизод представлял собой показ разных моментов жизни советской деревни. Критик Д. Воеводин описывает происходящее действие в эпизодах и их резкую смену (как увидим, в негативном ключе): «...актеры, переодетые мужиками, в четыре цепа неловко молотили на сцене пустую солому и мечтали о молотилке. Пастухи играли на жалейке и пересказывали статью из газеты, баба искала сбежавшую корову. Вышел парень и, влезши на кучу сена, читал стихи американца Уитмэна, а парень из совхоза вкатил на сцену конные грабли и советовал заниматься делом и американскими машинами.<...> Спрашивается: что же это такое?»³. Как видим, не все принимали концептуальную связь кинохроники и режиссерской сценической трактовки образа деревни. Однако, А. В. Февральский усмотрел другое. Для спектакля кинорежиссером Павлом Цетнеровичем были смонтированы отрывки из документаль-

¹ Мейерхольд в русской театральной критике... – С. 149.

² Там же. – С. 153.

³ Там же. – С. 260.

ных фильмов фильмотеки Госкино, которые по описанию А. В. Февральского, либо связывали эпизоды между собой, либо включались внутри эпизода.

Сохранился ряд кадров фильма, которые были описаны почти через девяносто лет (2013) В. С. Золотухиным в статье «Кино в театре: от "Фоли-Бержер" до Всеволода Мейерхольда». Эти уникальные архивные кадры, по словам В. С. Золотухина, «нашли место в совместном проекте журнала "Театр." и COLTA.RU "Бахрушинский музей онлайн"»¹. На кинокадрах хроники демонстрируются кадры возделывания полей тракторами и комбайнами, оживленные деревенские дворы, пляж с отдыхающими людьми. Затем на кадрах появляется лозунг «Неделя обороны – наш пролетарский смотр и революционный призыв к борьбе и защите». Это свидетельствует, что в спектакле присутствует и агитационный посыл. Далее кадры военного парада на Красной площади. После марша конных и сухопутных войск нам демонстрируют товарища Рыкова и товарища Ворошилова, стоящих на трибуне. Затем на кадрах показывается городская жизнь, где бегут трамваи, машины и идут по улицам толпы людей. Последующие кадры – строительство ГЭС, работа в шахтах, движение паровозов – иллюстрируют индустриализацию страны. Также известно, что в спектакле использовалась мультипликация.

Кадры в постановке вставлялись по тематическому признаку. По заметкам А. В. Февральского, кино включалось в сценическое действие по принципам сопоставления, противопоставления, продолжения действия на сцене или его иллюстрации. Как мы уже отметили, рецензии ряда театральных критиков свидетельствуют о негативном восприятии спектакля. Но это связано в большей степени с текстовым материалом и стереотипным воплощением жизни современной деревни. Что же касается экрана, то он стал (по отзывам критиков) наиболее удачным решением этой постановки. Критик П. М. Кержецнев в рецензии дает положительную оценку применения киноприемов на сцене. Он считает, что во всем спектакле «киномонтаж удачно сочетается и дополняет сцену»². А. В. Февральский

¹ Золотухин, В. С. Указ. соч.

² Мейерхольд в русской театральной критике... – С. 258.

отмечает, что «он [В. Э. Мейерхольд] расширил рамки спектакля: благодаря специально смонтированным кускам кинофильма, включенным в действие, представление получило характер показа деревни на фоне социалистического переустройства всего СССР. Кино подчеркивает темы индустриализации страны и вовлечения в общественно-культурную жизнь всей массы трудящихся, в том числе и наиболее отсталых групп»¹. Ясно, что А. В. Февральский такими идеологическими оценками защищает режиссера и его новаторство.

Если оценить киноприемы и отзывы современным языком, П. Керженцев в своей рецензии пишет о дополнении действия за счет экрана, которое, скорее всего, выражается в зрительских ассоциациях и внутренних представлениях, упомянутых А. В. Февральским. Получается, что зритель, как бы монтирует в воображении свою киноленту видения, сопоставляя увиденное на экране и на сцене. Тем самым он становится неким соавтором спектакля. Можно предположить также, что зритель, находясь в процессе дополнения увиденного, сильнее углубляется в суть происходящего действия. Экран в этом случае выполняет задачу погружения зрителя в атмосферу спектакля.

Еще одна задача киноприемов прослеживается в спектакле В. Э. Мейерхольда «Выстрел» (1929) по пьесе молодого комсомольско-пролетарского поэта А. И. Безыменского (1898–1973). За основу комедии взято событие небольшого масштаба – ремонт комсомольской бригадой нового трамвайного вагона. Действие происходит в трамвайном парке. Изначально сам А. И. Безыменский подразумевал включение в постановку мультипликаций, но в итоге для этого спектакля режиссером Б. В. Барнетом были сняты и смонтированы кинокадры. По описанию критика под нераскрытыми инициалами «Ю. Б.» (1929) «комедия начиналась с доклада секретаря ячейки трампарка Гладких, утверждающего, что "на Шипке все спокойно" — "в трампарке все благополуч... но"»². В это время проецировались кадры работы трамвайного депо и на последний слог «но» шло полное затемнение и раздавался выстрел.

¹ Февральский, А. В. Пути... – С. 59.

² Мейерхольд в русской театральной критике... – С. 321.

После на видеофрагменте мы видим появление частицы «Но...», которая с наплывом увеличивается. Далее идет киновставка с текстом «...в этот год на Украине... Кровь была не дорога»¹. После идут кадры, напоминающие о гражданской войне. Фрагменты смонтированы агрессивно. Кадры с веселыми танцами резко сменяются картинками сражений и смерти на поле боя. Они рождают огромное напряжение своей стихийностью и динамикой.

Следующий кинофрагмент следует сюжету пьесы. На экране злоумышленник пытается сорвать запуск трамвая, нарушив работу предохранителя, и водитель не может привести в движение трамвай. После героиня (Лена) раскрывает причину и извлекает бумажку, которая не давала привести в действие вагон. «В конце проецируются кадры с голосованием "за" и "против" расформирования комсомольской ударной бригады»². Вновь можно отметить динамику в монтаже кадров белого и красного цветов.

В рецензии критик «Ю. Б.» выделяет работу экрана и считает, что кинофрагменты связывают и дополняют пьесу³. А. В. Февральский, размышляя о внедрении приемов кино в этот спектакль, указывает, что кинофрагменты в «Выстреле» так же служат и для развития сюжета спектакля.

В данном смысле речь также идет о том, что можно назвать дополнением действия, которое свидетельствует о задаче погружения зрителя. Но если в спектакле «Окно в деревню» кинофрагменты не были связаны с происходящим на сцене, то в «Выстреле» кино-вставки транслируют части сюжета. Например, фрагмент со срывом запуска трамвая. Экран в этом случае берет на себя часть действия пьесы, тем самым, развивая сюжет спектакля.

В. Э. Мейерхольд использовал экран и в других постановках от уже названной «Земли дыбом» до спектакля «Последний решительный». Рассмотренные нами материалы четче позволяют уловить тенденции к раскрытию новых возможностей и потенциала экранных приемов.

¹ Золотухин, В. С. Указ. соч.

² Золотухин, В. С. Указ. соч.

³ Там же. – С. 322.

Особый интерес представляет оценка применения киноэкранов, в театральном искусстве, изложенная в статье театрального критика и киноведа И. А. Пиотровского «Кинофикация театра» (1927)¹. В ней он дает разную характеристику отдельным устоявшимся на тот момент принципам применения экрана на сцене. Так, с точки зрения отображения небольших кинофильмов в канве театрального произведения А. И. Пиотровский замечает, что «введение экрана настолько грубо и резко прорывает непосредственные связи театрального действия, что оно возможно лишь <...> в массовых зрелищах – демонстрациях, в агит-монтажах»². Иными словами, он указывает на нарушение жанровых и эстетических границ драматического спектакля. Можно сделать предположение, что для более целостного композиционного строя спектакля рассматриваемых десятилетий, киновставки в глазах рецензента следовало связать со сценическим действием не только сюжетной линией, но и способами плавного включения. Иными словами, для сохранения границ театрального произведения с использованием экрана ожидалось более продуманные способы совмещения экрана с другими театральными выразительными средствами. Очевидно, что на этапе начального технологического развития эта задача оставалась сложной.

Однако И. А. Пиотровский видел положительную роль во введении экрана на театральную сцену с точки зрения сценического оформления, то есть в воздействии кино «на самую внутреннюю ткань специфических театральных форм». Речь идет о способе создания «динамизированной» декорации, которая возникала при помощи проецирования на декорации движущихся проекций. Здесь И. А. Пиотровский пишет: «Это – робкий, пока еще шаг, обещающий, однако, огромное расширение зрелищных возможностей театра»³. Можно думать, что этот вывод подсказывала художественная ситуация: в отличие резкого включения кинофрагментов в сценическое повествование, в данном случае проекция не берет

¹ Пиотровский, А. И. Театральное наследие – исследования, театральная критика, драматургия: в 2 т. / А. И. Пиотровский. – СПб.: Б. и., 2019. – Т. 2: Работы А. И. Пиотровского из научных сборников и отдельных изданий. Драматические произведения (1922–1935 гг.). 2019. – 1103 с. – (Сотрудники Российского института истории искусств).

² Там же. – С. 403.

³ Там же. – С. 405.

на себя главную роль, а наоборот сохраняет взаимосвязь с другими выразительными средствами. Таким образом, кинокадры, используемые в качестве выразительного средства, могут сохранять границы театрального произведения, обогащают их.

В целом из суждений А. И. Пиотровского стало ясно, что в силу малых технических возможностей первой половины XX века и начального этапа развития кино, не все способы внедрения проекций и экрана принимались как художественное средство. Однако техника кинематографа, по мнению А. И. Пиотровского, «в основном и главном далеко определила театр. <...> Театр должен и будет кинофицироваться, т.-е. перерождаться по линии более совершенной внешней и внутренней ("диалектика") техники»¹. Автор не ошибся: в театрально-драматическом искусстве XX века кино стало занимать все большее место, постепенно отработывая способы и художественные «ходы», которые формировали закономерности. Экран и проекции уже тогда обозначили достаточный потенциал в качестве равноценного театрального средства выразительности, хотя и не всегда удачно вписывались в композиционный строй.

Если в целом дать оценку спектаклям с включением экрана, то, прослеживается быстрая эволюция его применения (от использования проекции титров и документальных кадров кинохроники, до внедрения специально-снятых художественных фильмов). Мы можем отметить также контуры будущих основных типов и видов включения «прототипов» мультимедиа в сценическое произведение.

Ранний «прорыв» кино в театр свернулся с начала 1930-х гг. Жесткая культурная политика, проводимая с 1932–1934 гг., заглушила отечественные театральные эксперименты, сформировала госзаказ на реалистические «классовые» спектакли. Театр не стоял на месте, но обращения к экранам и проекциям возобновились только к концу XX века. Более полувека два искусства в России развивались обособленно, тогда как в европейском варианте они все активнее взаимодействовали с новыми технологиями.

¹ Там же. – С. 407.

Подведем общие итоги главы. Рассмотрение взглядов российских исследователей на содержание понятия «мультимедиа» в приложении к искусству показало, что они разнятся, однако в основе по большей части лежит определение, данное еще в 1988 г. За прошедшие сорок лет определение мультимедиа насыщалось понятиями, связанными с технологическим прогрессом и расширением возможностей компьютера.

Исследование в общем плане мультимедиа, представленных ныне в театрально-драматических практиках, показало, что они поддаются тому или иному делению, о чем писали ученые, но больше всего в связи с техническими признаками или вне специальных ориентиров на задачи искусствоведения. Мы попытались выделить иной рабочий вариант (уровни, типы, виды), взяв в качестве основания степень сложности задач, поставленных режиссером и, соответственно, сложности видеотехники. Изложенные нами о типах и видах мультимедиа представления позволяют более точно оценить их потенциал как художественного средства выразительности.

Особо отметим, что несколько важных общих заключений позволяет сделать рассмотрение материала по ранним практикам обращения к мультимедиа.

Прежде всего, надо подчеркнуть, что этим практикам уже более ста лет. Широкое распространение киноприемов, как было показано в разделе, имело место в европейском и отечественном драматическом театре с начала 1920-х гг. При этом ранний этап процесса разворачивался параллельно и в России, и на западе, и обозначил себя выдающимися достижениями.

Будущие уровни, типы и виды мультимедиа с точки зрения их творческого применения, разнообразия и художественного насыщения умножались быстро, при этом включались в лучшие спектакли в строго выдержанных соотношениях. Значительная часть принципов раннего времени, связанная с мультимедиа, нашла свое продолжение во второй половине XX века в европейском театре, а с конца 1990-х гг. — и в отечественном. Среди них — монтажный принцип, который приносился в процессе «кинофикации» в театрально-драматическое искусство

XX века: он определил очертания ряда главных задач современных мультимедиа приемов.

В спектаклях Э. Пискатора, С. М. Эйзенштейна и В. Э. Мейерхольда четко проявились художественные задачи и особенности, присущие ныне современным мультимедиа: включения экранных персонажей, переноса частей действия на экран, авторская эпизодная компоновка, явленная через текстовые проекции, кино-цитирование, обозначения возможных подтекстов.

На новом этапе это повело за собой рождение идеи особого виртуального пространства, быстро вошедшей в практики театра, а также формирования особой атмосферы с помощью экрана и проекций.

ГЛАВА 2. УРОВНИ ХУДОЖЕСТВЕННОГО СОПРЯЖЕНИЯ ВИРТУАЛЬНОГО И РЕАЛЬНОГО В СЦЕНИЧЕСКОМ ИСКУССТВЕ

2.1 Структура значений и смыслов мультимедиа в театрально-драматическом произведении

Значения и смыслы происходящего в театре и кино остаются в рамках методологии и теории искусства среди важных для исследователей вопросов. Мультимедиа ныне добавили к ним ряд новых задач, требующих решения, оценок, сравнений. Для их понимания как художественного средства выразительности остается важным тезис, сформулированный в статье о семиотике сцены Ю. М. Лотмана (1980). Философ пришел к выводу о том, что принципы образования смыслов в театре и в кинематографе формируются по-разному: «Вещь в театре никогда не играет самостоятельной роли, она лишь атрибут игры актера. В кинематографе деталь играет, в театре – она обыгрывается»¹. Мультимедиа – напомним предложенное нами рабочее определение, художественное средство выразительности, один из способов отображения творческого замысла в произведении искусства, рассчитанный на интерактивное погружение зрителя, слушателя и воплощенный с помощью цифровой техники (особого аудиовизуального ряда). Уже более ста лет они так или иначе присутствуют в кино и ныне, как уже было отмечено, предельно интенсивно развиваются.

Для интересующей нас в данной главе классификации мультимедийных приемов ввиду их большого многообразия не во всем достаточны утвердившие себя общенаучные понятия и определения.

¹ Лотман, Ю. М. Статьи по семиотике культуры и искусства / Ю. М. Лотман; сост. Р. Г. Григорьев; предисл. С. М. Даниэля. – СПб.: Академический проект, 2002. – 544 с. (Мир искусств). – С. 418.

Дадим краткие пояснения по этому поводу. В российском театральном-драматическом искусстве, напомним, чаще всего востребованы два типа мультимедиа (экранные проекции и маппинг-проекции), для использования которых применяется экран (в разных его проявлениях). Как отмечалось в главе первой, приемы, с ним связанные, изначально кинематографической природы. По Лотману проекции в качестве «детали» всегда будут подчиняться театральным законам. В спектакле мультимедиа «обыгрываются» в монтажном соединении с другими частями постановки.

Иными словами, сами по себе экраны и проекции в сценическом произведении не могут образовывать новый смысл за счет их презентации. Значение изображаемого на экране (или объекте, исполняющем функцию экрана) зависит от взаимодействия с актером, художественными средствами спектакля. Анализ материалов показал, что мультимедиа-приемы включаются в спектакль с разными задачами, на разных смысловых и художественных уровнях, результатом чего и становится множественность значений, для понимания которых недостаточно привычного понятийного аппарата и методов исследования.

Ради пояснения тезиса ограничимся вводным примером. Представим проекцию картины «Звездная ночь» (1889) Винсента Ван Гога (Музей современного искусства, Нью-Йорк) в разных сценических ситуациях.

Если отталкиваться от содержания картины, то ее изображение можно использовать в качестве сценического фона во всю величину задника. При наличии на сцене декораций, выполненных в похожей художественной стилистике, можно считать, что время действия – ночь, а место (происходящего действия) – некий сказочный мир.

Если поставить на сценическую площадку больничную койку и «казенную» мебель последней трети XIX века – перед нами вид из восточного окна палаты больницы для душевнобольных, в которой Ван Гог написал картину.

В центре замысла может оказаться художественная ценность картины и задача восстановить личность ее создателя. В таком случае, проецирование «Звезд-

ной ночи» на экран в игровом пространстве в том или ином масштабе и расположении на экране может обозначить эпоху или стать элементом места действия.



Рисунок 7 – Винсент Ван Гог. Звездная ночь
(1889, Музей современного искусства, Нью-Йорк)

Иными словами, значений может сформироваться много. Каждое из них будет рождаться от взаимодействия мультимедиа с другими частями постановки и собственного наполнения. В большинстве случаев ради достижения смысловых и художественных целей спектакля режиссер подчиняет проекции своим задачам, выдвигая на передний план то или иное обстоятельство.

Попытка рассмотрения значения и смыслов мультимедиа в спектакле показала, что необходим структурный подход. Для мультимедиа как таковых собственный «словарь» и язык описания пока не создан. Но общую разработку концепции структурного описания художественного явления *в приложении к музыке*

в свое время предпринял известный теоретик искусства Е. В. Назайкинский¹. Важно сразу указать, что при исследовании логики музыкальной композиции и ее составляющих, Е. В. Назайкинский адресовался и к другим искусствам (живописи, театру). Приведем довольно длинное рассуждение (см. примеч. 2 на с. 208).

Как ясно из суждения, (приведенного в примеч. 2) Е. В. Назайкинский считает драматургический тип направленности внимания слушателя главным. По логике рассуждения ученого он остается таковым во всех сценических искусствах, в том числе с применением мультимедиа. Однако Е. В. Назайкинский пишет не только о музыкально-театральных жанрах (опера, балет и др.), но и о музыкально-инструментальных концертах. Более того, определяя типологию таких жанров, он подчеркивает, что они «...не отделены непроходимой стеной от жанров театральных, литературных, танцевальных, как и от жанров внехудожественных, например, от бытовой речи и самых разных, совсем не связанных с музыкой, родов деятельности, так или иначе складывающихся в типичные, устойчиво повторяющиеся формы»². Отсюда можно заключить, что, многие сферы искусства, в том числе, театр и музыка по Е. В. Назайкинскому имеют общую структурную природу. Это позволило ему наметить общие признаки и свойства в структуре музыкальной композиции. Наше изучение показало, что наблюдения ученого применимы и к мультимедиа в театрально-драматических практиках.

Концепцию музыкально-теоретической системы Е. В. Назайкинского попыталась осмыслить, в чем-то детализировать О. В. Пашина³.

¹ Е. В. Назайкинский (1926–2006) – советский и российский музыкальный теоретик, доктор искусствоведения, профессор Московской консерватории (1976–2006).

² Назайкинский, Е. В. Стилъ и жанр в музыке: учеб. пособ. / Е. В. Назайкинский. – М.: Владос, 2003. – С. 114.

³ Пашина, О. В. К проблеме структурирования смысла в православной музыке / О. В. Пашина // Общество риска и человек в XXI веке: альтернативы и сценарии развития: сборник науч. статей по материалам Республ. науч.-практ. конф. (Саратов, 16 марта 2006 г.) / отв. ред. В. Б. Устьянцев. – М.; Саратов: Наука, 2006. – С. 318–322; Она же. Музыкально-лингвистические аспекты системы музыкального восприятия Е. В. Назайкинского / О. В. Пашина // Проблемы культуры и искусства в мировоззрении современной молодежи: преемственность и новаторство: сборник научных статей по материалам 5 Всерос. науч.-практ. конф. студентов и аспирантов / отв. ред. Д. И. Варламов. – Саратов: СГК им Л. В. Собинова, 2006. – С. 9–17; Она же. Концепция музыкального восприятия Е. В. Назайкинского в ракурсе лингвосомиотики / О. В. Пашина // Музыкальная семиотика: перспективы и пути развития:

Обозначим главное. В основу разграничения структуры музыкального произведения Е. В. Назайкинский предлагает принцип троичного деления (триады). Исследование плотности музыкальной материи, обладающей разными качествами, позволило ученому выделить три масштабно-временных уровня: сенсорно-характеристический, образно-эмоциональный и интеллектуально-логический. В обозначении уровней можно видеть определенную иерархию, движение от общих параметров и простых смысловых значений к более сложным и развернутым.

Опишем заключения Е. В. Назайкинского в их последовательности и отметим возможности применения к театральным уровневым классификациям.

Итак, сенсорно-характеристический уровень в музыке определяется предметно-звуковым слоем, фундаментом звучания. Основной составляющей единицей здесь является звук. Его многочисленные свойства в соединении между собой (продолжительность, высота, громкость и т.д.) могут образовывать различные характеристики звучания, указывая на природу и предмет звука. «Звук синкретичен. Оставаясь для слуха током энергии, тем, что изливается, обволакивает, накатывает волной, он оказывается к тому же и самим предметом – истекающим, бьющим, осязаемым»¹.

Конкретизируя выводы, сделанные Е. В. Назайкинским, О. В. Пашинина добавляет, что на этом уровне работает принцип обобщения чувственной, биологической и культурной памяти человека, в ассоциативном ряду слушателя формируются определенные образы-эталоны. Она также указывает, что «сенсорно-характеристический уровень в музыке является необходимым коммуникативно-психологическим каналом, иными словами, становится способом введения, заражения, включения слушателя в неповторимый музыкально-поэтический мир му-

сборник статей по материалам Междунар. науч. конф. (Астрахань, 16–17 нояб. 2006 г.): в 2 ч. / гл. ред. Л. В. Саввина; ред.-сост. В. О. Петров – Астрахань: Изд-во ОПОУ ДПО АИПКП, 2006. – Ч. 1: Музыкальная семиотика: история и методология науки. Семиотические аспекты музыкального творчества. – С. 94–101; Она же. Компоненты музыкальной сюжетности (в контексте теории содержания музыки Е. В. Назайкинского) / О. В. Пашинина // Искусство и образование. – 2007. – № 4 (48). – С. 34–38; Она же. Концепция содержания музыкального произведения в музыкально-теоретической системе Е. В. Назайкинского: дис. ... канд. искусствоведения: 17.00.02 / Пашинина Ольга Владимировна. – Саратов, 2008. – 221 с.

¹ Назайкинский, Е. В. Звуковой мир музыки / Е. В. Назайкинский. – М.: Музыка, 1988. – С. 20.

зыкального произведения»¹. По мнению О. В. Пашиной, именно по этой причине сенсорно-характеристический уровень и поставлен Е. В. Назайкинским на первое место. Он «является базой для всего процесса восприятия музыкального произведения, для понимания его содержания, потому что именно здесь – в рамках сенсорно-характеристического уровня и создается установка на понимание смысла целого»².

Попытаемся по аналогии в рамках признаков сенсорно-характеристического уровня развернуть суждения в сторону мультимедиа в театральном-драматическом искусстве. Если в музыке простейшая единица – звук, то основополагающей единицей мультимедиа на сцене становится визуальная единица – проекция, которая тоже может иметь богатое наполнение и много параметров (включая звуковое и музыкальное сопровождение). Скажем, пониманию целого в музыкальной композиции в поле театрального искусства может соответствовать введение и включение зрителя в создаваемый с помощью проекций сценический игровой мир. Зрителю важно вникнуть в пространственно-временные значения как главные ассоциативные контрапункты сценической природы. Иными словами, для понимания общего смысла драматического спектакля, ему необходимо понимать время и место происходящего действия. Внутри этого открывается слой культурных кодов, исторических фактов и событий.

В отображении данных параметров сенсорно-характеристического уровня, как и в поле музыкальной композиции, будет заключаться принцип обобщения биологической, чувственной и культурной памяти, производящий ассоциативную связь, которая должна способствовать погружению зрителя в происходящее. Таким образом, если обобщить, сенсорно-характеристический уровень мультимедиа будет «находить себя» в проекциях, образующих сценический мир и его главные характеристики, задающие определенные правила пространства, времени и событий, которые в свою очередь будут привносить культурный и исторический ассоциативный ряд.

¹ Пашина, О. В. Концепция... – С. 92.

² Там же. – С. 100.

Второй названный Е. В. Назайкинским уровень – образно-эмоциональный. В его основе, по характеристике ученого, лежит интонационно-синтаксическая организация музыки: «В нее входят лад, гармония, а так же метр и другие системы, на которых образуется синтаксис музыки, упорядочивающий во времени интонационное звучание музыкальной речи»¹. О. В. Пашина детализирует тезис: в музыке в качестве ключевого принципа присутствует «отношение звуковых единиц во времени, рождающее феномен движения, которое воспринимается в виде эмоциональной процессуальности»².

Она дает важное разъяснение об интонации. О. В. Пашина описывает ее «как нечто специфически музыкальное, как "сердцевину" музыки, сворачивающую в себе всю специфику природы этого временного искусства. Именно интонация сосредоточила в себе главные средства индивидуализации: рисунок движения, ритм, ладовые зависимости, возможность создания иерархического синтаксиса»³.

Дальше автор детализирует еще более подробно: «в основу этого уровня входит синтаксис, как логика интонационных сопряжений. Модальность синтаксиса имеет определенную специфику, которая включает в себя характер следующих друг за другом синтаксических элементов, отношение последующего элемента к предыдущему, способ появления последующего синтаксического элемента. В основе этого синтаксического сопряжения лежит принцип причинно-следственных связей и субъект-объектных отношений. То есть, одна интонация становится причиной появления второй, а степень разности интонаций будет зависеть от их "взаимоотношений"»⁴.

Если применить характеристики второго, образно-эмоционального уровня музыкальной композиции к мультимедиа, то в качестве отношений звуковых единиц во времени нам представляется по аналогии отображение действий актеров.

¹ Назайкинский, Е. В. Логика музыкальной композиции / Е. В. Назайкинский. – М.: Музыка, 1982. – С. 72.

² Пашина, О. В. Концепция... – С. 102.

³ Там же.

⁴ Там же. – С. 107.

«Сердцевиной» в классическом понимании русского драматического искусства является актерское творчество. Исследователи и театральные педагоги Я. В. Шелтрекова и В. Л. Прокопов, изучая место и роль артиста внутри спектакля с применением мультимедиа, остаются при мнении, что «"оживление" сценического пространства, созданного посредством мультимедиа, возможно лишь благодаря мастерству актера»¹. Изученные нами спектакли в полной мере позволяют согласиться с данным суждением, как и напоминание, что российская актерская школа («школа проживания») занимает ведущее место в мире.

Таким образом, если главным в музыкальной композиции на втором, образно-эмоциональном уровне является интонация, то в театральном произведении этой переменной будет выстроенный характер персонажа, внешний образ героя, походка, речевые характеристики и т.д.

Добавим, что эти свойства и характеристики во многом будут зависеть от общих культурных и исторических принципов (т.е. от составляющих первого уровня). Здесь одновременно можно обозначить еще и такой важный компонент, как взаимосвязь уровней.

Что касается второго уровня, то время, место, событие задают определенные законы для действующих лиц и диктуют некоторые контрапункты их характеров и образа. В целом можно заключить, что если в музыкальном произведении главной производящей силой становится синтаксическая связь интонаций, создающая феномен движения, то в театральном произведении с мультимедийными сценическими приемами ощущение особого движения сюжета происходит при отображении проекций, так или иначе связанных с действиями персонажей. Это может воплощаться через крупный план действующего лица или отображение внутреннего монолога персонажа. Причинно-следственная связь здесь будет выстраиваться между проекцией на экране и артистом на сцене.

Обратимся к описанию самого сложного из охарактеризованных Е. В. Назайкинским уровней – интеллектуально-логического. В музыке он раскрывает смысловую суть музыкального произведения через «композиционный

¹ Шелтрекова, Я. В. Указ. соч. – С. 152.

слой, обозначается как высший в иерархии. В нем заключается логика развертывания музыкально-смыслового целого во времени. Время – ключевая категория данного уровня. Е. В. Назайкинский только в этом уровне выделяет три функции: коммуникативную, тектоническую и семантическую. Первая (коммуникативная) развертывает во времени художественное содержание и представляется как способ сюжетной подачи, управление процессом восприятия слушателя, и как расстановка участников общения»¹. Автор продолжает: «вторая функция (тектоническая) связана с установкой порядка следования разделов, их пропорций и их композиционную дифференциацию»². Третья функция (семантическая) – раскрывает через логику соединения частей композиции сюжетно-событийные разделы и фазы»³.

Интеллектуально-логический уровень «работает» по принципам смыслообразующего механизма первого, сенсорно-характеристического уровня, то есть опирается на память. Однако, в данном случае третий уровень включает слои памяти индивидуального опыта слушателя. «Звуковой материал оказывается, кроме всего прочего, еще и своего рода экраном, на который проецируются образы, смыслы, свойства, возникающие уже не в результате непосредственных воздействий самого звучания или его окружения, а в результате апперцепции, опирающейся на память, на хранимые ею прошлые встречи с искусством и жизнью, на навыки и знания, приобретенные раньше. В момент восприятия музыки эти следы оживают, приобретают характер реально существующего, и так же, как элементы жанрового контекста, приписываются самому звучанию, переносятся на него»⁴.

О. В. Пашинина добавляет, что (в отличие от первых двух уровней) «третий уровень – подключает подтекст (в форме восприятия произведения в историко-культурном аспекте)»⁵. В содержательной метаструктуре ведущим звеном субъ-

¹ Назайкинский, Е. В. Логика... – С. 102.

² Там же. – С. 104.

³ Там же. – С. 105.

⁴ Там же. – С. 29.

⁵ Пашинина, О. В. Концепция... – С. 105.

ект-объективной смысловой матрицы является субъект-автор. Именно он через модус авторского замысла создает особую структуру в произведении.

Обратимся к мультимедийным театральным сценическим приемам и посмотрим на них через призму свойств высшего (третьего) уровня композиционного музыкального построения. Суждения об авторском высказывании в музыке прямо указывают на режиссерские интерпретации в театральной постановке. Они, среди прочего, могут заключаться в проекциях, которые будут рождать (в соединении с другими выразительными средствами постановки) новые смыслы, и не будут нарративно (описательно) нацелены на отражение эпохи или географии сюжета, текста литературного произведения, события пьесы. Если иметь в виду все уровни мультимедиа, то первые два отражают культурную достоверность и раскрывают персонажей, обособленных от интерпретаций постановщика.

Как помним, Е. В. Назайкинский выделил три функции внутри третьего интеллектуально-логического уровня. Их можно рассмотреть и с точки зрения мультимедийных включений в драматическом спектакле. Так, тектоническая функция отражает способность мультимедиа организовывать части произведения – сопровождать и выделять пролог, эпилог, антракт, эпизоды. Коммуникативная функция мультимедиа являет себя в виде способа добавления иных произведений искусства в канву театральной постановки для сокращения коммуникативной дистанции через образные «сообщения». Это могут быть проекции картин, части кинофильмов, эстетических и жанровых деталей телевизионных передач или социальных сетей, которые будут уплотнять процесс «общения» со зрителем. Иными словами, мы обозначаем способность мультимедиа к цитированию. Третья, семантическая функция – включение проекций, через которые будет отражаться интерпретация режиссера, его художественное высказывание. В данном случае проекции рассматриваются как способ рождения нового контекста. Таким образом, мультимедиа на третьем уровне будут отражать художественно-композиционный слой, который закладывается режиссером-постановщиком.

Подведем итоги по материалу, рассмотренному в разделе. Узловые составляющие концепции Е. В. Назайкинского, изученные в рамках мультимедиа как

художественного выразительного средства, позволяют очертить возможности применения экрана и проекций. Попытаемся дальше через конкретный материал рассмотреть характер применения мультимедиа в драматическом спектакле с точки зрения всех трех планов и их смысловых значений – от сенсорно-характеристического до интеллектуально-логического.

Следующий раздел посвящен аналитическим характеристикам планов на материале первого уровня. Данный уровень отражает и создает на сцене общую структуру игрового мира, обозначая общие предлагаемые обстоятельства, которые обусловлены той или иной эпохой или географическим расположением. Иными словами, выявим признаки, связанные с культурной достоверностью.

2.2 Мультимедиа как художественное средство выражения культурной достоверности (место, время, событие)¹

В данном разделе речь, повторим, пойдет о первом, сенсорно-характеристическом уровне мультимедиа в театрально-драматическом искусстве. Напомним, что сенсорно-характеристический уровень мультимедиа заключается в образовании сценического мира с точки зрения его главных характеристик: режиссер задает определенные правила формирования сценического места, времени и событий, которые, в свою очередь, будут привносить в спектакль культурный и исторический ассоциативный ряд.

¹ Данный раздел получил специальную разработку в двух статьях, см.: Лазарев, П. С. Мультимедиа в современном драматическом спектакле (модель обогащения сценического действия) / П. С. Лазарев // Слово молодых ученых: актуальные вопросы искусствознания: сборник статей по материалам XX Всерос. науч. конф. аспирантов и ученых (Саратов, 19–24 апр. 2021 г.) / отв. ред. И. В. Полозова. – Саратов: Саратовская государственная консерватория имени Л. В. Собинова, 2021. – С. 83–88; Он же. Пути и способы обозначения времени и места действия в драматическом спектакле с помощью мультимедиа (на материале постановок Саратовского ТЮЗа) / П. С. Лазарев // Театральный процесс: актуальные проблемы теории и практики: сборник статей по материалам III Всерос. науч.-практ. конф. в рамках Фестиваля Саратовской театральной школы имени В. А. Ермаковой (Саратов, 22 нояб. 2021 г.) / отв. ред. и сост. В. Н. Алесенкова. – Саратов: Саратовская государственная консерватория имени Л. В. Собинова, Театральный институт, 2022. – С. 89–93.

Способностью к раскрытию культурной достоверности¹ через время и место действия во всех видах сценического искусства обладают многие выразительные средства. Это могут быть костюмы, реквизит, музыка, декорации и др. Каждый из элементов может представлять или символизировать определенную эпоху, страну, нести в себе значение историко-культурного кода. В драматических театрах нашего времени классические пьесы ради актуализации все больше интерпретируются режиссером в контекстах современной жизни. При этом, судя по изученным материалам, театральные средства могут быть как аутентичными относительно драматургического материала, так и относиться к разностилевым, разновременным воплощениям, становясь своего рода приложением ко времени постановки классического сюжета. В свою очередь, мультимедийные приемы оказываются универсальным средством как для отражения действительности, так и для ее художественного «переформатирования» в драматическом спектакле.

Многое для исследования вопроса об использовании мультимедиа в целях визуализации времени, места и события дали столичные спектакли режиссера А. А. Могучего² (Санкт-Петербург): «Губернатор» (2017 г., БДТ им. Г. А. Товстоногова, Санкт-Петербург), «Сказка про последнего ангела» (2019 г., Театр Наций, Москва); режиссера М. В. Диденко «Норма» (2019 г., Театр на Малой Бронной, Москва). Не менее важны в этом плане и постановки региональных театров – «Немой официант» (2012 г., ТЮЗ «Дилижанс», Тольятти, режиссер А. Я. Анипенко), «Приключения Тома Сойера» (2021 г., ТЮЗ им. Ю. П. Киселева, Саратов, режиссер А. В. Чернышев), «Отцы и дети» (2021 г., ТЮЗ им. Ю. П. Киселева, Саратов, режиссер В. А. Золотарь).

¹ В нашем понимании культурная достоверность – соответствие сценическому миру, его игровым условностям.

² Некоторые разъяснения о режиссерском «почерке» дали несколько статей, в том числе и самого А. А. Могучего: Могучий, А. А. «Жизнь и человек для меня важнее искусства». Беседа с Верой Сенькиной / А. А. Могучий // Вопросы театра. – 2012. – № 1–2 (Вып 11). – С. 151–154; Сердечная, В. Человек сильнее мыши, или Страшная сказка о девятиногих / В. Сердечная // Вопросы театра. – 2020. – № 1–2. – С. 52–59; Чепурова, О. А. Андрей Могучий: от больших идей к большому драматическому театру. Краткая история становления метода / О. А. Чепурова // Вестник Академии Русского балета им. А. Я. Вагановой. – 2019. – № 1 (60). – С. 256–271; Она же. Особенности творческого метода Андрея Могучего сквозь призму современных театроведческих концепций / О. А. Чепурова // Там же. – 2020. – № 4 (69). – С. 192–206.

Выбранные для исследования в данном разделе спектакли дали возможность осмыслить работу аудиовизуального ряда на сенсорно-характеристическом уровне. Некоторые из названных выше постановок так или иначе демонстрируют и два других (образно-эмоционального и интеллектуально-логического) уровня, но в целях исследования вынесены как отдельные вопросы и будут рассматриваться в следующих разделах. В данном разделе материал дал возможность изучить два вопроса: как мультимедиа обозначают время и место действия; каким образом мультимедийные сценические приемы могут выражать событие на сцене. Перейдем к рассмотрению места и времени.

Анализ спектаклей выстроен по принципу повышения «сложности» мультимедиа-приемов и степени их художественной выразительности. В изучении материалов учитывалась литературно-драматургическая основа, сценография, мультимедиа-инструменты. Попытаемся рассмотреть спектр выразительности мультимедийных приемов, в том числе, с точки зрения «набора» видов, которые мы выделили в первой главе. Начнем с анализа частотных и простых приемов.

В спектакле «Отцы и дети» в качестве указания места и времени действия режиссер использует такой выделенный нами в главе первой подвид мультимедиа как художественный текст¹, роман И. С. Тургенева (тип мультимедиа – «экранная проекция»). Мультимедиа-технологии здесь избраны художественно несложные. На экране, который представляет собой задник, по ходу действия мы можем видеть сцены, разные надписи, напоминающие титры времен немого кино. Например, такой текст: «Спустя две недели старшие Кирсановы сидели за накрытым столом в ожидании Аркадия с другом»; или: «В Никольском день неумолимо катился к ночи», «и все-таки на другой день она вновь вызвала Базарова», «неделю спустя»².

¹ Визуальный сценический ряд дополняет музыкальная композиция «The Last Waltz» (2003) южнокорейского композитора Чо Ен-ука (Cho Young-wuk), которая не связана напрямую с мультимедиа, а сопровождает сценическое действие в целом.

² Здесь также закладывается принцип цитирования (будет рассмотрен подробнее в разделе 2.4), который работает, главным образом, на первом уровне общих предлагаемых обстоятельств.

Режиссер спектакля В. А. Золотарь в ходе взятого нами интервью объяснил введение подобных ремарок сложностью постановки столь объемного романа. По его словам, «текст решает задачу смены картин действия. Например, когда Базаров приходит к Одинцовой два дня подряд, возникает вопрос, как разграничить эти встречи»¹. Кратковременный уход со сцены главных героев разрывал бы целостность композиционного построения. Режиссер вводит ремарку, которая приносит (поясняет) новые обстоятельства, в данном случае – по поводу времени действия. Это позволяет персонажам оставаться на сцене, играя две сцены одну вслед за другой, практически без пауз.

