

УДК 792.027

DOI: 10.17748/2075-9908-2016-8-4/1-128-131

**ВЕЛЛИНГТОН Анна Тихоновна**

Московский государственный университет им. М.В. Ломоносова  
г. Москва, Россия  
anninart@yandex.ru

**Anna T. VELLINGTON**

Lomonosov Moscow State University  
Moscow, Russia  
anninart@yandex.ru

### СИНТЕЗ ИСКУССТВ КАК ПРИЗНАК СОВРЕМЕННОСТИ И ПРИМЕНЕНИЕ ПЕРЕДОВЫХ МЕДИАТЕХНОЛОГИЙ В ТЕАТРАЛЬНОЙ «ВИЗУАЛЬНОЙ ЭПОХЕ»

### THE SYNTHESIS OF ARTS AS A MODERN SIGN AND THE APPLICATION OF THE ADVANCED MEDIA TECHNOLOGIES IN THE THEATRICAL "VISUAL ERA"

В статье рассматриваются вопросы использования новых медиатехнологий в искусстве сценографии и организации процесса создания спектакля. А также технологии «виртуальных миров», к использованию которых прибегают режиссеры-новаторы, раскрываются и задействуются возможности человека, его психики, воображения, моторики и сенсорики, тем самым достигаются все более показательные успехи в развитии искусства. Анализ актуальности прогресса, который влечет за собой синтез традиционных видов искусства и мультимедиа, процесс интеграции и пользы от внедрения новых технологий в практику современного театрального постановочного процесса. Исследование показало, что сценография теперь требует усложнения и многофункциональности синтетического характера деятельности театральных художников, превращая этот процесс в неотъемлемую творческо-технологическую поэтичность. Сущность сводится к тому, чтобы насытить театральный процесс всеми возможностями, которые демонстрируют современные средства виртуальных технологий, а также информационного обеспечения, в том числе имеется в виду внедрение технологий в технический этап создания действий и репетиции. Какой должна быть сценография, чтобы проявиться для современной интеллектуальной публики, - всегда большой и весьма относительный вопрос. Важно понимать то, что сейчас мы имеем возможность сформировать новую театральную философию, имея в основе достижения в области информатики; в этом процессе и есть перспектива, в которой заложена цель - развить и поднять творческую и научно-организационную базу на совершенно новый уровень. Необходимо каждый раз открывать самодостаточность искусства, а это означает, что для осуществления своей роли в культуре ему необходимо быть именно искусством, а не чем-либо еще.

In this article the questions of use of new media technologies in scenography art and the organization of the process of a performance creation are considered. And also technologies of "the virtual worlds" to which use directors innovators resort reveal and involved possibilities of the person, his mentality, imagination, motility and a sensorics, more and more indicative success in art development thereby is achieved. The analysis of the progress relevance involving synthesis of traditional forms of arts and multimedia, the process of integration and advantages of application of new technologies in practice of the modern theatrical production process are being considered. Research has shown that the scenography demands being more complicated and a synthetic nature of theatrical artists needs to be multi functional activity now, turning this process into the integral creative technological poetry. The essence is to sate the theatrical process with all the opportunities which modern means of virtual technologies can show and also to enrich it with the information support, including introduction of technologies in a technical stage of actions creation and rehearsals. What a scenography has to be shown to the modern intellectual public is always a big and very relative question. It is important to understand that now we have an opportunity to create a new theatrical philosophy, having the field of informatics in the heart of achievements in this process. And there is a prospective in which the purpose is to develop and up lift a creative scientific and organizational base to the absolutely new level. It is every time necessary to open the art self-sufficiency, which means that for implementation of its role in the culture, it needs to be the art, but not any else.

**Ключевые слова:** театр, современный театр, сценография, театральное искусство, медиатехнологии, оформление спектакля, мультимедиа.

**Keywords:** theater, modern theater, scenography, media technology, performance, multimedia.

Как и мы с вами, театральное искусство, также находясь на стыке веков, проходит активный и сложный путь поиска эксперимента и новизны без потери актуальности, безусловно испытывая на прочность классический театр. Новейшие технологии, как дань времени, стремительно интегрируются в театральное пространство. На данный момент новые технологии в большей степени настроены на реформацию визуального образа, выводящего их в отдельную категорию искусства. Но использование их в сценографии во многом оправдано, так как действие становится прежде всего универсальным на пути создания спектакля от идеи, эскизов, макетов до декораций, грима и пластики.

