

Жидович В.Е., студ. гр. 108 ФК и СКД
БГУ культуры и искусств
Научный руководитель – Калашников А.В,
доцент

ПЕРСПЕКТИВЫ МОЛОДЁЖНОГО ДОСУГА: ТЕАТР И ВИРТУАЛЬНАЯ РЕАЛЬНОСТЬ

Театральное искусство всегда играло важную роль в духовном развитии общества и организации досуга населения. Театр способен объединять и воздействовать собственными выразительными средствами на разновозрастную зрительскую аудиторию. Но для привлечения молодежной аудитории, необходим постоянный поиск новых технических, творческих и рекламных средств, которые соответствуют уровню развития аудиовизуальной культуры современной молодёжи.

Театр - искусство синтетическое, поэтому он оказывается точкой, в которой сходятся линии литературы, музыки, изобразительного искусства, а также техники. В наши дни театр обнаруживает связи с таким феноменом современности, как виртуальная реальность (VR), причем связи эти проявляются одновременно на разных уровнях: от утилитарно-технического до концептуального[1]. VR сегодня стремится приобрести некоторые черты театра, в то время как театр обнаруживает в VR новое выразительное средство для реализации своих новаторских идей.

Виртуальная реальность - технология, которая зародилась в 60-х гг. и стала широко известной на рубеже 80-90-х гг. XX века. При всем разнообразии VR-систем их объединяет техническая основа: компьютер, (электронный проектор, стереоскопические очки и др.) и эффект погружения (immersion). Суть его в том, что пользователь перестает ощущать себя внешним наблюдателем и включается в виртуальное окружение, начинает воспринимать его «как настоящее». Важнейшее свойство виртуального окружения - его *интерактивность*. Погрузившись в VR, пользователь имеет возможность воздействовать на виртуальный мир, поэтому сценарий взаимодействия со средой не может быть жестким. Существенно, что

взаимодействие происходит не на вербальном уровне, а на уровне аудиовизуальных образов и ответных моторных реакций.

Взаимное сближение театра и ВР представляется нам закономерным. История европейского театра насчитывает около 25 веков, и на протяжении всего этого времени театр демонстрирует удивительную гибкость, способность к постоянному обновлению и трансформациям. Сегодня ВР находит применение в театре как новая техника сцены. Можно выделить несколько вариантов использования ВР в театральных постановках:

- Первый - проекция сцен ВР на экран, который становится «второй сценой» и позволяет усилить смысловую нагрузку представления (такой экран может стать, например, репрезентацией внутреннего мира героя, его мыслей, фантазий, снов). Важно, чтобы компьютерная картинка была скоординирована с происходящим на сцене.
- Второй вариант - это виртуальные декорации. Такой подход может быть оправдан не только эстетически, но и экономически. Трехмерная графика высокого разрешения, проецируемая на пустую сцену, сегодня обойдется дешевле декораций из привычных материалов. Оборудование для воспроизведения виртуальных декораций очень компактно и мобильно.
- Третий вариант - участие в театральной постановке наряду с живыми актерами виртуальных героев, т.н. «аватаров». Важно отметить, что они могут быть полноценными действующими лицами, а не просто «украшением» спектакля, так как ими управляют операторы (можно назвать кукловоды.) (Отметим, что уже в начале 90-х гг. управляемые операторами персонажи, сидевшие в зрительном зале, появились на сцене Белорусского гос. т-ра кукол (Минск) в знаменитом спектакле «Мастер и Маргарита» (реж. А. Лелявский.)

Но использование ВР в театре отличается от использования, например, видеопроекции или воспроизведения, раз и навсегда записанной компьютерной анимации. Сценами ВР управляет специальный оператор, который координирует свои действия с происходящим на сцене, что более

соответствует живой природе театра. Так проявляется (хоть и опосредованно, через оператора) ключевое свойство ВР, интерактивность. Но даже если театр начинается не с вешалки, а со специальных стереочков, которые зритель получает на входе, спектакль сохраняет свою структуру: зрители из зала наблюдают за действием, имеющим *литературную основу*. Российский исследователь театра П. И. Браславский в статье «Театр и виртуальная реальность: предпосылки и перспективы конвергенции» считает, что «тенденция к интерактивности заметна во всей современной культуре», но в театре существуют экстравагантные примеры, которые указывают на то, что театр готов к интерактивности «в больших дозах». Пьесу сербского драматурга М.Павича «Вечность и еще один день» можно сравнить с компьютерными играми, так как она предусматривает три варианта завязки, одну центральную часть и три разных финала, которые, как пишет автор во вступлении, «зритель имеет полное право выбрать...»[2] Белорусские драматурги и режиссёры пока не предлагают таких пьес в наших театрах, но поиски активно ведутся.

VI Международный фестиваль театров кукол (24-30.05.2010г.), который состоялся в Минске и собрал участников из 7 стран, показал, что кукольники широко и очень творчески применяют технологии ВР в сценографическом решении спектаклей. Так, в постановке Брестского т-ра кукол «Русалочка» по сказке Х.К.Андерсена (реж. Н.Нуятзинов) для создания декорации-среды была использована электронная проекция (на натянутый перед всем зеркалом сцены прозрачный экран). Благодаря оригинальному приёму, перед зрителем предстала живописная иллюзия подводного мира с его реальными и сказочными обитателями. Другой пример, динамичная проекция (но уже с другой стороны сцены) на небольшую поверхность декорации-знака (зеркало) помогла создать эффект перехода в другое измерение и раскрыть замысел пьесы белорусского драматурга С.Ковалёва «Магическое зеркало пана Твардовского» (реж. О.Жукжда, Гродненский обл. т-р кукол).

Контуры виртуального театра будущего можно разглядеть в современных специализированных игровых VR-центрах, в которых персональность компьютерных игр соединяется с коллективным духом театрального действия или, скорее, спортивного состязания (такая технология называется Crowd Management).

Все вышесказанное вовсе не означает, что знакомая нам форма театрального представления исчезнет. Так же, как при любом уровне развития информационных технологий не исчезнет печатная книга. Но трудно не согласиться с П. И. Браславским, что «у нас есть шанс, стать свидетелями события, сравнимого по значимости с рождением кинематографа около века назад, свидетелями возникновения нового вида искусства. У нас есть все основания предполагать, что новая муза, если все-таки родится, унаследует много черт от Мельпомены»[2].

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. Информационные технологии: Учеб. пособие для слушателей программы/ Master of business administrations/ В.А. Грабауров, В.Н. Гулин, В.В. Лабоцкий; под ред. В.А. Грабаурова. – Мн.: Изд. Центр БГУ, 2003. - С. 12-14.
2. Электронный журнал «ИССЛЕДОВАНО В РОССИИ» [Электронный ресурс] / Режим доступа: <http://zhurnal.ape.relarn.ru/articles>. - Москва, 2005. – Режим доступа: <http://www.pravo.by>. –Дата доступа: 25.01.2006.