Проблему целостности повествования решают и другие текстовые экранные ремарки. Каждая из проекций становится как бы проводником действия. С помощью считывания информации на экране мы воспринимаем действие в контексте заданного режиссером времени и места через мультимедиа. Мы понимаем, что в непрерывности и линейности театрального действия текст создает новые условия. Таким образом, в спектакле «Отцы и дети» визуализация места и времени обозначается с помощью художественного текста, который, словно своего рода гид, проводит зрителя по хронологии событий произведения. Режиссер с помощью данного приема решает важную художественную задачу сохранения целостности повествования.

Рассмотрим способы сочетания нескольких видов мультимедиа в рамках того же первого сенсорно-характеристического уровня. Ярким примером визуализации места и времени в прологе стал спектакль «Немой официант» (1957), поставленный на сцене ТЮЗа «Дилижанс» (Тольятти) по одноименной пьесе Гарольда Пинтера. В пьесе рассказывается о двух английских киллерах: Бене (в исп. Константина Федосеева) и Гасе (в исп. Петра Зубарева), которые приходят в заброшенный подвал ради нового задания. В процессе общения напарников мы понимаем, что слишком говорливого Гаса хотят «убрать». В итоге Бен убивает Гаса. Спектакль сопровождается проекциями во многих частях действия. В данном

¹ Интервью с В. А. Золотарем в Саратове. 1 сентября 2020 г. [звукозапись] // Личный архив П. С. Лазарева.

примере режиссером отобраны следующие виды мультимедиа: текст (нарративный), изображение (фотография), видеотрансляция (документальный кадр), музыка (песенный материал). Кратко обозначим мультимедиа-технику. В качестве экрана для проекции используется часть белого полотна, которое представлено как декорация стены подвала в левой стороне.

Пролог спектакля начинается в полном затемнении, далее на стене появляются разные фотографии, олицетворяющие Англию (Британский флаг, Букингемский дворец, Британский музей, королевская гвардия и т.д.); кадры сопровождаются гимном Великобритании. Герои появляются на фоне последнего кадра с Британским флагом. Затем проецируется надпись «1957» (год написания пьесы), звучит песня «When The Saints Go Marching in» (1957 г., композитор Крис Барбер (Chris Barber) и транслируются видеофрагменты из жизни Англии, соответствующие названному времени – 1950 году. Сцена освещается, герои начинают существовать (режиссер прибегает к форме немого этюда в декорациях заброшенного помещения).

Мультимедиа в прологе условно можно разделить на две части. Первая часть с изображением достопримечательностей и гимна Великобритании указывает нам, где происходит действие спектакля. Вторая часть с ремаркой, кадрами хроники и джазовой композицией 1957 года указывает на время происходящего.

Схоже выстроен аудиовизуальный ряд в спектакле «Сказка про последнего ангела», который был поставлен по тексту Алексея Саморядова и произведениям Романа Михайлова (написанным в 1990-е гг.)¹. Действие происходит в 1993 г. в России. Спектакль можно охарактеризовать как многослойную интерпретацию русской народной сказки в духе реалий «девяностых». Все персонажи и события представлены как собирательные яркие образы-мифы, передающие атмосферу

¹ Сюжет рассказывает о главном герое Андрее, который вначале попадает в психиатрическую клинику, где обзаводится друзьями и знакомствами. Героем движет любовь к Оксане – его однокласснице, с которой он так и не сумел близко познакомиться. Вместе с друзьями Игнатом и Леусем главный герой совершает побег; они отправляются в Минск на поиски Оксаны. Но там мать героини огорошивает их: Оксана живет и работает в Москве. Путешествие главных персонажей заканчивается приездом в столицу, где Андрей, пройдя многие трудности и бой с Черным – главным антагонистом истории, встречает свою давнюю любовь.

времени. В ряду видов мультимедиа используются видеотрансляция (документальный кадр) и изображение (художественный элемент). Тип мультимедиа, по-прежнему – «экранная проекция». В качестве мультимедиа-инструментов явлены два экрана. Один из них малого размера и расположен в левой части игрового пространства, другой представлен в виде задника сцены.

Как и в постановке («Немой официант»), визуализацией места и времени в спектакле занят пролог. В нем мы видим актрису Лию Ахеджакову в папахе и с ружьем, т.е. образе некоего стража. Она сидит на авансцене и рассказывает сказку о Курочке Рябе. Через сцену проплывает лодка, в которой стоит возлюбленная главного героя Оксана в каноническом сказочном образе царевны, и сидит Лодочник, гребущий веслом. Далее на сцене освещаются декорации из берез, в центре которых сидят мужики в ушанках; позади них стоит человек в княжеском народном костюме с меховым воротником и шапкой, что опять же символизирует сказочную структуру спектакля.

В этот момент режиссер вводит мультимедиа. Все персонажи смотрят на экран, расположенный с левой стороны по диагонали (т.е. он обращен и к героям, и к зрителю). На экране транслируется видеозапись футбольного матча¹. Далее, трансляция прекращается и сменяется репортажем о захвате телецентра в Останкино и расстреле Белого дома (3 октября 1993 г.). Включаются кадры видео хроники с уличными беспорядками, танковой стрельбой и протестами. После трансляции один из мужиков произносит небольшой монолог о некоем «необычном» персонаже.

Затем следует следующий «вброс» мультимедиа: происходит затемнение – на сцене высвечивается главный персонаж по имени Андрей в княжеском костюме, а позади него во всю ширину сцены проецируется изображение многоквартирного дома. Вновь затемнение – и на игровой площадке появляется огромная курица, рядом катается гигантское яйцо, из которого появляется тот же Андрей, теперь в школьной синей советской форме. Далее происходит следующее затем-

¹ По всей видимости, состоявшийся 3 октября 1993 г. матч «Спартак» (Москва) – «Ротор» (Волгоград).

нение, в полосе света остается Лия Ахеджакова и произносит монолог, что-то вроде пророчества. Гаснет свет и на экране транслируется надпись «Антракт 3 минуты». Так заканчивается весьма емкий пролог спектакля.

Как видим, пролог в целом подготавливает зрителя не только к сказочному прочтению спектакля, но и к тому, о чем будет «сказка». Мультимедиа введены в пролог как смыслообразующий элемент в соединении с персонажами, их костюмами разных эпох и другими художественными объектами. Трансляция документальных архивных кадров ориентируют на то, что действие спектакля будет связано со временем развала СССР, то есть с 1990-ми годами. При просмотре кадров у зрителя «автоматически» устанавливаются основные переменные – место (пространство СССР) и время (1993 год). В спектакле политическая тема прямо не поднимается, сюжет сконцентрирован только на героях и их взаимоотношениях. Именно видеоряд создает атмосферу, формирует предлагаемые обстоятельства, при которых разворачивается дальнейшее повествование. Отсюда – узнаваемая проекция жилого многоквартирного панельного дома. Она обозначает рядовую жизнь людей и «закрепляет» место действия – пространство бывшего СССР. Соединение экрана с главным героем устанавливает и общий контекст литературной сказки спектакля. Как видим, в отличие от спектакля «Немой официант», мультимедиа являют сразу и место, и время, «работают» в совокупности.

Обратимся к спектаклям, где визуализация места и времени идет вне рамок пролога, в процессе повествования. Например, она отчетливо прослеживается в спектакле «Приключения Тома Сойера» (2021). Здесь мы отмечаем такие виды мультимедиа как изображение (художественный элемент) и видеотрансляция (художественно-смонтированный фрагмент). Тип мультимедиа – «экранная проекция». Мультимедийные инструменты в спектакле явлены через проекции не только на задник сцены, но, в ряде случаев, и на части декораций.

Мы выделили три сцены с яркими примерами использования мультимедиа для обозначения времени и места действия. Так, в сцене на кладбище, где появляются главные герои Том Сойер и Гекльберри Финн, которые встречают Индейца Джо, доктора Робинсона и Мэфа, проекция представляет собой ночной лес. По

сцене расставлены надгробия, а также дерево с левой стороны. В данном случае проекция «достраивает» общую обстановку и делает сценографию более насыщенной.

Мультимедиа включены режиссером в большей степени для определения времени действия. Это подсказывается темным небом и деревьями. Визуализация места действия происходит частично, довершая обрисовку пространств кладбища и дополняя художественную выразительность декораций и освещения. Проекция рождает ощущение глубины и расширения сценического пространства. В данном случае мультимедиа носят иллюстративный характер и не требуют контекстного прочтения.

Второй пример – сцена отбывания Тома Сойера, Джо Гарпера и Гека Финна на остров Джексона. Собрав нужную провизию, друзья решают стать пиратами и отправиться на плоту на остров. На сцене поверх всей площади деревянного пола расстелена ткань. Само «плавание» решено режиссером очень просто и зрелищно. По сторонам в кулисах работают два больших вентилятора, которые надувают ткань и «гонят» достаточно высокие волны. Мультимедиа включены с момента начала сбора будущей «шайки пиратов», когда они оказываются на берегу моря. Как и в примере с кладбищем, проекция осуществляется на задник сцены, но теперь она движущаяся. На полотне мы видим ночное звездное небо, луну в центре и перекатывающиеся волны. Видеофрагмент смонтирован с учетом перспективы сцены, как и в сцене кладбища, довершает пространство, в данном случае «морское». Место определяется через движущиеся волны, время – через луну и звезды.

Третья сцена – суд над невиновным Мэфом. Декорации представляют собой деревянный забор вдоль задника и высокую конструкцию посередине, в которой располагается судья. С правой стороны сцены на стульях сидят подсудимый и защитник. С левой – массовка, народ пришедший поглазеть на происходящее. С края сцены на все пространство задника проецируется фрагмент триптиха «Страшный суд» греческого художника Георгиоса Клонцса (Georgios Klontzas, 1535–1608). Художник спектакля Юлия Михеева, опираясь на насыщенную композиционность и яркие изобразительные образы в «Страшном суде», использует

проекцию, как «заполнение пустоты» декораций. На картине преобладают красный и желтый цвета. Проекция действует таким образом как декорационное оформление и содержит в себе сообщение, которое заключается в самом названии картины. Однако, даже не зная произведения времени позднего Возрождения, можно разглядеть очертания ада, погибающих людей и слуг дьявола, что создает в восприятии картину Страшного суда¹.

Таким образом, место визуализируется на стыке названия художественного произведения и узнаваемого сюжета картины, ориентируя зрителя на условно - обывденное место действия, похожее на средневековые суды на площадях городов. В данной сцене время действия мультимедиа не визуализируют. Конечно, картина в сопоставлении с сюжетом сцены может нести режиссерское высказывание о том, что суд над Мэфом несправедлив и невиновного человека могут отправить на виселицу, дав злым силам совершить задуманное и т.д. Но в то же время мультимедиа подкрепляют проекцией место происходящего действия, делая его, как минимум, выразительнее.

Как видим, мультимедиа в «Приключениях Тома Сойера» становятся полноценной частью сценического оформления. Наполнение проекций тесно связано с сюжетом, пространством, декорациями и самими героями и не нарушает целостности повествования. Режиссер А. В. Чернышев продуманно вводит мультимедиа в разные сцены и при этом не останавливается на статичной картинке и бытовых образах.

Более «смело» используются мультимедиа в спектакле А. А. Могучего «Губернатор». В основе спектакля – рассказ Л. Н. Андреева с тем же названием (1906) и хроника событий «Кровавого воскресенья» – вошедшего в историю расстрела мирной демонстрации в Петербурге 9 января 1905 года. В центре сюжета главный герой, градоначальник, отдавший приказ о расстреле толпы бастующих рабочих, переосмысливает трагедию в предчувствии собственной смерти. На про-

¹ Забегая вперед, скажем, что здесь заложен и принцип цитирования произведения искусства, который будет рассмотрен нами дальше в связи с осмыслением интеллектуально-логического уровня мультимедиа. Одновременно данный пример служит в сцене для обозначения общих предлагаемых обстоятельств.

тяжении спектакля он ведет мучительный диалог с самим собой, собственной совестью. В результате события революции представляются как сокрушительная, иррациональная, неумолимая сила, которая убивает самого героя. Трагедия разрушения «человека-должности», следующего логике приказа, логике власти, высвобождает в губернаторе человека как личность, во всей ее беззащитности и одиночестве перед лицом смерти.

Спектакль разделен на одиннадцать эпизодов с прологом и эпилогом. Все представление сопровождается чтением текста произведения Леонида Андреева. Все эпизоды отражаются через мультимедиа в виде текста и являют одну из особенностей интеллектуально-логического уровня, рассмотрение которого пойдет в следующем разделе. Однако два эпизода рассмотрим здесь, так как в них введены мультимедиа для определения места и времени действия.

С точки зрения предложенной нами типологии это следующие виды – видеотрансляция (художественно-смонтированный фрагмент и документальный кадр), изображение (художественный элемент), звук («живое» звучание голоса с помощью микрофона); тип вновь – «экранная проекция». Мультимедиа-инструменты представляют собой несколько экранов: два прямоугольных среднего размера, расположенных по диагонали к зрителю по бокам авансцены, и один прямоугольный на заднике сцены, больший по размеру. Кроме них, в некоторых моментах двумя актерами добавляется еще один экран (они держат его в руках). Пространством для проекции становится и передняя верхняя часть сцены. На протяжении всего спектакля на нее проецируются в виде титров названия эпизодов.

Мультимедиа визуализируют место и время в нескольких моментах. Первый связан с эпизодом «Дорога на дачу». Чтец-автор озвучивает текст с описанием дороги, которая проходит через окраину города. Повествуется о бедных рабочих людях и семьях, о полуразрушенных домах, в которых они живут, о пустыре и остатках забора и т.д. В момент рассказа Губернатор – главный герой – в центре сцены, как бы в повозке с лошадьми, за его спиной двое артистов держат экран с видеопроекцией движущейся деревенской дороги в черно-белом изображении с дополнительным эффектом инверсии цвета. Черно-белая проекция дублируется

на экран задника, только уже без наложения дополнительных эффектов. На боковые экраны транслируется видеопроекция съемки самого начала XX века (архивные кинофрагменты). На кадрах камера «проезжает» мимо деревенских жителей, одетых в потрепанные одежды и держащих на руках детей. Все проекции работают до момента приезда губернатора на дачу.

Как понятно, все проекции образуют общую картину бедной жизни и визуализируют окраины города. Мультимедийный прием состоит в использовании документальных кадров и отснятого заранее для спектакля видео. В восприятии зрителя мультимедиа довершают создание образа места действия. На проекциях мы видим деревенские дома, проселочную дорогу и покосившиеся заборы, из чего понимаем, что в данный момент действие происходит именно в бедной части города, больше напоминающей полуразвалившуюся деревню. Кадры хроники, транслируемые на боковые экраны, свидетельствуют о времени происходящего действия. На это указывают одежда и постройки, которые можно разглядеть в кадре.

Второй момент строится с помощью мультимедиа по такому же принципу, только без участия боковых экранов. В пятом эпизоде («Егор») чтец говорит о том, что губернатор с утра стал прогуливаться по аллее своего парка. В этот момент на сцене появляется названный рабочий – старик Егор, он сидит на лавке. Затем на сцену выходит и главный герой.

На экран задника проецируется статичное изображение некой черно-белой аллеи с эффектом инверсии цвета. Посередине сцены снова располагаются двое персонажей, которые держат экран, дублирующий часть изображения. В данном эпизоде зритель также воспринимает проекции как место действия. Определить же время действия с помощью мультимедиа становится трудно. Из рассказа автора следует, что в данной сцене события происходят ранним утром. Однако в силу наложения эффекта инверсии цвета на изображении мы видим белые деревья и черное небо. То есть, мультимедиа-прием визуализирует здесь только место действия.

Таким образом, в спектакле место и время визуализируются в плотном соединении с повествованием сюжета. Мультимедиа используются как декорация, определяя характеристику действия здесь и сейчас. У зрителя формируется представление о происходящем за счет документальных кадров и подготовленных художественных изображений. В части проекции используется наложение визуальных эффектов, что свидетельствует о художественной составляющей мультимедийных сценических приемов; в них игровое пространство обретает особое зрелищное воплощение. Стоит отметить, что дополнительная визуальная обработка изображения также может вносить особые контексты. В данном случае, мрачность и инверсию цвета в проекциях можно воспринимать как контекст, отражающий мироощущение и борьбу главного героя с самим собой.

Мультимедиа по литературному произведению Л. Н. Андреева работают также, как и в спектакле «Приключения Тома Сойера», рассмотренном до этого, но скромнее с точки зрения выразительности. Виртуальное пространство замыкается на оформлении и создании особой атмосферы сцены, которая отражает тему текста русского писателя Л. Н. Андреева.

В двух рассмотренных случаях мультимедиа обогащают визуальное наполнение спектакля и обозначают через оформление, где и когда происходят события. В моментах, где с помощью мультимедиа предлагаются видеофрагменты, создается виртуальное пространство, через которое обозначаются эти обстоятельства.

Наиболее интересный пример, с точки зрения степени выразительности использования мультимедиа в качестве визуализации места и времени – спектакль «Норма» (2019 г., Театр на Малой Бронной, Москва) М. В. Диденко. Спектакль поставлен по мотивам одноименного романа В. Г. Сорокина (1979). Из описания спектакля, данного постановщиками, ясно, что «Норма» – спектакль-энциклопедия патологий советского человека, изнанку которого, режиссер представляет зрителю на суд. Постановка представляет собой синтез драматического, танцевального и музыкального искусств. Структурно спектакль состоит из танцевальных и музыкальных номеров, монологов и рассказов из самого романа. Части

повествования, посвященные жизни советских людей, кажутся жуткими и нереальными.

В данном спектакле мультимедиа работают в варианте (типе), который называется «маппинг-проекция». Из видов – видеотрансляция (художественно-смонтированный фрагмент). Мультимедиа-технологии заключаются в «объемной» проекции и знакомых нам объектов оформления – экранов.

Декорация представляет собой многоуровневую постройку. По ее центру – большое круглое отверстие с восходящей к нему лестницей. В целом декорация выглядит как большой монумент, который меняет облик на протяжении всего спектакля за счет проекций разных художественных образов. Место и время визуализируются через контекстные «плакатные» и непосредственно связанные с повествованием проекции. В первом случае мультимедиа конструируют пространство урбанистического архитектурного объекта в стиле советской монументальной архитектуры. По краям, на прямоугольных колоннах проецируются рельефные плакатные высказывания. Во втором случае – в моменты рассказов – на конструкции появляются проекции – декорации. Например, в момент диалога двух медсестер проецируются изображения плиточных стен больницы с анимированными вентиляторами, «картина» больше напоминает помещение морга; в рассказе о трагическом случае смерти молодой девушки в деревне проецируются природные виды из панорамного окна с вечерним пасмурным небом и черными деревьями.

В целом визуально-сконструированное через мультимедиа пространство в виде монументального памятника и плакатной живописи адресует восприятие зрителя к 1960–1970-м гг. в СССР. Через ассоциативный ряд (советский конструктивизм в проекциях архитектуры второй половины XX века) устанавливается место и время повествования (в декорационном же оформлении отдельных сцен устанавливается место действия, схожее со спектаклем «Губернатор»). Плиточные стены рождают ощущение присутствия в больнице, а мрачный вечерний природный пейзаж обозначает вечер на окраине деревни.

В спектакле «Норма», как было обрисовано, мультимедиа работают через показ художественных образов и сконструированное художником оформление. Место и время визуализируются либо в контексте элементов изобразительного искусства той эпохи, либо через непосредственное обозначение пространства. Два способа визуализации чередуются между собой во время всего представления, программируя волей режиссера восприятие зрителя. Данный способ применения мультимедиа вновь проявляет умение режиссера через сценическое оформление создавать особую атмосферу спектакля.

Итак, изучение вопроса о способах «работы» мультимедиа показало, что самой востребованной оказалась проекция текста (вроде «1957 год», или «в Никольском день неумолимо катился к ночи» и т.д.). Такой прием широко распространен в кинематографе. В театре он позволяет зрителям ориентироваться в последовательности действий. Второй, также давно освоенный способ сообщения, строится на основе визуального документального образа, который может быть представлен в виде фотографий, коллажей, или видеоряда. В рассмотренных случаях визуальный материал усиливал чувство культурной достоверности; он добывался из архива или был снят на реальных локациях (видеозапись беспорядков в Москве 1993 года, фото достопримечательностей Англии и т.д.) Третий способ включал в себя художественные визуальные образы, которые сигнализировали об определенной эпохе или стране, то есть и месте, и времени (изображение характерных природных ландшафтов, архитектурных объектов и т.д.). Данный способ подразумевает художественное воплощение, то есть использование произведения искусства, в том числе, созданного театральным художником специально для постановки.

Перейдем к изучению второго вопроса, связанного с сенсорно-характеристическим уровнем – каким образом мультимедийные сценические приемы могут выражать событие на сцене. (Под событием в данной диссертации подразумевается отрезок сценической жизни, влияющий на актерское проживание).

Среди спектаклей выделим три: «Приключения Тома Сойера», «Отцы и дети» и «Оруженосец Кашка». Последовательность в рассмотрении примеров выстраивалась по степени выразительности, как и в первом вопросе.

Все три спектакля поставлены в крупной форме на большой сцене. Это означает, что актерская игра, элементы сценографии, а также само действие в той или иной степени нуждаются в укрупнении в виду большого зрительного зала и удаленного расположения средних и дальних рядов. Встает вопрос «приближения» сцены и действия к зрителю. Рассмотрим на двух-трех ярких примерах применение мультимедиа ради укрупнения театрального события и придания ему большей выразительности.

Обратимся к спектаклю «Оруженосец Кашка». Сюжет прост – история дружбы двух героев Володи Новоселова и Аркадия Голубева, которые познакомились в пионерском лагере «Синие камни». В рамках инсценировки повести В.П. Крапивина в спектакле попутно даются сведения о событиях из жизни юных персонажей, которые происходили до их приезда в лагерь.

Виды мультимедиа в данных примерах – видеотрансляция (художественно-смонтированный фрагмент) и звук (шумовой эффект). Тип – «экранная проекция». Мультимедиа-элементы представлены экраном-задником.

Режиссер А. А. Логачев для укрупнения некоторых событий использует экран – задник из белого полотна. В спектакле можно выделить три момента, в которых экран сопровождает событие на сцене, делая его более выразительным. Первый связан с напряженной ситуацией: один из героев по имени Володя стреляет из рогатки в разозлившую его соседскую девочку Надю Веткину, но промахивается и разбивает глиняный горшок, семейную ценность. В момент выстрела из рогатки на экране синхронно воспроизводится отдельно записанное видео, на котором в режиме замедленной съемки зритель видит, как разбивается от попадания маленького камня глиняный горшок, звучит шумовой эффект от разбитой посуды. Показанный видеофрагмент создает впечатление, что горшок действительно разбился от выстрела из рогатки, то есть зритель воспринял произошедшее событие, словно оно случилось совсем рядом, как художественную правду.

Схожий прием используется чуть позже, в момент, когда несколько местных мальчишек окружает Володю, угрожают, намереваются устроить побоище. Герой не теряется, достает рогатку и целится в ребят. Чтобы поразить меткостью, Володя предлагает одному из ребят подкинуть яблоко вверх, обещая попасть в него. Яблоко подкидывается очень высоко. Володя как бы попадает в него, яблоко падает на сцену, разлетается на куски. В момент «выстрела» на экране синхронно воспроизводится видеофрагмент в замедленном действии с разрывающимся на куски яблоком и соответствующим характерным звуком.

Само разбивание глиняного горшка и попадание из рогатки в подброшенное яблоко на сцене лишь обозначается, сохраняя театральную условность. Разбивать новый реквизит, который оставляет осколки на сцене каждый спектакль, технически сложно, а попасть в яблоко из рогатки по-настоящему возможно лишь при серьезном навыке артиста. Мультимедиа решают помимо всего техническую задачу, заменяя реальное событие на сцене видеофрагментом на экране. Кроме того, появляется новый ракурс, который позволяет следить за действием, как бы находясь среди действующих лиц. Но главное – большой экран делает действие более четким и выразительным.

В результате, за счет воспроизведения видео в замедленном режиме укрупняется и значение произошедшего события. В случае с разбитым горшком – это потеря семейной ценности, а в случае с попаданием в яблоко – демонстрация силы и необыкновенных умений героя, если адресоваться к подтекстам – романтически необыкновенный Уленшпигель поражает не только меткостью, но и бесстрашием, благородством, умением остановить раздор и т.д.

Мультимедиа параллельно создают на сцене особое виртуальное пространство, так как видеофрагменты размывают некоторые границы за счет крупного плана и воспроизведения в замедленном действии. Наконец, когда зритель видит крупные планы видеофрагментов на экране, то в его восприятии происходит сопоставление сценического и экранного пространства, что заставляет его больше доверять происходящему действию. Тем самым режиссер через мультимедиа более глубоко погружает зрителя в событийный ряд спектакля.

Еще один момент из спектакля «Оруженосец Кашка» интересен тем, что мультимедиа позволяют выстраивать в нем особого типа взаимосвязь между героями и событием. Речь идет о сцене, в которой Володя с Надей сидят у пруда и разговаривают. Во время диалога Володе на руку садится стрекоза, они начинают ее рассматривать. В этот момент на экране появляется натуралистический видеоряд с крупными планами стрекозы.

В данном примере также сохраняется условность, актеры отыгрывают воображаемую стрекозу. У зрителя же происходит погружение в действие за счет крупного плана: публика видит стрекозу как бы глазами героев и воспринимает событие как художественную правду. При этом трансляция насекомого на экран становится новым событием, из-за которого меняется поведение героев. Как ясно, современный подростковый спектакль органично дополняется и обогащается с помощью описанных приемов мультимедиа.

Постановка «Приключения Тома Сойера» позволяет изучить другие варианты погружения зрителя в событие и обогащения художественного языка спектакля за счет мультимедийных выразительных средств. Вновь тип – «экранная проекция». Виды мультимедиа: видеотрансляция (художественно-смонтированный фрагмент) и звук (шумовой эффект).

Рассмотрим одну из сцен. В конце спектакля Том Сойер и Бэки Тетчер идут гулять в пещеру; на пути им попадается главный антагонист – индеец Джо. Чтобы избавиться от него, Том решает пробудить летучих мышей, кинув в них камень. Как же решает этот эпизод режиссер? На сцене мы видим две приподнятые площадки, которые образуют две горки. Том привлекает индейца выкриком и кидает камень вглубь сцены, где условно спит стая летучих мышей. Слышится звук – писк мышей, правая часть темного задника, где находится индеец Джо, заполняется проекцией стаи крылатых грызунов, которые как-бы сбивают антигероя с ног. Он с громким криком падает с выступа в пропасть.

Проекция в данном случае сама по себе условна, однако напрямую воздействует на артиста. В отличие от примеров из «Оруженосца кашки» в данном случае мультимедиа проявляются не через задник сцены, как отдельный элемент, а

работают на конкретную сценическую точку. На проекции проступают белые силуэты летучих мышей. Но изображение стаи закручивается по спирали снизу вверх, тем самым увеличивая каждый из силуэтов до огромных размеров. Вновь возникает эффект присутствия и ощущение художественной достоверности происходящего события. Как и режиссер «Оруженосца Кашки», А. В. Чернышев исходит из художественно-технической необходимости применения мультимедиа: без визуализации стаи летучих мышей было бы сложно создать столь впечатляющую картину. В данном моменте мультимедиа, как и в прошлом примере, словно вбирают в себя роль «действующего лица», от которого зависит финальное событие.

Иные способы мультимедиа выразительности события можно наблюдать в спектакле «Отцы и дети» по И. С. Тургеневу. Используется вид – видеотрансляция (художественно-смонтированный фрагмент). Тип – «экранная проекция». Например, в сцене обеда в семье Кирсановых по случаю приезда Аркадия Кирсанова и Евгения Базарова. Герои располагаются на авансцене, сидят за столом, на котором расставлены угощения, самовар, тарелки, разложены столовые приборы. В этой картине, как и в «Оруженосце Кашке», задник сцены становится экраном. В момент обеда на экране появляется «картинка» – вид стола сверху. Зритель наблюдает через крупный план передачу блюд за столом, жестикуляцию, т.е. имеет возможность увидеть событие «приближенным», тем самым глубже всматриваясь, погружаясь в него.

Однако, в отличие от прошлых примеров, в этих проекциях фиксируются действия самих артистов, то есть особый отрезок сценической жизни. Данный вариант являет еще одну возможность мультимедиа: при сопровождении сценического события они позволяют укрупнять отчасти и игру самих актеров. Появляется возможность акцентировать отдельные детали, в данном случае – жестикуляцию рук. В момент трансляции видео внимание зрителя концентрируется на крупном плане рук Аркадия (сына) и Николая (отца) Кирсановых. Интерес также вызывают действия актеров при сервировке стола. За счет экранной трансляции режиссер акцентирует различия жестикуляций отца, который сильно волнуется, и

Аркадия, спокойно помогающего и тем самым успокаивающего родителя. Режиссер стремится невербально обозначить трепетное отношение Аркадия Кирсанова к отцу.

Кроме того, режиссер с помощью мультимедийных приемов, добавляет некоторые моменты, оставшиеся «за кадром» постановки, переводя тем самым и текст И. С. Тургенева в новую визуальную форму. Это особенная ситуация. Напомним, что в романе И. С. Тургенева достаточно подробно описываются отношения между героями и их состояние на протяжении всей истории. Инсценировка, которая была написана Народным артистом Латвийской ССР и Заслуженным деятелем искусств РФ А. Л. Шапиро (1969), по понятным причинам, не могла вместить в себя все нюансы оригинального текста. Об этом свидетельствует интересный пример из спектакля. Речь идет о сцене дуэли из-за Фенечки Евгения Базарова и дяди его друга Павла Петровича Кирсанова. Этот эпизод представлен в иной драматургической «сцепке» и дополнен режиссерским фрагментом в виде подготовки оружия Павлом Кирсановым. В момент дуэли Базаров заводит разговор со слугой Кирсановых, подозревая, что Павел Кирсанов сам влюблен в Федосью Николаевну. Кирсанов находится здесь же, он стоит в центре сцены и проверяет оружие. Коробку с ним он положил на столик перед собой, рядом стоит бутылка вина и бокал. Павел Петрович предлагает Базарову выбрать пистолет. Затем, разойдясь на 10 шагов, они стреляют друг в друга. Мультимедиа сопровождают событие на протяжении всей сцены. Зрителю и в этом случае показывают вид сверху, на экране – крупный план рук артиста. Зритель видит, как Кирсанов наливает в бокал вино, затем медленно и тщательно вычищает и проверяет оружие.

Ясно, что сюжет и история в романе не искажаются, а напротив, визуально дополняются. У И. С. Тургенева момент подготовки и чистки оружия не описан. Режиссер добавляет его для показа состояния персонажей. За счет трансляции действий Павла Кирсанова зритель наблюдает за неторопливой и спокойной жестикуляцией рук, передающей гордый характер героя и одновременно его мироощущение, в котором нет или почти не осталось места пониманию ценности жиз-

ни, но в полной мере сохранилось дворянское чувство чести. В данном случае, мультимедиа помогают погружать публику не только в сценическое событие, но и в состояние персонажа. Крупный план позволяет делать акцент не только на мимике, о чем пишут авторы¹, но и на жестах героя, зачастую не менее выразительных, придающих сцене глубину и вскрывающих подтексты.

Итак, использование мультимедиа-приемов в спектакле преследует цели уточнения, конкретизации события, усиления его художественной правды. Но при этом мультимедиа, как театральный элемент, сохраняет театральную условность, а значит, выступает в роли художественного средства выразительности. Рассмотрение трех разных по тематике, времени, месту и обстоятельствам действия спектаклей позволило обнаружить важные общие возможности, связанные с использованием мультимедиа. При трансляции на экран, мультимедиа создают особое виртуальное пространство, через него зритель погружается в происходящее. Как было показано, степень выразительности состоит в монтажной компоновке мультимедиа: отдельный условный элемент, непосредственная связь со сценическим действием, основа для актерского процесса.

Сделаем общие выводы по разделу. Определение места и времени может происходить как на протяжении всего спектакля, так и сконцентрировано в прологе, задающем общую систему координат спектакля. Как было выявлено, чаще всего режиссером используются возможности мультимедиа, связанные с погружением зрителя в атмосферу спектакля. Что касается создания виртуального пространства, то оно может формироваться по-разному, в зависимости от использования видов мультимедиа, как по-отдельности, так и в совокупности. Исследование показало, что возрастание вариантов (разновидностей) мультимедиа в спектакле, делает более выразительными место и время действия. Кроме того, как стало ясно, работа мультимедиа на сенсорно-характеристическом уровне может раскрывать культурные коды, «зашифрованные» в литературных материалах.

¹ Краснослободцева, А. В. Функции крупного плана на экране в спектаклях Константина Богомолова / А. В. Краснослободцева // Философия и культура. – 2019. – № 10. – С. 73.

В рассмотренных нами столичных спектаклях с использованием мультимедиа прослеживается преимущественный интерес к постановке драматических спектаклей по инсценировкам современных литературных произведений. Можно сказать, что внимание режиссеров столицы обращено больше к сопоставлению революционной, советской и постсоветской эпох и современности. Рассмотренные материалы позволяют сделать некоторые заключения.

В ходе изучения современных драматических спектаклей обнаружилась роль мультимедиа как полноценного художественного средства выразительности, наравне с декорацией, костюмом, музыкой и иными традиционными театральными элементами. При современном восприятии, клиповом мышлении зрителя мультимедиа облегчают «расшифровку» сообщений в контексте места и времени происходящего действия.

В целом, как показал анализ спектаклей, материал мультимедиа позволяет выявить основные принципы визуализации сценического события. Степень сложности мультимедиа как иллюстрации сценических событий оказывается схожей с визуализацией места и времени. Это выражается в применении таких приемов (видов), которые дают возможность произвести эффект движения, создать крупный план и дать новый ракурс.

2.3 Способы выражения актерского искусства через мультимедийные сценические приемы (раскрытие внутреннего монолога, создание виртуального персонажа)¹

В разделе предпринята попытка аналитической характеристики работы режиссера с мультимедиа на втором, образно-эмоциональном уровне. Напомним, что главным в работе режиссера над мультимедиа как художественным средством в театрально-драматическом искусстве на этом уровне является выстраивание ха-

¹ Текст данного параграфа был частично апробирован в статье Лазарев, П. С. Пути и способы отражения образно-эмоционального уровня через мультимедиа: создание экранного персонажа (на материале постановок Саратовского ТЮЗа) / П. С. Лазарев // Манускрипт. – 2024. – Т. 17, вып. 3. – С. 221–228.

рактера персонажа, внешнего образа героя, его походки, речевых характеристик и т.д.

В разделе мы попытались выявить принципы внедрения мультимедийных приемов в спектакль ради раскрытия природы сценического персонажа и художественных особенностей, которые проявляются в рамках рассматриваемого уровня.

В качестве материала для исследования изложенных вопросов были использованы следующие столичные спектакли: «Присутствие» (режиссер С. А. Александровский, 2013 г., Москва, Театр на Таганке), «Кафка» (режиссер К. С. Серебренников, 2016 г., Москва, Гоголь-центр), «Три толстяка. Эпизод 1. Восстание» (режиссер А. А. Могучий, 2017 г., Санкт-Петербург, БДТ им. Товстоногова). К их числу добавлен ряд региональных: «Отрочество» (режиссер Ю. В. Батурина, 2014 г., Киров, «Театр на Спасской»), «Мама, папа, я» (режиссер А. Е. Кузин, 2019 г., Саратовский ТЮЗ), «Салтан» (режиссер А. Е. Кузин, 2019 г., Саратовский ТЮЗ), «Приключения Тома Сойера» (режиссер А. В. Чернышев, 2021 г., Саратовский ТЮЗ), «Мы – на острове Сальткрока» (режиссер В. В. Печерникова, 2021 г., Саратовский ТЮЗ).

Заметим, что материал также отражает работу мультимедиа и на других уровнях. Однако перечисленные спектакли, некоторые из которых были рассмотрены ранее, наиболее ярко отражают образно-эмоциональный уровень мультимедийных сценических приемов. В ходе рассмотрения выделились два основных вопроса: как с помощью мультимедиа раскрывается внутренний монолог героя; каковы пути и способы создания виртуального персонажа. Последовательность анализируемых примеров выстроена по степени их выразительности. Перейдем к рассмотрению первого вопроса о раскрытии внутреннего монолога.

Начнем с более простых вариантов раскрытия внутреннего монолога. Они относятся к спектаклю «Мама, папа, я». В нем драматургическим материалом стали записанные на видео интервью с родителями каждого из артистов¹. В них ак-

¹ На сайте Саратовского ТЮЗа спектакль «Мама, папа, я» охарактеризован как явление документального театра. Известно, что история возникновения документального театра уходит в начало XX века. И. А. Пружина в одной из своих статей ведет «рассмотрение основных черт документального театра Германии, России, Англии для хронологической систематизации собы-

теры задают вопросы, которые выводят их на откровенный диалог с родителями. В спектакле поднимаются темы молодого поколения, общения в семье, отношения «отцов и детей». Диалоги обнаруживают разные реакции на вопросы, столкновение характеров, конфликты. Все это вызывает у зрителей глубокое сопереживание, заставляет задуматься над жизненными ситуациями. В любом случае, зритель видит правдивую историю и познает самого себя.

И. А. Пружина в своей статье не случайно определяет документальный театр в России как театральную лабораторию, «в которой изучается современный человек, естественный, настоящий, со всеми своими достоинствами и недостатками»¹. Саратовский спектакль «Мама, папа, я» – одна из проекций реальной жизни, которая позволяет за счет документальности сопоставлять ситуации с личным жизненным опытом.

Режиссер особым образом работает с материалом. Видеозаписи интервью распределены между актерами так, чтобы каждому достался «прототип» не из собственного интервью. После выбора персонажей, перед артистами была поставлена задача детально изучить и в точности воспроизвести на сцене образ того или иного участника интервью².

тий, развивающих документальный театр» (Пружина, И. А. Девяностолетний современный документальный театр / И. А. Пружина // Ученые записки Крымского федерального университета имени В. И. Вернадского. Философия. Политология. Культурология. – 2017. – Т. 3 (69), № 1. – С. 63). Автор приходит к выводу, что основной принцип документального театра – создание драматургического материала из документов (архива исторических событий, информации о человеке, интервью, видеозаписей каких-либо событий и т.д.). Считается, что в России документальный театр сформировался сравнительно недавно – к началу 2000-х гг. Самый яркий пример подобного рода – «Театр.DOC». Ныне спектакли этого направления поставлены во многих театрах, в том числе – Саратовском ТЮЗе.

¹ Пружина, И. А. Указ. соч. – С. 69.