Современные театральные режиссеры-постановщики предпочитают производить впечатление именно «медийностью» действия, завоевывая интерес публики. Инновационные технологии в решении световых и звуковых инсталляций, в костюмах и декорациях, спецэффектах не только обеспечивают зрелищность образов, но и в первую очередь сопровождают поддержание эмоциональной среды спектакля, которая органично сопровождает актеров и зрителей. Сегодня режиссерам-постановщикам доступна широкая палитра спектра технологического оборудования: системы освещения и звукового оформления, видеопроекции, изображения и меппинги.

Качество выпускаемого технологического продукта, коим является медиаспектакль, во многом зависит от мастерства постановочной группы, которая работает с режиссером. Используя широкие возможности медиа, звукорежиссер может воспроизвести монтаж фонограмм любой сложности. Художнику предоставляется широкий выбор персонифицированных программ для создания визуальных образов в «проекции сценографии». Все большую выразительность приобретает и световое оформление. Конкуренция на «театральном рынке» создает большую популярность использования в спектаклях видеопроекции, подвижных электронных декораций в механике сцены, конструктивных элементов и целых площадок на дистанционном управлении, световых спецэффектов. Это и создает тот самый синтез искусств, который является естественным признаком современности, и мы с вами являемся свидетелями «визуальной эпохи» в театральном мире. Это наиболее распространенный прием в стенографическом искусстве XXI века.

Чтобы компьютерная графика вышла из «технологической коробки» многообещающей идеи в большое пространство и стала широкодоступным инструментом художника-сценографа, потребовались усилия многих талантливых авторов. В процессе разработки образа спектакля сценографы осуществляют огромный объем работ, связанных с изготовлением планировок, технических расчетов, чертежей, макетов, описей предметов для художественного оформления конечно предварительной сметы. Сегодня все эти задачи можно решать в динамике, в хорошем интерактивном режиме.

Безусловно, использование медиаинструментов сценографами влияет на стиль художественного образа мышления. Так же как художник в поисках большей выразительности влияет на прогресс и развитие изобразительных возможностей технологий, исходя из потребностей. Индустрию формируют запросы. Таким образом, появилось два типа художников, использующих средства техно-индустрии: художники «медиа-арт» и художники-программисты. У первых объектом отражения становится не реальный мир, а его образ, созданный медиасредствами, то есть медиамир сам по себе. Вторые же используют инструменты непосредственно компьютера, работая с готовыми образами и возможностями, чаще напоминая абстрактные композиции. В любом случае, оба типа художников, попадая в пространство театра, создают сценографию в виртуальном театре, который является моделью реально существующего, позволяя предельно точно рассчитать геометрию планшета сцены. Воспроизведя базовую модель зрительного зала и сценической коробки, постановщики имеют возможность буквально «увидеть» актеров в декорациях в любом масштабе, а также определить границы их наилучшего взаимодействия, создавая среду. При разработке моделинга сцены происходит предварительное освоение ее пространства для выстраивания дальнейшего действия. Широкий спектр программ позволяет развить в виртуальном пространстве эскиза экспликацию постановки, разработать мизансцены с использованием моделей интерьера и фигур актеров, бутафории и других необходимых объектов. Режиссер-постановщик имеет возможность очень точно свести световое и музыкальное полотно, развить композиционную мизансценическую структуру. Графические программы совершенствуют с эстетической точки зрения сценографию спектакля, позволяя разнообразить детально, наполнить цветовой спектр и расширить звуковой диапазон, проявляется точность в передаче объема, фактуры и формы.

Медиа моделирование спектакля актуально в театральные проекты, в которых имеет место доминантный динамический ряд. Цифровые копии макетов и эскизов удобны и мобильны в презентациях нового поколения спектаклей и, конечно, незаменимы в том случае, когда оригинал или традиционный макет утеряны. Воспроизводя модель материального мира спектакля, сценографы создают соответствующую метафору, как в пространстве декораций, так и в костюмах, позволяя актеру искать выразительность характера персонажа или действия в соответствии с жанром и поставленной задачей.

Современные театральные художники с успехом создают разработки конструктива костюмов, эскизы и модели, используя графические технологии, что позволяет так же оперативно внести изменения и запустить процесс реализации.

