

ЦИФРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В СОВРЕМЕННОЙ ОТЕЧЕСТВЕННОЙ ПОСТАНОВОЧНОЙ ПРАКТИКЕ (НА ПРИМЕРЕ ЭСТРАДНО-ТЕАТРАЛИЗОВАННОГО ПРОЕКТА «СЕМЬ ТАЙН БЕЛАРУСИ»)

*М. А. Мотуз, магистрант учреждения образования «Белорусский
государственный университет культуры и искусств»*

Аннотация. На театральной сцене замыслы и амбиции режиссера не всегда могут быть реализованы в полной мере по техническим причинам. Тем не менее, детальная проработка режиссерского замысла под определенные пространственные параметры помогает перебрать все возможные реальные способы для его более выразительной реализации и прийти иногда к неожиданным решениям. Некоторые коллаборации технологий и искусства удаются в полной мере, какие-то остаются неудачными. В связи с вовлечением в белорусские проекты нового технического оборудования проявился дефицит специалистов, разбирающихся в специализированной цифровой технике. Следовательно, появляются новые сложности в постановочной практике. В статье рассматриваются некоторые возможности реализации идей и поставленных задач на примере эстрадно-театрализованного проекта «Семь тайн Беларуси».

Ключевые слова: цифровые технологии в постановочной практике, эстрадно-театрализованное представление, «Семь тайн Беларуси», мультимедийные экраны, современные световые и звуковые системы, голографическая (проекционная) сетка, 3D-mapping.

DIGITAL TECHNOLOGIES IN MODERN NATIVE STAGING PRACTICE (ON THE EXAMPLE OF THE VARIETY THEATRICAL PROJECT «SEVEN MYSTERIES OF BELARUS»)

*M. Motuz, Master Student of the Educational Establishment
«The Belarusian State University of Culture and Arts»*

Abstract. On the theatrical stage the director's intentions and ambitions can not always be realized to the full extent due to technical reasons. Nevertheless, detailed elaboration of the director's concept for certain spatial parameters helps to go through all possible real ways for its more expressive realization and sometimes come to unexpected solutions. Some collaborations of technology and art succeed to the fullest extent, some remain unsuccessful. Due to the emergence of a new technical equipment in Belarusian projects,

there is a shortage of specialists versed in a complex digital specialized equipment. As a consequence, there are new difficulties in staging practice. This article describes some possibilities for implementing ideas and tasks in the variety theatrical project «The Seven Mysteries of Belarus».

Keywords: digital technologies in staging practice, stage performance, «Seven Mysteries of Belarus», multimedia screens, modern light, sound systems, holographic (projection) grid, 3D-mapping.

Современные цифровые технологии непрерывно проникают во все аспекты деятельности человечества, включая искусство. При этом режиссерские амбиции и замыслы не всегда могут быть реализованы во всей полноте по техническим причинам. Тем не менее детальная проработка режиссерского замысла под определенные пространственные параметры помогает перебрать все возможные реальные способы для его более выразительной реализации и прийти иногда к неожиданным решениям.

Сегодня можно говорить о многих случаях применения современных технологий в театральных постановках. Среди них: использование гироскутеров на сцене для плавного и неожиданного перемещения героев; аудиоспектакли в телефоне с использованием мобильного приложения «Мобильный Художественный Театр» (г. Москва, 2019); проекция героя на все пространство сцены с использованием 3D-mapping (мюзикл «Папарацц-кветка» фестиваль «Александрия собирает друзей», Беларусь, 2015); полет макета самолета над зрительным залом и использование 3D-очков для усиления ощущения присутствия (3D-мюзикл «Pola Negri», г. Москва, 2014); использование виртуальной реальности и VR-очков (спектакль «В поисках автора», г. Тюмень, 2017).

Имена художников по свету, звукорежиссеров, названия брендов звукового и светового оборудования все чаще звучат наравне с режиссерами и артистами проектов. Одной из важнейших составляющих современных театрализованных представлений является их тесная связь с научно-техническим прогрессом. Сегодняшние шоу-программы невозможны без визуального оформления и технического оснащения. Мультимедийные экраны во многом обеспечивают впечатление, оказываемое на зрителя и, в конечном итоге, на успешность или неуспешность представления [1, с. 4].