² Такой способ создания драматургического материала обозначается термином «вербатим». Текст создается путем монтажа дословно записанной речи. Как определение «вербатим» используется, в основном, по отношению к современным документальным пьесам и спектаклям по ним. К таковым относятся «Преступления страсти» Г. Синькиной, «Трезвый PR» О. Дарфи и Е. Нарши, «Война молдован за картонную коробку» А. Родионова; «Дос.тор», «Первый мужчина», «Я боюсь любви» Е. Исаевой; «Манагер» Р. Маликова и Н. Денисова, «Красавицы. Вербатим» А. Зензинова и В. Забалуева и многие другие (см.: Документальный театр. Пьесы / сост. Е. А. Гремина. – М.: Три квадрата; Театр.doc, 2004. – 238 с.). Стиль документальных текстов, проявляющийся в специфических фонетических, лексико-синтаксических, композиционных и других особенностях, обусловленных речевыми дискурсами представителей различных субкультур, может быть сценически воспроизведен путем подражания, стилизаций или пародий

Вид мультимедиа для раскрытия внутреннего монолога – видеотрансляция (трансляция в реальном времени). Тип – «экранная проекция». Обозначим мультимедиа-технологии в рамках построения сценического пространства. Оно организовано особым (иммерсивным) образом: зрительный зал размещен в глубине сцены, задником игровой площадки служит занавес. По центру сцены расположена площадка с висющим над ней экраном. Переходы между диалогами отделяет вращение круга, меняющее декорации. На одной половине круга стоит скамейка, на другой – столики и стулья, на которых в свободном порядке располагаются артисты. В разговоре участвуют в основном два-три человека. На сценической площадке расположены две камеры, которые транслируют крупные планы артистов, а также главную заставку спектакля. Их применение (видеокамер), как оказалось, изначально не было запланированным. Между сценами включены сольные вокальные номера актеров, сопровождающиеся музыкальной группой вживую (она расположена в правой части кулис).

Если судить по интервью с режиссером, мультимедиа больше выполняют техническую задачу: «Применять экран и транслировать крупные планы в "Мама, папа, я" – это вынужденная мера. Из-за особого расположения и из-за того, что мы использовали круг, зритель практически не видел что происходило. Я понимаю, что зритель разозлится, если не увидит, кто говорит на сцене. А ведь это документальный театр, поэтому я решил использовать экран и поставить две камеры, чтобы зритель всегда был в курсе того, что происходит с актерами»¹.

Однако более пристальное наблюдение и аналитическое осмысление материала позволило понять, что режиссер сумел так или иначе использовать многие возможности мультимедиа. Во-первых, благодаря трансляции крупного плана, укрупнился процесс актерского существования в передаче достоверности изображаемого образа. Во-вторых, мультимедиа помогли зрителю глубже понять характер персонажа, все нюансы актерского наблюдения. В вербатиме уделяется осо-

(например, «Синий слесарь» М. Дурненкова). (См.: Болотян, И. М. Вербатим / И. М. Болотян // Новый филологический вестник. – 2011. – № 2(17). – С. 81-88.)

¹ Интервью с А. Е. Кузиным в Саратове. 11 ноября 2019 г. [звукозапись] // Личный архив П. С. Лазарева).

бое внимание точной передаче мимики и взгляда, ведь они транслируют внутреннее состояние человека. И чем точнее детали, тем больше это «попадает» в восприятие зрителя через крупный план.

В спектакле «Мама, папа, я» отсутствуют явные кинематографические приемы. Однако раскрытие внутреннего мира героев происходит с помощью монтажа, чередующего крупные планы разных персонажей. Благодаря этому зритель может наблюдать как за поведением что-то произносящего артиста, так и за реакцией слушающего.

Дублирование происходящего на сцене с помощью экрана действия может стать приемом создания нового виртуального пространства (о таком приеме речь уже шла в предыдущей главе). В рассматриваемой ситуации оно тоже усиливает художественный эффект. Зритель в спектакле «Мама, папа, я» одновременно видит актеров на сцене и на экране. Можно сказать, что пространство в этом случае делится на реальное и виртуальное.

М. В. Маланичева и в целом относит сценический прием с использованием трансляции в реальном времени к созданию виртуального пространства. Она приходит к выводу, что «зритель видит сразу как бы две реальности: реальное пространство сцены с неким театральным действием на нем и дубль, "клон" этого действия, синхронно отображаемый в синтетически созданном виртуальном пространстве, проецируемом на задник»¹. Иными словами, использование мультимедиа в той или иной степени трансформирует пространство сцены, создавая дублированное виртуальное поле.

Кроме трансляции крупного плана в рассматриваемом спектакле также присутствует проекция статичной заставки, на которой изображены верхние части многоквартирных домов, над ними видно облачное небо. Это же изображение выбрано для афиши спектакля, став символом, подтверждающим документальность происходящего. Дома на проекции в подтексте могут обозначать семейные истории, свидетельствовать о том, что в каждой семье так или иначе есть свои про-

¹ Маланичева, М. В. Указ. соч. – С. 55.

блемы, конфликты. Истории спектакля как бы выделяют внутреннюю сторону жизни некоторых «ячеек общества» из множества других.

Таким образом, в спектакле А. Е. Кузина «Мама, папа, я» мультимедиа работают на раскрытие внутреннего монолога через акценты мимики и эмоционального состояния артиста. Данный случай указывает на опосредованную связь двух художественных выразительных средств, как бы от третьего лица: мультимедиа-приемов и игры актеров. Однако существуют примеры, которые являют не только вид со стороны, но и внутренний взгляд персонажа. Эти примеры в совокупности мы находим в спектакле «Кафка».

Постановка К. С. Серебренникова представляет собой повествование о жизни писателя Франца Кафки (1883–1924). С целью раскрыть зрителю всю полноту личности писателя и его внутреннего мира, сценарист спектакля В. В. Печейкин добавляет к членам семьи и близким друзьям Ф. Кафки персонажей из его произведений. Это Грегор Замза, Грегор Вест («Превращение», 1915), Одрадек («Забота главы семейства», 1917)), Лени («Процесс», 1925) и др. Как показывает анализ, персонажи вводятся с конкретной художественной задачей – сопоставления с реальными людьми и событиями из жизни Франца Кафки. Спектакль изначально рассчитан на погружение зрителя в пространство сознания исторической личности писателя, которое знакомит публику с депрессивным, абсурдным, но одновременно богатым внутренним миром Ф. Кафки.

Для этого знакомства немало дает сценическое пространство. На сцене оно создается путем расстановки трех больших ширм белого цвета и разных предметов интерьера: столов, стульев и кроватей, душевых кабинок и шезлонгов. В ходе повествования декорации образуют места действий, которые связаны с жизнью писателя: это комната в квартире, где Кафка жил со своей семьей, контора страховой компании, где главный герой работал юристом, школа плавания (бассейн), которая неоднократно упоминается в дневниках автора, санаторий под Веной, где он скончался от туберкулеза гортани (1924).

Спектакль рождает ощущение реконструкции, которая позволяет погрузить зрителя в события с помощью аутентичных, и в тоже время, условных декораций,

образующих что-то подобное съемочной площадке. Такой принцип организации сценического пространства создает эффект просмотра материала от лица главного героя, прокручивающего «киноленту» своей жизни. Усиливает впечатление полное молчание актера, исполняющего роль Франца Кафки (Семен Штейнберг): за весь спектакль он не произносит ни слова. Это становится одним из знаков его интровертности и замкнутости.

Основным рассказчиком истории жизни героя становится Отто Пик (в исп. Одина Байрона) – писатель, журналист, биограф который, как зритель узнает в финале, на самом деле исполняет роль персонажа из неоконченного романа Ф. Кафки «Замок» (1922).

В создании эффекта погружения во внутренний мир персонажа режиссер делает одним из главных инструментов мультимедиа. Их виды: видеотрансляция (трансляция в реальном времени) и звук («живое» звучание голоса с помощью микрофона). Тип – «экранная проекция». Кратко обрисуем параметры мультимедиа-техники. Проекции производятся в основном на большие белые ширмы, в отдельных моментах на черный задний план сцены. Все проекции в спектакле выполнены в черно-белой расцветке и сопровождается эффектом дрожания киноплёнки.

Такая обработка кадров придает аутентичность сценическому оформлению, отсылает к началу XX века. В результате через соединение с другими визуальными деталями постановки мультимедиа рожают особую художественную форму. Трансляция крупных планов осуществляется с помощью видеокамеры с беспроводным подключением к проектору. На протяжении спектакля этот мультимедийный прием используется во многих частях действия.

Изучение приемов позволило выделить несколько основных моментов включения трансляции, которые «работают» на раскрытие внутреннего мира главного героя. Первое включение происходит в самом начале спектакля. Действие представляет собой кастинг на озвучивание голоса Кафки, которым нужно прочесть текст из его дневника. На сцене справа мы видим женщину, одну из последних на пробы голоса главного героя. Слева перед камерой стоит персонаж

Кафки, а его крупный план транслируется по центру на белые ширмы, образующие стены комнаты. Женщина читает запись писателя от 19 ноября 1910 года о воскресном сне, в котором ему привиделся поход в театр на постановку «Далекой страны» А. Шницлера (1862–1931). Герой поначалу вдумчиво смотрит в камеру, а затем, подобно кукле чревовещателя, начинает мимически проговаривать текст синхронно с женщиной.

Предлагаемые обстоятельства кастинга и пространство съемочной площадки с проекцией видео создают эффект документального фильма, чем зрителя постепенно подготавливают к биографическому принципу повествования. Параллельно создается ощущение проникновения во внутренний мир героя через взгляд и мимику, которые синхронизируются с произносимым вживую текстом. Можно предположить, что режиссер проиллюстрировал действие внутреннего голоса Франца Кафки, переносящего публику в позицию главного героя.

В спектакле есть еще несколько моментов с воспроизводимым (произносимым) из дневников писателя текстом и трансляцией на экран. Из них можно выделить запись от 23 сентября 1912 года с воспоминанием о ночи, за которую Кафка написал рассказ «Приговор». В момент проговаривания текста (на этот раз неизвестным мужским голосом) главный герой как бы в форме пластического этюда вносит на спине своего лучшего друга Макса Брода (в исп. Ильи Ромашко) в свою комнату, затем начинает взаимодействовать с предметами на письменном столе (лампой, чистым листом бумаги, стулом). При этом зритель наблюдает сопоставление действий с произносимым текстом. Так, текст «много раз в эту ночь я нес на спине свою собственную тяжесть» указывает на Макса Брода, которого Кафка носит на спине. Все действия персонажа дублируются на экран с помощью проектора и камеры, которой управляет персонаж Отто Пик. Вновь зритель наблюдает на заднем плане кадры, напоминающие документальную съемку начала XX века.

В результате, озвучиваемый об ощущениях Ф. Кафки после бессонной ночи текст в соединении с трансляцией, как и в первом моменте, создает эффект присутствия внутри сознания Ф. Кафки. Создается ощущение «прокручивания» воспоминаний, дополненное иллюстрацией написанного текста.

Немного иначе мультимедиа работают в моменте представления семьи немецкого писателя. Конкретнее, речь пойдет об отце – Германе Кафке (1852–1931). Трансляция происходит в развитии действия в квартире, где жил главный персонаж. Знакомство зрителя с главой семейства начинается с мизансцены Германа, сидящего в кресле среди декораций комнаты. Перед ним стоит штатив с камерой, которая транслирует крупный план его лица. Далее отец, глядя в камеру, начинает говорить, обращаясь напрямую к Францу Кафке. Он укоряет сына за некрасивое поведение за столом и переходит к рассказу о себе, трудных временах, которые ему пришлось пережить.

В это время главный герой предлагает отцу прочитать его новую книгу (текст вновь произносится другим артистом вживую через микрофон). Из диалога мы понимаем, что отец равнодушен к произведениям сына, так как складывал его книги в стопку, даже не открывая их. Под конец диалога Франц Кафка обращается уже не к артисту на сцене, он подходит к экрану и продолжает взаимодействовать с виртуальным персонажем – проекцией отца. В свою очередь, этот персонаж смотрит на протяжении всей сцены только в объектив камеры.

Создается ощущение, что Герман Кафка, обращаясь к сыну, ведет диалог напрямую со зрителем. Дистанция между зрительным залом и сценой сокращается. Возникает чувство проникновения в личное пространство зрителя. Однако вместе с нарушением границ происходит включение публики в прямое взаимодействие. Когда к залу обращаются напрямую через экран, то зритель вживается в роль главного героя, наблюдает действие, словно он и есть Франц Кафка.

Раскрытие внутреннего мира персонажа через мультимедиа в данном спектакле происходит на двух основаниях-принципах. Первый, связан с представлением главного героя о самом себе, включая личные мысли, фантазии и воспоминания. Иными словами, проекции осуществляются от третьего лица. Второй принцип основывается на видео от «первого лица». Экран и камера в данном случае «работают» как глаза героя, которые передают то, что видел сам немецкий писатель. Принципы объединяет то обстоятельство, что зритель в двух случаях «играет» роль самого немецкого писателя. Не исключено, что и текст героя

(Франца Кафки) произносимый другими артистами, рождает иллюзию, что за него говорит сам зритель. Он словно обретает внутренний мир персонажа.

Режиссер в данной сцене постоянно прибегает к крупному плану. Роль этого плана уже отмечена искусствоведами. Особую роль раскрытия образа с помощью крупного плана (в спектаклях Константина Богомолова) подчеркивает Анна Краснослободцева. Она замечает, что «крупный план может оказаться выражением внутреннего состояния героев, когда он на экране не просто увеличивает лицо актера, но и при помощи кинематографических приемов (например, расфокусировки) вскрывает сознание героя»¹. В данном спектакле за счет обработки видео в стиле старой пленки внутреннего мира персонажа обретает черты зафиксированных в памяти действующего лица документальных событий. Также создается ощущение восприятия мира главным героем в «черно-белых тонах», тем самым передается замкнутая и депрессивная черта характера Кафки.

Режиссер К. С. Сереберенников для усиления художественного образа прибегает и к эффекту документальной съемки, черно-белые кадры заставляют зрителя верить в художественную подлинность происходящего на сцене. Публика попадает в начало XX века, что усиливает эффект присутствия во внутреннем мире Ф. Кафки.

Если обратиться к другим спектаклям, то становится ясно, что мультимедиа могут раскрывать внутренний монолог персонажа не только через видеотрансляцию, но и с помощью других приемов-видов, придавая тем самым особую художественную выразительность. В спектакле «Приключения Тома Сойера» (режиссер А. В. Чернышев), который уже рассматривался в связи с анализом принципов сенсорно-характеристического уровня, присутствуют два момента, где мультимедийные средства отражают внутреннее состояние героев. Для этого применяется вид видеотрансляция (художественно-смонтированный фрагмент). Тип – «экранная проекция». (Напомним, что характеристика мультимедиа-техники была представлена в прошлом разделе).

¹ Краснослободцева, А. В. Функции крупного плана... – С. 73.

Первый момент связан со сценой покраски забора тети Полли. Как помним, работа стала наказанием Тома Сойера за его хулиганское поведение и порванную рубашку. Главный герой находчиво преображает ситуацию, заманивает соседских ребят и предлагает им красить забор, если они заплатят какой-нибудь сладостью или вещью. Джо Гарпер – один из соседских мальчишек, приносит Тому целую коробку с двумя килограммами конфет, которая лежала у его бабушки миссис Гарпер. Бабушка заметила пропажу конфет, увидела измазанного краской внука и немедленно стала разыскивать Тома. Она встречает тетю Полли и просит ее вернуть их «семейную реликвию». На вопрос: «Что еще за семейная реликвия?» – миссис Гарпер отвечает, что коробка конфет – это единственная «ниточка», связывающая ее со Старым Светом и предком, которого звали сэр Гарпер Необузданный.

В момент рассказа истории о конфетах во всю длину сцены располагается деревянный забор. Герои – на авансцене с левой стороны. Проекция осуществляется на правую часть забора. Вводную часть рассказа-монолог миссис Гарпер произносит посередине авансцены, держа в руках большую открытую коробку, из которой исходит свет, ассоциирующийся с золотым блеском. Стоит заметить, что свечение коробки уже начинает задавать комичность образа персонажа (миссис Гарпер) и всей истории. Забегая вперед, скажем, что мультимедиа также будут усиливать образ героини. Итак, она рассказывает, что сэр Гарпер Необузданный еще во времена королевы Елизаветы стал первым конюхом, которого возвели в рыцарство.

Затем миссис Гарпер переходит к правой части забора, на которой рисует черным мелом небольшой парусник, рассказывая о том, что Гарпер Необузданный стал путешествовать по морям. В этот момент поверх нарисованного на заборе кораблика появляется анимированная проекция с изображением волн, солнца и парусника.

Остановимся на анализе проекции. Нарисованные объекты на видеопроекции выполнены в виде детских рисунков черным мелом. При упоминании о нелегком путешествии предка миссис Гарпер на верхней части проекции появляются

ся тучи, символизирующие шторм. При их появлении анимация становится интенсивнее. Очевидно, что черный цвет выбран для того, чтобы изображения были четко видны зрителю. Детская стилистика изображений на контрасте с трагедийной подачей истории подчеркивает комичность монолога.

С точки зрения художественной выразительности режиссер использует мультимедиа поверх нарисованного на заборе кораблика для создания эффекта оживления воспоминаний бабушки Гарпер. Рисунки на заборе и на проекции отличаются, однако монолог обретает только дополнительную живость и динамичность.

Рассказ заканчивается тем, что конфеты, которые были отданы Тому Сойеру, переправляются из Голландии якобы по тому же пути, по которому плыл Гарпер Необузданный. Конфеты же, по словам миссис Гарпер, плывут из Голландии семьдесят шесть дней и теперь, когда «Том Сойер обманом выманил два килограмма конфет» – новая партия не успеет приехать к Рождеству. В момент рассказа о Голландии в правой части проекции появляется рисунок с несколькими домами и надписью «Голландия». Когда же миссис Гарпер упоминает Тома Сойера, на проекции появляется черный парусник с пиратским флагом, который догоняет условный корабль Гарпера-Необузданного. В завершении рассказа из волн выпрыгивает огромная рыба и проглатывает пиратский корабль, а белый парусник благополучно плывет дальше.

Становится ясно, что проекции, сопровождающие монолог, активно визуализируют и этические подтексты, отношение миссис Гарпер к Тому Сойеру как к хулигану и воришке. При появлении новых рисунков в моменты рассказа мы понимаем, что это визуализирует персонажей. Пиратский корабль – это Том Сойер, а большая рыба, поедающая этот корабль – миссис Гарпер.

Таким образом монолог о семейной реликвии с помощью мультимедиа обогащается дополнительным внутренним подтекстом относительно поступка Тома Сойера, прежде всего, с этической стороны. Другими словами, проекции выводят на первый план внутренний монолог героини. При помощи игровой анимированной картинки с детскими рисунками зритель имеет возможность дополнять в во-

ображении комический образ миссис Гарпер на двух уровнях. В целом, вся проектируемая история рассказывает о переживании и об отношении к другим героям, что и подразумевает раскрытие внутреннего мира персонажа.

Если говорить о способности с помощью мультимедиа раскрытия смыслов внутреннего монолога персонажа, то в спектакле есть небольшая сценарный переход между картинами во втором акте «В школе» и «Сон Тома Сойера». Поясним кратко контекст. В предыдущей сцене Том Сойер совершает первый героический жертвенный поступок ради Бэки Тэтчер, приняв наказание за испорченную книгу учителя мистера Доббинса, которую случайно порвала Бэки. Таким образом, Том совершает первый взрослый поступок, свидетельствующий о настоящей любви. Вторая составляющая перехода связана с историей убийства индейцем Джо доктора Робинсона, свидетелями которого стали Том и Гек Финн. В убийстве обвиняют доброго старика Мэфа, который, очевидно, не виновен. На протяжении всего спектакля Том борется со страхом: если рассказать всю правду, индеец Джо, который догадывается, что мальчик знает про убийство, может его убрать как свидетеля.

Рассмотрим роль мультимедиа в данных эпизодах. В переходе между сценами на первый план по центру выдвигается часть забора, закрывающего смену декораций, на забор, как и прежде, осуществляется проекция. Том Сойер выходит перед забором и хочет что-то на нем написать, но в момент, когда он поднимает руку к забору, на досках вырисовывается имя «Бэки», а вокруг надписи в виде галочек появляется несколько анимированных птиц. Том Сойер переходит к центру забора, ложится и смотрит на надпись, как на что-то необычайно красивое. Затем встает по центру забора и, задумавшись, замирает, обращая голову в противоположную от забора сторону. На правой стороне забора медленно начинает вырисовываться надпись с именем «Мэф Поттер», рядом с именем появляется рисунок виселицы с маленьким человеком в петле. Герой видит эту надпись с картинкой и замирает, погружаясь в мысли, с глазами, смотрящими в пустоту. После небольшой паузы, Том Сойер отходит от забора медленным шагом и проекция исчезает.

В данной сцене происходит взаимодействие актера с мультимедиа. При появлении первой и второй проекции артист эмоционально перестраивается. В первом случае – это приятные воспоминания, во втором – страх перед сложным выбором, связанным со смертью. При этом работа мультимедиа не вытесняет актерское существование, а наоборот, дополняет его, позволяет еще точнее раскрыть внутренний мир героя: мы понимаем, о чем думает Том Сойер, как переживает сложную ситуацию выбора.

Гораздо масштабнее и выразительнее с целью раскрытия внутреннего монолога вводит мультимедиа режиссер А. А. Могучий в спектакль по «Трем толстякам» Ю. К. Олеши. Для этого используются два вида мультимедиа: видеотрансляция (художественно-смонтированный фрагмент) и звук («живое» звучание голоса с помощью микрофона). Тип мультимедиа – «экранная проекция». Далее в описании мы обозначим мультимедиа-технику.

В спектакле большая часть отведена доктору Гаспару Арнери (в исполнении Александра Рониса). Практически весь первый акт доктор произносит монолог о себе и о событиях, которые произошли до начала истории, рассказанной в спектакле. А. А. Могучий, основываясь на сказке Ю. К. Олеши, придумал собственный сюжет и адаптировал его к реалиям наших дней.

Декорации первого акта представляют собой научную лабораторию. На сцене мы видим столы с разными приборами, пробирками с жидкостями. Посередине стоит раскладная кровать, на которой спит доктор Арнери. Паутина и пыль на декорациях показывают запущенность места. Позади декораций располагается задник, представленный в виде огромной меловой доски, на которой написаны многочисленные формулы исследований и экспериментов. На заднике видны выступы разного размера, напоминающие скалодром (далее, задник и будет использоваться для скалолазания).

Мультимедиа в данной части действия заключаются в осуществлении проекций на задник-доску. Каждое проецируемое изображение оформлено в виде рисунка мелом на доске. Необычен способ представления иллюстраций: это стилизация с эффектом рисования и письма в реальном времени. Эффект органично

совмещается с монологом доктора Гаспара Арнери, делая его динамичным и выразительным.

По сюжету доктор просыпается и обращается к зрителю как к студенческой аудитории, прося открыть тетради и записать тему лекции. После недолгого диалога с публикой доктор Гаспар начинает произносить упомянутый выше монолог, излагая свои взгляды и представления. Арнери начинает рассуждения с эпатажной теории о взаимосвязи двух носков (один из них постоянно пропадает у доктора), которая строится на тезисе, что левый и правый носок содержат информацию друг о друге. После «академического» рассуждения о наблюдениях за носками, Гаспар переходит к рассуждениям о картине мира, его иллюзорности. В канве философских тезисов Доктор начинает описывать и свою жизнь: «Так что вот, живу я здесь, обитаю в моей лаборатории вместе с моими детьми, с моими коллегами, моими маленькими друзьями – моими тараканами, моими пауками, клопами, блохами, жуками разных видов...».

Как увидим, это не бессвязный монолог. Доктор переходит к рассказу о художнике в древнем Китае, который, «прежде чем изобразить дерево на картине, сидел неделю, месяц, год, пока сам не ощущал себя этим деревом». И здесь кульминация: Арнери заявляет, что сам меняет «ипостаси»: «Я жук, я муравей, я дерево», и в этот момент (на специальных альпинистских страховочных тросах) поднимается на стену и начинает перемещаться по ней подобно пауку.

Затем заявляется еще один тезис: что не существует пространства между наблюдающим и наблюдаемым. Доктор резко поднимается на верхнюю часть стены-задника. Рассуждая об атоме, который на девяносто процентов состоит из пустоты, Гаспар приходит к выводу, что весь мир есть пустота. Объективной реальности для персонажа не существует, все, что мы видим – это проекция нашего мозга – рассуждает Арнери. Он приводит пример того, как он каждый день сидит в своей лаборатории на полке и смотрит в окно, которого у него нет, но о котором ему давно говорил главный архитектор. В этот момент он перемещается на правую часть задника и садится на небольшой выступ. Таким образом, доктор подтверждает, что весь мир – иллюзия мозга.

В данном монологе в первую очередь раскрывается мироощущение главного героя. Его мир – это пустота, в которой возникают многочисленные образы. Гаспар и сам некий нечеловеческий образ, мгновенное видение. Из «лекции» становится ясно, что персонаж Гаспар Арнери – это клишированный образ сумасшедшего, потерявшего рассудок доктора. Однако текст монолога воспринимается актуально в эпоху интернета и масс-медиа, производителями и производными. Режиссеру важно обозначить «пустоту», как характер мироощущения современного человека.

Средств выразительности в данной сцене много: сложные декорации, необычное перемещение главного героя. Но особый дополняющий эффект создает мультимедиа. В момент рассказа о жизни доктора в качестве насекомого в верхней правой части доски вырисовывается иллюстрация жука с надписью латиницей сверху «Bombardier beetle» (*англ.* «Жук-бомбардир»). Далее от жука по площади задника постепенно возникают химические и биологические формулы. Появляются разные стрелки, пунктиры и линии, воспроизведение схемы научного лабораторного изучения. В нижней центральной части задника вырисовывается что-то вроде лампочки с исходящими от нее лучами: доктор либо сделал какое-то открытие, либо «озарился» продуктивной идеей.

Мультимедиа «воспроизводят» мыслительные процессы, внутренние рассуждения Гаспара Арнери. Формулы и знаки указывают на его огромные познания в разных науках. Появление лампочки отражает его тезис о том, что он есть меняющийся образ. Напомним, каждый из образов-рисунков создаются как бы здесь и сейчас, в режиме реального времени рукой невидимого художника. Становится ясно, что режиссеру важно выделить эффект мыслительного процесса главного героя.

Все описанное можно назвать первым уровнем взаимодействия мультимедиа и актера. Второй начинается с момента полета героя на стену, рассказа о художнике и собственном меняющемся образе (жука, муравья и дерева). На предыдущем изображении формулы и знаки исчезают, остается лишь изображение жука. Главный герой-актер перебирается до этого изображения, и повторяет его,

раскинув в стороны руки и ноги. Затем он перемещается в правую сторону задника и продолжает рассуждать об отсутствии пространства, макром мире и микромире. Параллельно возникают анимированные рисунки, напоминающие разрастающиеся корни деревьев. Из этих корней начинают выползать маленькие силуэты жуков, спускается на паутине паук и т.д.

Переходя к части рассказа о пустоте мира, герой резко поднимается вверх в центр ядра анимированного изображения модели атома. Проекция меняется еще раз, теперь она заполняет весь задник. Видны многоуровневые вращения атома, протонов и электронов. Наконец, (в момент рассказа о том, как Арнери смотрит в окно), проекция меняется вновь – изображение атома исчезает. Взамен него на выступе с правой стороны появляется полоса, обозначающая полку. Доктор переползает к ней, и садится на выступ, завершая мысль. В этот момент рядом с ним вырисовываются антропоморфные силуэты насекомых, которые также сидят на полке и обращены в ту же сторону, куда смотрит доктор.

На первый взгляд мультимедиа точно иллюстрируют монолог. Однако стилизация под меловые рисунки, их появление через рисование в реальном времени делают проекции более контекстными и предполагающими более глубокие подтексты. Они как бы отражают тип мышления и образ жизни Гаспара Арнери с помощью неаккуратных образов жуков и научных формул. Его отождествление с макро- и микромиром визуализируется тем, что персонаж взаимодействует с проекциями собственных мыслей – например, когда он находится поверх изображения жука или сидит в центре атома.

Такое взаимодействие артиста и мультимедиа указывают на особый вариант их использования. Проекции становятся своего рода партнерами артиста, развивающими действие. А сам полет и перемещение по стене вместе с проекциями создает эффект погружения героя в собственный внутренний мир. Вместе с доктором в пространство сознания героя попадает и зритель, внимательно следя за Гаспаром Арнери, слушая его рассуждения и сопоставляя возникающие проекции. Представляется, что в данном случае мультимедиа значительно обогатили худо-

жественное содержание спектакля, отобразив сложность внутреннего мира героя и всей современной жизни.

Итак, анализ спектаклей показал, что мультимедиа могут раскрывать внутренний мир персонажа с помощью разных видов. Внутренний монолог подразумевает «киноленту видений», в выражении ее через динамичные проекции. Главным видом является видеотрансляция и его два подвида – трансляция в реальном времени и художественно-смонтированный фрагмент. Как видим, степень выразительности зависит уже не от самого вида, а от «точки зрения»: от 1-го или от 3-го лица. Наблюдается градация от простого акцента на мимике до представлений мыслей самого персонажа. Мультимедиа становятся производной от действия или от произносимого текста, что можно назвать одним из признаков решаемой художественной задачи: погружение во внутренний мир персонажа. Не менее важная задача в вовлечении зрителя внутрь действия с помощью сообщений на экране.

Перейдем к рассмотрению второго вопроса о путях и способах создания виртуального персонажа. Стало ясно, что мультимедиа в рамках работы образно-эмоционального уровня на сцене производят множество вариантов создания виртуального персонажа. В поле последующего изучения материала встал ряд дополнительных вопросов: какие способы применения мультимедиа позволяли режиссерам создавать виртуальных персонажей, и какие новые (дополнительные) художественные смыслы при этом формировались, каковы особенности взаимодействия экранного и живого действующих персонажей.

Несложный прием в рамках пролога мы обнаружили в спектакле «Отрочество» по одноименной повести Л. Н. Толстого. Вид мультимедиа: видеотрансляция (художественно-смонтированный фрагмент). Тип – «экранная проекция». В качестве мультимедиа-техники экран-задник. Спектакль начинается с демонстрации видеоролика, где персонажи пьесы идут по городу в направлении театра, и когда они заходят в него, все персонажи появляются на сцене. В режиссерском замысле объединились сцена и жизнь, прошлое и настоящее, таким образом, спектакль приближен к современному зрителю (как помним, подобный прием был впервые использован еще в 1923 г. в спектакле «Мудрец»

С. М. Эйзенштейна). При решении задачи взаимодействия с экранными персонажами опять же создается эффект присутствия. Однако существует техническая уязвимость. Она заключается в достоверной передаче, например, погоды на улице или внешнего вида героев (если артист будет одет на видео один костюм, а выйдет на сцену в другом, то эффект присутствия будет разрушен, равно как и другой прической, цветом волос и т.д.). В рассмотренной постановке мультимедиа создают особый художественный эффект, основанный на реальном присутствии артистов в пространстве вне театра. В данном случае экранные персонажи берут на себя роль открытия повествования – пролога спектакля.

Примером разрушения достоверности образов в театральной практике можно назвать спектакль «Паника. Мужчины на грани нервного срыва» (М. Мюллюахо), который был поставлен в 2010 г. режиссером Ю. А. Алесиным в Саратовском академическом театре драмы им. И. А. Слонова. В спектакле присутствуют видео-вставки с Джонни, одним из главных героев, который ведет репортажи в телепередаче.

Спектакль шел больше десяти лет, при этом, видеозаписи не обновлялись. На проекции зрители видели того же артиста, однако на сцене он был более грузным и поседевшим. Здесь мультимедиа стало причиной разрушения театральной условности и художественной задачи, соответственно – реакции зрителей.

Мультимедиа могут быть использованы для создания виртуальных персонажей не только в прологе, но по ходу всего действия. Так, из театральных практик последних лет подобный пример применения можно увидеть в спектакле «Мы – на острове Сальткрока» (Астрид Линдгрен)¹ (режиссер В. Печерникова, 2021 г., Саратов, ТЮЗ им. Ю. П. Киселева). Спектакль поставлен на большой сцене. Сценография представляет собой масштабную конструкцию острова с красным каркасом дома, причалом и морем. Виды мультимедиа: видеотрансляция (художественно-смонтированный фрагмент), звук (записанный голос). Тип – «экранная

¹ Изначально, в 60-х гг. прошлого века был написан киносценарий, по которому сняли сериал, и только после его выхода в 1964 году, издали книгу.

проекция». Мультимедиа-технологии в спектакле представлены в виде проекций на задник сцены.

Кратко изложим сюжет: «Действие спектакля происходит на маленьком шведском острове, куда на лето приезжает из Стокгольма семья писателя Мелькерсона. Он и его четверо детей снимают старую Столярову усадьбу и, несмотря на протекающую крышу, влюбляются в этот дом, а вскоре находят общий язык и с обителями острова. Лето на острове Сальткрока полно приключений и опасностей, здесь радость и грусть идут рука об руку, а один день может быть равен целой жизни по насыщенности событиями. И когда выясняется, что усадьбе угрожает опасность, то полюбившие этот дом Мелькерсоны смело встают вместе с жителями острова на защиту того, что им дорого»¹.

В прологе спектакля сцена не освещена, появляется проекция, на которой мы видим сидящую за столом бабушку (в исп. Народной артистки РФ Светланы Ошеровой (Лаврентьевой)). На столе светит настольная лампа и разложено много фотографий. Героиня пытается найти какой-то конкретный снимок и находит (на лице появляется милая улыбка). Создается ощущение добрых и теплых воспоминаний. После этого она начинает произносить монолог.

Авторский текст готовит к началу истории, объясняя «вводные данные», о которых нужно знать зрителю или читателю:

«Спустись как-нибудь летним утром к Приморской набережной в Стокгольме и посмотри, не стоит ли там у причала белый рейсовый пароходик "Сальткрока I".<...> За Сальткрокой начинается открытое море, где торчат из-под воды лишь голые скалы да шхеры.<...> А на Сальткроке живут люди. Их немного. От силы десятка два. Правда, это зимой. Летом на остров приезжают дачники. Вот такая семья дачников и ехала на пароходе "Сальткрока I" в один прекрасный июньский день несколько лет назад. Отец и четверо детей по фамилии Мелькер-

¹ «Мы – на острове Сальткрока». Спектакль. 2024 г. [Электронный ресурс] / Саратовский академический театр юного зрителя им. Ю. П. Киселева. – Режим доступа: https://www.tuz-saratov.ru/theatre/shows/index.php?SECTION_ID=712&ELEMENT_ID=16301 (дата обращения: 17.06.2024).

сон, коренные стокгольмцы. Никто из них еще не бывал на острове, и все они с нетерпением ожидали встречи с ним...»¹.

Подобные видео-проекции с авторским текстом от лица экранного персонажа включаются четыре раза за весь спектакль. Это помогает зрителю воспринимать спектакль на более интимном уровне, схожим с чтением литературного произведения. Во многом это происходит благодаря тому, что героиня, представленная крупным планом, обращается «на ты» к каждому зрителю лично (как помним, схожий эффект достигается, например, и в спектакле «Кафка» Серебrenикова). Каждая из проекций транслируется с наложенным видеоэффектом старой киноплёнки. Это, как мы помним, рассчитано на документальное прочтение. Оно заключается в четкой границе между яркими декорациями и черно-белым экраном, что указывает на интересную художественную выразительность. Все свидетельствует о пересказе истории, которая уже когда-то произошла. С точки зрения типа литературного текста, прием экранного персонажа в данной постановке является прямым цитированием, что отсылает к интеллектуально-логическому уровню. Однако степень присутствия третьего уровня мала.

В контексте актерского искусства мы вновь сталкиваемся с двойной рамой существования. Дело в том, что героиня на видео-проециях исполняет роль Фру Шеблум, которая в оригинале появляется лишь в финале. Однако режиссер В. В. Печерникова за счет передачи слов автора героине намного глубже и шире выстроила образ Фру. Благодаря этому, с точки зрения актерского искусства, появляется насыщенное поле для поиска новых вариантов сценического самочувствия. Если говорить о постановочном процессе, то от актрисы, исполняющей Роль Фру Шеблум, требовалось проявление двух техник актерского существования – в кадре и на сцене.

¹ Линдгрэн, А. Мы – на острове Сальткροка / А. Линдгрэн; пер. Л. Брауде, Е. Паклиной // Линдгрэн, А. Собрание сочинений: в 6 т. / Астрид Линдгрэн; пер. со швед. – М.: Библиотека «Звезды»; Атос, 1994. – Т. 2: Повести о Червен и Мадикен: Мы – на острове Сальткροка; Мадикен; Мадикен и Пимс из Юнибаккена / пер. Л. Брауде, Е. Паклиной, И. Стребловой; сост. Л. Брауде. – С. 5.

Экранный персонаж во всех случаях существует в своем экранном пространстве, поэтому режиссеры используют возможности мультимедиа к созданию виртуального пространства. Само же возникновение персонажей на экране подразумевает сопровождение актерского действия и сюжета в целом. Таким образом, проекция участвует в спектакле как художественное средство, которое особо подчеркивает или выражает части сюжета.

Записанные экранные персонажи оригинально действуют в спектакле «Присутствие» по пьесе Б. Брехта «Добрый человек из Сезуана». За основу постановки была взята запись 1975 года того же спектакля «Добрый человек из Сезуана» (поставлен в 1964 г., режиссер Ю. Любимов, Москва, Театр на Таганке). Таким образом, вид мультимедиа – видеотрансляция (документальный кадр) и звук (записанный голос). Тип – «экранная проекция». Мультимедиа-техника – вновь экран-задник.

В данном спектакле мы обнаруживаем непосредственное взаимодействие мультимедиа и действующих лиц. Актеры на сцене либо синхронно воспроизводят в точности то, что транслируется на экране, либо взаимодействовали с экранными персонажами. Так в спектакле есть сцена, где актриса Галина Володина, присутствуя на сцене, взаимодействует с Владимиром Высоцким, записанным на видео в 1975 г.

Становится ясно, что такое сценическое взаимодействие рождает эффект присутствия артиста из прошлого. Подобная взаимосвязь поколений на сцене вызывает трогательное ощущение. Однако возникает вопрос об органичности действия и актерском самочувствии артиста, взаимодействующего с изображением. Как известно, актерское искусство включает в себе «подвижность» в образе и характере. От партнера зависят многие интонации, жесты, мимика. Всякий раз при новом посещении театральной постановки можно увидеть немало нового в контексте актерского самочувствия. В описываемом случае возможность привнести что-то новое в определенные сцены с взаимодействием экрана и артиста теряется, так как запись не изменяется. Мы сталкиваемся со случаем ограниченного актерского взаимодействия, в чем-то схожего с пением под фонограмму. Кроме того

кажется, что возникает небольшой диссонанс с точки зрения органичности актерских техник конца XX века и наших дней.

Художественно более выразительный пример применения мультимедиа на сцене в качестве виртуального персонажа встречается в недавнем дипломном студенческом спектакле на сцене Саратовского ТЮЗа «Салтан» (2019 г., по А. С. Пушкину. режиссер А. Кузин). В нем используется виды: видеотрансляция (трансляция в реальном времени и художественно-смонтированный фрагмент) а также звук («живое» звучание голоса с помощью микрофона). Тип – «экранная проекция». Укажем, что важные пояснения автору диссертации удалось получить с помощью интервью, взятого у режиссера Артема Кузина и актеров Матвея Пташного и Полины Лариной – участников спектакля.