В Михайловском театре (Санкт-Петербург) в 2005 г. был поставлен балет «Маша и Мышиный король» по сюжету балета «Щелкунчик». Режиссеру-постановщику предстояло реализовать поставленную перед ним задачу - создание образа сказочного персонажа Мышиного короля, который бы мог превращаться из огромной мыши в целую армию мышей. И такой персонаж был создан приемом инсталляции. Это композиция, составленная из различных предметов, но при этом характеризующаяся единым целостным восприятием составленных элементов. В художественном мире основоположником подобного стилистического направления «Пуантилизм» в живописи неоимпрессионизма стал Жорж-Пьер Сёра. В корне этого стиля лежит основа письма «не изолированными» мазками правильной, точечной формы.

Основной принципом работы в данном направлении - отказ от физического смещения красок, расчет идет на то, что благодаря оптическому и визуальному эффекту создастся «смещение» на сетчатке глаза зрителя. Вероятно, в работе над сценографией образа Мышиного короля был применен подобный оптический эффект. Мышинный король гораздо крупнее человека, так что коробка сцены казалась для него тесной. Чтобы такой огромный персонаж смог существовать на реальной сцене, «образ» был сконструирован методом инсталляции - голова мыши стала самостоятельным костюмом артиста балета, а «телом» Мышиного короля (впоследствии армии) стала группа артистов в костюмах из тканей разных оттенков серой «шерсти», таким образом при ближайшем рассмотрении визуально это получились пунтилистские точки, а в масштабе - полноценный персонаж, тело короля, которое покрывала красная мантия из шелкового полотна. Созданный персонаж по пластике напоминал эффект «китайского дракона». Для понимания и организации движения, в компьютерной модели велась разработка механики пластики каждого артиста балета для органичности целостного действия. Так же в 3D модели была произведена подборка тканей и фактур для костюмов, чтобы понимать, как работать не только в «теле» костюма, но и с его весом. Это образное решение было продемонстрировано в медиаформате и явилось основным лейтмотивом спектакля.

Видеоинсталляция, которая стилистически объединяет музыкальное произведение и конструктивную сценографию, дала возможность открывать новые смыслы в общей концепции художественного образа спектакля. Спектакль стал конструктивен в режиссерской задаче объединения зрелищных форм не интерактивного, игрового пространства, выразительных средств мультимедиа, а также создания образа экзистенциального выбора человека, как фактора «непостижимого и неосознанного».

Большое количество дискуссий вызывает специфика использования в современной сценографии разнообразных медиаэффектов. Но очевидно то, что новые технологии значительно расширили диапазон средств достижения художественной выразительности сценического действия. Однако несбалансированность визуальных оптических технологий с творческими, физическими усилиями режиссера-постановщика могут превратить спектакль в аттракцион, в котором сюжет становится разложенной по кадрам иллюстрацией. Какой должна быть сценография, чтобы проявиться для современной интеллектуальной публики, - всегда большой и весьма относительный вопрос. Необходимо каждый раз открывать самодостаточность искусства, а это означает, что для осуществления своей роли в культуре ему необходимо быть именно искусством, а не чем-либо еще.

Технологически развитый мир и повсеместное внедрение новейших разработок в разных областях безусловно меняет всю психо-ментальную структуру личности. Средства массовой коммуникации оказали колоссальное влияние на формирование социального состава аудитории и ее системы координат. Как отмечают социологи, культура интеллектуальной элиты, по их мнению, вступая во взаимодействие с массовой культурой, переживает деформацию, то есть усредняется. Теперь популярное искусство может быть результатом совпадения характеристики художественного произведения с преимущественно господствующим эстетическим вкусом. Во многом театры ориентированы на массовый вкус зрителя и кассовые сборы, что способствует рождению «модных» произведений искусства, которые актуальны «здесь и сейчас», но, к сожалению, не выдерживают испытания временем и вскоре умирают, забытые публикой. Несомненно, что развитие и прогресс современного театра зависит от интуиции режиссеров-постановщиков в процессе осмысления культурно-социальных процессов общества.

По-настоящему широкий масштаб возможностей медиа- и инфотехнологий способствует развитию современного искусства сценографии. Появление визуального оформления усиливает одновременно интерес зрителя к традиционному, натуральному решению декораций. В процессе обмена опытом с зарубежными коллегами, изучая изменения, происходящие в мировом пространстве, современные российские деятели все же сохраняют основу культурных традиций, которые на протяжении многих поколений давно сформировались в национальном театре. В основном это касается московских сцен. А вот петербургские театры, использующие новые передовые технологии, продолжают по-настоящему актуализировать театр, обосновывая свой выбор еще одной формой духовной коммуникации социума.

#### БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЕ ССЫЛКИ

1. Астафьева Т.В. Современное театральное искусство как новая форма творческих отношений // Известия Уральского государственного университета. Серия 1. Проблемы образования, науки и культуры. - 2010. - № 6 (85). Ч. 1.
2. Бюрджер П. Теория авангарда. - М.: V-A-C press, 2014.