Искусство Беларуси стремится двигаться в ногу со временем, но в тот же момент не успевает за всеми трендами и новшествами. Однако, современные технические возможности в постановочной практике постепенно доходят и до отечественной сцены. Некоторые коллаборации технологий и искусства удаются в полной мере, какие-то остаются безуспешными.

В последнее время масштабы и качество технических средств оформления представлений на «Славянском базаре в Витебске», проектов белорусского телевидения вполне сопоставимы с западными аналогами. Однако угнаться за современными техническими трендами Запада достаточно

сложно. Наблюдается дефицит специалистов, разбирающихся в специализированной цифровой технике. Следовательно, появляются новые сложности в реализации идей.

Историко-художественный проект «Семь тайн Беларуси», поставленный на сцене Республиканского Дворца культуры профсоюзов в 2016 г., является совместным проектом Федерации профсоюзов Беларуси и учреждения образования «Белорусский государственный университет культуры и искусств». Автор и главный режиссер – А. Вавилов. «Семь тайн Беларуси» особое внимание уделяет особым, знаковым культурным явлениям и художественным символам страны, которые подаются не только посредством трансляции исторических фактов, но и через их музыкальное, пластическое и вокальное осмысление. Постановка проекта обеспечена современным световым и звуковым оборудованием. Мобильность и универсальность использования таких приборов создают необходимую атмосферу – от специализированной сцены до старых заводских зданий и уличных пространств – на любой площадке. Светодиодные RGB-головы, стробоскопы, следящие прожекторы и другое оборудование управляется цифровыми консолями. Современные консоли ряда производителей (Chamsys MagicQ, MA Lighting GrandMA, Showtee Scanmaster и др.) имеют интерфейсный светодиодный экран, дают возможность одному оператору выстраивать и программировать световые мизансцены для каждого эпизода, воспроизводить записанные программы по ходу постановки.

Современные акустические системы контролируются при помощи различных микшерных систем. В зависимости от задачи и площадки проведения представления используются консоли разных производителей (Yamaha, Avid Venue, Midas, Digico, Behringer и др.).

Использование мультимедийных проекторов, цифровых экранов является обычной практикой для эстрадных и театрализованных программ. В проекте «Семь тайн Беларуси» используются три проекционных экрана: задник сцены (проектор обратного проецирования), проекционный экран на супер-заднике на втором уровне кулисы, голографическая сетка (располагается на первом плане).

Сегодня создать видеопроекцию можно на сцене любого размера, как с передней, так и с обратной стороны проекционного экрана. Современные проекторы имеют достаточно высокое разрешение, не уступающее цифровым экранам. Цифровые диодные экраны являются более дорогостоящей техникой, но занимаемое ими пространство и качество изображения делают их востребованными на масштабных сценических мероприятиях. При помощи современного программного обеспечения можно добиться идеальных результатов в расчете размеров видео-картинки, что, например, позволяет на сцене создать образ человека в соотношении один к одному с реальным актером.

Иногда на больших театральных сценах онлайн-видеопроекция (т. е. транслирующая происходящее на сцене здесь и сейчас) используется для визуального масштабирования происходящего на сцене, создания дополнительной динамики, подачи игры актеров под другим ракурсом («Бесы Достоевского», режиссер К. Богомолов, г. Москва, 2020).

Чаще всего видеопроекция используется как задник сцены, как часть декораций. В эстрадных представлениях она транслирует динамичные футажи, усиливающие настроение музыкальной композиции. В шоу-программе «Семь тайн Беларуси» поочередное сочетание экранов позволяет быстро сменить локацию действия, подготовить сцену для следующего эпизода, погрузить действие в конкретную историческую ситуацию.