Спектакль «Салтан», по словам режиссера – некая «большая игра». Каждое событие в нем представлено в виде игрового этюда или отдельного номера. Молодые артисты по ходу действия перевоплощаются в разных персонажей, конструируют декорации, исполняют русские народные песни, используют подручные предметы для иллюстраций и т.д. Все это отвечает на запрос клипового мышления нынешнего поколения. Игровая форма, в которой на глазах у публики создается спектакль, увлекает зрителя своей динамикой, сменой «картинок» – номеров и условностью декораций.

С точки зрения интересующих нас мультимедиа в спектакле присутствует много находок, среди них – «вписывание» ее технических носителей в оформление пространства сцены. Декорации на сцене представляют собой двухуровневый каркас. Нижний уровень перекрыт тканью, а сверху по центру расположен экран. Рядом с реквизитом в корабельной тематике, в правом углу сцены расположена камера для передачи изображения на этот экран. Морской антураж декораций стал присущ сюжету Пушкина, а экран готовил зрителя к вкраплениям современных художественных «ходов».

В ходе интервью Артем Кузин обрисовал некоторые художественные задачи, потребовавшие использования мультимедийных сценических приемов в спектакле: «[В частности] нам нужно было как-то придумать образ "Бога", потому что

внутри был определенный концепт. В тот момент, когда жена Салтана и ребенок брошены в море, нам нужно было их перенести в другое пространство, где существует еще автор, он же Бог, который пишет дальше эту историю. И поэтому было решено перенести это на экран <...> Если говорить об открытом расположении видеокамер, то я не хотел говорить [зрителю] о том что у нас какие-то сложные приемы, то есть чтобы он понимал, что это достаточно просто. Это большая игра»¹.

Как видим, режиссер превращает камеры и экран в своего рода открытые «цитаты», чтобы ввести зрителя в жанровый замысел спектакля, как большой игры. Также с помощью экрана режиссер создает образ-символ высшей силы, который спасает героев от гибели. С точки зрения организации места действия на сцене, где происходит реальное событие, экран добавляет некое небесное место действия. При просмотре создается ощущение присутствия иного мира, несмотря на то, что актер, исполняющий роль Бога, стоит перед камерой на авансцене. Можно сказать, что экран создает новое виртуальное пространство, как место для нового виртуального же персонажа. Все в целом можно назвать двойной рамой существования.

А. Т. Веллингтон в одном из исследований упоминает про возможность реконструировать пространство с помощью мультимедиа, заключая, что «взаимодействие новых технологий и сценических образов реализует новые формы интерактивного слияния»². Н. М. Пчелкина обращает внимание на усиление художественных эффектов: «мультимедийный спектакль отличается от классического варианта особой динамикой, интерактивностью, усиленным эмоциональным фоном, созданием виртуальной реальности»³. В исследованиях Е. Г. Ростовского и М. В. Маланичевой⁴ также отмечаются эти эффекты. По наблюдениям

¹ Интервью с А. Е. Кузиным в Саратове. 11 ноября 2019 г. [звукозапись] // Личный архив П. С. Лазарева).

² Веллингтон, А. Т. Интеграция мультимедийных технологий в пространство театра / А. Т. Веллингтон // Гуманитарные, социально-экономические и общественные науки. – 2015. – № 6, ч. 1. – С. 49.

³ Пчелкина, Н. М. Указ. соч. – С. 201.

⁴ Маланичева, М. В. Указ. соч. – С. 56.

Е. Г. Ростовского, «мультимедийные составляющие могут влиять на распределение ролей между виртуальными персонажами и живыми актерами, учитывая, что виртуальные персонажи отображаются в мультимедийных порталах»¹.

Все наблюдения можно отнести к «Салтану». Экран и камера в спектакле используются для переноса части действия в виртуальное пространство и создания в нем игровых образов. Образ Бога создается именно путем переноса персонажа в виртуальное пространство с помощью камеры и экрана: артист надевает головной убор, создающий форму нимба вокруг головы, и подходит к камере. В этот момент актеры на сцене визуально кажутся меньше, а на экране появляется образ экранного персонажа в роли представителя высшей силы. Помимо этого, на экране появляется проекция неба с солнцем и с луной, чем решается дополнительная задача относительно времени действия.

Один из самых важных и пока слабоизученных вопросов – способы взаимодействия артиста с мультимедиа. В спектакле «Салтан» – это работа актера с кинокамерой для трансляции крупного плана. Такой мультимедийный сценический прием, как трансляция крупного плана с видеокамеры, плотно связан со способом существования артиста в кинокадре. Оно, как известно, значительно отличается от существования на сцене. Дело становится еще сложнее, если режиссер ставит двойную задачу актеру, как в данном случае. Актер, исполняющий роль автора – Бога должен взаимодействовать с другими исполнителями-персонажами. Во-первых, он должен играть на камеру, используя принципы актерского существования в кинематографе, во-вторых, оставаться на сцене, не выбиваясь из театральной актерской игры. Матвей Пташный (исполнитель роли) так сформулировал свое мнение: «Существовать в таких условиях, с одной стороны, проще, с другой – сложнее. Легче, потому что можно делать, что угодно, потому что перед тобой один объект – камера. Сложнее, потому что нет обратной связи. Нет зрителя и партнера. Партнер в данной ситуации камера»².

¹ Ростовский, Е. Г. Мультимедийное пространство театра / Е. Г. Ростовский // Гуманитарные, социально-экономические и общественные науки. – 2014. – № 3. – С. 205.

² Интервью с М. С. Пташным. 11 ноября 2019 г. [звукозапись] // Личный архив П. С. Лазарева).

Из интервью становится ясно, что у актера увеличиваются объемы внимания. К традиционным партнерам и зрителю добавляется камера, в которой действие должно быть также органичным, как на сцене, но при этом необходимо уменьшить амплитуду движений, голоса и мимики, иначе «полетит» существование в кадре. В результате соединяются две актерские техники, рождающие новые требования и задачи для подходящего актерского существования. Добавим, что есть еще и задача, связанная с микрофоном. Он должен помогать «увеличению» экранного персонажа. Герой на экране помимо визуального увеличения, становится больше и по звуковым параметрам.

Для точного актерского существования при работе с камерой на сцене, по мнению режиссера Артема Кузина, требуется максимальное внимание на протяжении всей трансляции: «Мы долго работали с Матвеем, когда он задумывался о том, что говорить дальше, а нужно было в камеру изображать, что ему очень интересно, причем интересно то, чего он не видит в данный момент. То есть ему приходилось помнить, что нужно все время быть включенным»¹.

Режиссер понимает, что даже незначительное отклонение от образа (на уровне мимики или взгляда артиста) будет замечено зрителем на экране: крупный план, в отличие от большой сцены, позволяет публике рассмотреть более детально внутренний процесс переживания артиста.

Таким образом, крупный план во многом может художественно повлиять на качество спектакля. При правильном и уверенном существовании в кадре, данный прием создает нужное погружение зрителя в действие, в противном случае, вера в происходящее у публики может разрушиться. Артем Кузин обнаруживает проблему в неуверенном существовании артиста, и решает ее с помощью усиленного и постоянного актерского внимания и включения в игровой процесс.

Второй способ взаимодействия артиста с мультимедиа в данном спектакле связан с заранее записанным видеороликом. В спектакле есть момент превращения Лебеда в Прекрасную царевну (эти роли исполняет Полина Ларина). Во время сцены героиня убегает за кулисы, затем на экране проецируется заранее записан-

¹ Интервью с А. Е. Кузиным в Саратове. 11 ноября 2019 г. [звукозапись] // Там же.

ный видеофрагмент, в котором актриса снимает грим и макияж с лица. Сама Полина Ларина продолжает говорить текст в микрофон, находясь за кулисами и, когда на видеозаписи героиня уходит из кадра, на сцене появляется прекрасная царица.

Полина Ларина поделилась в интервью с нами, как это происходило «изнутри»: «Самая большая сложность – работа во время видео за кулисами. На экране это выглядит достаточно спокойно: я просто ухожу из кадра и появляюсь на сцене в другом образе. А на самом деле за кулисами мне помогают шесть девушек, которые должны быстро снять с меня грим, переодеть в другой костюм и держать микрофон, потому что я говорю в этот момент вживую. Мы должны успеть сделать это за время видеофрагмента, иначе будет несовпадение с картинкой»¹.

Из этих слов становится ясно, что и в данном случае, находясь за кулисами, актриса должна оставаться в образе и продолжать работать. Это также свидетельствует об увеличении объектов актерского внимания. Казалось бы, актерская задача в данном случае техническая, но произнесение текста за кулисами, которое создает эффект присутствия артиста на сцене, подразумевает непрерывное актерское включение.

Отсюда особые задачи встают и перед репетиционным процессом. Артем Кузин видит путь решения задач в слаженной работе участников постановки: «Я понимаю, что какие бы приемы я не задействовал, все равно должна быть синхронизация. В спектаклях, которые я ставил в театре, есть синхронизация по музыке. То есть, например, идет танец и во время танца актеры уходят за экран и появляются проекции с их изображением. Актеры понимают, на какую долю они уходят и когда появится их же проекция. Были ситуации, когда я распределял передвижение актеров на определенный счет без музыки, для того, чтобы они вовремя ушли и появились на экране. При этом актер зачастую не видит, как это происходит и действует по определенной схеме»².

¹ Интервью с П. Н. Лариной в Саратове. 11 ноября 2019 г. [звукозапись] // Там же.

² Интервью с А. Е. Кузиным в Саратове. 11 ноября 2019 г. [звукозапись] // Там же.

В данном случае режиссер говорит о важности синхронизации, которая предполагает кропотливую работу во время репетиций. Он в интервью приводит пример слаженности действий актеров с мультимедиа по музыке, и репетиция работы с мультимедийными приемами в этом плане становится схожей с репетицией вокального или танцевального номера.

В спектакле «Салтан» мы обнаруживаем несколько моментов, которые связаны с синхронизацией. В моменте работы с камерой, как поясняет Матвей Пташный, нужно всегда вставать в определенную точку, чтобы на экране фиксировались определенные пропорции. В этом случае артист сам контролирует пространство перед камерой и приходит в нужное положение. В спектакле есть моменты, когда Матвей обращается с экрана к различным персонажам на площадке. При этом происходит диалог, который подразумевает зрительный контакт между участниками диалога. Поэтому, для того, чтобы диалог между экранным персонажем и актерами на сцене создавал нужный эффект, особенно важно, по словам Матвея Пташного, четко синхронизировать свои действия перед камерой и расположением партнеров на сцене, чтобы перемещения артистов перед экраном совпадали со взглядом экранного персонажа, иначе будет несоответствие, которое разрушит игровой прием. Можно сказать, что синхронизация в этом случае происходит через пространство. В случае же сцены превращения Лебеди в Прекрасную царевну, мы обнаружили, что Полина Ларина совершает определенные действия в конкретный отрезок времени. То есть для нужного соответствия героя на экране и сцене, ей необходимо успеть перевоплотиться за время трансляции видео. Синхронизация в данном случае происходит по времени.

Итак, способность создания экранного персонажа сложная, требует для осуществления в основном нескольких видов видеотрансляции: художественно-смонтированный фрагмент и трансляции в реальном времени. В отдельных случаях в качестве подвида может выступать и документальный кадр, но он не находит пока широкого распространения. Как видим, не всегда звуковой вид зависит от типа видео. Так, при записанном видеофрагменте голос может звучать «вживую», художественно дополняя экранный образ. Мы наблюдаем возрастание степени

выразительности мультимедиа в процессе создания виртуального персонажа. Действующее экранное лицо от самого простого отождествленного пролога может «вырастать» в живого действующего партнера, сопровождающего театральное действие.

Подведем итоги рассмотрения материалов раздела об образно-эмоциональном уровне мультимедиа.

Второй уровень отличается от первого, сенсорно-характеристического, степенью выразительности. На образно-эмоциональном уровне она не зависит от разнообразия типов, видов и их совокупности. На этом уровне выявляется только такой тип как «экранная проекция», а также вид видеотрансляция и его подвиды. Главную роль играет «расстановка» экранов и камер, а также компьютерная обработка кадров, наложение на них эффектов. Мультимедиа, как видим, проявляют качества художественного средства выразительности в контексте раскрытия внутреннего мира героя. В этой «роли» мультимедийные приемы можно приравнять к традиционному средству образно-эмоционального уровня в театрально-драматическом искусстве. Это психофизический инструментарий артиста, проявления которого могут заключаться в мимике, пластике и голосе. Мультимедиа становятся своего рода зеркалом или увеличительным стеклом внутреннего психофизического состояния, и с помощью работы режиссера и художника обрastaет дополнительными смыслами и контекстами.

Мультимедийные технологии помогают не только погрузиться во внутреннее состояние сценического персонажа, но и создавать на сцене новых персонажей. При этом виртуальные образы функционируют здесь не просто как призрак, мечта или воспоминания¹, а как реальные персонажи, с которыми взаимодействуют актеры на сцене.

Однако создание виртуального персонажа рождает необходимость точной и слаженной актерской работы. Главным условием «успеха» мультимедиа как художественного средства в данном случае является синхронизация. Способы ак-

¹ В этом случае они бы работали на раскрытие внутреннего мира персонажа, присутствующего на сцене.

терского взаимодействия могут быть либо полностью ограниченными длительностью видео проекции или звука, либо средне–ограниченными, оставляя для взаимодействия некоторые инструменты (голос, пластика, мимика). Актерское взаимодействие происходит на нескольких уровнях (становится «гибридным»), требует совмещения двух способов актерского существования (кино и театр).

Все способы воплощения мультимедийных приемов на образно-эмоциональном уровне направлены на углубление художественной выразительности театральных образов, сценического действия, рождения новых режиссерских подтекстов, актуализации материала, его доступности зрителю в рамках современного типа мышления. Заметим, что довольно часто на втором уровне проявляются и признаки третьего, интеллектуально-логического, но достаточно односторонне.

2.4 Мультимедиа как художественное средство режиссерского высказывания (управление, цитата, метафора)¹

В данном разделе предпринята попытка рассмотреть работу мультимедиа внутри «высшего» уровня в иерархии художественной композиции – интеллектуально-логического. Как уже отмечалось в первом параграфе, данный композиционный слой включает в себя три основных функции: тектоническую, коммуникативную и семантическую. Кратко напомним их основную привязку к театральным мультимедийным художественным средствам. Тектоническая функция отвечает за деление на эпизоды, пролог, эпилог и антракт. Иными словами, режиссер может определить для мультимедиа роль управления частями театрального действия. Вторая, коммуникативная функция, представляется как цитирование, перенос на экран полноценных художественных элементов или их узнаваемых признаков и эстетических компонентов, присущих современным медиа (социальные

¹ Текст данного параграфа был частично апробирован в статье: Лазарев, П. С. Функции мультимедийных технологий в современном драматическом театре: спектакль «Женщина из прошлого» / П. С. Лазарев // Художественное образование и наука. – 2021. – № 1 (26). – С. 141–147.

сети, приложения на смартфоне, тв-шоу и т.д.). Наконец, семантическая функция представляется как рождение нового контекста, произведенного режиссерским замыслом. В данном случае подразумевается монтажное соединение проекций на экране с другими средствами и частями постановки, которое рождает иной смысл – метафору.

Как помним, многие спектакли включали в себя проявления «высшего» уровня мультимедиа. Мы выбрали спектакли, в которых наиболее отчетливо явлена та или иная функция третьего уровня. Это уже названные и отчасти рассмотренные спектакли – «Губенатор», «Три толстяка. Эпизод 1. Восстание» «Сказке про последнего ангела» А. А. Могучего; «Отцы и дети» В. А. Золотаря. Из неназванных спектаклей мы будем рассматривать следующие: «Женщина из прошлого» (2018 г., Саратовский театр драмы им. И. А. Слонова, режиссер А. С. Созонов) и «Валентин и Валентина» (2021 г., Пензенский театр драмы им. А. В. Луначарского, режиссер Алина Кушим).

Отметим, что рассматривать отдельно каждый из компонентов интеллектуально-логического уровня достаточно сложно. Часто перечисленные функции работают в связи, соединении, зависимости друг от друга. Тем не менее, попытаемся определить, как мультимедиа управляют частями театральной постановки, каковы основные роли и задачи мультимедиа-цитирования в театрально-драматическом искусстве, каковы способы рождения метафоры с помощью мультимедиа. Иными словами, материал позволяет очертить вопросы в соответствии с функциями интеллектуально-логического уровня мультимедиа.

Обратимся к вопросу об управлении частями театрального действия через мультимедиа. Данная функция ярко прослеживается в спектакле «Губернатор» А. А. Могучего. Вид мультимедиа: текст (авторский режиссерский). Тип – «экранная проекция». Технические средства, как и ранее, представлены в виде нескольких экранов.

Тектоническая функция явлена в проекциях текста, обозначающих эпизоды или части повествования. Итак, «История в 11 эпизодах с прологом и эпилогом»: такой текст-титры появляется в проекции после названия спектакля. Каждая из

проекций осуществляется в строгом черно-белом исполнении (белый текст\черный фон), без смены шрифтов (использован шрифт Times New Roman), размера текста, анимации и расположения в пространстве. Проекции текста следуют порядку повествования произведения. А. А. Могучий озаглавил и распределил части рассказа с режиссерской точки зрения, их стало одиннадцать (в рассказе Л. Н. Андреева их девять). Режиссер следует примеру постановки «Леса» А. Н. Островского В. Э. Мейерхольдом.

А. А. Могучий программирует публику на смысловые акценты той или иной сцены, облегчает процесс восприятия текста зрителем. В титрах нет мелких акцентов на персонажах или событиях, присутствует только оглавление основных частей истории. Без титров действие потеряло бы четкость повествования. Минималистичность приема мультимедиа художественно обеспечивает способность к управлению частями сценического повествования.

Подобным образом А. А. Могучий применяет мультимедиа в «Сказке про последнего ангела». Здесь частей сюжета довольно много. Каждая из них также обозначается в виде текста (авторский режиссерский). Но проекции осуществляются в разные части сцены. В один момент надпись «В Минск» может появиться в левом верхнем углу, а в следующей картине надпись «Свобода» – во всю длину сцены.

В отличие от спектакля «Губернатор», по ходу действия в титрах меняются шрифты и художественное оформление, их применение достаточно разнообразно. Однако все это связано с сюжетом текста литературного произведения. Рассмотрим один из фрагментов – сны главного героя Андрея. Они озаглавлены титрами: «Сон № 1», «Сон № 2» и «Сон №3». Каждый из снов Андрея связан с его возлюбленной Оксаной. Она является в образе прекрасной царевны из русской народной сказки. Нереальность происходящего подкрепляется дымом, светом, декорациями в виде облаков, и т.д. В данном случае без пояснительных текстовых проекций было бы сложно понять, что герой спит и действует внутри своего сна. Мультимедиа-титры здесь работают как элемент, разъясняющий суть действия, проекции

служат своего рода путеводителем по смысловой канве сюжета, управляя не только сменой действий, но и зрительским восприятием.

Еще один пример связан со знакомством главного героя с другими персонажами в эпизодах в психиатрической клинике. В некоторых картинах, особенно в начале, мы видим титры, разделяющие рассказы о каждом из главных «обитателей» больницы: «Игнат», «Врач Валентина Петровна», «Старик» и т.д. Есть титры, названные по событиям. Например: «День в больнице строился стандартным образом», «Маленький человек помогает» и т.д.

Изучение спектакля показало, что в данном случае написанное в титре концентрирует внимание зрителя на конкретном персонаже, событии или действии, устанавливает путь наблюдения за объектом или событием. Иными словами, за счет титра, который невербально сообщает нам о главном объекте рассказа, зрительское восприятие «программируется»¹. Вариативность шрифта, размера и расположения титров в «Сказке про последнего ангела», по сути, не отличает способ управления разделами спектакля от статичных надписей в спектакле «Губернатор». Скорее, такое различие художественного воплощения связано с точностью сочетания общей стилистики того или иного спектакля, дополняя выразительность. Вопрос о «попадании» в общую композицию становится главным с точки зрения концентрирования зрительского внимания. Ведь если поменять способы художественного воплощения текста в двух рассмотренных спектаклях А. А. Могучего, то, скорее всего, внимание будет рассредоточено.

В «Сказке про последнего ангела» есть отдельная разновидность титра, которая управляет театральным действием, – титр с обозначением антракта. В этом спектакле их всего три: после пролога (3 минуты), после первого и после второго действий (по 15 минут). Особенность проекций с антрактом состоит в обратном отсчете времени, который также проецируется на экран. Во время одного из антрактов главный герой Леусь произносит монолог на 15 минут. Некоторые зрители остаются слушать монолог (так как возникает некая неловкость), другие – сле-

¹ Подобное управление частями действия через титры используется в спектакле «Горбачев» (2020 г., Театр Наций, Москва, режиссер А. Херманис).

дуют написанному в титре и выходят в фойе. Применение мультимедиа в качестве обозначения и отсчета времени антракта нам кажется интересным с точки зрения организации театрального действия. Художественная роль мультимедиа заключается в оригинальном разграничении границ частей действия, ином способе выстраивания коммуникации со зрителем, разрушении традиционных перерывов между актами спектакля, которые обычно обозначаются тремя звонками.

В случае с антрактами мультимедиа добавляет некую интерактивность. Публике предоставлен выбор действий в течение 15 минут: либо остаться и выслушать монолог, либо выйти из зала на перерыв между действиями. Параллельно, с помощью мультимедийного таймера создается эффект подлинности действия, которое продолжается вне зависимости от антракта, что добавляет живое присутствие. Вероятно, «мультимедийный» антракт несет иронический подтекст по отношению к Леусю. Иными словами, его личность как бы обесценивается тем, что его суждения не обязательно полностью выслушивать зрителю. В этом обозначении антракта прослеживается художественная провокация со стороны режиссера. А. А. Могучий через данный прием выводит зрителя из привычного поля восприятия и ставит его в неудобное положение. Получается своего рода диалог между режиссером и публикой.

Как показал анализ двух спектаклей А. А. Могучего, использование мультимедиа для управления сценическим действием становится способом развития художественного воплощения, при этом остается пропорциональной по отношению к другим компонентам постановки частью. Таким образом, в спектакле «Губернатор» были задействованы титры в виде обычного текста в верхней части сцены, а в «Сказке про последнего ангела» проекции текста имеют свою художественную концепцию: появление титров происходит в разных областях сценического пространства, текст анимируется, имеет разные шрифты и размер. Этим усиливается художественная выразительность.

На материале спектаклей А. А. Могучего мы смогли рассмотреть тектонические возможности мультимедиа на интеллектуально-логическом уровне. Оказалось, что способность к управлению действием может быть проявлена через про-

екцию текста. Она реализуется в подчинении не только повествования внутри сюжета, но во влиянии на восприятие, поведение зрителя. Можно сказать, что режиссер через мультимедиа влияет на определенную организацию публики, переводя личное авторское высказывание в волевое предпочтение.

Рассмотрим другие способы управления частями постановки. Примером управления действием через иные мультимедийные образы, расширяющие пространство и время, стал спектакль «Женщина из прошлого» (2018 г., Саратовский театр драмы им. И. А. Слонова, режиссер А. Созонов). Режиссер поставил его на Малой сцене Саратовского театра драмы им. И. А. Слонова в форме иммерсивного спектакля, уже более пяти лет сохраняющегося в репертуаре. Известно, что главный принцип иммерсивного театра – полное погружение зрителя в происходящее на сцене.

«Женщина из прошлого» обладает всеми признаками иммерсивного спектакля. Зрители и актеры объединены сценическим пространством, которое представляет собой квартиру, состоящую из зон, занимаемых ванной, кухней, гостиной, спальней и дополнительной комнатой. Зрительские места распределены по периметру каждой из обозначенных зон, за исключением ванной комнаты. Публика имеет возможность наблюдать за действием из зрительного зала, отделенного от зоны сценического пространства. Декорации и интерьер выполнены в бытовом стиле, однако стены и двери представляют собой натянутую на железный каркас прозрачную пленку.

Пьеса известного немецкого драматурга Рональда Шиммельпфеннига, написанная в 2004 г., рассказывает о Франке (Игорь Баголей), его жене Клаудии (Любовь Баголей) и их сыне Анди (Александр Островной), которые готовятся к переезду. Вещи упакованы в коробки, Анди предстоит расстаться с подругой Тиной (Дарья Седова). В начале истории появляется подруга юности самого Франка по имени Роми (Татьяна Родионова), которая напоминает ему об обещаниях вечной любви, данных 24 года назад, и намерена остаться с ним навсегда. События разворачиваются драматически, приводя к трагическим последствиям: убийству Анди и пожару в доме, в котором погибает Клаудия. Добавим, что режиссером

был введен в спектакль новый персонаж – Ворон-шаман (Александр Каспаров), который по ходу действия комментировал события, предвещая трагедию.

Вид мультимедиа – видеотрансляция (трансляция в реальном времени и художественно-смонтированный фрагмент). Тип – «экранная проекция». В качестве мультимедийных инструментов в спектакле А. С. Созонова используются камеры и телеэкраны, которые располагаются в определенных точках игрового пространства: в декорациях кухни, спальни, комнаты Анди, а также за пределами декорационного оформления, и для тех зрителей, что выбрали места вне сценической площадки.

Главную цель присутствия в спектакле камер и телеэкранов Александр Островной в своем интервью объяснил так: «Композиционной основой пьесы Рональда Шиммельпфеннига является нелинейность повествования – это лоскутное одеяло, сотканное из обрывков: "10 минутами ранее", "...в то же время в доме", "20 минут спустя" и т.п. От ясности подачи этой "хронологии" зависела ясность всего спектакля в целом. Было решено, что мы будем проблему решать с помощью телемониторов»¹.

Участник постановки уточняет, что режиссер избрал диалог как способ взаимодействия с актерами, призвал их вместе искать и выбирать пути приобщения к «нелинейности» спектакля. Диалог оказался продуктивным, участникам удалось найти алгоритм решения проблемы. Как показал спектакль, для «прозрачной» подачи материала был избран особый принцип повествования: часть действия, «линейного» по характеру, актеры исполняли в театральном пространстве, их игра транслировалась на экраны в режиме реального времени. Эпизоды, разрывающие хронологию, были записаны на видео заранее и демонстрировались в «нелинейные» моменты.

Некоторые фрагменты записанного материала параллельно воспроизводились актерами вживую. Александр Островной признается: «Так как все отснятые заранее эпизоды "иной последовательности" проигрываются на сцене и вживую,

¹ Интервью с А. А. Островным в Саратове. 15 мая 2020 г. [звукозапись] (Личный архив П. С. Лазарева).

то необходимым условием целостности спектакля становится детально-точное воспроизведение каждого из них, из спектакля в спектакль»¹.

Как известно, спектакль имеет живую и гибкую внутреннюю структуру, поэтому в нем во время действия, «здесь и сейчас», нередко возникают импровизации. В описанной актером ситуации импровизация оказывается невозможной, она может разрушить двойную структуру повествования, из-за чего в значительной мере пострадает качество спектакля. Изученные видеозаписи продемонстрировали, что актеры успешно воплощают замысел режиссера: благодаря точному воспроизведению отдельных эпизодов спектакль складывается в единую картину, где размываются границы между иллюзией и реальностью.

Режиссер не ограничил себя только этой задачей. Он понимал, сколь важен в спектакле эффект постоянного действия, т.е. присутствия актера на сцене. Записанные эпизоды без особого художественного хода превращают актера в «зрителя» и «слушателя», т.е. создают обратный эффект. А. С. Созонов находит точное художественное решение: во время трансляции записанных заранее эпизодов актеры отсутствуют на сцене, эффект их присутствия сохраняется. Это становится возможным потому, что антураж в записях «воспоминаний» во всем (до мелочей) соответствует обстановке реального сценического пространства: те же ракурсы камер, мизансцены, тот же свет, грим, та же одежда актеров и т.д.

В целом, такой режиссерский прием организации и управления частями повествования требует специального рассмотрения, поскольку встает новый вопрос о принципах создания нового виртуального поля. Укажем, что в спектакле А. С. Созонова виртуальность достигается с помощью телеэкранов, расположенных как внутри декораций, так и вне игрового пространства.

Попытаемся на примере этого спектакля хотя бы кратко рассмотреть общие принципы создания режиссером особого виртуального пространства посредством мультимедиа.

Само понятие «виртуальная реальность» многозначно. В рамках спектакля оно может обозначать изображаемый сконструированный мир на экране с помо-

¹ Там же.

щью средств мультимедиа. По мнению В. И. Сиренниковой, «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.

Пространство в таком случае становится уже не инструментом, а материалом, в работе с которым можно добиться новых эстетических смыслов и визуальных решений.

Это мы и увидели в спектакле А. С. Созонова. Для рассматриваемого спектакля «Женщина из прошлого» характерен именно такой формат. Например, когда зритель находится в декорациях спальни и смотрит на трансляцию действия, которое происходит в декорации кухни, то мультимедиа, таким образом, расширяет сценическое пространство и возможности его восприятия. Добавим, что мультимедиа расширяют и восприятие времени действия (через просмотр записанных ранее «воспоминаний»). Виртуальность, в данном случае возникает в сопоставлении сценического и экранного времени.

В спектакле «Женщина из прошлого» погружение зрителя происходит с самого начала – через его присутствие внутри игрового пространства. Публика существует вместе с актерами в одинаковых условиях, становясь непосредственным участником действия. А. С. Созонов превращает этот прием в особый художественный ход. По его словам, «зритель все больше и больше хочет погружения и в историю, и в декорации, поэтому за последние три года [2015–2018] я поставил три иммерсивных спектакля»².

Мультимедийные приемы становятся, как показывает наше исследование, главным вспомогательным инструментом для погружения зрителя в виртуальное

¹ Сиренникова, В. И. Новая объективность современного театра – деконструкция традиционных форм выразительных средств в спектакле / В. И. Сиренникова // Культурные тренды современной России: от национальных истоков к культурным инновациям: сборник докладов 4 Всерос. (с междунар. участием) науч.-практ. конф. студентов, магистрантов, аспирантов и молодых ученых (Белгород, 14–15 апр. 2016 г.): в 2 т. / отв. ред. С. Н. Борисов, И. Е. Белогорцева, В. С. Игнатова [и др.]. – Белгород: ИПК БГИИК, 2016. – Т. 2. – С. 373.

² Интервью с А. С. Созоновым в Саратове. 20 сентября 2019 г. [звукозапись] (Личный архив П. С. Лазарева).

пространство, поскольку они его и создают. Зритель, находясь на границе сценического и экранного «полей», начинает углубляться в действие. Более того, как показал эмпирический опыт, из-за необычного расположения внутри декораций реципиента-зрителя, он выстраивает для себя «индивидуальную композицию», переключая внимание с экрана на сценическую площадку и наоборот. Другими словами, зритель словно монтирует изображение, подобно оператору кинематографа. Такой вариант можно назвать погружением первого уровня.

Рассмотрение выявляет и второй уровень. Практически на протяжении всего спектакля на экраны транслируются крупные планы персонажей в записи и в режиме реального времени, о которых уже шла речь. Было показано, что посредством крупного плана зритель имеет возможность погрузиться во внутренний мир персонажей, что вызывает большее сопереживание, следовательно, и веру в художественную реальность происходящего.

Определим, какой же общий эффект возникает при применении мультимедийных сценических приемов в постановке. В данном случае при просмотре спектакля создается впечатление особой кинематографической картины. Во многом это достигается благодаря самому приему подачи драматургического материала, который нелинейностью повествования, напоминает, например, фильмы Гая Ричи или Квентина Тарантино. Более того, благодаря мультимедийным приемам зритель погружается в процесс внутреннего киномонтажа, соединяя общие планы сценического пространства с крупными планами на экране.

Наконец, обозначим основные мотивы режиссера, повлиявшие на выбор мультимедийных сценических приемов. Во-первых, с помощью мультимедиа решается задача ясной подачи драматургического материала, что помогает зрителю легче воспринимать действие и ориентироваться в сложной хронологии повествования. Во-вторых, режиссер наполняет смыслами то пространство, которое создается с помощью мультимедийных средств. Он обособляет распад на прошедшее и настоящее время в так называемую «зону воспоминаний», которая частично переносится и в реальное пространство. Это помогает созданию иллюзии реальности и

эффекта присутствия в «зоне воспоминаний», что позволяет зрителю в полной мере ощутить динамичность действия.

Тектоническая функциональная особенность мультимедиа здесь работает, как видим, намного шире, чем в примерах прошлых спектаклей А. А. Могучего, и представляют сложную структуру. В данном случае мультимедиа управляют не только частями повествования, но ориентируют зрителя в пространстве (главным образом, благодаря иммерсивности) и подводят к акцентам в конкретном действии или событии. Если в других рассмотренных спектаклях организация восприятия зрителя заключалась в отсылке к названиям и временным рамкам, то А. С. Созонов нарочито указывает, на что именно зрителю нужно обратить внимание. Таким образом, управление с помощью мультимедиа выходит за рамки организации одного лишь повествования, вбирая в себя части игрового пространства и зрительскую точку зрения.

Также через работу экранов в игровом пространстве организуется не только повествовательная структура, но туда переносится определенный принцип монтажа фильма или, другими словами, кино-цитата. Цитирование заключается в характерной композиционной авторской застройке. Таким образом мы имеем дело с «цитированием» художественных принципов кинематографа через фильмы того или иного режиссера (Г. Ричи, К. Тарантино). Можно заключить, что тектоническая функция организации нелинейного повествования позволяет создавать и особый эффект «фантомного» присутствия, т.е. параллельно начинает работать и коммуникативная функция. (В следующем примере мы обнаруживаем две функции, в ходе анализа затронем второй поставленный вопрос – о цитировании).

Свой многомерный вариант предлагает спектакль Пензенского драматического театра «Валентин и Валентина» М. М. Рощина (2021 г., режиссер А. В. Кушим). В нем также выявляется способность мультимедиа к управлению и цитированию, но в более простых формах, чем в «Женщине из прошлого». Для управления используется видеотрансляция (трансляция в реальном времени). Для цитирования используется вид мультимедиа видеотрансляции (художественно-

смонтированный фрагмент). Тип – «экранная проекция». Для начала кратко обрисую суть действия.

Сюжет, знакомый всем, по знаменитой пьесе писателя Михаила Роцина, одновременно поставленной в 1968 г. в Москве и Ленинграде, ставший целой эпохой, отснятый как фильм (1984), через полстолетия без современных интерпретаций был воплощен на большой сцене Пензенского драматического театра. Однако в спектакле активно используются видеофрагменты и трансляция в реальном времени. В прологе спектакля из зала выходит группа молодых людей, располагается на авансцене. Они ведут рассуждения на тему: «Что такое любовь?». В момент высказывания тем или иным персонажем из группы молодых людей мнения, его снимает камера, которая передает изображение на занавес в черно-белой обработке. Оператор – один из участников-актеров этой компании. Он же выходит в сцены, которые происходят в доме Валентины, ставит камеру в определенных ракурсах. По ходу спектакля «действуют» определенные точки избранных ракурсов, с которых снимаются конфликты и ситуации, происходящие между Валентином и Валентиной.

Вновь зритель переносится либо внутрь конфликта любовной пары, либо становится соучастником спора про современное понятие любви. Режиссером спектакля будто совершается попытка внедриться в личное пространство зрителя, заставить высказать его свое мнение, прочувствовать конфликт и т.д. Камера открывает новые ракурсы и вместе с тем проникает в личное зрительское пространство восприятия.

Стоит заметить, что изображение осуществляется во весь масштаб задника сцены, что отвлекает от действий артистов, за которыми без труда можно наблюдать и без видеотрансляции. Попытка использования управления зрительской точкой зрения и восприятием, на наш взгляд, не совсем удачна, так как она не обусловлена запросами и задачами сценографии или нелинейностью сюжета. Кроме того, возникает диссонанс с точки зрения соответствия двух времен: современная камера в руках артиста-оператора, который одет в соответствии с 1960-ми годами, вызывает недоверие, чувство коллажа.

В спектакле используется также цитирующая проекция во втором акте, где Валентин расстается с Валентиной и знакомится с другой девушкой из студенческой компании. Он приходит к ней в гости домой, в момент их диалога режиссер решает «занять» их действием. Во время разговора, они играют в видеоигру «Mortal Kombat-3» (1995)¹, сидя на полу передней части сцены лицом к залу. При переходе картины в квартиру девушки, поднимается передний супер-занавес, открывается задник, на котором также расположен экран. Именно на задник осуществляется проекция видеоигры.

Возникает любопытный зеркальный эффект. Герои сцены смотрят в сторону зала, зритель смотрит на действие их взглядом. Такое «цитирование», то есть перенос видеоигры в сценическое пространство, указывает не только на достоверность происходящего действия, но преломляет зрительскую точку зрения, заставляя смотреть как бы от лица действующих лиц. Такая проекция актуализирует восприятие современного зрителя, располагает его к чему-то интуитивно-понятному, сегодняшнему. На ассоциативном уровне сокращается дистанция между временем сценического действия и сегодняшним временем зрителя. Однако при монтаже мультимедиа и диалога артистов на авансцене рождается особый смысл. На стыке проекции и взаимодействия героев видеоигра становится отражением внутреннего конфликта персонажей. Их диалог подкрепляется через проекцию внутренним несогласием, противостоянием, борьбой. В соединении мультимедиа с диалогом персонажей читается, что Валентин с девушкой из студенческой компании не подходят друг другу, у них разная чувственная природа, характеры, взгляды на жизнь.

Такое режиссерское решение вызвано стремлением сделать сцену более живой и близкой молодому зрителю. Однако в плане пространственной композиции добавление цитаты разрушает художественно-эстетическую целостность. Возникает диссонанс из-за проекции нарочито большого изображения на задник сцены.

¹ Видеоигра в жанре «файтинг» (от *англ.* fight – «драться»). Суть игры – победить противника, нанося удары и используя различные боевые комбинации, пока не закончится время раунда или количество очков здоровья.

Равным образом, при всей ее устаревшей графике, игра «Mortal Kombat-3» остается в постановке «инородным телом».

В данном случае «цитата» не оправдана с точки зрения художественной достоверности, композиции, эстетической целостности, и становится слабой по смысловой нагрузке. Режиссер решила «подыграть» современному восприятию публики и актуализировать сцену через видеоигру. Но в результате исчезла достоверность.

Тем не менее, спектакль позволяет наблюдать параллельное взаимодействие двух способов применения мультимедиа. Из «цитаты» возникает метафора за счет смыслообразующего соединения. Как увидим дальше, большинство цитат в драматическом спектакле так или иначе будут выстраиваться параллельно.

