

6. *Миленькая, Г. Д.* Междисциплинарный подход в современных гуманитарных исследованиях / Г. Д. Миленькая // Основные проблемы гуманитарных наук : сб. науч. трудов по итогам междунар. науч.-практ. конф., Волгоград, 10 окт. 2015 г. / Инновац. центр развития образования и науки. – Волгоград, 2015. – Вып. 2. – С. 15–16.

7. *Нуретдинова, Г. Ф.* Творческие династии: Дунаевские / Г. Ф. Нуретдинова // Вестник Казанского государственного университета культуры и искусств. – 2009. – № 4. – С. 22.

8. *Прокопцова, В. П.* Павел Маслеников. Портрет художника в зеркале времени : воспоминания, документы, альбом-каталог / Вера Прокопцова. – Минск : Мастацкая літаратура, 2012. – 302, [1] с.

8. *Решетникова, С. В.* Полина Виардо – продолжательница традиций династии Гарсия / С. В. Решетникова // Культурное наследие России. – 2016. – № 2. – С. 34–39.

10. *Седова, И. Н.* У истоков скульптурной династии. Митрофан Рукавишников: творческие искания предвоенных десятилетий / И. Н. Седова // Вестник славянских культур. – 2016. – № 3. – С. 162–176.

11. *Ткач, О. А.* Заводская династия как социально-культурный феномен : советский и постсоветский периоды : дис. ... канд. социолог. наук: 22.00.04 / О. А. Ткач. – СПб., 2008. – 185 л.

12. *Хавторин, Б. П.* Династия Федотовых-Ростроповичей и развитие музыкальной культуры Оренбурга в XX столетии: образование, творчество, исполнительство: автореф. дис. ... канд. искусствоведения : 17.00.02 / Б. П. Хавторин. – М., 1999. – 172 с.

13. *Яницкий, О. Н.* Междисциплинарные исследования: проблема и пути ее решения / О. Н. Яницкий // Социологические исследования. – 2018. – № 3. – С. 126–135.

ІНВАЦЫЙНЫЯ ТЭХНАЛОГІІ НА СУЧАСНАЙ ТЭАТРАЛЬНАЙ СЦЭНЕ

*К. М. Дубоўская, кандыдат мастацтвазнаўства,
дацэнт кафедры гісторыі і тэорыі мастацтваў
Беларускай дзяржаўнай акадэміі мастацтваў*

Найноўшыя камп’ютарныя тэхналогіі пачалі пранікаць на еўрапейскую сцэну ў сярэдзіне 1990-х гг. Апошнім часам мультымедыя-кантэнт, які актыўна ўключаецца ў дзейне,

сустракаецца ў спектаклях досыць часта, нярэдка ствараючы на сцэне новы свет, напоўнены падтэкставымі плынямі. Мультымедыя ажыўляе фотаздымкі ці пейзажы, стварае рухомах фантастычныя істоты. Ужо існуюць такія інтэрактыўныя пастаноўкі, дзе глядач пры дапамозе планшэтных камп'ютараў ці тэлефонаў можа ўплываць на хаду падзей. Сёння аўтары пастановак выкарыстоўваюць віртуальныя дэкарацыі, стэрэаакуляры, галаўныя дысплеі, тэхналогіі захопу руху, уключаюцца ў пастаноўкі і віртуальныя персанажы. Усё часцей выкарыстоўваецца відэамапінг (3D-mapping), пры дапамозе якога на аб'ект – інтэр'ер, будынак, пейзаж, прадмет, чалавека – накіроўваецца трохмерная праекцыя, якая выглядае аб'ёмнай. Гэта тэхналогія дапамагае ствараць дадатковае вымярэнне, аптычную ілюзію і прымушае статычныя аб'екты рухацца.

Пры ўсёй разнастайнасці сістэм іх аб'ядноўвае тэхнічная аснова – камп'ютарная праграма і створаны ёю эфект пагружэння глядача ў дзеянне. Сутнасць у тым, што публіка перастае адчуваць сябе знешнім назіральнікам і падключаецца да гульні.