Современная сценография эстрадных представлений минимизирована и в основном построена из мультимедийных экранов. Художники используют современные цифровые технологии для создания необходимых образов и выполнения поставленных задач, ведь новый мир виртуального пространства захватил умы людей. Авторы цифровых произведений создают свою «улучшенную» версию реальности, которая отличается подконтрольностью и безграничными возможностями [2, с. 104]. Для создания оригинальной специализированной сценографии в проекте «Семь тайн Беларуси» используется программное обеспечение 2D- (Toon Boom Harmony, Moho (Anime Studio) Pro, After Effects) и 3D-анимации (Cinema 4D, Autodesk Maya, Autodesk 3ds Max).

Изначально авторы проекта предполагали использование технологии 3D-mapping для более глубокого погружения зрителя в историческую атмосферу. 3D-mapping – это современная технология, позволяющая создавать новое пространство за счет специализированной видеопроекции на фон неровных плоскостей – зданий, декораций. В Беларуси впервые данная технология была использована в День города Минска (2013) – на фасаде здания Большого театра оперы и балета была показана история Минска XIX–XX вв. Это достаточно дорогостоящая техника, поэтому ее использование чаще всего предполагается в постановках с большими бюджетами.

Из-за технических ограничений площадки реализовать полноценную 3D-сценографию с эффектом погружения в проекте «Семь тайн Беларуси» не представлялось возможным. Постановщики при поддержке Федерации профсоюзов использовали голографическую (проекционную) сетку на переднем плане сцены, т. е. между зрителями и артистами, что позволило создать голографические иллюзии.

Так, в эпизоде «Пралог» работают два экрана: задний проекционный экран, на котором изображено небо, и проекционная сетка с изображением спелой ржи. Между экранами находятся актеры, изображающие рабочих. В совокупности создается образ того, каким может быть, по представлению белорусского крестьянина, счастье. В эпизоде «Беларускае дрэва» на перед-

ней проекционной сетке используется подготовленная специалистами по 3D-визуализации проекция прорастания дерева из небольшого ростка. На каждом ответвлении появляются древние и современные имена белорусов, названия древних племен, живших на территории Беларуси в течение тысячелетий. Ведущий приглашает зрителей в совместное путешествие по Беларуси, по ее знаковым местам и уголкам, хранящим национальную природу и культуру. В эпизоде «Купалле» на заднем экране транслируется горящий костер, на голографической сетке – образ полыхающего огня. Акробаты, находясь между двумя проекциями, прыгают на батуках словно через костер и как будто внутри него. В эпизоде «Легенды» в этюдной зарисовке, а затем и в песне воссоздается атмосфера Несвижского замка, картины жизни его обитателей. Во время песни «Стирая пыль веков» (авторы Дмитрий Пенкрат, Юрий Савош), которую исполняют Князь и Княгиня, на экране-сетке появляется реалистичная 3D-визуализация «Тройка коней», «скачущая» на зрителя. На заднем экране транслируются кадры подземного путешествия из Несвижского замка в Мир. Таким образом зритель наблюдает путешествие Князя и Княгини. Эпизод заканчивается тем, что фигуры героев «исчезают» (затемнение, работает только задний экран) на фоне живописных кадров Несвижа, Мира и других замков Беларуси.

Таким образом, можно сделать вывод, что цифровые технологии используются в постановочной практике Беларуси в соответствии с техническими возможностями. Постепенно техническое обеспечение мероприятий развивается и совершенствуется. Однако существует определенный дефицит узких специалистов и технических команд для обслуживания высокотехнологичных шоу-программ. Тем не менее, востребованность подобных мероприятий и запрос зрителей на новые впечатления побуждают режиссерские команды постоянно искать необычные решения и новые способы постановок с помощью доступных цифровых технологий.

1. Михайло, Л. Н. Создание современного эстрадного зрелища (принципы художественного оформления) : автореф. дис. ... канд. искусствоведения : 17.00.01 / Л. Н. Михайло ; Рос. акад. театрального искусства. – М., 2007. – 124 с.

2. Ширинкина, В. В. Влияние новых технологий на современное искусство / В. В. Ширинкина // Креативные основы художественного образования : материалы Междунар. науч.-практ. конф. (28–30 марта 2011 г., Екатеринбург) / Рос. гос. проф.-пед. ун-т ; Урал. отд-ние Рос. акад. образования ; редкол.: А. А. Чикина [и др.]. – Екатеринбург, 2011. – С. 100–104.