Примеры цитирования с художественно упрощенным формированием метафор можно выявить и в спектаклях, поставленных по русской классической литературе. Так, в спектакле «Отцы и дети» режиссера В. А. Золотаря, отдельные моменты которого уже анализировались, на экран телевизора (он стоит с правой стороны сцены) транслируются отрывки фильма ужасов «Чужой» (1979 г., Великобритания–США, режиссер Ридли Скотт). Отсюда вид мультимедиа видеотрансляция (художественно-смонтированный фрагмент). Тип – «экранная проекция». В примерах цитирования в качестве мультимедиа-техники выступает экран телевизора. Кадры фильма отражают эпизоды с участием главного космического чудовища – «ксеноморфа»¹. Они включаются в событийных моментах присутствия Евгения Базарова: в сцене утра после его приезда в дом Кирсановых, перед дуэлью с Павлом Петровичем.

Неоднократное включение кадров фильма делает ясным, что они указывают на образ главного героя, заставляют зрителя сопоставлять Базарова с космическим чудовищем. Скажем, после приезда в дом Кирсановых на сцене включается самое начало фильма, где персонажи направляются к месту обитания «Ксеноморфа» для изучения инопланетных организмов. А в сцене перед дуэлью Базарова с

¹ Он же изображен и на афише спектакля.

Павлом Петровичем транслируются сцены, в которых инопланетное существо начинает убивать людей на космическом корабле.

Иными словами, фильм на экране художественно «тянет» к Базарову своим названием – «Чужой». Зрителю указывают на несоответствие мировоззрения Базарова и его жизненных принципов с традиционными порядками в доме, где он гостит. Режиссерское «сообщение» читается ясно: «Базаров чужой». В свою очередь, название фильма обозначает инопланетное существо. Соотношение частей сюжета фильма и событий на сцене делает понятным, что Евгений Базаров сопоставляется с жутким разрушающим монстром.

В данном случае мультимедиа играют роль острой провокации по отношению к зрителю. Кадры вызывают дискомфорт, отвращение. При всей краткости, телевизионные проекции «врезаются» во внимание зрителя и едва ли не переключают на себя полностью. Видеофрагменты слабо соединяются с общей картиной сценографии, напоминающей летний зеленый луг (правда, на игровой площадке по сторонам расположена современная бытовая техника).

Режиссерское высказывание через такую «цитату» оказывается слишком агрессивным, сбивает зрителя и его восприятие. Метафора, образуемая за счет сопоставления названия и сюжетного содержания абсолютно разных художественных произведений, кажется малооправданной и не несет с собой этико-интеллектуальной ценности режиссерского «сообщения». Такое смысловое соединение художественно обесценивает и в целом классический роман И. С. Тургенева.

Пример показывает, что обращение к мультимедийным приемам требует продолжения их теоретического осмысления с точки зрения выбора способа и материала актуализации, соотношения с художественными посланиями спектакля, смысла этических и нравственных конфликтов пьесы или литературного текста, по которым ставится театральное произведение.

Пример продуманного цитирования и метафор обнаруживает спектакль А. А. Могучего «Три толстяка. Эпизод 1. Восстание». Виды мультимедиа: текст (авторский режиссерский), звук (записанный голос). Тип – «экранная проекция».

Мультимедиа-элемент - экран-занавес. Постановка является началом цикла, который был назван самим режиссером как «театральный сериал»¹. Она не основана на литературном произведении Ю. К. Олеси (1924), является отражением атмосферы и контекстов жизни XXI века, которые интерпретированы через персонажей «Трех толстяков». Это пояснение, сделанное режиссером, показывает, что в спектакле «главной движущей силой» станет режиссерское высказывание. Как увидим, мультимедиа среди числа других выразительных средств будут главным инструментом в объяснении сценического мира, придуманного режиссером, и метафорическим отражением современной картины мира.

В данном спектакле характерные признаки интеллектуально-логического уровня ярко выражены в прологе спектакля. В начале спектакля на передний план выводится проекция текста, которая появляется снизу и движется по перспективе вверх. Текст дублируется закадровым голосом. В тексте зритель читает:

«Пятнадцать лет назад в космическом пространстве произошло Великое Сближение. Сатурн встретился с Юпитером. Сближение двух планет всегда оказывало на Землю аномальное воздействие: происходили природные катаклизмы, катастрофы, аварии, <...> революции и гражданские войны. Но на этот раз случилось худшее: <...> был открыт порт в мир неведомого космического хаоса и на Землю проник сгусток темной энергии "Т-3". <...> В час следующего сближения, которое происходит раз в 15 лет, на Землю был отправлен отряд светлой энергии "РОЗОВЫЕ ДАМЫ" и отряд юных разведчиц "МОТЫЛЬКИ ЗНАНИЙ" <...>. Задача светлых сил: отыскать единственного оставшегося на Земле ученого, Доктора Гаспара Арнери, и с его помощью нейтрализовать энергию "Т-3". Но что-то пошло не так».

Сразу становится ясно, что написанное несет в себе большие подтексты. Напомним, что премьера спектакля состоялась в 2017 г., то есть в столетнюю годовщину Октябрьской революции. Затем в тексте упоминается о некоем сближе-

¹ В 2018 г. в БДТ им. Товстоногова был поставлен спектакль, продолжающий цикл – «Три толстяка. Эпизод 2. Железное сердце», в 2021 г. состоялась премьера седьмого эпизода – «Три толстяка. Эпизод 7. Учитель».

нии с периодичностью в 15 лет. Можно предположить, что указание на время одного периода имеет в себе скрытый смысл. Если ради проверки прибавлять к дате 1917 по пятнадцать лет, на первом уровне мы получим даты (или примерные даты) разных политических событий¹. Возможно, режиссер специально вводит данное обстоятельство с целью актуализировать проблему революционных настроений в наше время. Мультимедиа в такой «игре с датами» выступают в роли исторической цитаты, сквозь которые проступают определенные контексты. Значение экранного текста получается многоуровневым: 1) Обстоятельство для сценического действия. 2) Историческое цитирование. 3) Авторский контекст, возникающий при объединении первых двух пунктов.

Вернемся к спектаклю. Деление на эпизоды, оформление сцены, яркие образы скорее являются отсылкой к известной серии фильмов «Звездные войны» (1977 г. – настоящее время). Мультимедиа также является цитатой и отсылкой к этому фантастическому кино-циклу. Принцип появления и движения текста (снизу вверх) схож с прологом из фильмов Джорджа Лукаса, что отмечают и театральные критики.

Текстом не завершается работа мультимедиа в прологе спектакля. После проекции текста происходит затемнение, затем начинается частое мигание света. На переднем плане появляется проекция с названием спектакля в виде анимированного текста, который как бы пишется мелом на доске. Высвечиваются герои – юные разведчицы «Мотыльки знаний» и действие начинается.

Итак, в прологе данного спектакля мультимедиа, по сравнению с «Губернатором», подготавливают зрителя к сюжету, задавая основные параметры условности, не без сложных контекстов режиссерского высказывания. Используется только текстовая проекция, прочтение которой дает представление о том, где будет происходить действие, когда, почему и зачем. В титрах намеренно не указывается конкретное время действия, хотя упоминается «цикличность».

¹ 1932 г. – государственный переворот в Сиаме; 1947 г. – гражданская война в Греции; 1962 г. – Карибский кризис; 1977 г. – военно-политический переворот в Эфиопии; 1991, 2 декабря – распад СССР, завершается в 1992 г.

Рассказ о порталах и специальных отрядах, отправленных на Землю из космоса, рождает образ далекого фантастического будущего. Более того, проекция с названием, благодаря эффекту написания мелом на доске, говорит о том, что место действия как-то будет связано с лекцией ученого, с ним самим. И, действительно, повествование начинается с лаборатории доктора Гаспара.

В данном случае, мультимедиа работают уже не как вспомогательный элемент, а как полноценный пролог, в котором расставляются основные «меты» последующего развития сюжета. Данное наблюдение указывает на тектоническую функцию, которая работает в управлении частью постановки и подготовке зрительского восприятия. В качестве визуального материала предлагается анимированный текст, прочитав который зритель видит знакомый образец начала фильмов «Звездные войны», что указывает на коммуникативную функцию. Текст внутри этой кино-цитаты заключает семантическое поле, рождает контексты относительно сегодняшней картины мира, включает в себя исторические отсылки. Рассмотрение очередной раз показывает, что все спектакли А. А. Могучего, которые мы анализировали, обнаруживают характерный подчерк режиссера в обращении к проекциям текста и титров. «Три толстяка. Эпизод 1» является самым многозначительным примером по авторским высказываниям через текст. Он четко выверен и погружает зрителя в атмосферу спектакля через плотное виртуально-смысловое пространство. Текст в прологе создает метафорическую связь с историческими событиями и сегодняшним днем. Создается контекст, который заставляет смотреть спектакль в полужанровом жанре с позиции современного человека, соотносить действия и события на сцене через призму XXI века. Как видим, в данном примере работает соединение всех трех функциональных особенностей интеллектуально-логического уровня, хотя мультимедиа проецируют лишь проекцию анимированного текста. Авторские значения не отторгают, не кажутся тривиальными или примитивными, а напротив – пробуждают интерес к расшифровке заданных режиссером «правил игры».

Подведем общие итоги главы. Изучение материала показало, что мультимедийные сценические приемы так или иначе отразили всю типологию, которую мы

обрисовали в главе первой. Режиссеры обращались к их разным видам, подвидам и их совокупности) для решения художественных задач на сенсорно-характеристическом, образно-эмоциональном и интеллектуально-логическом уровнях. На первом уровне экран являл общие представления о правилах игрового драматического пространства, обозначая общие элементы культурной достоверности, либо напрямую, либо с помощью адресации к ассоциативной памяти зрителя.

На втором – мультимедиа рассмотренных спектаклей раскрыли много нюансов актерской игры и образов созданных героев. Имело также место отражение внутреннего монолога, создание виртуального персонажа.

Третий уровень мультимедийных сценических приемов выстраивается на основе режиссерских высказываний, метафор и контекстных сообщений. Через экран мультимедиа передают «присутствие» постановщика, в некоторых случаях подчиняя себе первые два уровня для разного рода интерпретаций.

Если оценить материал столичных постановок с точки зрения использования мультимедиа со спектаклями региональных театров, то различий почти нет. «Успешность» и уместность применения мультимедиа, несмотря на их популярность, не всегда рождает художественно емкий и успешный спектакль, будь то столица, или постановка за ее пределами. Любой режиссер должен иметь достаточно обширный интеллектуальный багаж, чтобы художественная и эстетическая ценность монтажа мультимедийных сценических приемов выглядела на одном уровне с другими, более традиционными выразительными средствами.

Как показал анализ спектаклей с применением мультимедиа, их особенности заявляют о себе на всех трех уровнях композиционного построения. Мультимедиа прорисовываются как полноценное средство театральной выразительности рядом со словом, костюмом, декорацией или танцем. Природа мультимедиа позволила отражать повседневность, перешла в ряд традиционных композиционных инструментов. На это указывает и наличие во многих театрах специальных видео-цехов и их современное техническое обеспечение. Во многом мультимедиа оказываются универсальным способом для решения практических и художественных

задач. Экраны на сцене могут стать решением проблемы резкой смены декораций или частей действия, либо задавать правила игрового пространства и взять на себя главную роль в общей театральной композиции.

Иными словами, мультимедиа перестали быть признаком экспериментального театрального произведения, но усилили свою роль как новый инструмент. Ныне возможности имеют столь широкий спектр, что позволяют сделать спектакль объектом для погружения зрителя, при этом на трех уровнях: погружение в атмосферу спектакля, погружение зрителя во внутренний мир персонажа, погружение в контекстное поле, сконструированное режиссером. Успешность и полноценность погружения, как показало исследование спектаклей, зависит от точности композиционного и смыслового соединения мультимедиа с другими художественными составляющими постановки.

Материал показал, что погружение требует художественной тщательности, убедительности, иначе оно грозит не состояться. Но в любом случае мультимедиа в той или иной степени работают как компонент современного визуального контекста. Иными словами, через него происходит актуализация театрального зрелища в рамках запроса зрителей и их современного восприятия.

Актуализация, как показал анализ, тоже различается по уровням. Наше рассмотрение пока позволило выделить три уровня. На первом уровне приближение к нынешним визуальным запросам происходит через технические возможности проекции: красочность, плавность, четкость, анимацию. На втором – актуализируются принципы актерского существования в кинокадре и возможности монтажа фильмов или мультипликаций. Третий уровень четче всего позволяет сопрягать разноликое и разновременное художественное содержание с современностью через режиссерский авторский взгляд и его высказывания.

ГЛАВА 3. «ЖАВОРОНОК, ИЛИ ЖАННА Д'АРК» КАК ПРИМЕР ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ МУЛЬТИМЕДИЙНЫХ СРЕДСТВ ВЫРАЗИТЕЛЬНОСТИ РАЗНЫХ УРОВНЕЙ

Главным материалом данной главы, на емком примере которого можно обобщить все изученное, стал спектакль Саратовского ТЮЗа им. Ю. П. Киселева «Жаворонок, или Жанна д'Арк» (2021)¹.

Рассмотренные нами во второй главе спектакли столичных и провинциальных театров позволяют обрисовать каждый из уровней композиционного построения постановок по отдельности. Эти спектакли ярко отражают в себе особенности одного-двух уровней или сопровождаются «неплотным» мультимедийным наполнением. В связи с этим казалось важным ради полноты и научной корректности общей картины обратиться к материалу, позволяющему исследовать комплексное использование мультимедиа на всех трех уровнях, отраженных в одном спектакле. Главным параметром при выборе спектакля и стал признак «наличия» типов и видов мультимедиа в их совокупности при одновременном непрерывном их сопровождении, то есть при широком мультимедийном поле. Не менее важным критерием выбора стала высокая художественно-историческая ценность, которая лежала бы в основе сюжета спектакля. По нашему мнению, этим признакам и отвечал обозначенный в начале главы спектакль, отразившийся и в названии диссертации.

«Жаворонок, или Жанна д'Арк» – третья постановка Александра Созонова в саратовских театрах. Первые два спектакля были поставлены в Саратовском теат-

¹ Значительный материал для режиссера и актеров дали следующие книги: Процесс Жанны д'Арк. Материалы инквизиционного процесса / пер., коммент., сопровод. ст. А. Б. Скакальской. – М.; СПб.: Альянс-Архео, – 2008. – 496 с.; Левандовский, А. П. Жанна д'Арк / А. П. Левандовский. – 3-е изд. – М.: Молодая гвардия, 2007. – 240 с. – (Жизнь замечательных людей, вып. 1089);

ре драмы им. И. А. Слонова¹. В предыдущих главах нами была проанализирована постановка «Женщина из прошлого» (2017), которая позволила определить некоторые особенности мультимедийных приемов в драматическом спектакле, а также изучить творческий почерк А. С. Созонова.

3.1 Место мультимедиа в сценическом произведении трехуровневого композиционного построения

Режиссер А. С. Созонов насытил спектакль «Жаворонок, или Жанна д'Арк», поставленный им по произведению французского драматурга Жана Ануя (1910–1987) «Жаворонок» («L'Alouette», 1952), мультимедиа весьма обширного и различного по уровням, типам и видам характера.

Дадим вначале краткую характеристику каждому уровню, нашедшему воплощение в спектакле. На первом, сенсорно-характеристическом уровне используется текст (нарративный); изображение (художественный элемент), видеотрансляция (художественно-смонтированный фрагмент); образно-эмоциональный уровень явлен через видеотрансляцию (трансляция в реальном времени и художественно-смонтированный фрагмент); интеллектуально-логический включает в себя текст (нарративный, авторский (реж.), видеотрансляцию (трансляция в реальном времени и художественно-смонтированный фрагмент).

Все мультимедийные сценические приемы были разработаны видеохудожником московского театра «Школа современной пьесы» Дмитрием Мартыновым. Из основных технических средств на сцене используются два экрана. Первый находится в глубине сцены и является задником. Второй играет роль суперзанавеса и состоит из двух частей: прозрачного и непрозрачного полотен («заглушки»)². Отдельно отметим в качестве «экрана» для маппинга декорацию собо-

¹ В 2017 г. – «Женщина из прошлого» по Р. Шиммельпфеннигу; в 2018 г. – «Тень» по Е. Л. Шварцу.

² В число мультимедиа средств, находящихся за рамками сцены, входит персональный компьютер и установленная на нем программа «Resolume», с помощью которой производятся трансляция, смена проекций, редактирование кадров, обработка и наложение видеоэффектов.

ра, которая представляет собой многоуровневую постройку и выезжает с помощью вращающегося кольца сцены.

Кроме экранов в технические средства также входит смартфон со стабилизатором и штативом для трансляции.

Изучение спектакля А. С. Созонова «Жаворонок, или Жанна д'Арк» позволило рассмотреть два взаимосвязанных вопроса: о месте и роли каждого из уровней мультимедиа в спектакле. Перейдем к рассмотрению места и роли обозначенных выше уровней.

Первый уровень мультимедийных сценических приемов, сенсорно-характеристический, раскрывается с самого начала. Первое же включение проекции в спектакле определяет основные «параметры» повествования (время и место, событие). При приглушенном свете на авансцену выходят артисты в образах людей средневековья и смотрят на экран, обращаясь к зрителю спиной. В это время на большом полотне появляется следующий текст:

«Война во Франции длится уже почти сто лет. Пока английская и французская аристократия сражается за право управлять страной, поколения рождаются и умирают, так и не дождавшись мира. Одна за другой отходят к англичанам французские провинции. Нормандия на севере и Бордо на юге уже присягнули врагу. Париж сдан. Карлу VII, низложенному королю Франции, только чудом удастся бежать. Предатели-бургундцы берут Жанну в плен. Ее ждет суд инквизиции в Руане, присягнувшем англичанам. Надежды на независимую Францию уже не осталось...».

Текст появляется плавно, слева направо по строчке, в размеренном темпе и при полной тишине. После выхода проекции образуется некоторая пауза, специально выверенная режиссером, чтобы дать дополнительное время зрителю для прочтения. Далее звучит музыка первого вокального номера. На вступлении актеры медленно поворачиваются в зал и начинают исполнять хоровой вокальный номер о потере надежды народа на победу в войне. Во время исполнения текст на экране плавно начинает загораться, и к ее финалу он полностью охвачен огнем. После вокального номера проекция плавно уходит и меняется на следующий титр

– «Руан». Надпись расположена по центру экрана в большом масштабе. После текста следует проекция изображения Руанского собора. Она выполнено в черно-белой обработке и больше напоминает графическую картину. На фоне этой проекции на сцене появляются монахи в рясах с капюшонами, Инквизитор, Пьер Кошон, Фискал и Брат Ладвеню. Изображение готического собора сопровождает сцену до появления Жанны д'Арк и затем сменяется на трансляцию крупного плана ее лица.

Рассмотрим сцену с точки зрения особенностей композиционного построения. Обратимся к текстовой составляющей. Неторопливое включение начального текста на большом экране рассчитано на концентрацию внимания и постепенное погружение зрителя. Мультимедиа-текст в данном случае выступает в роли некоего экскурсовода, который знакомит публику с историческими фактами, личностями, географией событий, ситуацией. Иными словами устанавливает время, место и событие¹.

«Текстовый» мультимедийный прием облегчает дальнейшее восприятие, предлагая краткий экскурс в суть предстоящих событий на сцене. Из текста зрителю становится ясно, что действие будет происходить в Англии и Франции во времена Столетней войны (1337–1453). Кроме того, в тексте обрисовывается событийный ряд, который ориентирует публику к отправной точке сценического повествования.

Далее короткие текстовые включения расставляют акценты «точечно» по сравнению с большой начальной текстовой вставкой. Так, следующий появляющийся титр – «Руан» (Нормандия), определяет место, где будет происходить первая сцена. Затем будут встречаться схожие титры, обозначающие очередное место действия: «Домреми», «Вокулер», «Шинон», «Орлеан», «где-то под Парижем».

На первый взгляд, мультимедиа обозначают только место действия, однако это не совсем так. Свою особую роль играют шрифты, а также подтекстовые «знаки». Все текстовые мультимедийные вставки в спектакле выполнены в одном

¹ См.: Уваров, П. Ю. История, историки и историческая память во Франции / П. Ю. Уваров // Отечественные записки. – 2004. – № 5. – С. 192–211.

стиле. Шрифт имеет элементы, чем-то напоминающие готический стиль. У некоторых букв имеются удлиненные «хвосты», напоминающие средневековую готическую вязь. Это визуально отсылает к историческому времени, на которое падает событие. Герменевтической расшифровки требует буква «Т», которая выполнена в виде креста. Обе детали становятся программной отсылкой ко времени происходящего действия и, одновременно, к церковно-христианскому контексту истории Жанны д'Арк. Можно заключить, что текстовые проекции за счет своей информативности и художественного воплощения погружают публику в общую атмосферу спектакля.

Кроме текста место происходящего в спектакле действия конкретизируется через изображение. Так, в первой сцене на экране-заднике присутствует черно-белая графическая проекция готического Руанского собора. А в другой сцене, происходящей во дворце дофина Карла, изображение-орнамент с характерными гербовыми французскими лилиями. В соединении с выходом действующих лиц (церковных деятелей высокого ранга и монахов, короля Карла и королев) эти проекции указывают на конкретное место действия. На время и эпоху выразительно указывают детали и оформление изображений.

Отдельно рассмотрим небольшой пример, где роль мультимедиа заключается в определении сценического события. Речь идет о моменте, связанном с битвой за Орлеан, после которой на сцене остается очень много мертвых тел. На авансцене стоит дофин Карл, которому Жанна д'Арк выносит окровавленную корону и надевает на его голову. В этот момент на всю сцену проецируется видео дождя, сопровождающееся соответствующим шумовым эффектом. Таким образом, мультимедиа затекстово обозначают цену французской победы под Орлеаном, а визуально образуют событие начавшейся непогоды.

Как ясно из описания эпизода, мультимедиа придают выразительность спектаклю не только через содержание, но и через особую художественную обработку. Тем самым мультимедийные «указатели» работают на раскрытие культурной достоверности.

В целом, мультимедиа первого уровня художественно насыщают спектакль не только «внешними» метами по поводу места, времени, событий, но и смыслами, относящимися к эпохе и ее знакам, чем больше всего и обозначают культурную достоверность.

Перейдем к рассмотрению второго, образно-эмоционального уровня представленности мультимедиа в спектакле. Главным их вариантом становится трансляция в реальном времени. В спектакле мультимедиа сопровождают все эпизоды, связанные с заседателями суда и Жанной. Все трансляции в реальном времени отличаются ракурсом, величиной плана, движением камеры. Из характеристик, объединяющих трансляции, можно указать на две: обработку изображения в черно-белом эффекте и отображение на экране супер-занавеса.

Мультимедиа-приемы с включением трансляции в реальном времени в рассматриваемой постановке требуют особого анализа. Каждый из названных выше компонентов (ракурс, степень увеличения кадра и перемещение кадра) может нести в себе определенные смыслы и значения. Рассмотрим примеры такого рода с точки зрения раскрытия внутреннего монолога, предварительно их для этого сгруппировав.

В первую большую группу входит ряд включений мультимедиа-трансляций, в которых артист и его крупный план присутствуют на сцене одновременно. Такие включения начинаются с первой сцены, где Жанна д'Арк рассказывает свою историю, и заканчиваются диалогом в темнице между Жанной и королевским семейством, а затем – между Жанной и графом Варвиком. В ряду всех моментов эфира мультимедиа сопровождают как монолог одного из действующих лиц, так и диалог между двумя или более персонажами. В обоих случаях акцент делается на микромимику артиста, что позволяет больше понимать и чувствовать его внутреннее состояние¹. Вместе с акцентами решается и техническая задача трансляции: укрупнение фигур артистов дает возможность подробнее рассмотреть действие с дальних рядов зрительного зала. Кроме того, некоторой части зала в от-

¹ Как помним, такой принцип раскрытия внутреннего монолога мы наблюдали в спектакле «Мама, папа, я».

дельных местах не видно лиц артистов. Это связано с особенностью многосложного игрового пространства, с большим количеством декораций и принципиальным, особенным, ради подачи отдельных эпизодов, их расположением. Например, действие, связанное с присяжными, происходит за столом, а сам стол поставлен торцом к авансцене. Таким образом, проекция на передний занавес позволяет решить проблему дефицита игрового пространства, частично обозначая его в виртуальном поле. Артистам же не приходится искать нужный ракурс для «открытой» к зрителю позиции, а введение крупного плана позволяет сократить амплитуду движений, умерить громкость голоса и т.д. Однако при этом возникает еще одна проблема. Части зрителей (в особенности на ближних рядах) довольно сложно сконцентрироваться на общем действии. Крупные планы во весь занавес сбивают с толку: они слишком бросаются в глаза, отвлекают внимание, несмотря на черно-белый эффект проекций.

Технические принципы включения мультимедиа описывает Майкл Раш, относя начало подобного использования трансляций к постановщикам экспериментальных танцев и режиссерам театральных коллективов 1960-х годов. К концу 1990-х такой вариант применения мультимедийных технологий стал популярен в массовых видах искусства. Майкл Раш утверждает, что и ныне «редкое современное рок-шоу обходится без видеопрожек лиц исполнителей, которые позволяют увидеть их более широкому кругу зрителей, а также повышают динамизм и значимость происходящего на сцене»¹. Анализ спектакля показывает, что мультимедиа с задачей укрупнения действия внедрились и в драматический театр. (Само применение мультимедиа целесообразно в случае присутствия большого числа зрителей или особенности их «рассадки» как в спектакле «Женщина из прошлого» (2017 г., Саратовский театр драмы, режиссер А. С. Созонов).

Рассмотрим вторую группу трансляций – раздельного присутствия артиста и его проекции. В спектакле она состоит из двух включений, в которых артист находится вне сценического пространства, а его крупный план проецируется на сцену. Первый пример относится к сцене начала заседания суда над Жанной, по-

¹ Раш, М. Указ. соч. – С. 77.

сле сбора его участников. На сцену выходит граф Варвик и начинает монолог, в котором заявляет, что необходимо начать слушание дела Жанны и поскорее его завершить, а ее казнить. При первом упоминании имени Жанны на экране появляется проекция: героиня закована в цепи и ожидает вызова к судьям. На заднем плане кадра видно черную стену с надписью «Ведьма» со стрелкой, указывающей на главную героиню. Далее, Варвик приказывает привести Жанну. Епископ Пьер Кошон уходит за ней в кулису. На экране видно, как он берет героиню под руки и начинает движение в сторону сцены. В этот момент камера тоже начинает двигаться, провожая персонажей до следующей мизансцены.

В данном случае видео дает возможность следить за действиями центральных персонажей на сцене и проживанием главной героини вне игрового пространства. Тем самым зрителю дается возможность оказаться в разных местах одновременно, то есть возникает эффект двойного присутствия. Кроме того, появляется художественно-драматический важный план для актрисы, играющей Жанну. Героиня может действовать до начала сцены допроса, являя новые зоны внутреннего состояния. Более того, экран можно рассматривать как часть внутреннего видения Варвика. На это указывает момент включения мультимедиа, после слов графа с упоминанием Жанны. На проекции слово «ведьма» по сути являет отношение Варвика к заключенной и заранее вынесенный им приговор. Иными словами, раскрытие монолога происходит сразу у двух персонажей в разной степени. В случае с главной героиней – это акцент через мимику, у Варвика – внутренняя «кинолента видения».

Другой случай мультимедийного включения в варианте отдельного присутствия артиста и его проекции происходит во втором акте, после сцены, в которой король Карл подписывает письмо, где он предает Жанну. Отметим, что в примере пересекаются две особенности образно-эмоционального уровня – создание виртуального персонажа и раскрытие внутреннего монолога. После того как король ставит подпись и садится на трон рядом с двумя королевами, камера начинает движение и постепенное отдаление в глубину сцены, за кулисы. Дойдя до определенной точки, оператор начинает переводить кадр за кулису: там появляется

ся Инквизитор, и камерой фиксируется его крупный план. К этому времени в центре авансцены остаются Жанна, Пьер Кошон и Фискал. Крупный план Инквизитора монтируется особым образом, как действующее лицо через взгляд артиста. Он смотрит немного вниз, относительно камеры. Благодаря большому размеру проекции кажется, что он смотрит прямо на героев, расположенных на авансцене. В итоге получается картина с четырьмя действующими лицами. Крупный план сопровождает весь диалог Жанны, Кошона и Фискала. Церковные заседатели пытаются заставить Жанну отречься от ее убеждений, приводя доводы, но героиня стоит на своем. Инквизитор произносит под конец общего обсуждения лишь одну фразу: «Разве Бог велел тебе убивать?». Затем его образ плавно уходит из кадра в сторону, трансляция прекращается.

В данном примере мы вновь фиксируем случай расширения пространственных границ. Но главное – появляется смысловой акцент, обогащающий образ Инквизитора. В этой сцене, благодаря игре масштабов героев на экране и на сцене, глава инквизиции обретает некий почти божественный лик, наделенный особой силой. Он представлен как верховный судья, уверенный в вине Жанны. Это отражено в его финальном вопросе, подтекст которого можно выразить следующими словами: «Бог тебе не велел убивать, а значит, ты ослушалась Его и заслуживаешь кары». Крупный план также может обозначать отражение внутреннего мира и Жанны и видение Инквизитора в самом inferнальном облики, раскрыть часть ее внутреннего монолога. Таким образом, глава церковного суда кажется ей наиболее опасной фигурой из всех заседателей. В данном случае экран проясняет область переживаний и внутренний мир главной героини.

Рассмотренные примеры показывают, что в формировании сценического пространства проекции крупных планов расширяют рамки сцены, создавая тем самым виртуальное игровое поле. Мастерство актера в мультимедийном пространстве не только оживляет это поле, но и добавляет новые зоны актерского существования, что усиливает эффект погружения зрителя в события спектакля.

Рассмотрение образно-эмоционального уровня мультимедиа в спектакле «Жаворонок или Жанна д'Арк» показывает разноплановые возможности не толь-

ко пространственного, но и художественно-содержательного характера за счет параллельного отражения внутренних миров нескольких персонажей, а также соединения двух вариантов второго уровня в одном примере (создания виртуального персонажа и раскрытия внутреннего монолога).

Рассмотрим, как работает третий интеллектуально-логический уровень мультимедиа. Прежде всего определим пути и способы создания метафорического пространства и расстановку смысловых акцентов с помощью мультимедийных сценических приемов на названном уровне, то есть рассмотрим семантическую функцию. Здесь главным образующим элементом мультимедиа стали подготовленные видеохудожником Д. А. Мартыновым изображения и видео-фрагменты. Их включение в постановку в основном происходит вместе с музыкальными номерами. Наиболее яркое проявление возможностей мультимедиа к созданию метафоры встречается в двух моментах.

Первый из них связан с вокальным номером Жанны и ее матери. В нем мать Жанны пытается отговорить дочь от намерения пойти воевать с англичанами, но безуспешно. Главная героиня уверена в своей миссии и святом предназначении и уходит из дома. С начала музыкального номера по центру сцены висит крест, который предназначен Жанне и вводится режиссером в качестве ее оружия. За ним на задник сцены проецируется крест большой формы с движением по принципу рекурсии, как бы расплывающийся в пространстве. На последнем куплете, когда героиня берет крест и выходит на центр авансцены, за ней опускается прозрачный экран. На нем производится проекция белых крыльев. Они двигаются и делают несколько медленных взмахов. По краям крылья объаты пламенем. В конце номера граф Варвик останавливает музыку ударом трости, вместе с этим резко выключается и проекция.

В данном случае мультимедиа монтируются с реальными объектами на сцене, в частности, с крестом. Несмотря на масштаб и насыщенность проекций, мультимедиа являются сопровождающим и подчеркивающим элементом в общей сценической композиции. Внимание зрителя не приковывается только к экрану, а равномерно распределяется и на действующих лиц.

Отметим, что режиссер и видеохудожник решили еще одну задачу, связанную с соотношением проекций с игровым пространством. Выверенная работа делает проекции креста продолжением реального объекта, а анимированные крылья дополняют образ главной героини.

В случае с проекцией креста мультимедиа производят акцент. Проекция создает перспективу от малого объекта на сцене к масштабной проекции, которая как бы имеет движение в пространство, выходящее за рамки сцены. Становится ясно, что проекция задает «небесное» обращение к главной героине и указывает на особую миссию Жанны.

Метафора же возникает в связи со второй проекцией. Мультимедиа словно создают из героини ангела. В сочетании с большим поднятым крестом горящие белые крылья подчеркивают святость образа. Проекция обогащает художественный образ Жанны, суть ее миссии и делает более трепетно личностным восприятие ее истории. Метафоричность в этом случае заключается в обогащении образа Жанны д'Арк художественным подтекстом по поводу ее святости.

Немного иначе работает включение мультимедиа в следующем примере. Оно происходит в финале вокального номера Жанны и Бодрикура. Сцена представляет собой место обитания солдат – грязные казармы и двор с небольшим выступом и виселицей. Проекция работает на заднике сцены и представляет собой статичную картину каменной стены. Во время диалога с Бодрикуром Жанне удастся уговорить его поднять рядовых воинов-защитников Франции на выступление против англичан и сражаться под ее командованием. Эпизод заканчивается небольшим вокальным номером Бодрикура и Жанны. В это время на заднем плане происходит сбор и подготовка воинов, на переднем плане поют центральные персонажи. В конце номера Жанна вскакивает на лошадку, которую ей выводят воины, берет в руки флаг Франции и кричит: «Во имя Франции, вперед!». В это время проекция каменной стены начинает разрушаться, распадаясь по частям сверху вниз. Разрушение сопровождается соответствующим звуковым эффектом. Авансцена перекрывается супер-занавесом и происходит затемнение.

Остановимся на подтекстах этого эпизода. Момент разрушения стены выполнен на экране в трехмерном варианте (3D). Зрителю это позволяет рассмотреть, как каждая из частей каменной мозаики отрывается и падает вниз. В сочетании с художественно продуманным шумовым эффектом и 3D-графикой создается полное ощущение того, что стена настоящая. Это еще глубже погружает зрителя в атмосферу сцены и номера. Разрушение стены становится убедительной и пафосной завершающей точкой. Вновь важно отметить точность режиссера и видеохудожника в соединении и монтаже сцен. Дело в том, что при проекции разрушающейся стены супер-занавес идет вслед за анимацией: когда на проекции отваливаются части стены, то остается черный фон, который закрывает передний занавес. В результате создается эффект кинематографического перехода, когда вместе со стеной «рушится» и предыдущая картина, меняясь на следующую.

В «подтекстах» памяти всплывают разные символические сцены с падениями стен – во времена Французской революции, разрушение Берлинской стены и т.д. Действие обретает мощную художественную силу, которую сложно выразить с помощью традиционных выразительных средств. Когда Жанна приходит к Бодрикуру, то видит мало боеспособные отряды. Ей удается переубедить и воодушевить воинов и их командира. Жанна пробуждает в них веру в себя, в сильную Францию, за которую необходимо сражаться. Разрушение стены символизирует в данном случае идею победить англичан, и одновременно поднять боевой дух и стремление к победе. Мультимедиа через данную проекцию создают акцент на сверхзадаче Жанны. Таким образом метафора заключается в рождении контекстного значения действия на стыке экрана, пафосного музыкального номера с пластическим поведением воинов, напоминающим подготовку к битве.

Рассмотренные примеры позволяют сделать вывод, что режиссер применяет точную стратегию в расстановке мультимедийных сценических приемов для создания смысловых акцентов, подтекстов и метафор.

Пример тектонической функции мы находим в упомянутой сцене после битвы за Орлеан. Как помним, мультимедиа являют эффект дождя, на сцене лежит множество тел, на авансцене Жанна, король Карл с окровавленной короной

на голове. В момент «коронации» на задник сцены проецируется надпись «Антракт», после чего выходят люди в мантиях и начинают сбрасывать тела в опустившийся посередине плунжер, обозначающий могилу. Жанна, сложив обагрённые кровью защитников Франции руки, начинает про себя молиться, король Карл надменно бросает в ту же «яму» игральные карты, позади слышен голос плакальщицы.

Все происходящее занимает большую часть антракта, после чего артисты уходят со сцены. Как помним, похожий «открытый» перерыв для зрителей мы наблюдали в «Сказке про последнего ангела». Если в спектакле А. А. Могучего у зрителя возникало чувство легкой неловкости, то в данном случае создается мощный эмоциональный посыл, публика остается в зале. Таким образом, с помощью простой проекции текста в соединении с происходящими действиями на сцене произошло усиление эмоционального посыла.

Мультимедиа с точки зрения коммуникативной функции явно проявляются через изображения известных зарубежных брендов в финале спектакля. Проекция образует смешанную композицию из разных логотипов и транслируется на экран-задник. Так в самой сцене спектакля действие резко переносится в наши дни. Авансцена отделена от глубины сценического пространства супер-занавесом. За ним декорации собора разделяются на три отдельные части, образуя как бы архитектурные памятники. Проходит толпа людей (туристов) в современной одежде. Жанна смотрит на картину современности и видит спокойную обстановку, мир, ради которого она была готова отдать свою жизнь. (Такая цитата с помощью мультимедиа делает отсылку к сенсорно-характеристическому уровню, так как указывает на наши дни, т.е. указывает на взаимодействие уровней, которые мы рассмотрим в следующем разделе).

Подведем итоги раздела. Место и роль каждого уровня, как видим, имеет большое значение для художественного воплощения. Спектакль являет обширный набор возможностей каждого из уровней. Некоторые примеры объединяют в себе сразу два принципа работы образно-эмоционального уровня, чего мы не находили в материалах предшествующей главы. Обилие мультимедиа во всех их

видах, типах, уровнях не меняет их роли вспомогательного компонента. Определенное «перенасыщение» происходит лишь на образно-эмоциональном уровне, но больше с технической стороны. В любом случае, место мультимедиа в постановке воспринимается как художественное средство выразительности.

Как стало ясно из наблюдений, если соотносить действия со временем и присутствием визуального материала, мультимедиа ярче всего проявляют себя в работе режиссеров на образно-эмоциональном уровне. Об этом свидетельствует долгое присутствие крупных планов, большие размеры экрана, еще больше – виртуальные действующие лица и сложность наполнения кадров, в том числе, и с помощью совокупности возможностей, закрепленных за данным уровнем.

Однако с точки зрения смыслового наполнения и иерархии, выстроенной Е. В. Назайкинским, главным остается интеллектуально-логический уровень. Мы рассматриваем его в рамках выявления взаимодействия всех уровней в следующем разделе.

3.2 Пути и способы соподчинения уровней мультимедиа¹

«Жаворонок, или Жанна д'Арк», как отмечалось в начале главы, один из примеров, дающих возможности рассмотреть использование мультимедиа всех уровней. Более того, богатый материал спектакля позволяет выявить еще и взаимосвязи уровней, в частности, степень соподчинения третьему, интеллектуально-логическому уровню, двух предшествующих. Как помним, третий уровень назван Е. А. Назайкинским самым высшим и только в нем ученый выделил три функции: тектоническую, коммуникативную, семантическую, которых мы фрагментарно касались там, где это диктовалось материалом.

¹Текст данного параграфа был частично апробирован в статье: Лазарев П. С. Характер и особенности взаимодействия мультимедийных средств выразительности в современной музыкально-драматической постановке («Жаворонок, или Жанна д'Арк» Саратовского ТЮЗа) / П. С. Лазарев, Н. И. Девятайкина // Вестник Саратовской консерватории. Вопросы искусствоведения. – 2024. – № 2 (24). – С. 9–16.