Найважнейшая ўласцівасць віртуальнага асяроддзя – яго імерсіўнасць (ад англійскага immersive – «эфект прысутнасці»). Многія сучасныя пастаноўшчыкі знаходзяцца ў пошуках альтэрнатыўнай прасторы, якая дала б магчымасць не толькі разбурыць мяжу паміж глядзельнай залай і сцэнай, але і ператварыла б глядача з пасіўнага назіральніка ў саўдзельніка падзей, справакавала яго на актыўнасць тут і цяпер. У любы момант акцёры могуць пачаць прамое ўзаемадзеянне з глядачом – напрыклад, могуць завязаць глядачу вочы і адвесці за руку ў іншы пакой і пакінуць там, могуць абняць ці пацалаваць, ці проста доўга глядзець вочы ў вочы. Заканадаўцам гэтага кірунку лічыцца лонданская група Punch Drunk, якая ўзнікла ў 2000 г. Актуальны імерсіўны тэатр прадстаўляюць амерыканская кампанія Third Rail Projects, аўстрыйская група SIGNA.

У нейкай ступені выкарыстанне падобнай тэатральнай мадэлі можна лічыць спосабам вяртання да вытокаў тэатра,

абнаўлення яго рытуальнай асновы. Нездарма ўжо ў XIX ст. тэатральныя дзеячы ставяць пытанне аб тым, каб разбурыць традыцыйны парадак, на новым этапе развіцця ідэю сувязі залы са сцэнай. Напрыклад, нямецкі драматург і пастаноўшчык Людвіг Цік марыў аб такім тэатры, дзе гледачы выказваюць сваё меркаванне, а акцёры – адказваюць ім. Нямецкі рэжысёр Карл Імерман таксама тэарэтычна разважаў пра тое, як ўцягнуць гледача ў дзеянне. Сёння іх мары становяцца рэальнасцю, у тым ліку дзякуючы новым тэхналогіям.

Тэатр імкнецца ўсталяваць прамую сувязь паміж акцёрам і гледачом, уцягнуць публіку ў сцэнічнае дзеянне. Сапраўды, можна ахарактарызаваць такое імкненне як імерсіўнасць. А гэта якраз і ёсць асноўная ўласцівасць новых камп'ютарных тэхналогій.

Такі падыход можа быць апраўданы не толькі эстэтычна, але і эканамічна. Трохмерная графіка высокага раздзялення, якая праецыруецца на пустую сцэну, сёння можа быць танней традыцыйнай сцэнаграфіі. Абсталяванне для дэманстравання віртуальных дэкарацый вельмі кампактна і мабільна: такія дэкарацыі можна змяніць адным націскам кнопкі.

У 1995 г. адбылася першая тэатральная пастаноўка, у якой новая тэхналогія іграла істотную ролю. Гэта быў спектакль па п'есе Элмера Райса «Падліковая машына», пастаўлены Даследчым інстытутам віртуальных рэальнасцей Канзаскага ўніверсітэта (рэжысёр Рональд А. Уіліс, дызайнер-тэхнолаг Марк Руні, Лоўрэнс, ЗША) [1]. Гэта амерыканская экспрэсіянісцкая п'еса факусуецца на цяжкім становішчы нейкага містэра Зера, які спрабуе знайсці шчасце ў дэгуманізаваным і механізаваным грамадстве. Упершыню выпушчаная ў 1923 г., задоўга да росквіту камп'ютарных тэхналогій, п'еса змяшчае змрочныя прадказанні цяперашняму інфармацыйнаму стагоддзю. Новая тэхналогія выкарыстоўвалася тут не проста дзеля відовішчнасці, але ў якасці новага і захапляльнага сцэнаграфічнага асяроддзя, якое служыла раскрыццю ідэі спектакля. Каб паба-

чыць, як жывы акцёр узаемадзейнічае з відэавыявай, глядачам трэба было апрануць стэрэаакуляры [2].

У пастаноўцы п'есы «Крылы» Артура Копіта, якая была здзейснена тым жа Даследчым інстытутам віртуальных рэальнасцей у 1996 г., выкарыстоўваліся ўжо не простыя стэрэаакуляры, а галаўныя дысплеі (рэжысёр Рональд А. Уіліс, дызайнер-тэхнолаг Марк Руні). Напаўпразрыстыя акуляры-дысплеі дазволілі сумяшчаць камп'ютарную графіку з рэальнасцю. У дадзеным выпадку глядачы назіралі акцёраў на сцэне адначасова з абстрактнымі кампазіцыямі, якія праецыраваліся на вялікі экран, ды вобразамі герояў, паказанымі на дысплеях буйным планам. Гэты прыём выкарыстоўваўся для таго, каб перадаць хваравіты душэўны стан паралізаванай пасля інсульту галоўнай гераіні Эмілі, якая змагалася за аднаўленне свайго жыцця. Публіка бачыла яе ўспаміны і цяперашняе жыццё нібыта вачыма самой гераіні [3].