3. Диксон С. Цифровой перформанс: История новых медиа в театре, танце, спектакле и инсталляции. Издательство: Перенос фильма в пространство театра: Эксперименты 1911-1927.
4. Крери Дж. Техники наблюдателя. - М.: V-A-C press, 2014.
5. Праздников Г.А. Многообразность искусства: безграничность или беспредел? Глобализация как тенденция культурного развития современности. Современное искусство в контексте глобализации: наука, образование, художественный рынок. Материалы II Всероссийской научно-практической конференции 30.01.2009. - СПб, 2009.
6. Шлыкова О.В. Феномен мультимедиа. Технологии эпохи электронной культуры. - М.: МГУКИ, 2003.

## REFERENCES

1. Astaf'eva T.V. Sovremennoe teatral'noe iskusstvo kak novaya forma tvorcheskikh otnosheniy. Izvestiya Ural'skogo gosudarstvennogo universiteta. Seriya 1. Problemy obrazovaniya, nauki i kul'tury. 2010. No 6 (85). Chast' 1. [Astafyeva T. V. Modern theater as new form of the creative relations.] News of the Ural state university. Series 1. Problems of education, science and culture. 2010. No 6 (85). Part 1.
2. Byurger P. Teoriya avangarda. [Burger P. Theory of vanguard]. Moscow: V-A-C press, 2014.
3. Stiv Dikson. Tsifrovoy Performans: Istoriya Novykh Media v Teatre, Tantsе, Spektakle i Installyatsii. Izdatel'stvo: Perenos Fil'ma v Prostranstvo Teatra: Eksperimenty 1911-1927. [Steve Dixon. Digital Performans: istoriya Novykh of Media in Theatre, Dance, the Performance and Installation. Publishing house: Transfer of the Movie in Space of Theatre: Experiments of 1911-1927].
4. Dzhonatan Kreri Tekhniki nablyudatelya. [Johnathan Kreri Equipment of the observer]. Moscow: V-A-C press, 2014.
5. Prazdnikov G.A. Mnogoobraznost' iskusstva: bezgranichnost' ili bespredel? Globalizatsiya kak tendentsiya kul'turnogo razvitiya sovremennosti. Sovremennoe iskusstvo v kontekste globalizatsii: nauka, obrazovanie, khudozhestvennyy rynek. Materialy II vserossiyskoy nauchno-prakticheskoy konferentsii 30 yanvarya. SPB, 2009. [Prazdnikov G. A. Multy angels of art: infinity or lawlessness? Globalization as tendency of cultural development of the present. The modern art in the context of globalization: science, education, art market]. Materials of the II All-Russian scientific and practical conference on 30.01.2009. SPB, 2009.
6. Shlykova O.V. Fenomen mul'timedia. Tekhnologii epokhi elektronnoy kul'tury. [Shlykova O.V. Multimedia phenomenon. Technologies of an era of electronic culture]. Moscow, MGUKI, 2003.

### Информация об авторе

Веллингтон Анна Тихоновна, аспирант, факультет искусств, Московский государственный университет им. М.В. Ломоносова, г. Москва, Россия  
[anninart@yandex.ru](mailto:anninart@yandex.ru)

Получена: 17.05.2016

Для цитирования статьи: Веллингтон А.Т. Синтез искусств как признак современности и применение передовых медиатехнологий в театральной «визуальной эпохе». Историческая и социально-образовательная мысль. 2016. Том 8. № 4. Часть 1. с. 1-128-131.  
doi: 10.17748/2075-9908-2016-8-4/1-1-128-131

### Information about the author

Anna T. Vellington, Postgraduate Student, Faculty of Arts, Lomonosov Moscow State University, Moscow, Russia

[anninart@yandex.ru](mailto:anninart@yandex.ru)

Received: 17.05.2016

For article citation: Vellington A.T. Sintez iskusstv kak priznak sovremennosti i primeneniye peredovykh media tekhnologii v teatral'noy «vizual'noy epokhe». [The synthesis of arts as a modern sign and the application of the advanced media technologies in the theatrical "visual era"]. Istoricheskaya i sotsial'no-obrazovatel'naya mysl'= Historical and Social Educational Ideas. 2016. Vol. 8. no. 4. Part. 1. Pp. 1-128-131.  
doi: 10.17748/2075-9908-2016-8-4/1-1-128-131.  
(in Russian)