В данном разделе материал спектакля позволил нам поставить два вопроса: как высший уровень проявляется в сопряжении с сенсорно-характеристическим, и каким образом образно-эмоциональный уровень соотносится с интеллектуально-логическим. Перейдем к рассмотрению первого вопроса.

Как было показано в прошлых разделах, культурная достоверность отражается во всех текстовых проекциях, что свидетельствует о первом уровне композиционного построения. Однако их применение отражает также режиссерское управление частями действия, так как текстовые проекции используются в качестве узнаваемого приема – деления на эпизоды. То есть в данном случае «работает» по воле режиссера тектоническая функция интеллектуально-логического уровня. Кроме того, первая проекция рассматриваемого спектакля¹ помимо управления действием является и смысловым акцентом, т.е. управлением зрительским восприятием информации.

Начальный текст написан и введен режиссером, его нет в пьесе. Как уже отмечалось, А. С. Созонов специально подготавливает зрителя к восприятию дальнейшего действия и знакомит его с общим контекстом ситуации, вводя экранные титры. Ясно, что появление такого рода титров переносит зрителя в поле кинематографического повествования, напоминая фильм, основанный на реальных событиях. С точки зрения современного зрительского восприятия текст органично вписывается как начальный прологовый элемент. Данная проекция не противоречит драматургии Ж. Ануя, так как не нарушает порядок повествования пьесы.

Отметим, что исследователи задавались вопросами по поводу смыслов применения экранных титров в театральной постановке. Так, А. В. Краснослободцева в защищенной два года назад диссертации выявила разные причины, по которым

¹ Напомним: «Война во Франции длится уже почти сто лет. Пока английская и французская аристократия сражается за право управлять страной, поколения рождаются и умирают, так и не дождавшись мира. Одна за другой отходят к англичанам французские области. Нормандия на севере и Бордо на юге уже присягнули врагу. Париж сдан. Карлу VII, низложенному королю Франции, только чудом удастся бежать. Предатели-бургундцы берут Жанну в плен. Ее ждет суд инквизиции в Руане, присягнувшем англичанам. Надежды на независимую Францию уже не осталось...»

режиссеры применяли включения проекций текста. Она называет четыре из них: «во-первых, как способ передачи документального материала. Во-вторых, как особенная часть сценографии. В-третьих, как обозначение пространства и хронологии происходящего. В-четвертых, как способ заострения конфликта между трехмерным пространством сцены и двухмерным – текста, что позволяет обнаружить новые и значимые смыслы»¹.

Рассмотренные нами включения текстовых проекций не противоречат суждениям А. В. Краснослободцевой. Позволим себе дополнить данные наблюдения. Передача документального материала происходит через соответствующие исторические факты и названия мест действия той или иной сцены, что отражает культурно-историческую достоверность и является обозначением пространства и хронологии. Особенная часть сценографии отражена в шрифте и художественном оформлении текста, его анимации, расположении, размере. Конфликт на стыке двух пространств обозначает дополнительную характеристику действия или события – поражение французов, сдача Парижа, пленение Жанны.

Во всем этом можно видеть подчинение первого уровня, который задает «основные переменные», третьему, выражающему режиссерские высказывания, связанные с композиционным построением спектакля. Можно сказать, что в спектакле «Жаворонок, или Жанна д'Арк» в подчинение сенсорно-характеристического уровня через нарративный текст режиссер использует тектоническую и семантическую функцию интеллектуально-логического уровня мультимедиа.

Обратимся ко второму вопросу – о степени соединения интеллектуально-логического уровня мультимедиа с образно-эмоциональным. Первое, на что мы обратили внимание, присутствие определенной доли пафоса на экране в эмоциональном послы артистов. Ситуация очень напоминает просмотр современного фильма-блокбастера, что свидетельствует о наличии коммуникативной функции. Если говорить об актерской игре в контексте режиссерского цитирования, то во время изучения спектакля и наблюдений за постановочным процессом мы выяви-

¹ Краснослободцева, А. В. Функции. – С. 95.

ли схожесть с популярными массовыми произведениями зарубежного кино в контексте построения актерского «рисунка»: киносериал «Игра престолов» (США, 2011–2019 гг., снятый несколькими режиссерами), кинофильм «Мстители» (США, 2012 г., режиссер Джосс Уидон), сериал «Настоящий детектив – сезон 1» (США, 2014 г., снятый разными режиссерами). Больше всего отсылок происходит к «Игре престолов» за счет схожести костюмов и декораций, выполненных в жанре «средневекового» фэнтези.

Стало ясно, что А. С. Созонов поставил цель с помощью мультимедиа сделать действие и образы героев более выразительными. Однако такое пафосное существование в кадре вновь ставит зрителя в сложную позицию восприятия. Если внимание переключается на сцену, то для живого плана игра артистов кажется не совсем естественной, а при переносе взгляда на экран внимание «сбивается» действиями на игровой площадке.

Итак, в данном примере коммуникативная функция третьего уровня мультимедиа используется режиссером в рамках цитирования характерных актерских клише из фильмов-блокбастеров для усиления выразительности экранных персонажей и их эмоционального наполнения (отнесем к раскрытию внутреннего монолога).

Отметим, что в рассматриваемом спектакле присутствует и иной способ применения цитаты. В следующем примере главным признаком цитаты является особенная художественная подача видеотрансляции, при которой актерское взаимодействие переводится в несколько иную форму.

Такой фрагмент включения трансляции происходит во втором акте в сцене перед отречением Жанны. Сцена в этот момент перекрыта полупрозрачным занавесом. За ним видны декорации в виде площади и подготовленным на лобном месте костром. Там выстраивается народ, придворные, королевская семья, семья Жанны, солдаты и т.д. В это время на авансцене епископ Пьер Кошон наедине с Жанной. Он в очередной раз уговаривает ее подписать акт отречения, дабы она не была сожжена на костре. Он рассказывает ей о толпе людей, которая собралась

посмотреть на ее казнь, указывая на бессмысленность ее упорства. Своим монологом он пытается убедить, что хочет ее спасти.

Во время воззваний к Жанне трансляция на экране начинает перемещаться, фиксируя крупным планом каждое из лиц стоящих на сцене людей. Каждый из персонажей зафиксирован в определенной позе и с каким-то своим выражением лица. Под конец монолога Кошона трансляция переходит на общий план так, что становится видно всех артистов, расставленных на площадке. Такой прием напомнил нам так называемый «mannequin challenge», (*англ.* «вызов подражания манекенам») который был популярен на просторах интернета в октябре 2016 года. «Жаворонок, или Жанна д'Арк» – не первый спектакль, в котором А. С. Созонов применяет такой прием. Однако стоит отметить, что он органично вписывается в канву повествования. Вновь мы наблюдаем авторское цитирование, но уже из интернет-культуры.

Существование актеров в стоп-кадре создает эффект остановки времени, образуя тем самым сильный эмоциональный накал, обозначает наивысшую точку в событийном ряду. В соединении с монологом Пьера Кошона о намерении спасти главную героиню трансляция крупного плана «забегает вперед», как бы представляя или воображая предстоящую казнь. Экран становится одновременно словно бы отражением мыслей главной героини. Перемещение камеры и фокус на каждом из персонажей считывается как ее воспоминания о них: королевское семейство во главе с Карлом, отец, мать, брат, солдаты Варвика и т.д. Можно сказать, что мультимедиа становятся областью отражения внутреннего монолога главной героини. Это художественно точно найденное решение для обозначения состояния человека перед смертью: в его сердце, душе, голове за мгновение проносится вся жизнь. Мультимедиа являются способом отражения внутреннего взора главной героини и передачи монолога в особо «остром» состоянии. Таким образом, мы вновь наблюдаем подчинение образно-эмоционального уровня интеллектуально-логическому посредством коммуникативной функции для отражения внутреннего монолога.

В области видеотрансляций мы находим пример действия семантической функции. Такой мультимедийный прием происходит в сцене битвы за Орлеан. Это один из главных победоносных моментов в истории Жанны д'Арк. Эпизод начинается со встречи короля Карла и королевы Агнессы с графом Варвиком. Они садятся за стол (он поднимается на авансцену из центрального плунжера). Камера провожает персонажей к столу. На нем тарелки, столовые приборы, фужеры и большое блюдо по центру, накрытое крышкой. Крупный план фиксируется на руках Агнессы, которая открывает блюдо, там оказываются два куска мяса. Варвик произносит реплику: «Обожаю мясо по-французски». Затем он втыкает нож в один из кусков и кладет себе в тарелку. В этот момент вводится музыка, освещается глубина сцены, там, как уже мы описывали прежде, появляется Жанна верхом на коне и громко произносит фразу: «Во имя Франции! Вперед!». Начинается сцена массовой битвы, за которой публика следит через полупрозрачный занавес. На него при этом продолжают проецироваться крупные планы трапезы короля Карла и графа Варвика. Камера акцентирует разные детали: поднятие бокалов вина, взаимодействие рук со столовыми приборами, насмешливые улыбки и взгляды героев и т.д. Под конец массовой сцены битвы за Орлеан эти персонажи выходят из-за стола и расходятся по сторонам. Трансляция прекращается.

Становится ясно, что сцена изначально задумывалась режиссером в виде метафоры для усиления эмоционального посыла. Через соединение жестокого боя на заднем плане, и аристократичного, обставленного по правилам двора обеденного стола, создается ощущение равнодушия, неверия в Жанну, безразличия к судьбам страны.

Мультимедиа играют роль в качестве увеличительного стекла в прямом и переносном смысле. Помимо этого, крупный план концентрируется на действиях персонажей переднего плана. Акценты на хладнокровной манере поведения за столом передают внутренние изменения Карла – из прежде неуверенного в себе человека в гордого и жесткого правителя. Крупные планы Варвика, с его более экспрессивным поведением являют силу и раскрывают готовность героя к любым действиям, привычку принимать жесткие решения в любой ситуации, твердость

его образа, раскрывают прямолинейный и сухой характер. Существование в кадре и здесь принимает пафосный характер. Мимика и движения артистов медленные и выверенные, что усиливает эмоциональный посыл за счет контраста первого и второго плана действий.

Мультимедиа в данном случае становятся способом раскрытия граней характеров и личностных свойств образа. К тому же через акценты на конкретных жестах и действиях определяется смысл высказывания, мультимедиа визуально являют внутренние монологи персонажей. В рамках общего монтажа мультимедиа и живого плана происходит обогащение эмоционального посыла, расширение смысловых значений, добавление визуальных ракурсов. Можно сделать заключение, что режиссер подчиняет образно-эмоциональный уровень мультимедиа интеллектуально-логическому, используя семантическую функцию для усиления художественной выразительности сцены.

Подведем итог данному разделу. Мультимедиа сенсорно-характеристического уровня ради раскрытия культурной достоверности, через текстовые проекции четче всего подчиняются третьему уровню. Они полностью подчинены авторским высказываниям, не искажая при этом саму историю и следуя построению сцен Жана Ануя. Мультимедиа являют собой тектоническую функцию (управление). Третий уровень отражается в сенсорно-характеристическом также через особое цитирование – коммуникативную функцию.

Мультимедиа являют активное подчинение образно-эмоционального уровня интеллектуально-логическому через две функции – коммуникативную и семантическую. Это служит средством более глубокого погружения зрителя во внутренний мир персонажа и усиления эмоционального посыла. Цитирование, как видим, тоже имеет несколько вариантов. Можно сказать, что в одном случае происходит частичное цитирование (актерский способ существования), в другом – полное (передача формы, идеи, того или иного культурного явления). Обратим внимание, что данные наблюдения сделаны лишь в рамках трансляции в реальном времени. Возможно другие динамические подвиды мультимедиа будут сопрягаться через

другие функции в рамках их степень присутствия. Однако трансляция в реальном времени пока представляется одним из интереснейших и богатых видов для художественных поисков режиссера и художника.

Ясно, что в других примерах театрально-драматических практик могут обнаружиться иные сопряжения уровней. Однако при их оценке стоит учитывать некоторые закономерности, присущие каждому уровню, которые мы попытались выявить во второй главе диссертации. Например, стоит учитывать, что степень выразительности сенсорно-характеристического уровня мультимедиа будет зависеть от разнообразия и совокупности видов, а образно-эмоциональный уровень мультимедийных сценических приемов предполагает динамичные проекции в качестве самых продуктивных. Кажется, что отталкиваясь от данных параметров, можно искать закономерности связи мультимедиа первого и второго уровней с определенными функциями третьего, интеллектуально-логического уровня.

3.3 Место мультимедиа в ряду сценических средств выразительности

Для понимания общего места мультимедиа как художественного средства в спектакле кратко обозначим хотя бы первоначальные наблюдения.

Для начала представим общий «список» выразительных средств, которые присутствуют в рассмотренном в данной главе спектакле. Прежде всего напомним, что сцена Саратовского ТЮЗа имеет широкие технические возможности, которыми обладают не все столичные театры. Речь идет о богатой механике сцены: три больших театральных плунжера на авансцене, круг\кольцо, а также четыре небольших театральных плунжера внутри круга. Кроме того, большая сцена Саратовского ТЮЗа обладает внушительной базой сценического света с многочисленными автоматизированными прожекторами. Такая техника позволяет режисерам и театральным художникам создавать уникальные «полотна», которые могут обладать особенной художественной ценностью.

Одной из главных составляющих постановки стала лежащая в ее основе пьеса Жана Ануя «Жаворонок»¹. Произведение имеет целостную структуру без деления на эпизоды, картины и акты. Ориентирами в повествовании становятся множественные ремарки драматурга, которые не только продвигают сюжет, но и диктуют детали оформления, костюмы и организацию игрового пространства.

Отдельно стоит отметить характер и степень художественности пьесы. Пока этот вопрос, по словам российского исследователя В. П. Черкеса, практически не изучен, по крайней мере, в отечественных исследованиях². Среди французских исследований нам оказалась доступна статья профессора Жанива Герена «Средневековые Жана Ануя»³ (2014) в научном сборнике университета Прованса под названием «Средневековые на современной сцене».

Изложим основные суждения Ж. Герена. Произведение о Жанне д'Арк из цикла «Костюмированные пьесы»⁴ принесло Ануя один из величайших успехов в его карьере. В этом комплексе произведений для драматурга стала важной прежде всего театральная культура, культура зрителя. Ж. Ануй не стремился написать историческую пьесу о Жанне д'Арк. Как отмечает Ж. Герен, говоря о драматурге, «его знание средневекового предмета – это знания бакалавра. Не будучи любителем библиотек, Ануй не читал ни Жозефа Бедье, ни Гюстава Коэна»⁵. Профессор предлагает в определении жанра «Жаворонка» пользоваться характеристикой французского философа Анри Гуйе (1898–1994), который определил более позднюю пьесу того же цикла Ж. Ануя «Бекет, или честь Божья» (1959) водевильной трагедией. Ж. Герен считает, что пьесы схожи: «Как и в "Жаворонке", автор смешивает тона, умножает намеки на последние новости, шаблонные формулы и авторские слова. Он заставляет персонажей говорить не на архаичном языке, а на

¹ Приведем для справки список действующих лиц пьесы «Жаворонок»: Жанна, Кошон, Инквизитор, Фискал, брат Ладвеню, граф Варвик, Карл, королева Иоланта, Молодая королева, Агнеса, Архиепископ, Латремуй, Бодрикур, Лаир, Отец, Мать, Брат, Палач, стражник Будусс, Английский солдат, Второй английский солдат, Паж короля.

² Черкес, В. П. Указ. соч.

³ Guérin, J. Op. cit.

⁴ В цикле присутствуют две пьесы Ж. Ануя, действие которых происходит в средние века – «Жаворонок» (1953) и «Бекет, или честь Божья» (1959).

⁵ Guérin, J. Op. cit. – P. 44.

разговорном языке сегодняшнего дня. Писатель не прикладывает никаких усилий к стилю, в отличие от Поля Форта и Одиберти. Те, кто делает его поэтом, явно не читали и не видели произведений этих двух авторов»¹.

Таким образом, Ж. Герен считает, что в пьесе главной движущей силой является игровой принцип, характеризующийся как «театр в театре». Но это не означает, что пьеса становится легкомысленной и глубина трагической судьбы Жанны обесценивается. Напротив, Жан Ануй вводит политический и исторический контекст. Французский исследователь отмечает, что внутри пьесы возникают постоянные параллели с периодом оккупации Франции во время Второй мировой войны (в 1940–1944 гг.). Англичане, захватившие часть Франции в 1430 г., так или иначе, соотносились у французского зрителя с немецкими солдатами 1940-х. В частности политический контекст прослеживается в характеристиках некоторых персонажей. Так, «король Карл в "Жаворонке" – ленивый и измученный оборванец. Ануй поделился с этим персонажем некоторыми собственными политическими соображениями. Демократическая идея ему (королю – П. Л.) явно не нравится. Ануй заставляет его описать будущее. "Люди из народа станут хозяевами королевств на несколько столетий <...>, и это будет время массовых убийств и самых чудовищных ошибок". Худшее еще впереди, когда этот непостоянный и безответственный народ, ставший историческим деятелем, найдет лидеров "с кулаками"»². Ж. Герен отмечает, что в действительности король Карл VII был отнюдь не безвольным и слабохарактерным политиком, каким его образ создает Ж. Ануй. Он отвоевал большую часть королевства и восстановил свое правление, одержал победу над Прагой.

Отсылки к тяжелому периоду XX века находят также и в образах Кошона, Варвика, Инквизитора. Из суждений французского профессора становится ясно, что пьеса пытается говорить о сложных вещах простым языком. В легкой игровой форме, подразумевающей яркость и насыщенность, содержатся философские идеи и политические контексты тяжелого для французского государства времени.

¹ Ibid. – P. 46.

² Ibid. – P. 49.

Прослеживается игра контрастов, как между формой и содержанием, так и в образах исторических личностей (как у дофина Карла). Можно сказать, что Ж. Ануй ставил задачу сделать саму историю и мир персонажей более выразительными и яркими для отражения актуальных на тот момент мыслей.

Схожие особенности жанра и смыслового наполнения обнаруживает и В. П. Черкес в недавней статье об образе Жанны д'Арк в пьесе «Жаворонок»¹ (2022). Отступ от жесткой исторической привязки пьесы и жанровой особенности, по рассуждениям В. П. Черкеса, связан прежде всего с перестроением линейного повествования. «Игровой водевильный жанр пьесы открывает историю с финального эпизода судебного заседания, во время которого по очереди воспроизводятся основные события в пути Орлеанской девы. Таким образом, «Ануй разрушает привычный исторический хронотоп»². Однако самым главным изменением у Анюя является счастливый конец – Жанну д'Арк не сжигают на костре. Французский драматург высказывает в этом свою позитивную позицию несогласия. Ж. Ануй вкладывает веру в счастливое будущее, ставит жизнь человека выше всего. Отсюда ясна и причина появления политических контекстов, связанных с трагическими военными событиями 1940-х годов. Говоря об исторических смыслах, автор статьи приводит следующие суждения: «Жан Ануй после то ли победы, то ли позора Франции во второй мировой вновь обращается к образу народной французской героини. <...> Ануй поставил перед собой несколько иную задачу: его интересует возможность существования положительного героя вообще»³.

Все изложенное выше говорит в первую очередь о предельно высокой художественной ценности драматургии. Таким образом, помимо масштаба исторических событий и самой масштабности личности Жанны д'Арк в культуре, мы имеем дело с не менее ценным литературным произведением. Игровой жанр, оригинальная концепция пьесы, особый хронологический строй и переписанный счастливый финал задают высокие требования к сценическому воплощению. Бо-

¹ Черкес, В. Указ. соч.

² Там же. – С. 78.

³ Там же. – С. 75.

лее того, произведение Ж. Ануя самодостаточно из-за авторских ремарок о декорациях, костюмах, сценическом пространстве. Соглашаться с ними или нет – постановочный вопрос частного порядка. Однако совсем игнорировать их наличие кажется нецелесообразным. Содержательная наполненность пьесы и присутствующие в ней параллели с военно-историческими событиями Франции 1940–1944 гг. также «поднимают планку» ценности драматургического произведения.

А. С. Созонов, как и Ж. Ануй, по своему интерпретирует сюжет и героев, добавляя «остроты», эмоциональный накал в некоторые сцены или же рисуя более гротесковый способ существования артистов. В целом спектакль выглядит красочно, ярко, что отражает жанровые особенности пьесы. Мультимедиа с этой точки зрения как раз и рассчитаны на усиление легкой игровой формы. Как помним, проекции третьего уровня достаточно выразительны. Таким образом, проекции мультимедиа в совокупности со сценическим оформлением не отягощают сюжет, не привносят стереотипные серые краски, но за счет анимации и художественной обработки облегчают повествование. Второй уровень мультимедиа, рассчитанный на дополнение актерских образов, тоже следует принципам проработки персонажей французского драматурга. Выразительность каждого из персонажей Ж. Ануя в данном случае достигается кинематографичным эффектом. С помощью трансляции в той или иной степени отражаются характеры, намеченные в пьесе. Скажем также, что мультимедиа по отношению к пьесе добавляют поясняющие титры и иногда изображения и видео с местом действия и событием. Первый уровень проекций рассчитан на беглое «чтение» пьесы зрителем. Теперь он четче понимает или видит, где и когда происходит действие, ориентируется в структуре эпизодов пьесы.

Кроме того, интеллектуально-логический уровень занимает область подтекстов и значений, намеченную Ж. Ануем. Режиссер находит новые смысловые ходы и, конечно, не ставит во главу картину мира французского государства сере-

дины XX века. А. С. Созонов скорее продолжает за Ж. Ануем поиск смыслов в истории Жанны д'Арк и делает материал актуальным для российского зрителя¹.

Как можно понять из примечания 3, средневековый сюжет дает колоссальное поле для высказываний, контекстов и интерпретаций. Цикличность истории и сюжета заключаются в постоянных модусах, которые применимы к любой эпохе – герой и общество, политика и церковь, религиозность и вера, война и мир, верность и предательство и пр. Через интерпретации текста, замену фраз и даже добавление другого головного убора можно концептуально отразить актуальное мироощущение в какой либо части европейского континента. Пьеса Ж. Ануя также предоставляет такую возможность.

В контексте современного обилия в выборе средств выразительности и свободы художественного воплощения оправдать высокие требования, заложенные драматургом, можно через разные режиссерские находки и решения. Мы не будем рассматривать в отдельности декорации и костюмы, так как они присутствуют в данной постановке безотносительно экранов и проекций. Мультимедиа становятся очень практичным и полезным элементом в решении особенностей пьесы «Жаворонок». С помощью возможности быстрой передачи информации в разных объемах и с высокой скоростью мультимедийные сценические приемы имеют возможность «обуздать» огромный масштаб исторического сюжета и по новому интерпретировать его.

Следующим в ряду художественных выразительных средств спектакля «Жаворонок, или Жанна д'Арк» является музыкальная составляющая. А. С. Созонов решает усилить масштабность постановки, охарактеризовав ее как мюзикл. Конечно, с точки зрения «плотности» характерных этому жанру музыкально-пластических номеров, которые являются главной движущей силой повествования, спектакль «Жаворонок, или Жанна д'Арк» не совсем оправдан. Большую часть повествования берут на себя драматические куски. Стоит заметить, что в 2022 г. на сцене Красноярского ТЮЗа тоже выходит спектакль «Жанна

¹ Этот сюжет в кино развивали многие (см. примеч. 3 на с. 210).

д'Арк»¹, созданный в музыкальном ключе (режиссер Р. Н. Феодори, композитор О. А. Шайдуллина, автор либретто М. М. Бартенев). Он обозначен как «Опера для драматического театра». Указание на драматическую составляющую «программирует» зрителя на иное, более гибкое восприятие постановки. Главным же признаком оперы в красноярской версии «Жанны» является наличие симфонического оркестра, который расположен позади сцены. Вероятно, что подобной характеристики не хватает и в рассматриваемом нами спектакле. Позволим себе некоторую условность при анализе постановки А. С. Созонова и будем рассматривать его в качестве драматического спектакля с элементами мюзикла, или «мюзикла для драматического театра».

Дадим несколько пояснений по поводу музыкального материала как выразительного средства. В роли композитора спектакля выступил Евгений Кубынин. Им были созданы как вокальные номера, так и текстурно-фоновые композиции. Общий музыкальный жанр песенного материала по характеристике самого Е. Е. Кубынина – альтернативный рок. В фонограммах отчетливо слышны инструменты, характерные для рок-музыки: акустические барабаны, электрогитара, бас-гитара, синтезаторы. Всего в спектакле 11 вокальных номеров. Из них два исполняет общий хор в прологе и эпилоге спектакля. Остальные – сопровождаются пластикой и танцем, что работает как дополнительное средство выразительности и действует в сцепке с музыкальным рядом. Текстурно-фоновые композиции являются представителями жанра эмбиент. В основном они строятся на протяжном звучании синтезаторов с эффектом реверберации и эха. Дополнительно отметим, что все фонограммы написаны в высоком качестве.

Музыкальный анализ не входил в поле нашего исследования мультимедиа как требующий специального знания. Однако технические признаки позволяют определить некоторые особенности, которые будут точнее оценивать также место и роль мультимедийных средств. Альтернативный рок-жанр вокальных номеров

¹ В спектакле «Жанна д'Арк» Красноярского ТЮЗа работа мультимедиа присутствует лишь в минимальном объеме, поэтому его было некорректно включать в сравнительный ряд нашего анализа.

свидетельствует о современном прочтении средневековой истории. Музыка имеет активный, громкий, экспрессивный, иногда эпический характер. Она добавляется режиссером для усиления зрелищности, передачу большей энергетики в зал. Становится ясно, что активное звучание музыки раскрывается и с помощью дополнительных выразительных средств. Помимо сценического света и дыма, пластики и танца, костюмов и декораций, дополнительный эффект дают мультимедиа. Например, вокальный номер Инквизитора усиливает созданный через маппинг «кровавый» собор. Напомним также кульминацию в дуэте Жанны и Бодрикура – разрушение каменной стены. Мультимедиа вступают в тесный контакт с музыкальными песенными номерами, отражая их эмоциональный посыл.

Если говорить о текстурной музыке, то здесь также вырисовывается общий эффект. За счет «расплывчатого» звучания фонограмм создается ощущение большого пространства. Появляется иллюзия ухода от реальности, что интуитивно читается как присутствие Божественных сил. Фоновые композиции сопровождают практически все драматические сцены, задают определенное настроение и усиливают сценические события. Мультимедиа в данном случае подчеркивают эффект «размывания», перехода в потусторонний мир, который заключен в ряд текстурных фонограмм. Проекции дополнительно создают некую метафизическую структуру, например, через абстрактные визуальные образы третьего уровня (сияния дерева, анимации яркой вспышки, расплывающегося креста и т.д.).

Изложим выводы по разделу. Как видим, мультимедиа оказываются в ряду художественных средств выразительности и, в первую очередь, тесно завязаны на драматургическом материале. Режиссер включает мультимедиа как для отражения жанровых параметров пьесы Ж. Ануя и раскрытия культурной достоверности, так и для своей интерпретации текста и образов действующих лиц.

Музыка в спектакле как текстурная, так и песенная подчеркивается мультимедийными сценическими приемами, усиливая и делая более выразительным эмоциональный посыл. Условный жанр мюзикла возводит музыкальную часть спектакля в определенно высокий ранг и привязывает к аудио-ряду в том числе, пластику и танец, которые работают наравне с проекциями.

Спектакль «Жаворонок, или Жанна д'Арк» не претендует на установку беспрекословно закрепленных связей между мультимедиа и другими выразительными средствами. Однако изученная постановка являет пример их плотного взаимодействия¹.

Подведем общий итог главы. Героический образ Жанны д'Арк до сих пор не уходит из числа главных в культуре. Масштаб личности Орлеанской девы и ее истории ставит высокую планку для современных художников и режиссеров. В изученном спектакле масштаб задает также и драматург, автор пьесы.

Анализ применения режиссером мультимедийных приемов в спектакле «Жаворонок, или Жанна д'Арк» выявил многовариантное сопряжение как внутри их уровней, так и между ними. Высший уровень – интеллектуально-логический, как оказалось, не всегда визуально больше и важнее. Однако его особая роль сохраняется в том, что этот уровень связывает многие приемы в единую структуру.

Эффект реального существования героев в любые времена, в наши дни, заданный в тексте, отчасти облегчает выбор стратегии режиссера. Для преодоления коммуникативных барьеров восприятия средневекового сюжета режиссеру не воспрещено обращаться и к современным театральным приемам.

А. С. Созонов откликается на вызов времени, художественно плодотворно соединяет все театральные компоненты, во многом справляясь со сложностью монтажа. Мультимедийный ряд обретает значимость, равную драматургическому тексту, музыке и актерской игре.

В спектакле «Жаворонок, или Жанна д'Арк» в связи с навязчивой работой крупных планов возникает эффект кинопросмотра, который не всегда соединяется с восприятием театрального зрелища как живого, не потерявшего очарование таинства, вершащегося при зрителе.

Лишь в соединении с другими составными частями постановки в качестве сопровождающего, а не главенствующего элемента мультимедиа раскрываются,

¹ Алесенкова, В. Н. Эстетика сценического ритуала в постдраматическом театральном дискурсе / В. Н. Алесенкова // Вестник Санкт-Петербургского университета. Искусствоведение. – 2019. – Т. 9, вып. 3. – С. 482–494.

как мощный современный театральный инструмент. Если же выводить мультимедийный прием как главное «действующее лицо», то немало окажется необходимым делать иначе: не загромождать композиционный строй активным действием артистов, обилием декораций, света и музыки. Однако и это не решает полностью вопроса о художественной цельности спектакля. Мультимедиа становятся порою слишком нарочитым источником повествования, дезориентируя зрителя в объектах его внимания. Отсюда рождается необходимость более избирательной режиссерской стратегии, либо ожидание перестройки и привыкания публики к подобного рода визуально-раздвоенным зрелищам.

Вывести формулу наиболее точного сочетания пока никто не взялся, право на художественное прочтение дает возможность для любого авторского высказывания.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Современное российское искусство, в состав художественных средств которого входят мультимедиа, с точки зрения закономерностей его развития во многом идет тем же путем, что и в других странах, хотя и не во всем равными темпами. Динамика художественного процесса внедрения кинематографа в театральное искусство, современный этап которого рассматривался в диссертации, была задана на заре прошлого века почти одновременно с появлением самого кино. Если обратиться к опыту XX века, то, по сути, мы наблюдаем идентичную природу применения мультимедийных приемов с кинематографическими. Сохранились и развились начальные принципы их применения: деление на эпизоды, цитирование, создание подтекстов.

Уже тогда театральные критики обратили внимание на то, что в драматическом спектакле раннее кино чаще всего использовалось в виде «аттракциона» (по С. М. Эйзенштейну), опытно выверенного и математически рассчитанного на определенные эмоциональные потрясения воспринимающего его зрителя, что делалось подчас ради политической агитации. Наше исследование показало, что современные технологии также оказали на театально-драматическое искусство очень сильное влияние, хотя в отношении мультимедиа не во всех спектаклях до конца выверенное.

Опыт рассмотрения материалов прошлого столетия позволил обнаружить некоторые устойчивые черты, которые сопровождают мультимедиа и ныне. Выяснилось, что широкие возможности управления разного рода информацией не ломают закономерностей, связанных с применением мультимедиа. Исследование также показало, что за прошедшее столетие принцип внедрения медиатехнологий в искусство не претерпел больших изменений. Однако за это время значительно увеличилась их востребованность и улучшилось качество. Более того, мы имеем

возможность проследить и сравнить, насколько появление мультимедиа в интересующем нас сценическом искусстве расширило и дополнило ряд принципов его применения. Одновременно значительно изменилось восприятие новых технологий человеком. Благодаря мультимедиа в искусстве находятся новые визуальные решения, усиливающие эстетику зрелища. Все это отражает одновременно закономерности динамики художественного процесса.

Через наблюдение определилась новая тенденция запроса на визуальную и виртуальную зрелищность, современные типы коммуникации и связи между сценой и зрительным залом. В целом различия, выявившиеся за сто лет, можно применительно к новой ситуации, вслед за А. И. Пиотровским, охарактеризовать так: от «насмотренности» современным зрителем популярного кино, плотного взаимодействия с интерфейсами гаджетов и интернетом изменилась природа восприятия.

С точки зрения присутствия кино в спектакле, разрыв в российской динамике развития мультимедиа в несколько десятков лет, как удалось выявить в диссертации, не изменил принципиально запроса на художественные способы использования экрана. Он только приумножил их в соответствии с современными возможностями технического воплощения, использования мультимедиа. Так, в поле современной российской культуры и искусства мультимедийные сценические приемы являют широкие возможности обогащения эстетики зрелища и насыщения визуального воплощения произведения.

На материале современных постановок нами отчасти выявлен, отчасти содержательно уточнен ряд типов мультимедиа, так или иначе обозначивших себя в театрально-драматическом искусстве (экранная проекция, маппинг-проекция, виртуальная и дополненная реальность, захват движения, 3D-моделирование, фэйс-маппинг), а также их видов (текст, изображение, видеотрансляция, звук, музыка, сценический свет). Впервые определена и обрисована такая задача мультимедийных сценических приемов, как создание виртуального пространства (погружение в атмосферу и внутренний мир персонажа).

На основе театрально-драматического материала ХХI века впервые обрисованы основные художественно-композиционные принципы мультимедиа в понятиях трехуровневой классификации, предпринятой Е. В. Назайкинским в отношении музыки. Это позволило более глубоко понять природу современных выразительных средств. Как выяснилось (впервые в отношении театрально-драматических практик), каждый из трех уровней, к которым прибегает тот или иной режиссер, обладает определенными свойствами и характерными чертами.

Так, первый (сенсорно-характеристический) уровень являет фундамент игровых законов и событий через отражение места, времени и события. Тем самым данный уровень формирует знаки культурной достоверности, которые способствуют пробуждению ассоциативного мышления зрителя. Степень сложности и выразительности приемов мультимедиа на первом уровне во многом зависит от того, сколько их, каковы они по характеристикам, а также от совокупности их видов и подвидов.

Второй (образно-эмоциональный) уровень базируется на главной художественной силе театрального действия – актерах и их взаимодействии. Мультимедиа, к которым прибегает режиссер, позволяют результативно раскрывать оттенки, отдельные черты характеров, образов и представлений сценического персонажа. Главную роль на этом уровне играют динамичные проекции, которые использует режиссер, подразумевающие как «киноленту видения» внутреннего монолога, так и «оживление» персонажа на экране.

Третий (интеллектуально-логический) уровень есть суть режиссерских взглядов и интерпретаций. Они являют себя через управление режиссером частями действия, зрительским вниманием, цитированием разного рода текстов, а также созданием новых смыслов на стыке мультимедийных сценических приемов и других элементов спектакля. Данный уровень подчиняет себе два первых, по-разному сопрягаясь с ними через особые, охарактеризованные в диссертации функции.

Изученный материал позволил заключить, что в качестве художественного выразительного средства мультимедийные приемы не разрушают и не расширяют

границы сценического искусства, его жанры и формы. Материал показал, что разрушение может произойти тогда, когда мультимедиа будут переходить из так называемой линейной интерактивности в нелинейную. Иначе говоря, когда мультимедиа будут играть роль не художественного средства, а центрально-образующего зерна. В целом мультимедиа, как и кинофильмы в XX веке, несут с собой отражение современной картины мира и в широком смысле слова полностью подчинены художнику, режиссеру.

Одним из главных для исследования стал вопрос о сущности мультимедиа. Выявление их основных признаков в опоре на большой материал позволило сделать важное заключение: перед нами равноценное с традиционными выразительное средство в театрально-драматическом искусстве, начиная с декорационного оформления и сценического света и завершая музыкой. При этом мультимедиа существенно расширяют базу режиссерских решений (один из широко вошедших в спектакли и уже оцененных в науке приемов – пластика и танец).

Особо следует отметить, что среди художественных мультимедийных ходов важное место в постановках разной тематики занимают экраны и проекции. Как показало изучение материала диссертации, мультимедиа способны отражать разные уровни в спектаклях по историческим событиям, сюжетам, биографиям личностей («Кафка», «Губернатор», «Жанна д'Арк»), вливаться в ряд сценических воплощений на тему позднего советского и постсоветского периодов («Норма», «Сказка про последнего ангела»). Мультимедийные приемы являют примеры органичного вписывания на сцене в сюжеты классической («Отрочество», «Отцы и дети» и др.) и современной литературы («Женщина из прошлого» и др.).

Анализ показал, что средства и элементы в разных сочетаниях рожают новые визуальные формулы контекстного прочтения. Роль мультимедиа в ряду средств (механика, драматургический текст, музыка) заключается в раскрытии масштаба на уровне исторических фактов, драматургии, формы представления.

Диссертационное исследование обозначило оправданность присутствия мультимедиа и в особых театрально-драматических практиках: документальном спектакле-вербатиме («Мама, папа, я»), авторской фантазийной интерпретации,

театральном сериале («Три толстяка. Эпизод 1. Восстание»), музыкально-драматическом представлении («Жаворонок, или Жанна д'Арк»), воплощении сказочного сюжета («Тень»).

Важно указать на группу изученных нами детских спектаклей, в которых режиссерами активно привлекаются мультимедиа: «Салтан», «Мы – на острове Салтыкрока», «Приключения Тома Сойера», «Оруженосец Кашка». Материал показал богатство художественных подходов к воплощению мультимедийных приемов, их особую проработку художниками и режиссерами, вовлечение юных зрителей в сюжет через обогащенный аудиовизуальный ряд.

Много новых наблюдений и заключений позволило сделать изучение спектакля А. С. Созонова «Жаворонок, или Жанна д'Арк». Во-первых, как показало его осмысление, спектакль вобрал в себя мультимедиа всех трех композиционных уровней. Более того, аналитическое осмысление принципов использования экранов и камер в данной постановке, выявило соединение и подчинение разных полей мультимедийных приемов. Так, оказалось, что третий уровень соединяется с сенсорно-характеристическим (первым) с помощью тектонической и семантической функций. Образно-эмоциональный уровень подчиняется третьему во многом за счет коммуникативной функции, но семантическая функция также находит свое место в этой связи.

Через эти сопряжения мультимедиа в спектакле А. С. Созонова диалогично работают (общаются) с современным зрителем, воспитанным компьютерными и интернет-технологиями или принявшим их как одно из художественных средств. А. С. Созонов применил и известные практики – перенос части сюжета в поле современных реалий. Такой постдраматический подход часто оказывается гораздо ближе зрителю, понятнее и объемнее в восприятии, так как каждый видит в нем что-то свое и интерпретирует в соответствии с собственной картиной мира.