У 2001 г. пабачыў свет спектакль для дзяцей «Дыназаўр»: фантастычная гісторыя пра тое, як у нашы дні геалагі знайшлі глыбока пад зямлёй, у пячоры, жывых дыназаўраў (рэжысёр Патрык Кэрыер, дызайнер-тэхнолаг Марк Руні). Два геадэзісты нафтавай кампаніі сутыкнуліся з супольнасцю з дзесяці дыназаўраў, якая стагоддзямі жыла ў падземнай пячоры. Гэтыя два даследчыкі былі здзіўлены сутыкненнем з такой сям'ёй. І, у рэшце рэшт, адзін з навукоўцаў вырашыў падарваць ўваход у пячору, каб выратаваць дыназаўраў ад фактычнага вымірання. Спачатку «Дыназаўр» быў п'есай для тэатра ценяў, потым ставіўся ў лялечным тэатры. Пастаноўка Канзаскага ўніверсітэта цікавая тым, што ў ёй упершыню з'явіліся віртуальныя персанажы – дыназаўры. У спектаклі акцёры і аператары цесна ўзаемадзейнічалі, вынікам чаго стала зладжаная ігра людзей і віртуальных герояў. Атрымалася гісторыя глабальных канфліктаў паміж дыназаўрам і чалавекам, прыродай і тэхнікай, дагістарычным мінулым і тэхналагічнай сучаснасцю [4].

Як бачна, аўтары першых тэатральных эксперыментаў у галіне камп'ютарных тэхналогій выкарыстоўвалі дадатковую гарнітуру: стэрэаакуляры, галаўныя дысплеі. Сёння падобнага роду прадстаўленні па-ранейшаму і маюць глядацкі поспех.

Напрыклад, у «Ночы ў бібліятэцы» канадскі рэжысёр і драматург Робэр Лепаж стварае феерыю віртуальных спецефектаў, у якой удзельнічаюць самыя прыгожыя бібліятэкі свету: Сараева, Вашынгтона, Капенгагена, Парыжа. Ёсць магчымасць нават пабачыць тое, што не існуе: бібліятэка Капітана Нэма, антычная Александрыйская бібліятэка, якая згарэла. Наведвальнік інсталяцыі, які апране шлем віртуальнай рэальнасці, будзе назіраць за дзесяццю існуючымі і выдуманымі прасторамі сучаснасці і мінулага. У праекце выкарыстана тэхналогія відэа 360°. Такім чынам, бібліятэка пераўтвараецца ў галоўнага героя гэтай тэатралізаванай выставы, а глядач – у падарожніка.

Аднак сёння з'яўляюцца цікавыя эксперыменты, аўтары якіх не прапануюць глядачу карыстацца акулярамі ці шлемамі. Такі спосаб уключэння публікі ў дзеянне можна вызначыць як апусканне ў дапоўненую рэальнасць (AR – augmented reality). Калі віртуальная рэальнасць (VR) складаецца толькі з нерэальных, створаных у праграме аб'ектаў, то пры карыстанні AR нерэальныя, віртуальныя аб'екты ва ўспрыманні карыстальніка становяцца часткай сапраўднай карціны свету.

Да AR у нейкай ступені адносіцца відэамапінг, пры якім лічбавы пласт дадаецца да фізічнай прасторы. Можна ўзгадаць Рускі інжынерны тэатр Ахэ і яго праект «Дэпо геніяльных памылак» (рэжысёры Максім Ісаеў і Павел Семчанка, 2011). Відэа тут – шматфункцыянальны інструмент: плоскаму прадмету яно можа надаць глыбіню, а роўнай паверхні – тэкстуру. Самыя цікавыя эфекты ўзнікаюць на мяжы прадметнага свету і адлюстраванняў. У акцёра могуць раптам з'явіцца два цені, якія па-рознаму сябе вядуць: адзін – паслухмяны сапраўдны, другі – капрызны намалеваны.

У нейкай ступені да дапоўненай рэальнасці можна аднесці спектакль «Situation Rooms» – праект нямецкай групы «Rimini Protokoll» (2013). У ім паказаны гісторыі дваццаці герояў з розных краін, гэтым людзям у тым ці іншым выглядзе давялося сутыкнуцца з вайной. Калі героі пачынаюць свой аповед, дваццаць гледачоў чуюць іх праз навушнікі, а таксама бачаць рухомыя выявы і ідуць наперад па віртуальным лабірынце, выкарыстоўваючы для гэтага планшэт. Такім чынам, праходзячы праз розныя пакоі, з назіральнікаў яны ператвараюцца ва ўдзельнікаў, герояў таго, што адбываецца, бо бачаць свет вачыма прататыпаў-сведак.

