

И. В. Ефремова

Проекции хронотопа бала на пространственно-временную организацию иммерсивных постановок

Рассматривается проблема онтологии бала как культурной традиции прошлого в контексте современных реалий. Выделяется понятие «иммерсия» в качестве ключевого, объединяющего бальную и иммерсивную практики. Отмечается, что специальным образом организованный пространственно-временной континуум парадигмального инварианта бала-развлечения и иммерсивных постановок выступает одним из главных выразительных средств создания альтернативной реальности. Автором сделан вывод о значении пространства-времени бала-развлечения как своеобразной структурно-смысловой матрицы хронотопа иммерсивных спектаклей.

Ключевые слова: бал, художественно-игровые практики, хронотоп, пространственно-временной континуум, иммерсия, интерактивный театр, иммерсивная постановка, альтернативная реальность.

I. Efremova

Projections of the ball's chronotope on the spatio-temporal organization of immersive productions

The article deals with the problem of ontology of the ball as a cultural tradition of the past in the context of modern realities. The concept of immersion is highlighted as a key one, combining ballroom and immersive practices. It is noted that the specially organized space-time continuum of the paradigmatic invariant of ball-entertainment and immersive productions is one of the main expressive means of creating an alternative reality. The author concludes about the meaning of the space-time of the ball-entertainment as a kind of structural and semantic matrix of the chronotope of immersive performances.

Key words: ball, artistic and gaming practices, chronotope, space-time continuum, immersion, immersive theater, immersive staging, alternative reality.

Рассмотрение онтологии бала в контексте современных реалий – актуальный вопрос научного знания. Одним из интересных и перспективных ракурсов является сравнение бального феномена как художественно-игровой традиции прошлого с некоторыми видами популярных постмодернистских художественно-игровых практик (в частности, с иммерсивным театром). Каждое из обозначенных явлений (бал, иммерсивный театр) широко освещено в научной литературе. Различным аспектам бальной практики посвящены работы зарубежных и отечественных исследователей: Ю. Лотмана [8], Е. Дукова [4], А. Колесниковой [7], О. Захаровой [6], Е. Ереминой-Солениковой [5], Е. Михайловой-Смолянской [9], О. Дадиомовой [3], О. Попко [10], И. Бодуновой [2],

А. Фролова [15], Д. Сосновского [13], Д. Ракова [12], С. Шидловского [16], Д. Хартца [19], К. Сим [22], М. Нордеры [21], М. Финк [18] и др. Теоретико-концептуальные основы развития иммерсивного театра раскрывают Дж. Уоррен [23], Р. Биггин [17], Дж. Мюррей [20], М. Вендшофф [24], Э. Фишер-Лихте [14], И. Афанасьева [1] и др. Однако в рамках одного проблемного поля данные феномены не рассматривались, что свидетельствует об актуальности и перспективности темы данной работы.

Цель статьи заключается в определении связи между хронотопом структурно-семантической модели бала-развлечения и пространственно-временной организацией иммерсивных постановок – одного из наиболее востребованных видов современных художественно-игровых практик.

Для достижения поставленной цели необходимы целостный охват структурно-смысловой организации хронотопов бала-развлечения и иммерсивного театра, определение существующей между ними связи. Ключевым понятием, объединяющим балльную и иммерсивную практики, является иммерсия (от лат. *immersio* – погружение). С одной стороны, иммерсия выявляет особенности отношений между актерами постановочного действия и пространством, в котором оно происходит (а именно полное погружение аудитории в хронотоп постановки, превращение зрителей в участников спектакля, создающих его динамику). С другой – обнаруживает влияние организации пространственно-временного континуума на психологическое состояние актеров.

Иными словами, эффект иммерсии, стирающей границы между сценой и зрительным залом, заключается в использовании пространственного погружения для создания погружения психологического. «Наше пространство может повлиять на психику ... аудитории <...> может иметь огромное влияние на зрительские впечатления от спектакля...», – отмечает театральный режиссер и драматург Джейсон Уоррен [23, р. 25].