В постановке А. С. Созонова можно выявить многочисленные ходы, которые просчитаны режиссером как для искушенного, так и для неискушенного зрителя. Можно выделить и устойчивые визуальные формулы, авторские высказывания в применении мультимедиа. Они работают в данном случае сразу на раскры-

тие степени масштабности на уровне истории, пьесы и особого жанра представления (в данном случае «мюзикла для драматического театра»). Режиссерские высказывания А. С. Созонова раскрываются в акцентах, которые делаются по поводу исторических событий в контексте наших дней, таких как сопоставление современной культуры со средневековой, схожесть, повторяемость событий истории, выстраивание коммуникационных связей со зрителем через высокий эмоциональный посыл. Отметим, что А. С. Созонов выполняет и четкие практические задачи мультимедиа – усиление зрелищности, создание частей сценографии (которые могут быстро сменяться), экранных персонажей для более удобного ракурса восприятия зрителя. Спектакль «Жаворонок, или Жанна д’Арк» обращен к современности, к ее актуальным проблемам, но деликатно сохраняет в главном аутентичность средневековья. В результате спектакль превращается в многоуровневое повествование.

Стоит отметить, что А. С. Созонов, как и другие режиссеры, своими работами придает динамику развитию регионального сценического искусства, обогащая его новыми художественными приемами, ориентирами на значимые столичные тенденции. Отметим, что саратовское театральное искусство в ходе этого диалога активно развивается, откликается на новые предложения столичных режиссеров, не ломая собственных традиций и уровня актерского искусства.

Если обозначить вопросы в продолжение исследования тематики диссертации, то за пределами устоявшихся приемов, связанных с экраном и проекциями, равно как их изучения, остаются еще несколько способов включения мультимедиа: виртуальная и дополненная реальность; захват движения (mo-cap); 3D-моделирование (проекции, полностью созданные объемной компьютерной графикой и запрограммированные по движению специальной программой); фэйс-маппинг (разновидность видео-маппинга, где проекция производится непосредственно на лицо артиста или перфомера). Возможно, в ближайшие пять-десять лет они займут прочные позиции в качестве выразительных средств в российском искусстве, привлекут исследователей, как и другие, оставшиеся в стороне вопросы, – вроде технологий искусственного интеллекта и компьютерных нейросетей.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

Научная литература на русском языке

1. Алесенкова, В. Н. Преимущество языка символов в создании режиссерской концепции / В. Н. Алесенкова // Театр, живопись, кино, музыка. – 2009. – Вып. 2. – С. 65–77.
2. Алесенкова, В. Н. Символ в театральной практике рубежа XX–XXI веков: монография / В. Н. Алесенкова. – Саратов: Наука, 2014. – 154 с.
3. Алесенкова, В. Н. К вопросу о методологии анализа постдраматического театра / В. Н. Алесенкова [Электронный ресурс] // Современные проблемы науки и образования: сетевое издание. – 2015. – № 2; – Режим доступа: <http://www.science-education.ru/129-21834> (дата обращения: 10.03.2024).
4. Алесенкова, В. Н. Эстетика сценического ритуала в постдраматическом театральном дискурсе / В. Н. Алесенкова // Вестник Санкт-Петербургского университета. Искусствоведение. – 2019. – Т. 9, вып. 3. – С. 482–494.
5. Алесенкова, В. Н. Схемы ментальной трансформации образа в символическом пространстве драмы-сказки (на материале пьес «Потонувший колокол» Г. Гауптмана и «Ариана и Синяя Борода» М. Метерлинка) / В. Н. Алесенкова // Грамота. – 2020. – Т. 13, вып. 5. – С. 208–213.
6. Алесенкова, В. Н. Трансмысловые конструкции в постдраматическом театре: дис. ... д-ра. искусствоведения: 17.00.09 / Алесенкова Виктория Николаевна. – Саратов, 2021. – 350 с.
7. Алгазина, Н. В. Конвергенция современных технологий и искусства в создании художественных инсталляций / Н. В. Алгазина // Инновации в науке. – 2016. – № 5–1 (54). – С. 80–88.
8. Астафьева, Т. В. Современное театральное искусство как новая форма творческих отношений / Т. В. Астафьева // Известия Уральского государственного

университета. Сер. 1: Проблемы образования, науки и культуры. – 2010. – № 6, (85), ч. 1. – С. 161–166.

9. Астафьева, Т. В. Новые технологии в современном постановочном процессе: на материале театрального искусства Санкт-Петербурга 1990–2010 гг.: дис. ... канд. искусствоведения: 17.00.09 / Астафьева Татьяна Владимировна. – СПб., 2011. – 187 с.

10. Балакина, Ю. В. Интерсемиотичность и мультимедийность: от традиционных текстов к электронным / Ю. В. Балакина, А. В. Соснин // Сибирский филологический журнал. – 2017. – № 1. – С. 161–172.

11. Баруткина, Л. П. Мультимедиа в современной музейной экспозиции / Л. П. Баруткина // Вестник Санкт-Петербургского государственного университета культуры и искусств. – 2011. – № 4 (9). – С. 106–108.

12. Беньямин, В. Произведение искусства в эпоху его технической воспроизводимости. Избранные эссе / В. Беньямин / под. ред. Ю. А. Здорова; предисл., сост., пер., примеч. С. А. Ромашко. – М.: Медиум, 1996. – 240 с.

13. Бишоп, К. Искусство инсталляции / К. Бишоп; пер. с англ. А. Фоменко. – М.: Ад Маргинем Пресс, 2022. – 192 с.

14. Бобров, В. А. Особенности воздействия новейших мультимедиа технологий на молодежную аудиторию / В. А. Бобров // Известия Российского государственного педагогического университета имени А. И. Герцена. – 2011. – № 131. – С. 269–272.

15. Бобров, В. А. Художественные средства мультимедиа в контексте восприятия современной молодежной аудитории: дис. ... канд. искусствоведения: 17.00.09 / Бобров Виталий Андреевич. – СПб., 2012. – 150 с.

16. Болотян, И. М. Вербатим / И. М. Болотян // Новый филологический вестник. – 2011. – № 2(17). – С. 81–88.

17. Борисов, Н. В. Современный театр и Интернет / Н. В. Борисов, О. И. Шустрова // Технологии информационного общества в науке, образовании и культуре: сборник науч. статей. Труды 17 Всерос. объединенной конф. «Интернет и современное общество» (IMS-2014) (С.-Петербург, 19–12 нояб. 2014 г.) / Отв.

ред. А. В. Чугунов; редкол. Н. В. Борисов (пред.). [и др.]. – СПб.: Ун-т ИТМО, 2014. – С. 67–73.

18. Брашинский, М. И. К проблеме «кинофикации» театра. Из опыта БДТ / М. И. Брашинский // БДТ им. М. Горького: Вехи истории: сборник науч. трудов / сост. и отв. ред. Г. В. Титова. – СПб.: СПГИТМиК, 1992. – С. 40–54.

19. Васильева, А. В. Современные принципы организации университетских музеев и выставочных пространств / А. В. Васильева // Строительство: наука и образование. – 2023. – Т. 13, № 1. – С. 120–136.

20. Веллингтон, А. Т. Интеграция мультимедийных технологий в пространство театра / А. Т. Веллингтон // Гуманитарные, социально-экономические и общественные науки. – 2015. – № 6, ч. 1. – С. 46–48.

21. Веллингтон, А. Т. Синтез искусств как признак современности и применение передовых медиатехнологий в театральной «Визуальной эпохе» / А. Т. Веллингтон [Электронный ресурс] // Историческая и социально-образовательная мысль: сетевое, рецензируемое периодическое науч. издание – 2016. – Т. 8, № 4, ч. 1. – С. 128–131. – Режим доступа: <https://www.hist-edu.ru/index.php/hist/article/view/2272/2229> (дата обращения: 10.02.2024).

22. Вёльфлин, Г. Истолкование искусства / Г. Вёльфлин; пер. с нем., предисл. Б. Виппера. – М.: Дельфин, 1922. – 37 с.

23. Вёльфлин, Г. Основные понятия истории искусств. Проблема эволюции стиля в новом искусстве / Г. Вёльфлин; пер. с нем. А. А. Франковского; вступ. ст. Р. Пельше. – М.; Л.: Academia, 1930. – 289 с.

24. Воройский, Ф. С. Информатика. Энциклопедический словарь-справочник: введение в современные информационные и телекоммуникационные технологии в терминах и фактах / Ф. С. Воройский. – М.: ФИЗМАТЛИТ, 2006. – 768 с.

25. Горелова, Ю. Р. Художественная и мультимедийная репрезентация в отражении образов наследия и исторической памяти в городской культурной среде / Ю. Р. Горелова, Н. Ф. Хилько [Электронный ресурс] // Культурологический журнал: электр. периодическое рецензируемое науч. издание. – 2021. – № 3 (45). –

С. 1–11. – Режим доступа: http://cr-journal.ru/files/file/08_2021_15_31_17_1629981077.pdf (дата обращения: 05.05.2024).

26. Гринина, Е. Н. Роль новых интерактивных практик в формировании эстетики современного театрального и музейного пространства / Е. Н. Гринина // Международный научно-исследовательский журнал – 2020. – № 5 (95), ч. 2. – С. 197–201.

27. Гройс, Б. В потоке / Б. Гройс; пер. А. Фоменко. – М.: Ад Маргинем Пресс, 2018. – 208 с.

28. Гук, А. А. Эстетика видео: технология, творчество, поэтика / А. А. Гук. – М.: МГУКИ, 2009. – Ч. 1 [единств.]. – 102 с.

29. Дворко, Н. И. Роль новых технологий в расширении выразительных возможностей экранных искусств / Н. И. Дворко // Стратегия развития и механизмы формирования современного художественного рынка / редкол. Т. Е. Шехтер [и др.]. – СПб.: СПбГУП, 2001. – Вып. 1. – С. 60–69. – (Ученые записки факультета искусств).

30. Дворко, Н. И. Эволюция экранных искусств и звукозрительного мышления / Н. И. Дворко // Высшее гуманитарное образование в условиях современных аудиовизуальных технологий: материалы докладов Всерос. межвуз. науч.-практ. конф. (С.-Петербург, 29–30 янв. 2004 г.) / науч. ред. Н. И. Дворко. – СПб.: СПбГУП, 2004. – С. 10–18.

31. Дворко, Н. И. Режиссура мультимедиа: генезис, специфика, эстетические принципы: дис. ... д-ра. искусствоведения: 17.00.03 / Дворко Нина Ивановна. – М., 2004. – 334 с.

32. Дворко, Н. И. Мультимедиа: творчество, техника, технология / Н. И. Дворко, Я. Б. Иоскевич, В. Ф. Познин. – СПб.: СПбГУП, 2005. – 176 с. (Новое в гуманитарных науках, вып. 17).

33. Демидова, М. В. Создание визуально-звуковой гармонии в дизайне мультимедийного издания / М. В. Демидова // Известия Российского государ-

ственного педагогического университета им. А. И. Герцена. – 2006. – № 4 (22): Аспирантские тетради. – С. 37–42.

34. Деникин, А. А. Специфика мультимедиа и эволюция аудиовизуальной культуры / А. А. Деникин // Наука телевидения. – 2013. – Т 10. – С. 233–242.

35. Деникин, А. А. Мультимедиа и искусство: от мифов к реалиям / А. А. Деникин [Электронный ресурс] // Художественная культура: электр. периодическое рецензируемое науч. издание. – 2014. – № 3 (12). – Режим доступа: <https://artculturestudies.sias.ru/2014-3/yazyki/843.html> (дата обращения: 20.04.2024).

36. Дядченко, М. С. Классическая музыка в технологии мультимедиа / М. С. Дядченко // Культурная жизнь Юга России. – 2020. – № 2 (77). – С. 76–80.

37. Елинер, И. Г. Интерактивность как квинтэссенция мультимедийного произведения / И. Г. Елинер // Педагогика высшей школы: интерактивные технологии в образовании и культуре. – СПб: СПбГУКИ, 2013. – (Труды Санкт-Петербургского государственного университета культуры и искусств, т. 200). – С. 19–23.

38. Елинер, И. Г. Мультимедийная культура, искусство и творчество / И. Г. Елинер // Вестник Санкт-Петербургского государственного университета культуры и искусств. – 2013. – № 3 (16). – С. 35–37.

39. Зинцов, О. Видео в театре: инструмент и метафора / О. Зинцов [Электронный ресурс] // Искусство кино. – 2011. – № 5. – Режим доступа: <http://old.kinoart.ru/archive/2011/05/n5-article13> (дата обращения: 20.04.2024).

40. Зорин, А. Н. Performing Capture в видеоиграх и новая актерская практика постцифровой эпохи / А. Н. Зорин, Д. А. Яхамов // Наука телевидения. – 2023. – Т. 19, № 2. – С. 171–213.

41. Зыков, А. И. Танец как совокупность пластической выразительности актера и драматического спектакля в целом / А. И. Зыков // Научный вестник Академии культуры и искусств Тамбовского государственного университета им. Г. Р. Державина: межвуз. сборник науч. трудов. – Тамбов: Изд-во ТРОО «Бизнес–Наука–Общество», 2012. – Вып. 4. – С. 82–92.

42. Зыков, А. И. Системные свойства танцевально-пластических элементов в драматическом спектакле / А. И. Зыков // *European Social Science Journal* (Европейский журнал социальных наук). – № 9, т. 2. – С. 313–317.
43. Зыков, А. И. Танцевально-пластические средства выразительности драматического актера: монография / А. И. Зыков. – Саратов: Саратовская государственная консерватория им. Л. В. Собинова, – 2014. – 108 с.
44. Зыков, А. И. Динамика художественных процессов в театральном искусстве: пластика и танец в структуре современного российского драматического спектакля: дис. ... канд. искусствоведения: 17.00.09 / Зыков Алексей Иванович. – Саратов, 2015. – 256 с.
45. Каган, М. С. Морфология искусства. Историко-теоретическое исследование внутреннего строения мира искусств / М. С. Каган. – Л.: Искусство, 1972. – 440 с.
46. Каган, М. С. Классификация и систематизация / М. С. Каган // *Типы в культуре. Методологические проблемы классификации, систематики и типологии в социально-исторических и антропологических науках* / отв. ред. Л. С. Клейн. – Л.: Изд-во ЛГУ, 1979. – С. 6–11.
47. Краснослободцева, А. В. Функции экранного текста в современном российском театре / А. В. Краснослободцева // *Театр. Живопись. Кино. Музыка*. 2019. – [Вып.] 1. – С. 56–66.
48. Краснослободцева, А. В. Функции крупного плана на экране в спектаклях Константина Богомолова / А. В. Краснослободцева // *Философия и культура*. – 2019. – № 10. – С. 66–74.
49. Краснослободцева, А. В. Функции экранных образов в российском театре XXI века: дис. ... канд. искусствоведения: 17.00.01 / Краснослободцева Анна Владимировна. – М., 2022. – 183 с.
50. Кривоспицкая, Я. В. Некоторые аспекты виртуальности театрального искусства / Я. В. Кривоспицкая // *Приволжский научный вестник*. – 2012. – № 2 (6). – С. 138–140.

51. Лазарев, П. С. Из истории применения мультимедийных технологий в театральных постановках / П. С. Лазарев // Слово молодых ученых: актуальные вопросы искусствознания: сборник статей по материалам XVIII Всерос. науч.-практ. конф. аспирантов и студентов (Саратов, 3–5 дек. 2018 г.). – Саратов: Саратовская государственная консерватория имени Л. В. Собинова, 2018. – С. 485–489.

52. Лазарев, П. С. Основные художественные функции ранних мультимедийных технологий (на материалах спектаклей Эрвина Пискатора 1920-х годов) / П. С. Лазарев // Слово молодых ученых: актуальные вопросы искусствознания: сборник статей по материалам XIX Всерос. науч. конф. аспирантов и ученых (Саратов, 3–5 дек. 2019 г.) / отв. ред. И. В. Полозова. – Саратов: Саратовская государственная консерватория имени Л. В. Собинова, 2020. – С. 400–404.

53. Лазарев, П. С. Мультимедиа в современном драматическом спектакле (модель обогащения сценического действия) / П. С. Лазарев // Слово молодых ученых: актуальные вопросы искусствознания: сборник статей по материалам XX Всерос. науч. конф. аспирантов и ученых (19–24 апр. 2021 г.) / отв. ред. И. В. Полозова. – Саратов: Саратовская государственная консерватория имени Л. В. Собинова, 2021. – С. 83–88.

54. Лазарев, П. С. Функции мультимедийных технологий в современном драматическом театре: спектакль «Женщина из прошлого» / П. С. Лазарев // Художественное образование и наука. – 2021. – № 1 (26). – С. 141–147.

55. Лазарев, П. С. Пути и способы обозначения времени и места действия в драматическом спектакле с помощью мультимедиа (на материале постановок Саратовского ТЮЗа) / П. С. Лазарев // Театральный процесс: актуальные проблемы теории и практики: сборник статей по материалам III Всерос. науч.-практ. конф. в рамках Фестиваля Саратовской театральной школы имени В. А. Ермаковой (Саратов, 22 нояб. 2021 г.) / отв. ред. и сост. В. Н. Алесенкова. – Саратов: Саратовская государственная консерватория имени Л. В. Собинова, Театральный институт, 2022. – С. 89–93.

56. Лазарев П. С. Характер и особенности взаимодействия мультимедийных средств выразительности в современной музыкально-драматической постановке («Жаворонок, или Жанна д'Арк» Саратовского ТЮЗа) / П. С. Лазарев, Н. И. Девятайкина // Вестник Саратовской консерватории. Вопросы искусствоведения. – 2024. – № 2 (24). – С. 9–16.

57. Лазарев, П. С. Пути и способы отражения образно-эмоционального уровня через мультимедиа: создание экранного персонажа (на материале постановок Саратовского ТЮЗа) / П. С. Лазарев // Манускрипт. – 2024. – Т. 17, вып. 3. – С. 221–228.

58. Лаврова, С. В. Мультимедиа-опера Фаусто Ромителли. «Индекс металлов» – реквием по материи / С. В. Лаврова [Электронный ресурс] // PHILHARMONICA. International Music Journal: сетевое издание полного открытого доступа. – 2018. – № 4. – С. 24–41. – Режим доступа: https://nbpublish.com/e_phil/contents_2018.html#285512229 (дата обращения: 10.07.2024).

59. Ландер, И. Г. Видео-маппинг как новая форма творчества, его виды и возможности / И. Г. Ландер, А. Х. Кубах [Электронный ресурс] // В мире науки и искусства: вопросы филологии, искусствоведения и культурологии: сб. ст. по матер. 11 Междунар. науч.-практ. конф. Ч. 2. – Новосибирск: СибАК, 2012. – Режим доступа: <https://sibac.info/conf/philolog/xi/27910> (дата обращения: 12.04.2024).

60. Левандовский, А. П. Жанна д'Арк / А. П. Левандовский. – 3-е изд. – М.: Молодая гвардия, 2007. – 240 с. – (Жизнь замечательных людей, вып. 1089).

61. Леман, Х.-Т. Постдраматический театр / Х.-Т. Леман; пер. с нем., вступ. ст., коммент. Н. Исаевой; предисл. А. Васильева – М.: ABCdesign, 2013. – 312 с.

62. Лотман, Ю. М. Статьи по семиотике культуры и искусства / Ю. М. Лотман; сост. Р. Г. Григорьев; предисл. С. М. Даниэля. – СПб.: Академический проект, 2002. – 544 с. (Мир искусств).

63. Луков, В. А. Эрвин Пискатор / В. А. Луков [Электронный ресурс] // Информационный гуманитарный портал «Знание. Понимание. Умение». – 2013. –

№ 2 (Март – Апрель). – Режим доступа: http://www.zpu-journal.ru/e-zpu/2013/2/Lukov_Erwin-Piscator/ (дата обращения: 10.02.2024).

64. Маклюэн, М. Понимание медиа: внешние расширения человека / М. Маклюэн: пер. с англ. В. Г. Николаева. – 2-е изд. – М.: Гиперборея, Кучково поле, 2007. – 464 с. – (Теоретическая социология).

65. Маланичева, М. В. Мультимедийные технологии в театральном искусстве / М. В. Маланичева // Театр и театральное образование в культурном наследии России: Материалы науч.-метод. семинара в рамках 5 Междунар. молодежного фестиваля спектаклей малых форм «Театромагия» (Самара, 13 окт. 2017 г.). – Самара: Самар. гос. ин-т культуры, 2017. – С. 52–57.

66. Малыгина, И. В. Коммуникативный потенциал мультимедиа и его реализация в пространстве современных выставочных проектов / И. В. Малыгина, Л. В. Афанасьева // Вестник Московского государственного университета культуры и искусств. – 2017. – № 6 (80). – С. 93–101.

67. Малюкова, Л. Л. Взаимодействие искусств. Влияние кинематографа на театральное искусство 20-х гг: автореф. дис. ... канд. искусствоведения: 17.00.01 / Малюкова Лариса Леонидовна. – М., 1991. – 23 с.

68. Матвиенко, К. Н. Вс. Мейерхольд и кино: от «портрета Дориана Грея» к «лесу» / К. Н. Матвиенко // Вопросы театра. – 2009. – № 1–2. – С. 285–301.

69. Матвиенко, К. Н. Кинофикация театра: история и современность: дис. ... канд. искусствоведения: 17.00.01 / Матвиенко Кристина Николаевна. – СПб., 2010. – 293 с.

70. Мейерхольд в русской театральной критике, 1920–1938 / сост., коммент. Т. В. Ланиной. – М.: Артист. Режиссер. Театр, 2000. – 655 с.

71. Мелешко, К. А. Влияние цифровых технологий на искусство и художников / К. А. Мелешко // Международный журнал гуманитарных и естественных наук. – 2021. – № 5–3 (56). – С. 162–164.

72. Михайлов, Л. Н. Создание современного эстрадного зрелища (принципы художественного оформления): дис. ... канд. искусствоведения: 17.00.01 / Михайлов Леонид Николаевич: 17.00.01. – М., 2007. – 124 с.

73. Могучий, А. А. «Жизнь и человек для меня важнее искусства». Беседа с Верой Сенькиной / А. А. Могучий // Вопросы театра. – 2012. – № 1–2 (Вып 11). – С. 151–154.
74. Назайкинский, Е. В. Логика музыкальной композиции / Е. В. Назайкинский. – М.: Музыка, 1982. – 319 с.
75. Назайкинский, Е. В. Звуковой мир музыки / Е. В. Назайкинский. – М.: Музыка, 1988. – 254 с.
76. Назайкинский, Е. В. Стиль и жанр в музыке: учеб. пособ. / Е. В. Назайкинский. – М.: Владос, 2003. – 248 с.
77. Назарян, Ж. Д. Мультимедиа как вид искусства / Ж. Д. Назарян // Инновации в науке. – 2016. – № 7 (56). – С. 12–16.
78. Новиков, А. М. Методология: словарь системы основных понятий / А. М. Новиков, Д. А. Новиков. – М.: Либроком, 2013. – 208 с.
79. Новикова, А. И. Крупный план в кино и театре / А. И. Новикова. – Молодежный вестник Санкт-Петербургского государственного института культуры. – 2017. – № 2 (8). – С. 150–152.
80. Ожегов, С. И. Толковый словарь русского языка / С. И. Ожегов, Н. Ю. Шведова. – 2-е изд., испр. и доп. – М.: АЗЪ, 1995. – 928 с.
81. О'Махоуни, М. Сергей Эйзенштейн / М. О'Махоуни; пер. с англ. С. Кузнецовой. – М.: Ад Маргинем Пресс, 2016. – 224 с. – (Критические биографии).
82. Пави, П. Словарь театра / П. Пави; пер. с фр. под ред. К. Разлогова. – М.: Прогресс, 1991. – 504 с.
83. Пашина, О. В. К проблеме структурирования смысла в православной музыке / О. В. Пашина // Общество риска и человек в XXI веке: альтернативы и сценарии развития: сборник науч. статей по материалам Республ. науч.-практ. конф. (Саратов, 16 марта 2006 г.) / отв. ред. В. Б. Устьянцев. – М.; Саратов: Наука, 2006. – С. 318–322.
84. Пашина, О. В. Музыкально-лингвистические аспекты системы музыкального восприятия Е. В. Назайкинского / О. В. Пашина // Проблемы куль-

туры и искусства в мировоззрении современной молодежи: преемственность и новаторство: сборник научных статей по материалам 5 Всерос. науч.-практ. конф. студентов и аспирантов / отв. ред. Д. И. Варламов. – Саратов: СГК им Л. В. Собинова, 2006. – С. 9–17.

85. Пашина, О. В. Концепция музыкального восприятия Е. В. Назайкинского в ракурсе лингвосемиотики / О. В. Пашина // Музыкальная семиотика: перспективы и пути развития: сборник статей по материалам Междунар. науч. конф. (Астрахань, 16–17 нояб. 2006 г.): в 2 ч. / гл. ред. Л. В. Саввина; ред.-сост. В. О. Петров – Астрахань: Изд-во ОПОУ ДПО АИПКП, 2006. – Ч. 1: Музыкальная семиотика: история и методология науки. Семиотические аспекты музыкального творчества. – С. 94–101.

86. Пашина, О. В. Компоненты музыкальной сюжетности (в контексте теории содержания музыки Е. В. Назайкинского) / О. В. Пашина // Искусство и образование. – 2007. – № 4 (48). – С. 34–38.

87. Пашина, О. В. Концепция содержания музыкального произведения в музыкально теоретической системе Е. В. Назайкинского: дис. ... канд. искусствоведения: 17.00.02 / Пашина Ольга Владимировна. – Саратов, 2008. – 221 с.

88. Петров, В. О. Инструментальное мультимедиа: о соотношении музыкального и визуального рядов / В. О. Петров // Известия Волгоградского государственного педагогического университета. – 2013. – № 8 (83). – С. 75–78.

89. Петрова, Э. А. Аудиовизуализация режиссерской идеи как художественная технология зрелища / Э. А. Петрова, Т. В. Астафьева // Исторические, философские, политические и юридические науки, культурология и искусствоведение. Вопросы теории и практики. – № 7, ч. 1. – С. 117–120.

90. Пиотровский, А. И. Театральное наследие – исследования, театральная критика, драматургия: в 2 т. / А. И. Пиотровский. – СПб.: Б. и., 2019. Т. 2: Работы А. И. Пиотровского из научных сборников и отдельных изданий. Драматические произведения (1922–1935 гг.). 2019. – 1103 с. – (Сотрудники Российского института истории искусств).

91. Пискатор, Э. Политический театр / Э. Пискатор; авториз. пер. М. Зельдович; ред. Г. Диамант. – М.: Государственное издательство художественной литературы, 1934. – 232 с.
92. Прудиус, И. Г. Прием ретроспекции в драматургии Жана Ануя (на примере пьесы «Жаворонок») / И. Г. Прудиус // Наука и бизнес: пути развития. – 2012. – № 6 (12). – С. 49–51.
93. Пружина, И. А. Девяностолетний современный документальный театр / И. А. Пружина // Ученые записки Крымского федерального университета имени В. И. Вернадского. Философия. Политология. Культурология. – 2017. – Т. 3 (69), № 1. – С. 63–72.
94. Путчева, О. А. Звуковая ситуация и саунд-событие в постдраматическом спектакле / О. А. Путчева // Южно-Российский музыкальный альманах. – 2021. – № 3 (44). – С. 69–75.
95. Пчелкина, Н. М. Мультимедийный спектакль-перформанс как форма современного театрального искусства / Н. М. Пчелкина // Международный научно-исследовательский журнал. – 2017. – № 1 (55), ч. 1. – С. 200–203.
96. Раш, М. Новые медиа в искусстве / М. Раш; пер. Д. Панайотти; ред. Е. Васильева. – М.: Ад Маргинем Пресс, 2018. – 256 с.
97. Рикёр, П. Конфликт интерпретаций: очерки о герменевтике / П. Рикёр; пер. с фр., вступ. ст., коммент. И. С. Вдовиной. – М.: Академический Проект, 2008. – 695 с. – (Философские технологии).
98. Ростова, Н. В. Новая эстетика в условиях технографической среды: кинематографические приемы и театральное искусство / Н. В. Ростова // Научно-технические ведомости Санкт-Петербургского государственного политехнического университета. Гуманитарные и общественные науки. – Вып. 1 (118). – С. 317–322.
99. Ростовский, Е. Г. Мультимедийное пространство театра / Е. Г. Ростовский // Гуманитарные, социально-экономические и общественные науки. – 2014. – № 3. – С. 203–205.

100. Руденко, К. А. Культурное наследие и его роль в современном обществе (на примере музеев Татарстана) / К. А. Руденко // Вестник Казанского государственного университета культуры и искусств. – 2018. – № 3. – С. 35–40.
101. Садуль, Ж. Всеобщая история кино: в 6 т. / Ж. Садуль; пер. с фр.; общ. ред. и вступ. ст. С. И. Юткевича. – М.: Искусство, 1958–1963. – М., 1958. – Т. 1: Изобретение кино. 1832–1897. Пионеры кино (от Мельеса до Патэ). 1897–1909 / пер. с фр. Т. В. Ивановой. – 610 с.
102. Салахов, Р. Ф. 3D-технологии в экспозиционной деятельности музеев изобразительного искусства / Р. Ф. Салахов, Е. Ю. Каазик // Мир искусств: Вестник Международного института антиквариата. – 2015. – № 4 (12). – С. 86–88.
103. Сербин, В. А. Проблемы семиотической интерпретации значения в кино / В. А. Сербин // Вестник Томского государственного университета. Философия. Социология. Политология. – 2014. – № 4 (28). – С. 202–210.
104. Сергеев, А. В. Циркизация театра: От традиционализма к футуризму / В. А. Сергеев: учеб. пособ. – СПб. Издание Е. В. Алексеевой, 2008. – 157 с.
105. Сердечная, В. Человек сильнее мыши, или Страшная сказка о девятиногих / В. Сердечная // Вопросы театра. – 2020. – № 1–2. – С. 52–59.
106. Сиренникова, В. И. Новая объективность современного театра – деконструкция традиционных форм выразительных средств в спектакле / В. И. Сиренникова // Культурные тренды современной России: от национальных истоков к культурным инновациям: сборник докладов 4 Всерос. (с междунар. участием) науч.-практ. конф. студентов, магистрантов, аспирантов и молодых ученых (Белгород, 14–15 апр. 2016 г): в 2 т. / отв. ред. С. Н. Борисов, И. Е. Белогорцева, В. С. Игнатова [и др.]. – Белгород: ИПК БГИИК, 2016. – Т. 2. – С. 371–373.
107. Соломкина, Т. А. Кинематографические спектакли Эрвина Пискатора / Т. А. Соломкина // Научное мнение: филологические науки, искусствоведение и культурология. – 2015. – № 9. – С. 134–137.
108. Строева, О. В. Тенденции развития визуальных искусств под влиянием новых экранных технологий / О. В. Строева, С. В. Аронин // Наука телевидения. – 2019. – Т. 15, № 1. – С. 173–193.

109. Сыса, И. Д. Расцвет медийных форм театральности / И. Д. Сыса // Медиасреда. – 2017. – № 1. – С. 33–40.
110. Ткачева, Е. А. Режиссеры немецкого экспрессионизма: от театра к кино / Е. А. Ткачева // Общество. Среда. Развитие. – 2013. – № 3 (28). – С. 183–187.
111. Тогоева, О. И. Еретичка, ставшая святой. Две жизни Жанны д'Арк / О. И. Тогоева. – М.; СПб.: Центр гуманитарных инициатив, 2016. – 574 с.
112. Уваров, П. Ю. История, историки и историческая память во Франции / П. Ю. Уваров // Отечественные записки. – 2004. – № 5. – С. 192–211.
113. Уварова, Е. Д. Эстрадный театр: Миниатюры, обозрения, мюзикхоллы, (1917–1945) / Е. Д. Уварова. – М.: Искусство, 1983. – 320 с.
114. Уорд, О. Искусство смотреть. Как воспринимать современное искусство / О. Уорд. – М.: Ад Маргинем Пресс; Музей современного искусства «Гараж», 2017. – 176 с.
115. Фадеева, Т. Е. Синтопия в искусстве: восприятие, визуализация, коммуникация / Т. Е. Фадеева // Наука и современность. – 2014. – № 33. – С. 44–47.
116. Фадеева, Т. Е. Музей виртуальной реальности как способ избежать исторической «амнезии» / Т. Е. Фадеева [Электронный ресурс] // Аллея науки: научно-практический электронный журнал. – 2018. – № 2 (18), т. 1. – С. 343–348. – Режим доступа: https://alley-science.ru/domains_data/files/Collection_of_journals/Fevral%202018%20tom%201.pdf (дата обращения: 26.04.2024).
- Фадеева, Т. Е. Зритель в пространстве виртуальной реальности: формирование планетарной оптики / Т. Е. Фадеева // ПРАЭНМА. Проблемы визуальной семиотики. – 2022. – Вып. 3 (33). – С. 73–96.
117. Фадеева, Т. Е. Медиаискусство в контексте новейших технологий: дис. ... д-ра искусствоведения: 5.10.01 / Фадеева Татьяна Евгеньевна. – Саранск, 2023. – 391 с.
118. Февральский, А. В. Десять лет театра Мейерхольда / А. В. Февральский. – М.: Федерация, 1931. – 100 с.

119. Февральский, А. В. Пути к синтезу: Мейерхольд и кино / А. В. Февральский. – М.: Искусство, 1978. – 239 с.
120. Фишов, П. М. Технические возможности видеоигр как условие формирования и развития стиля интерактивных медиа / П. М. Фишов // Омский научный вестник. Сер.: Общество. История. Современность. – 2013. – № 2 (116). – С. 259–262.
121. Цуй Гэ. Характерные особенности искусства XXI века / Гэ Цуй [Электронный ресурс] // Вестник науки: научный электронный журнал. – 2023. – № 6 (63), т. 2. – С. 1094–1099. – Режим доступа: <https://www.xn----8sbempclcwd3bmt.xn--plai/article/8931> (дата обращения: 01.06.2024).
122. Чепурова, О. А. Андрей Могучий: от больших идей к большому драматическому театру. Краткая история становления метода / О. А. Чепурова // Вестник Академии Русского балета им. А. Я. Вагановой. – 2019. – № 1 (60). – С. 256–271.
123. Чепурова, О. А. Особенности творческого метода Андрея Могучего сквозь призму современных театроведческих концепций / О. А. Чепурова // Там же. – 2020. – № 4 (69). – С. 192–206.
124. Черкес, В. П. Образ Жанны д'Арк в пьесе Жана Ануя «Жаворонок» / В. П. Черкес [Электронный ресурс] // Litera: сетевое издание полного открытого доступа. – 2022. – № 8. – С. 74–79. – Режим доступа: https://nbpublish.com/library_read_article.php?id=38624 (дата обращения: 20.04.2024).
125. Чичканов, Е. С. Интерактивность как средство художественной выразительности / Е. С. Чичканов // Вестник Костромского государственного университета им. Н. А. Некрасова. – 2009. – Т. 15, № 4. – С. 309–313.
126. Чичканов, Е. С. Образовательное пространство мультимедиа: особенности подготовки режиссера / Е. С. Чичканов [Электронный ресурс] // Наукосведение: Интернет-журнал. – 2014. – Вып. 4 (23). – С. 1–14. – Режим доступа: <http://naukovedenie.ru/PDF/52PVN414.pdf> (дата обращения: 05.06.2024).

127. Шевченко, Е. Н. Проекция как форма интерпретации драматического текста (на примере театров Республики Татарстан) / Е. Н. Шевченко // Вестник Челябинского государственного педагогического университета. – 2017. – № 1. – С. 174–179.

128. Шелтрекова, Я. В. Мультимедийные технологии как выразительное средство в создании сценического пространства в драматическом спектакле / Я. В. Шелтрекова, В. Л. Прокопов // Вестник Кемеровского государственного университета культуры и искусств. – 2021. – № 56. – С. 147–153.

129. Шлыкова, О. В. Социокультурная природа мультимедиа: дис. ... д-ра культурологических наук: 24.00.01 / Шлыкова Ольга Владимировна. – М., 2004. – 307 с.

130. Шлыкова, О. В. Динамика мультимедийной культуры: меняющийся мир в меняющемся социокультурном пространстве / О. В. Шлыкова // Самоопределение России в мировом культурном пространстве: искусство, религия, политика: коллект. монография / под ред. Е. В. Мареевой, Н. В. Синявиной. – М.: МГИК, 2018. – С. 125–140.

131. Шлыкова О. В. Культурологический аспект современного медиапространства: генезис и практики / О. В. Шлыкова // Вестник славянских культур. – 2015. – № 4 (38). – С. 229–234.

132. Шустрова, О. И. Коды и символы в искусстве мультимедиа / О. И. Шустрова // Вестник РГГУ [Российского государственного гуманитарного университета]. Сер.: Культурология. Искусствоведение. Музеология. – 2010. – № 15 (58). – С. 110–124.

133. Щенников, Г. К. Мультимедиа и режиссура. Новый визуальный язык – новые границы выражения / Г. К. Щенников // Университетский научный журнал (филологические и исторические науки, археология и искусствоведение). – 2015. – № 16. – С. 170–180.

134. Щетинина, С. Ю. Визуальные медиа в мультимедийной инсталляции / С. Ю. Щетинина // Вестник Кемеровского государственного университета культуры и искусств. – 2016. – № 37, ч. 1. – С. 188–193.

135. Эйзенштейн, С. М. Четвертое измерение в кино (1929) / С. М. Эйзенштейн // Эйзенштейн, С. М. Избранные произведения: в 6 т. / Сергей Михайлович Эйзенштейн; гл. ред. С. И. Юткевич. – М.: Искусство, 1964–1971. – М., 1964. – Т. 2. – С. 45–59.

136. Эйзенштейн, С.М. Монтаж аттракционов (К постановке «На всякого мудреца довольно простоты» А. Н. Островского в Московском Пролеткульте) / С. Эйзенштейн // ЛЕФ: Журнал левого фронта искусств. – 1923. – № 3. – С. 70–75.

Научная литература на иностранных языках

137. Andreadis, A. Real-Time Motion Capture Technology on a Live Theatrical Performance with Computer Generated Scenery / A. Andreadis, A. Hemery, A. Antonakakis[et al.] [Электронный ресурс] // PCI 2010: 14th Panhellenic Conference on Informatics (Tripoli, Greece, 10–12 Sept. 2010): Proceedings by IEEE Conference Publishing Services / eds. C. Vassilakis, N. Tselikas. – Los Alamitos (CA), Washington, Tokyo: IEEE Computer Society, 2010. – P. 148–152. – Режим доступа: https://www.academia.edu/2590552/Real_Time_Motion_Capture_Technology_on_a_Live_Theatrical_Performance_with_Computer_Generated_Scenery (accessed date: 31.07.2024).

138. Auslander, P. Digital Liveness: A Historico-Philosophical Perspective / P. Auslander // PAJ: A Journal of Performance and Art. – 2012. – Vol. 34, № 3. – P. 3–11.

139. Dixon, S. Digital Performance: A History of New Media in Theater, Dance, Performance Art, and Installation / S. Dixon. – Cambridge (MA); L.: MIT Press, 2007. – 828 p. – (Leonardo).

140. Dvorko, N. Digital Storytelling Landscape / N. Dvorko // Not Ever Absent: Storytelling in Arts, Culture and Identity Formation / eds. S. -J. Moenandar, N. Kavner Miller. – Oxford: Inter-Disciplinary Press, 2015. – P. 239–247.