Адным з самых высокатэхналагічных эксперыментаў стаў спектакль «Бура» Уільяма Шэкспіра, пастаўлены Каралеўскім шэкспіраўскім тэатрам (рэжысёр Грэгары Доран, 2017). З нагоды 400-годдзя з дня смерці драматурга кампанія здзівіла гледачоў выкарыстаннем тэхналогій захопу руху. Больш за два гады каманда працавала над стварэннем лічбавага аватара Арызэля ва ўсіх яго увасабленнях, а таксама над інтэграцыяй тэхналогій у спектакль такім чынам, каб яны дапаўнялі магчымасці тэатра, а не запаўнялі сабой усё сцэнічнае дзеянне. Акцёр Марк Куортлі іграе Арызэля ў спецыяльным касцюме з датчыкамі руху. Дзякуючы праекцыі выканаўца змог ствараць розныя фантастычныя вобразы, уключаючы гарпію – міфічную птушку з велізарнымі кіпцюрамі і жаночым тварам.

Відавочна, аднак, што праблема крыецца не столькі ў спосабе выкарыстання тэхналогій, колькі ў тым, якім чынам аўтары ўспрымаюць мультымедычны элемент у агульнай сістэме пастаноўкі, якую функцыю яны яму надаюць, ці пакідаюць за ім права на выяўленне глыбінных пытанняў быцця мовай, адпаведнай сучаснаму ўспрымання. Такія формы, як віртуальны тэатр, не знайшлі пакуль ужывання на беларускай сцэне, бо рэжысёры і сцэнографы выбіраюць больш традыцыйныя шляхі прасторавага вырашэння спектакля. Аднак сучасны перыяд існавання сцэнічнага мастацтва характарызуецца асаблівым узмацненнем ролі візуаль-

насці, чаму не мала спрыяе выкарыстанне мультымеды-ных тэхналогій.

З тэхналагічнага пункту гледжання найбольш цікавым беларускім праектам выглядае спектакль «Сон у Купальскую ноч» паводле п'есы Уільяма Шэкспіра «Сон у летнюю ноч» (рэжысёр Андрэй Прыкатэнка, сцэнарыст Вольга Шаішмелашвілі, Нацыянальны акадэмічны тэатр імя Янкі Купалы, 2018). Класічную п'есу аўтары вырашылі актуалізаваць за кошт формы: багацце сучасных тэхналогій, сапраўды, пераўтварае вясёлую і лірычную камедыю ў падабенства мультымедыя-атракцыёну. У пастаноўцы ўпершыню на айчыннай сцэне задзейнічана генератыўная медыяграфіка, артысты таксама эфектна ездзяць вярхом на гіраскутарах, ужываюцца квадракоптары, мабільная камера, але цэнтральным візуальным элементам робіцца вялізны куб ва ўсю вышыню партала сцэны, вакол якога размяшчаюцца гледачы – у тым ліку і на сцэнічнай пляцоўцы.

Менавіта гэты куб і робіцца экранам, на які ідзе праекцыя слоў, выяў, фотапартрэтаў герояў. Яны выводзяцца на сцены празрыстага павільёна ў тым ліку пры дапамозе асноўнага рухавіка спектакля – энергічнага ляснога духа Робіна (Павел Харланчук). Ён амаль увесь час праводзіць фота- і відэаздымкі камерай мабільнага тэлефона, якая выступае і ў якасці чароўнай папараць-кветкі. Менавіта тэлефон і робіцца прычынай усіх блытанін ды непаразумеанняў паміж двума закаханымі парамі, але ён і мірыць іх, што ўспрымаецца як прыкмета часу. Акрамя гэтага, яшчэ адна камера накіравана на твар магутнага караля эльфаў, гаспадара Робіна – Аберона (Аляксандр Казела), які мімаходзь і распачаў усю блытаніну ў жыцці маладых людзей. Але асноўнай мэтай Аберона было пакаранне каханай ім Тытаніі з-за неапраўданай рэўнасці да яе. Павялічаная выява сумнага твару вытанчанага Аберона раз-пораз з'яўляецца на паверхні павільёна. Яму падаецца, што ён сочыць за ўсімі і ўсё бачыць, але ж і ён знаходзіцца ва ўласным кубе ілюзій, бо ў рэшце рэшт вынік намаганняў залежыць не ад таго, у які бок накіраваны погляд, а ад таго, куды імкнецца сэрца.