141. Dvorko, N. The Potential of Web Documentary for Education / N. Dvorko [Электронный ресурс] // INTED 2016 Proceedings. 10th International Technology, Education and Development Conference (Valencia, Spain, 7–9 March, 2016): Confer-

ence Proceedings / eds. L. Gómez Chova, A. López Martínez, I. Candel Torres. – [Valencia]: IATED Academy, 2016. – P. 3925–3932. – Режим доступа: <https://library.iated.org/view/DVORKO2016POT> (accessed date: 31.07.2024)

142. Dvorko, N. Interactive Documentary and Its Potential for Cultural Heritage Mediation / N. Dvorko // *Matters of Telling: The Impulse of the Story* / Eds. C. Comanducci, A. Wilkinson. – Leiden; Boston: Brill Rodopi, 2018. – P. 116–126. – (At the Interface / Probing the Boundaries, vol. 115).

143. Dvorko, N. A New Horizon of Non-fiction Storytelling: the Use of Virtual Reality and Gaming Techniques / N. Dvorko // *Storytelling: Global Reflections on Narrative* / eds: T. A. Hayes, T. Edlmann, L. Brown. – Leiden; Boston: Brill Rodopi, 2019. – P. 88–96. – (At the Interface / Probing the Boundaries, vol. 122).

144. Guérin, J. Le Moyen-Âge de Jean Anouilh: Lecture politique de deux pièces costumées / J. Guérin [Электронный ресурс] // *Le médiéval sur la scène contemporaine* / Nouvelle éd. [en ligne]; eds. M. Gally, M.-C. Hubert. – Aix-en-Provence: Presses universitaires de Provence, 2014. – P. 43–52. – Режим доступа: <https://books.openedition.org/pup/19529> (дата обращения: 25.06.2024).

145. Parker-Starbuck, J. The Spectatorial Body in Multimedia Performance / J. Parker-Starbuck // *PAJ: A Journal of Performance and Art*. 2011. – Vol. 33, № 3. – P. 60–71.

146. Pike, S. Virtually Relevant: AR/VR and the Theatre / S. Pike // *Fusion Journal*. – 2020. – № 17. – P. 120–128.

147. Sabino da Costa, F. Views on Absence/Presence: Theater and Technology / F. Sabino da Costa, I. Pereira da Silva, C. Martins de Fátima [et al.] // *ARJ – Art Research Journal*. – 2016. – Vol. 3, № 1. – P. 80–91.

148. Shchelokova, M. Digital Media in Modern Art (Theater Performances): [Master's thesis] / M. Shchelokova. – S.l.: [Hedmark University College], 2016. – 85 p.

149. Zipor, K. Integrating Motion Capture Technology into Theatrical Performance: CS Distinguished Major Program Thesis. – S.l.: [University of Virginia], 2022. – 27 p.

Материалы

150. Андреев, Л. Н. Губернатор: рассказ / Л. Н. Андреев. – М: Тип. «Рус. труд», 1910. – 58 с.
151. Ануй, Ж. Жаворонок / Ж. Ануй; пер. с фр. Н. Жарковой // Ануй, Ж. Пьесы; в 2 т. / Ж. Ануй; пер. с фр. под ред. Е. Бабун; сост. В. Маликов, Ю. Яхнина; – М.: Искусство, 1969. – Т. 2. – С. 135–240.
152. Брехт, Б. Пьесы: в 2 кн. / Б. Брехт; пер. с нем.; коммент. И. Фрадкина, Е. Эткинда. – М.: Гудьял-Пресс, 1999. – (Театр). – Кн. 2. – 573 с.
153. Брехт, Б. «Малый органон» для театра / Б. Брехт; пер. Л. Копелева, В. Неделина, Е. Михелевич // Брехт Б. Театр: Пьесы. Статьи. Высказывания: в 5 т. / Б. Брехт; сост. и вступ. ст. И. Фрадкина; коммент. Е. Эткинда, И. Фрадкина – М.: Искусство, 1963–1965. – М., 1965. – Т. 5/2 / коммент. Е. Эткинда. – С. 174–217.
154. В Москва-Сити состоится премьера VR-постановки Максима Диденко «Клетка с попугаями» [Электронный ресурс] // Коммерсантъ. 04.07.2017. – Режим доступа: <https://www.kommersant.ru/doc/3343073> (дата обращения: 15.01.2024).
155. Вилисов, В. Нас всех тошнит. Как театр стал современным, а мы этого не заметили / В. Вилисов. – М.: АСТ, 2019. – 336 с. – (История и наука Рунета. Лекции).
156. Документальный театр. Пьесы / сост. Е. А. Гремина. – М.: Три квадрата; Театр.doc, 2004. – 238 с.
157. Зелинская, М. С. Хуманитас Инжиниринг / М. С. Зелинская [Электронный ресурс] / Драматург Мария Зелинская. – Режим доступа: <https://mashadrama.ru/roadtrip> (дата обращения: 20.05.2024).
158. Золотухин, В. С. Кино в театре: от «Фоли-Бержер» до Всеволода Мейерхольда / В.С. Золотухин [Электронный ресурс]. Уникальные архивные материалы в совместном проекте журнала «Театр» и COLTA.RU «Бахрушинский музей онлайн». – Режим доступа: <http://archives.colta.ru/docs/18027/> (дата обращения: 05.04.2024).
159. Интервью с А. С. Созоновым в Саратове. 20 сентября 2019 г. [аудиозапись] // Личный архив П. С. Лазарева.

160. Интервью с А. Е. Кузиным в Саратове. 11 ноября 2019 г. [звукозапись]
// Там же.
161. Интервью с М. С. Пташным в Саратове. 11 ноября 2019 г. [звукозапись] // Там же.
162. Интервью с П. Н. Лариной в Саратове. 11 ноября 2019 г. [звукозапись]
// Там же.
163. Интервью с А. А. Островным в Саратове. 15 мая 2020 г. [звукозапись]
// Там же.
164. Интервью с В. А. Золотарем в Саратове. 1 сентября 2020 г. [звукозапись] // Там же.
165. Кафка, Ф. Дневники и письма / Ф. Кафка; пер. с нем.; предисл., коммент. Ю. И. Архипова. – М.: ДИ-ДИК; Танаис, 1995. – 606 с. – (Альманах «Модерн классики»).
166. Кафка, Ф. Превращение / Ф. Кафка // Кафка, Ф. Малое собрание сочинений / Ф. Кафка; пер. с нем. Ю. Архипова и др. – СПб.: Азбука-классика, 2010. – (Малое собрание сочинений). – С. 37–86.
167. Кафка, Ф. Процесс [Электронный ресурс] / Ф. Кафка; пер. Р. Райт-Ковалевой. – Режим доступа: <http://lib.ru/KAFKA/process.txt> (дата обращения: 20.05.2024).
168. Крапивин В. П. Оруженосец Кашка: повесть / В. П. Крапивин. – М.: Детская литература, 1969. – 144 с.
169. Линдгрэн, А. Собрание сочинений: в 6 т. / Астрид Линдгрэн; пер. со швед. – М.: Библиотека «Звезды»; Атос, 1994. – Т. 2: Повести о Червен и Мадикен: Мы – на острове Сальткрока; Мадикен; Мадикен и Пимс из Юнибаккена / пер. Л. Брауде, Е. Паклиной, И. Стребловой; сост. Л. Брауде. – 432 с.
170. Линдгрэн, А. Мы – на острове Сальткрока / А. Линдгрэн; пер. Л. Брауде, Е. Паклиной // Линдгрэн, А. Собрание сочинений: в 6 т. – Т. 2. – С. 5–196.
171. Луцык, П. Собрание сочинений / П. Луцык, А. Саморядов. – Оренбург: Оренбургская книга, 2016. – 648 с.

172. Медведев, М. Григорий Козинцев. Житие святого эксцентрика / М. Медведев [Электронный ресурс] // Русский Шекспир. Информационно-исследовательская база данных. – Режим доступа: <https://rus-shake.ru/menu/news/10144.html> (дата обращения: 19.04.2024).

173. Мейерхольд репетирует: в 2 т. / сост., коммент. М. М. Ситковой; вступ. тексты М. М. Ситковой, О. М. Фельдмана. – М.: Артист. Режиссер. Театр, 1993. – Т. 1: Спектакли 20-х годов. – 272 с.

174. Мейерхольд, В.Э. Статьи, письма, речи, беседы / В. Э. Мейерхольд: в 2 ч. / сост., ред. текстов и коммент. А. В. Февральского; общ. ред. и вступ. ст. Б. И. Ростockого. М.: Искусство, 1968. – Ч. 1: 1891–1917. – 350 с.

175. Мейерхольд, В. Э. Реконструкция театра: [сводка стенограмм трех докладов, прочитанных в Ленинграде, Киеве, Харькове] / В. Э. Мейерхольд. – Л.: Театропечать, 1930. – 37 с.

176. Михайлов, Р. Ягоды: сборник сказок / Р. Михайлов. – М.: Individuum, 2019. – 344 с.

177. «Мы – на острове Сальткрока». Спектакль. 2024 г. [Электронный ресурс] / Саратовский академический театр юного зрителя им. Ю. П. Киселева. – Режим доступа: https://www.tuz-saratov.ru/theatre/shows/index.php?SECTION_ID=712&ELEMENT_ID=16301 (дата обращения: 17.06.2024).

178. Мюллюахо, М. Паника. Мужчины на грани нервного срыва / М. Мюллюахо [Электронный ресурс] / Электронная библиотека RoyalLib.com. – Режим доступа: https://royallib.com/book/myullyuaho_mika/panika_mugchini_na_grani_nervnogo_sriiva.html (дата обращения: 20.05.2024).

179. Олеша, Ю. К. Три толстяка: роман для детей / Ю. К. Олеша. – М.; Л.: Земля и фабрика, [1928]. – 191 с.

180. Островский, А. Н. Собрание сочинений: в 3 т. / Александр Николаевич Островский. – М.: Художественная литература, 1987. – Т. 2. – 495 с.

181. Пинтер, Г. Коллекция: пьесы / Г. Пинтер; пер. с англ.; вступ. ст. Ю. Фридштейна. – СПб.: Амфора, 2006. – 560 с. (Читать модно).
182. Процесс Жанны д'Арк. Материалы инквизиционного процесса / пер., коммент., сопровод. ст. А. Б. Скакальской. – М.; СПб.: Альянс-Архео, – 2008. – 496 с.
183. Пушкин, А. С. Сказка о царе Салтане, о сыне его славном и могучем богатыре князе Гвидоне Салтановиче и о прекрасной Царевне Лебеди / А.С. Пушкин // Жили-были...: русская литературная сказка XIX века / сост. В. П. Журавлев. – М.: Воениздат, 1993. – (Школьная библиотека. Гуманитарный лицей). – С. 16–36.
184. Рощин, М. М. Пьесы / М. М. Рощин. – М.: Искусство, 1980. – 551 с.
185. Сорокин, В. Г. Норма: роман / В. Г. Сорокин. – М.: Б. С. Г.-Пресс, 2000. – 480 с. – (Modern talks).
186. Станиславский, К. С. Собрание сочинений: в 9 т. / Константин Сергеевич Станиславский; гл. ред. О. Н. Ефремов. – М.: Искусство, 1988–1999. – М., 1989. – Т. 2: Работа актера над собой. – Ч. 1: Работа над собой в творческом процессе переживания: Дневник ученика / ред. и авт. вступ. ст. А. М. Смелянский, подг. текста, коммент. Г. В. Кристи, В. В. Дыбовского. – 511 с.
187. Твен, М. Приключения Тома Сойера: для средн. возраста / М. Твен; пер. с англ. под ред. К. Чуковского. – 5-е изд. – Л.; М.: Молодая гвардия, 1933. – 213 с.
188. Толстой, Л. Н. Детство. Отрочество. Юность / Л. Н. Толстой. – М.: Правда, 1987. – 432 с.
189. Тургенев, И. С. Отцы и дети: роман / И. С. Тургенев. – СПб.: Лениздат, 2014. – 255 с. – (Лениздат-классика).
190. Шварц, Е. Л. Тень и другие пьесы / Е. Л. Шварц. – Л.: Советский писатель, 1956. – 368 с.
191. Шиммельпфенниг, Р. Женщина из прошлых времен / Р. Шиммельпфенниг [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://theatre-library.ru/authors/sh/shimmelpfennig> (дата обращения: 01.03.2024)

ПРИМЕЧАНИЯ

Примечание 1 к с. 52. Первые киноприемы использовались за рубежом еще в 1905 г.: в парижском мюзик-холле «Фоли-Бержер» режиссером Виктором де Коттенем (1862–1956) было поставлено обозрение¹, в конце которого проецировался специально снятый немой фильм «Рейс Париж – Монте-Карло» (1904 г., режиссер Жорж Мельес). Кинофильм представлял собой сатиру на бельгийского короля Леопольда II (1835–1909), который был известен своей связью с французской танцовщицей Клео де Мери (1875–1966), и ассоциировался с автомобильными катастрофами. В фильме король покупает новый автомобиль, которым вначале безнаказанно давит полицейского, затем сажает к себе несколько девушек и взбирается на вершину Альпийских гор (макет). В Альпах Леопольд II давит таможенного чиновника, на Лазурных берегах переезжает продавца апельсинов, поезд, стол с обедающими людьми, и в конце торжественно объявляется в Монте-Карло². Можно сказать, что новая эстетика зрелищности кинематографа в данном случае имела сатирически-развлекательный характер и существовала в обозрении как отдельный номер. Однако можно предположить, что в общей композиции обозрения фильм заставлял зрителя погрузиться в атмосферу гротескного представления.

В том же году на сцене музыкального парижского театра «Шатле» Виктор де Коттен ставил феерию³ «Четыреста проделок дьявола»¹, в которой транслиро-

¹ Обозрение – театральное, обычно эстрадное, представление, из отдельных, внешне связанных номеров, преимущественно на злободневную тему, ревю (Ожегов, С. И. Толковый словарь... – С. 425.).

² Садуль, Ж. Указ. соч. – С. 374.

³ Феерия – пьеса, основанная на эффектах магии, чуда, яркой зрелищности, включающая вымышленных персонажей, обладающих сверхъестественной силой (фея, демон, силы природы, мифологическое существо и т.д.) (Пави, П. Словарь театра / П. Пави; пер. с фр. под ред. К. Разлогова. – М.: Прогресс, 1991. – С. 406).

вался фильм Ж. Мельеса под названием «Одиссей и звездная карета» (1905)². Сюжет рассказывал об инженере Крэкфорде, которого соблазнил дьявол, предложив ему волшебные пилюли. С их помощью происходит ряд волшебных явлений. Сначала появляется чемодан, который превращается в поезд и отправляет героя в путешествие через Лондон, Альпы к итальянской деревне Монтепопото. Далее Крэкфорд садится в дилижанс, который превращается в звездную карету и отправляется на вершину извергающегося вулкана. Затем из-за извержения карета улетает на небо, и герой путешествует уже среди звезд и комет. В конце Крэкфорд спускается на землю и попадает в столовую, в которой хочет сесть за стол. Но появляется сатана и отправляет героя в преисподнюю.

Часть феерии с поездкой среди звезд и была снята Ж. Мельесом. В фильме «Одиссей и звездная карета» кинорежиссер, по сведениям теоретика кино Жоржа Садуля (1904–1967), воплотил экипаж кареты в стиле модерн, вырезав его из картона и украсив звездами и кометами, а также добавил призрачную лошадь с гармошкой вместо туловища³. В целом, многие моменты фильма похожи на мультипликацию. Ж. Садуль замечает, что «воображение автора навязывает нам совсем особый мир, элементы которого хоть и взяты из жизни или из театра, но преобразованы фантазией Мельеса»⁴. Заметим, что в постановке фильм не существует отдельно от повествования, он транслирует часть сюжета. За этим можно видеть проявление киноэкрана в качестве замещающего элемента театрального действия. Данный прием укоренился в художественных принципах применения экрана и проекций, он используется и в современном искусстве.

Примечание 2 к с. 73. Размышляя о содержании и построении музыкального сочинения, он полагал, что «...первый тип направленности [внимания] слушателя – драматургический – в наибольшей мере отвечает рассмотрению произведения

¹ Это был первый в жизни С. М. Эйзенштейна просмотр фильма, на сеанс которого он ходил в парижский кинотеатр на Итальянском бульваре (*фр.* Boulevard des Italiens).

² Садуль, Ж. Указ. соч. – С. 374.

³ Там же.

⁴ Там же. – С. 375.

как композиционно построенного сюжетного целого. При такой установке художественный мир музыкального произведения воспринимается слушателем как становящийся, развертывающийся у него на глазах, насыщенный событиями и действиями, вовлекающими в сопереживание. <...> Слушатель чувствует себя в некоем музыкальном театре, на сцене которого разыгрывается правдиво-фантастическая пьеса. Его зрительская самостоятельность подчеркивается внеположностью художественного мира. И хотя такая драматическая театральная установка никогда не заглушает двух других – лирической и созерцательно-повествовательной, хотя лирический тон, являющийся для музыки специфическим во всех ее жанрах, остается таковым и здесь, все же произведения драматургического плана требуют, чтобы первый тип установки восприятия был доминирующим»¹.

Примечание 3 к с. 174. Отдельно отметим, что история Жанны находила место для культурных и политических подтекстов не только в пьесах, но и в фильмах². Доктор исторических наук О. И. Тогоева в лекциях о Жанне д'Арк в кинематографе XIX–XX веков показывает, как через визуальные детали, зачастую не соответствующие исторической действительности, режиссеры высказывали свою точку зрения относительно того или иного персонажа³. Так, в фильме Карла Теодора Дрейера (1889–1968) «Страсти Жанны д'Арк» (1929) образы судей Жанны за счет уродливых и негативных черт лица визуально схожи с судьями из иконографии страстей Христа. Таким образом, режиссер подчеркивает святость и небесное предназначение главной героини через зловещий гротесковый образ. Существует пример с противоположно-негативной смысловой режиссерской подоплекой. В картине Густава Учицки (1899–1961) «Дева Жанна» (1935) особо интересным является образ короля Карла. Дадим несколько вводных данных для понимания об-

¹ Назайкинский, Е. В. Логика... – С. 59.

² На сегодняшний день список фильмов, снятых по истории Жанны д'Арк, насчитывает, как минимум, сорок наименований.

³ Тогоева, О. И. Еретичка, ставшая святой. Две жизни Жанны д'Арк / О. И. Тогоева. – М.; СПб.: Центр гуманитарных инициатив, 2016. – 574 с.

щей картины, связанной с определенным контекстом в фильме. Дело в том, что режиссер был внебрачным сыном известного австрийского художника Густава Климта (1862–1918). Поклонником творчества как Г. Климта, так и Г. Учицки был А. Гитлер (1889–1945), который «закрывал глаза» на еврейские корни кинорежиссера. В свою очередь, как отмечает О. И. Тогоева, Густав Учицки был у Гитлера практически «придворным» режиссером. В связи с этим фильм «Дева Жанна» в действительности рассказывал не о подвигах «Орлеанской девицы». Картина Учицки выводила на первый план личность Карла VII, а точнее идею о том, что может сделать сильный правитель в своей стране. О. И. Тогоева замечает, что когда на экране перед нами предстает король в тирольской шляпе¹, мы считываем главную идею о том, что сильный герой появляется именно из Австрии, только он может спасти свою страну².

¹ Тирольская шляпа (*нем.* Tirolerhut), также баварская или альпийская шляпа (*итал.* cappello alpino) – головной убор, берущий свое происхождение в альпийском Тироле и носимый на территории Австрии, Германии, Италии и Швейцарии. Шляпа с узкими полями и высокой тульей, на которой обязательно присутствует мягкая складка.

² Существует мнение, что все реплики короля Карла VII в фильме Г. Учицки взяты из выступлений Й. Геббельса (1897–1945). Более того, некоторые исследователи полагают, что в создании сценария Геббельс участвовал лично.

ПРИЛОЖЕНИЯ

Мультимедиа в изобразительном и музыкальном искусстве 2010–2020 гг.: примеры отражения уровней

Активное обращение к мультимедиа сегодня наблюдается в музеях и выставках. Как известно, включение медиа в изобразительное искусство начало происходить за рубежом с 60-х годов прошлого века. Возникают отдельные направления, такие как видео-арт, видеоинсталляция, нет-арт (с использованием интернет технологий) и т.д. Вбирая опыт прошлого столетия, сегодня в области русского современного искусства переосмысляются и выходят на новый уровень визуального воплощения фундаментальные картины известных художников, возникают тематические выставки современных деятелей искусств, создаются творческие команды, открываются новые музеи, специализирующиеся на мультимедийных технологиях. Дадим краткий обзор современных практик с точки зрения применения нашей классификации и типологии.

Одним из ярких примеров мультимедийного включения в произведения классиков стал цикл выставок «Ожившие полотна» (с 2014 г. по наши дни) в креативном пространстве Люмьер-Холла (Москва, Санкт-Петербург). Инсталляции посвящены зарубежным и отечественным художникам: Иерониму Босху (ок. 1450–1516), Ивану Константиновичу Айвазовскому (1817–1900), Винсенту Ван Гогу (1853–1890), Густаву Климту (1862–1918), Василию Васильевичу Кандинскому (1866–1944) и Сальвадору Дали (1904–1989). В креативном пространстве мультимедийного музея проекции анимированных картин осуществляются на все поверхности помещения (пол, потолок, стены, колонны), делая его максимально динамичным и «живым». Так, на инсталляции, посвященной работам Иеронима Босха, поэтапно транслируется триптих «Сад земных наслаждений» (1500–1510), на котором оживают летающие рыбы и их всадники, птицы, животные и т.д. При трансляции масштабного триптиха на экране фиксируются части

картин, совершая плавные переходы и перемещения по ним с помощью эффекта движущейся камеры. А в инсталляции по картинам Ван Гога можно увидеть оживших ворон с картины «Пшеничное поле с воронами» (1890). В начале анимации они влетают по направлению слева направо, а затем, долетев до нужной точки, фиксируются, превращаясь в оригинальную картину. Стоит отметить, что композиция, цвет, структура и перспектива картин в этих инсталляциях не нарушается. Каждая из выставок Люмьер-Холла сопровождается приятной инструментальной музыкой и подобными мультимедиа, располагая реципиента к медитативному характеру просмотра.

Приведенные примеры позволяют сказать, что благодаря анимации и сохранению структуры произведений, участник начинает смотреть глазами художника. Проекция становится попыткой представить, как видел автор тот или иной нарисованный им объект. А звуковое сопровождение вводит в атмосферу и представление о настроении автора. Можно заключить, что в примерах используются виды мультимедиа: видеотрансляция (художественно-смонтированный фрагмент) и музыка (фоновая). Тип – «экранная проекция». В выставке наблюдается довершение картин для рождения новых смыслов, а значит, наиболее подходит семантическая функция интеллектуально-логического уровня. В то же время третий уровень подчиняет себе образно-эмоциональный, так как использует придуманные художником фрагменты для раскрытия внутреннего мира представленного автора (Ван Гога, Иеронима Босха и т.д.).

В качестве произведений с использованием мультимедиа в российском изобразительном искусстве можно привести выставку арт-группы «AES+F», проходившую в Центральном выставочном зале «Манеж» (2019 г., Санкт-Петербург). Среди скульптур и картин, на выставке большое внимание уделяется видео-арту. Скомпонованные человеческие образы, снятые отдельными видеофрагментами, являются концептуальные анимированные произведения, которые несут определенный замысел художника. Несмотря на то что люди и объекты на видео-картинах натуральные, образуется впечатление искусственности, нарочитости. В этом прослеживается сохранение границ традиционного художественного произведения,

которое являет взгляд художника на мир, отделяя его от бытового воплощения. Вновь наблюдается вид – видеотрансляция (художественно-смонтированный фрагмент). Тип – «экранная проекция». Семантическая функция интеллектуально-логического уровня.

Особого внимания заслуживает Мультимедиа Арт музей, Москва (МАММ). В 2021 г. на биеннале «Искусство будущего» были представлены работы российских и зарубежных художников, объединенных рассуждением о том, каким окажется наше будущее, и какое место в нем будет занимать искусство. Среди работ присутствует множество объектов видео-арта и интерактивных объектов. Одним из объектов, представляющих интерес, стала инсталляция «Cosmovibrantionum», созданная российскими художниками Анастасией Крохалевой и Денисом Переваловым. Она представляет собой расположенный на стене ЖК-монитор и висящий рядом с ним колокол. Внутри колокола находится сканирующая камера, к которой можно поднести руку и сканировать рисунок линий на своей ладони. Далее, алгоритм компьютера совмещает рисунок ладони с наиболее подходящим участком звездного неба и транслирует его на экран рядом с изображением ладони, а также выбирает соответствующий вибрационный «космический» звуковой сигнал. По замыслу художников, это создает связь между микро и макро мирами, объединяя человека и космос в одно целое. Через такое интерактивное взаимодействие художники словно приглашают участников заняться поиском «подходящего» партнера для знакомства, определяя его по схожести со звездным участком.

Вновь определим виды: изображение (фотография) и звук (шумовой эффект). Тип – «экранная проекция». В данном случае мы можем наблюдать все три функции интеллектуально-логического уровня вместе. Тектоническая направлена на особое управление зрительским восприятием и побуждает к конкретному действию. Коммуникативная отражает – цитирует конкретную часть звездного неба, сопоставляя с рисунком ладони. Семантическая отвечает, по сути, за две других функции, объединяя их единым подтекстом через идентификацию каждого из зрителей под определенным качеством.

Как видим, каждое из мультимедийных произведений в современном изобразительном искусстве подчинено конкретной концептуальной структуре. Разнообразие работы экранов и их художественное наполнение являют огромное поле, который отражает в основном третий уровень мультимедиа. Кроме того, каждое из мультимедийных произведений ограничено и своим расположением. Объект может находиться в абсолютно разном пространстве, что, опять же, будет осложнять объективность работы мультимедийной составляющей.

Обрисуем картину современных музыкальных концертов с включением мультимедиа, выявим, насколько она поддается классификации и типологии. В музыкальном искусстве также усиливается тенденция активного использования дополнительного визуального ряда, как в классической инструментальной музыке, так и в выступлениях современных рок-групп. В качестве яркого примера применения мультимедиа в классической музыке можно привести «Времена года. Мультимедиа-концерт» в исполнении коллектива «True orchestra» (Калининград). В программе выступления «Времена Года» Антонио Вивальди, «Маленькая ночная серенада» Вольфганга Моцарта и «Времена года» Петра Ильича Чайковского, которые сопровождаются анимированными картинками и видеофрагментами (шторма, осеннего листопада и дождя, зимнего пейзажа с падающим снегом и т.д.), транслируемыми на большую часть концертного зала.

Из видов главными здесь являются видеотрансляция (художественно-смонтированный фрагмент) и изображение (художественный элемент). Тип – «экранная проекция». Если говорить про уровни мультимедиа, то здесь наблюдается тектоническая функция третьего уровня, так как картины отражают зачастую название, тем самым, программируют зрительское восприятие и делят концерт на эпизоды.

Также из современных коллективов, исполняющих классические произведения в сопровождении мультимедийного ряда, можно выделить проект под названием «Школа/Škola Crew» (Москва). Команда состоит из классических музыкантов и современных художников. Их творчество насчитывает более тридцати программ мультимедиа-концертов, которые, начиная с 2015 г., концептуально

представляют творчество композиторов (П. И. Чайковского, С. В. Рахманинова, И. Ф. Стравинский и т.д.), культуры той или иной страны (Италии, Франции, Австрии и т.д.), той или иной эпохи, а также другую тематику («Женщины-композиторы», «Оригиналы и ремиксы», «Страшные сказки»). Видеоряд в каждой из программ носит как исторически-документальный характер, так и образно-художественный. Трансляция происходит как у коллектива «True Orchestra» – на большую часть сцены, включая архитектурные порталы и часть стен, которые идут от авансцены в зал.

Тип – «экранная проекция»¹. В данном случае уровень мультимедиа проявляется в зависимости от программы, которую играет коллектив. Так, «Италия», «Франция» и т.д. – являют больше сенсорно-характеристический уровень мультимедиа, так как в соединении с музыкой отражают время и место. Программы посвященные композиторам отражают образно-эмоциональный уровень мультимедиа, где раскрываются грани внутреннего мира главного действующего лица – композитора. Третий уровень, интеллектуально-логический становится отражением концептуальных идей и авторских программ (например, «Оригиналы и ремиксы»). В целом, каждый отдельный концерт данной группы будет являть зачастую лишь один из уровней мультимедийных сценических приемов.

В случае с неклассической музыкой наиболее ярким из недавних примеров является концерт группы «Кино», основанной В. Р. Цоем. В 2020 г. группа воссоединилась под руководством продюсера, сына основателя группы А. В. Цоя и подготовила обширную концертную программу с известными ями в современном качестве звучания, с которой музыканты гастрوليруют по сей день. Для наилучшего воплощения звука были обработаны аудиодорожки с записями голоса Виктора Цоя и оцифрованы с помощью современных компьютерных технологий. Звучание голоса в современном качестве стало основой эффекта присутствия главного солиста группы. Однако мощнейшим довершением в создании эффекта

¹ В данном случае, виды мультимедиа: видеотрансляция (художественно-смонтированный фрагмент, документальные кадры), изображения (художественный элемент, фотография, документальный кадр).

присутствия В. Р. Цоя стал видеоряд. На концерте группы, на заднике сцены работает экран большого размера, на который в каждой отдельной песне транслируется оригинальный по исполнению и содержанию художественный видеоряд, а также трансляции с расставленных по сцене видеокамер.

Например, во время исполнения песни «Электричка», на экране в обработке изображения 8-bit (изображение, состоящее из больших квадратов пикселей, которое является отсылкой к ранним компьютерным изображениям) мы видим электричку, которая едет по зимним рельсам. Поезд за время песни транслируется с разных ракурсов, под конец композиции она превращается в зеленого дракона, который отражает протестное настроение, заключенное в строчке припева «Электричка везет меня туда, куда я не хочу».

Вид мультимедиа – видеотрансляция (художественно-смонтрованный фрагмент). Тип – «экранная проекция». В данном номере явлен интеллектуально-логический уровень мультимедиа. Тут главным образом проявляется семантическая функция, которая рождает подтекст негативного восприятия трудовых будней и ежедневного «замкнутого круга» одних и тех же событий. В меньшей степени проявлена тектоническая функция, которая свидетельствует о названии изображением электрички.

В другой песне «Спокойная ночь» проекция являет романтически-героический образ Виктора Цоя, силуэт которого вначале движется в едва освещенном лифте. Затем он оказывается на крышах ночного города: узнаваемая фигура солиста идет по вершине строительного крана и затем поднимается к звездам и луне, как бы в невесомости. В это время изображение городских многоэтажек на видео закручивается вокруг человеческой фигуры, образуя сферу (сильно напоминающую сцену из фильма «Начало» (2010 г., режиссер К. Ноллан, США – Великобритания). Качество изображения в этот раз высокое. Оно передает особую атмосферу песни. Вид мультимедиа – видеотрансляция (художественно-смонтрованный фрагмент). Тип – «экранная проекция». Здесь мы сталкиваемся со вторым уровнем. Образно-эмоциональный уровень мультимедиа создает виртуальное действующее лицо, а его спокойная походка и спокойные умиротворен-

ные позы соединяются с настроением песни и отчасти раскрывают внутренний мир В. Р. Цоя. На третьем, интеллектуально-логическом уровне явно работает коммуникативная функция, которая заключается в цитате к зарубежной кинокартине. Вероятно, она свидетельствует о главной особенности сюжета «Начала» К. Ноллана – путешествие во снах. Так, цитата, соединяясь с содержанием песни, усиливает эмоциональный посыл и углубляет степень погружения зрителя-слушателя.

Самым ярким примером включения мультимедиа в концерте группы «Кино» становится песня «Перемен». Во время звучания в местах, где слышен голос Виктора Цоя, на черном экране из глубины проявляется 3D-модель его головы, которая начинает открывать рот и двигаться. В видео передана узнаваемая мимика лица и повороты головы. Стоит обратить внимание на особое воплощение изображения: лицо виртуального солиста облачено в строчки песни, которые движутся по нему в виде бегущей строки. Таким образом, одновременно сохраняется игровая условность и обогащается общий художественный уровень концертного номера.

Итак, вид мультимедиа – видеотрансляция (художественно смонтированный элемент). Можно включить в качестве вида также и текст (художественный). Тип, на первый взгляд, здесь опять же «экранная проекция». Но если углубиться в экранное поле, то становится ясно, что при создании этого мультимедиа-приема использовались типы – «захват движения» и «фэйс-маппинг». Такая многоуровневая и выразительная мультимедийная конструкция являет собой образно-эмоциональный уровень и работает в качестве создания экранного персонажа. Текст, который и является наполнением виртуальной головы, можно воспринимать с одной стороны, как простой художественный выразительный ход, с другой – как метафору. Смысл присутствия текста вполне может обозначать, что личность В.Р. Цоя полностью «соткана» из стихов и музыки. Таким образом, можно обнаружить действие семантической функции интеллектуально-логического уровня. Отчасти здесь проявляется и особенность раскрытия внутреннего монолога.

Приведенные примеры показывают разность и насыщенность визуального ряда для современного музыкального концерта. Уникальность общего художественного произведения состоит в эффекте присутствия ушедшего из жизни в 1991 г. В. Р. Цоя. За счет слаженной игры, хорошо настроенного звучания инструментов и обработанного голоса Виктора Цоя создается полное погружение в смысл песен группы «Кино».

Обзор современного музыкального искусства с использованием мультимедиа показал, что так же, как и в изобразительном искусстве, здесь существует концептуальная структура. Визуальный ряд является отражением инструментальной музыки, ее названия, настроения, атмосферы, личностей композиторов или же смысла слов песни, как в случае с концертом группы «Кино». Как видим, наша классификация и типология (их первоначальный вариант) применима и к некоторым явлениям современного российского искусства – к живописи и музыке.

Словарь типов и видов (подвидов) мультимедиа

Мультимедиа - художественное средство выразительности - один из способов отображения творческого замысла в произведении искусства, рассчитанный на интерактивное погружение зрителя, слушателя и воплощенный с помощью цифровой техники (особого аудиовизуального ряда).

Типы мультимедиа

1. «Экранная проекция» – создание визуального ряда, который осуществляется через трансляцию на экране.

2. «Маппинг-проекция» – особый вариант проекций, который применяется для реконструкции пространства, декораций и иных объектов оформления сцены.

3. «Виртуальная и дополненная реальность» – тип мультимедиа, создающий дополнительный визуальный ряд в произведении, для просмотра которого необходим специальный гаджет.

4. «Захват движения» – особый тип мультимедиа, при помощи которого создается дополнительный визуальный ряд, транслирующий на экран или через специальное устройство «реконструированный» образ действующего лица.

5. «3D-моделирование» – способ создания визуального ряда с иллюзией реального объекта, который может осуществляться при особых технических условиях.

6. «Фэйс-маппинг» – мультимедиа, создающие визуальный ряд на отдельные части тела, дополняющий облик действующего лица через транслирующуюся на него проекцию.

Виды и подвиды мультимедиа

1. Текст – художественный (литературное произведение, слова песни и т.д.), авторский (текст от режиссера, художника), нарративный (воспоминания, письма, дневники);
2. Изображение – фотография, художественный элемент, документальный кадр;
3. Видеотрансляция – трансляция в реальном времени, художественно-смонтированный фрагмент, документальный кадр;
4. Звук – шумовой эффект, записанный голос, «живое» звучание голоса с помощью микрофона;
5. Музыка – фоновая (текстурная) композиция, музыкально-инструментальный номер, песенный материал или вокальный номер;
6. Сценический свет – обособленные элементы сценографии.

Список изученных спектаклей

Спектакли 1920–1940 гг.¹

1. В. Э. Мейерхольд. «Лес» (ГосТИМ, Москва, 1924).
2. В. Э. Мейерхольд. «Окно в деревню» (ГосТИМ, Москва, 1927).
3. В. Э. Мейерхольд. «Выстрел» (ГосТИМ, Москва, 1930).
4. Э. Пискатор. «Вопреки всему» («Volksbuhne», Берлин, 1925).
5. Э. Пискатор. «Бурный поток» («Volksbuhne», Берлин, 1926).
6. Э. Пискатор. «Буря над Готландом» («Volksbuhne», Берлин, 1927).
7. Э. Пискатор. «Гопля, мы живем!» («Volksbuhne», Берлин, 1927).
8. С. М. Эйзенштейн. «Мудрец» (Театр Пролеткульта, Москва, 1923).

Современные театральные-визуальные материалы (2010–2024)

Столичные постановки (Москва, Санкт-Петербург)²

9. С. А. Александровский. «Присутствие» (Театр на Таганке, Москва, 2013).
10. М. В. Диденко. «Норма» (Театр на Малой Бронной, Москва, 2019).
11. Ю. А. Кравец. «Механика любви» (МХТ им. А. П. Чехова, Москва, 2016).
12. А. А. Могучий. «Губернатор» (БДТ им. Г. А. Товстоногова, Санкт-Петербург, 2016).

¹ Спектакли данной группы были изучены автором по архивным материалам, записям, фотографиям, мнениям критиков первой половины XX в. за период 2019–2024 гг.

² Указанные здесь спектакли были изучены автором в 2019–2024 гг. через просмотр видеозаписей\прямых трансляций, находящихся в открытом доступе.

13. А. А. Могучий. «Три толстяка. Эпизод 1. Восстание» (БДТ им. Г. А. Товстоногова, Санкт-Петербург, 2018).

14. А. А. Могучий. «Сказка про последнего ангела» (Театр Наций, Москва, 2019).

15. К. С. Серебренников. «Кафка» (Гоголь-центр, Москва, 2016).

Региональные постановки¹

16. Ю. А. Алесин. «Паника. Мужчины на грани нервного срыва» (Саратовский театр драмы, Саратов, 2010).

17. А. Я. Анипенко. «Немой официант» (ТЮЗ «Дилижанс», Тольятти, 2012).

18. Ю. В. Батурина. «Отрочество» (Театр на Спасской, Киров, 2014).

19. В. А. Золотарь. «Отцы и дети» (Саратовский ТЮЗ, Саратов, 2021).

20. А. Е. Кузин. «Салтан» (Саратовский ТЮЗ, Саратов, 2019).

21. А. Е. Кузин. «Мама, папа, я» (Саратовский ТЮЗ, Саратов, 2019).

22. А. В. Кушим. «Валентин и Валентина» (Пензенский театр драмы, Пенза, 2021).

23. А. А. Логачев. «Оруженосец Кашка» (Саратовский ТЮЗ, Саратов, 2021).

24. В. В. Печерникова. «Мы – на острове Сальткрока» (Саратовский ТЮЗ, Саратов, 2021).

25. А. С. Созонов. «Женщина из прошлого» (Саратовский театр драмы, Саратов, 2017).

26. А. С. Созонов. «Тень» (Саратовский театр драмы, Саратов, 2018).

27. А. С. Созонов. «Жаворонок, или Жанна д'Арк» (Саратовский ТЮЗ, Саратов, 2021).

28. А. В. Чернышев. «Приключения Тома Сойера» (Саратовский ТЮЗ, Саратов, 2020).

¹ Спектакли данной группы были лично просмотрены автором в 2015–2024 гг..