І чароўны фінальны танец Аберона і Тытаніі ў празрыстым, незабруджаным выявам і павільёне гэта пацвярджае.

Чакалася, што пластыкавы куб абрушыцца і такім чынам выпусціць вонкі энергію кахання і маладосці, ачысціць герояў ад чараў і ілюзій, вызваліць прастору ад панавання формы, але гэтага не адбылося. Увогуле, адчуванне дамінанты формы не пакідала да канца спектакля. Закручаны сюжэт п'есы, мелодыка словаў (пераклад Алеся Разанава) ды чулінасць і шчырасць пачуццяў маладых людзей нібы патанулі ў аб'ёме павільёна і былі ім праглынуты, бо, у рэшце рэшт, перш за ўсё не мультымедыйнае багацце робіць сцэнічнае выказванне сучасным.

Такім чынам заўважна, што актуальны тэатр ужо не спрабуе пераймаць рэчаіснасць, падвойваць яе, адлюстроўваць паўсядзённае жыццё. З гэтым значна лепш спраўляецца, напрыклад, кіно ці фатаграфія. Задача тэатра – стварэнне асаблівай рэальнасці. Яшчэ ў пачатку ХХ ст. вядомы французскі рэжысёр Антанен Арто адзначаў, што тэатр дорыць нам эфемерны свет, які толькі сутыкаецца з рэальным. З іншага боку, відавочна вострая патрэба ў абнаўленні мастацкага арсенала. У рэшце рэшт, калі тэатр імкнецца дэманстраваць іншую рэальнасць, то тэхналогіі прапануюць зручны спосаб для вырашэння гэтай задачы.

Калі ўгадаць пра тое, што тэатр накіраваны на перадачу новых пачуццяў і ўражанняў, то патэнцыял VR ды AR проста велізарны, наколькі вопыт дапоўненай рэальнасці – гэта вопыт патэнцыйнага падману ўласнага розуму і цялесных адчуванняў. Магчыма, гэта і ёсць новы тып імерсіўнага тэатра. З іншага боку, узнікае пытанне: ці не ператвараецца такім чынам тэатр у атракцыён, закліканы выключна забавляць і здзіўляць публіку?

1. *Браславский, П. И.* Театр и виртуальная реальность: предпосылки и перспективы конвергенции / П. И. Браславский // Электронный журнал «Исследовано в России» [Электронный ресурс]. – 2003. – Режим доступа: <http://www.ict.edu.ru/ft/002035/008.pdf>. – Дата доступа: 03.02.2016.

2. Dinosaurus// The University Theatre of the University of Kansas [Electronic resource]. – 2001. – Access mode: <https://www2.ku.edu/~ievr/dinosaurus/>. – Access date: 06.03.2018.

3. Mark Reaney. Art in Real-Time: Theatre and Virtual Reality / Mark Reaney// Department of Theatre & Film University of Kansas [Electronic resource]. – 2000. – Access mode: <http://www2.ku.edu/~ievr/reaney/ciren/>. – Access date: 06.03.2018.

4. The Adding Machine :a Virtual Reality Project // The University Theatre of the University of Kansas [Electronic resource]. – 1995. – Access mode: <http://www2.ku.edu/~ievr/machine/>. – Access date : 06.03.2018.

ИСТОКИ ХУДОЖЕСТВЕННЫХ ТРАДИЦИЙ ПРАЗДНИКА ВЕСНЫ В КИТАЕ

*Дэн Цзяююе, соискатель ученой степени Белорусского
государственного университета культуры и искусств*

Термин «Китайский Новый год» менял свои значения в разные исторические периоды. Во время правления династии Хань (конец III в. до н. э. – начало I в. н. э.) первый из двадцати четырех «солнечных периодов» именовали «Весенний праздник». После революции 1911 г. в соответствии с григорианским календарем Новым годом стали называть 1 января. На заседании Народного правительства Китая 27 сентября 1949 г. был принят всемирный календарь, в котором первый день григорианского календаря назвали «Новым годом»; первый день лунного календаря – «китайским Новым годом». В настоящее время китайцы различают григорианский «первый день солнечного календаря» и китайский «первый день лунного». Китайский Новый год – это и есть Праздник Весны.

Из традиционных праздников Китая, сложившихся в древности, Новый год – самый популярный и любимый. Начало нового года ассоциируется с окончанием холодной зимы и встречей весны. Если в Европе новогоднее празднование проводится в зимний сезон, то в китайской и в