В аспекте балльной практики и иммерсивного театра термин «погружение» нами используется, прежде всего, как обозначение эстетического переживания, вызванного нахождением реципиента «внутри» постановочного действия. Оказавшись в альтернативной реальности [14], актер ощущает себя ее неотъемлемой частью. Искусственно же созданный контент амбивалентен. С одной стороны, он стремится «исключить внешний мир из чувственного восприятия зрителей» [24, S. 29]. С другой – апеллирует к повседневности (на уровне отдельных ситуаций, заимствованных из обычной жизни, реальных запахов, звуков, предметов, действий, игровых и коммуникативных моментов и т. п.). При этом в контексте постановки элементы обыденности утрачивают утилитарный характер, обретая новое для себя качество эстетичности. Являясь ничем не примечательной, банальной частью реальной жизни, в рамках балльного или иммерсивного мероприятия они способны сфокусировать

на себе внимание акторов. «Когда обычное воспринимается как необыкновенное, когда бинарные оппозиции (альтернативная и повседневная реальность, искусство и неискусство, эстетичное и неэстетичное. – Примеч. И. Е.) разрушаются и вещи превращаются в свою противоположность, – пишет Э. Фишер-Лихте, – у зрителя появляется ощущение волшебства» [14, с. 327]. Заметим, представление считается успешным, если зрителю удастся выйти за пределы обыденного сознания, пережить состояние «лиминальности» духовного преображения (трансформации).

Одним из главных выразительных средств создания альтернативной реальности выступает специальным образом организованное и оформленное пространство, в котором продумана каждая деталь. Так, бал-развлечение и иммерсивная постановка могут проводиться: а) в замкнутом топосе, состоящем из нескольких помещений (комнат), каждое из которых имеет специальное предназначение; б) на пленэре, пространство которого также зонировано на определенные смысловые участки. Важный акцент в иммерсивных спектаклях делается на замкнутом вне-театральном пространстве, которое стремится полностью исключить из своего контекста элементы реального мира, всецело погружая акторов в искусственно созданную действительность. Замкнутое пространство балльной практики, напротив, активно включает в себя мотивы повседневности в виде различных азартных и неазартных игр, буфета и праздничной трапезы. В обоих случаях пленэрные локусы выступают не только средой постановки, но и являются ее натуральными декорациями. Тем самым, как замкнутое, так и пленэрное пространство в контексте бала-развлечения и иммерсивной постановки могут содержать в себе «напоминания о других историях и эпохах», благодаря чему «взаимодействие с пространством становится важной частью опыта зрителя» [1, с. 60], способствует смысловому обогащению представления. Сценическая атмосфера играет сущностную роль в создании эффекта альтернативной реальности, так как это первое, что ощущает актер, оказавшись внутри театрального действия. Данная пространственная локация участника балльного и иммерсивного мероприятия способствует восприятию им происходящего как настоящего, поскольку «чем совершеннее иллюзия, тем выше степень реализма, тем сильнее погружение» [24, S. 9]. Истинное же погружение в сюжет постановки возникает, когда реципиент «воспринимает вымысел как реальность, а себя как ее часть» [Там же, S. 11].

Достижению эффекта реальности постановки способствуют многочисленные детали (от материальных элементов дизайна до света, звука и запахов), истинность которых проходит проверку на уровне сенсорного восприятия. С одной стороны, благодаря комплексу «непредметных» элементов атмосфера мероприятия приобретает особую, неповто-

римуую ауру. С другой – она не только «обволакивает» актора, но с помощью различных звуков (музыкальных, речевых, шумовых и др.), запахов, тактильных ощущений и светового оформления «проникает» внутрь его тела, вызывая ответную реакцию в виде необходимого психосоматического состояния. Таким образом, и иммерсивный театр, и бал-развлечение апеллируют не только к сознанию и воображению актора, но и комплексно воздействуют на все его чувства – «разнообразности смысла, не имеющие словесного выражения» [14, с. 276], формируя у реципиента эмоционально-чувственный опыт. Последний приобретает особую актуальность в контексте глобальной цифровизации повседневной жизни.

Следует отметить, что спектр эмоций, переживаемых акторами в хронотопе иммерсивного действия, ограничен. Это волнение, страх, нервное напряжение, опасность, неизвестность, ужас. Как отмечает Роуз Биггин, эмоциональные эффекты иммерсивных постановок «по умолчанию привязаны к драме и трагедии» [17, р. 5]. Пространственно-временной континуум бала-развлечения, напротив, предоставляет участникам широкую эмоциональную палитру, в которой наряду с вышеперечисленными эмоциями большую роль играют состояния радости, приподнятого настроения и удовольствия. Увеселительный бал и иммерсивный театр для «установления» особой атмосферы тщательно работают с пространством. При этом качество «выстраиваемого» пространства и, соответственно, создаваемой им атмосферы разное – позитивное в формате бальной практики и негативное в рамках иммерсивных постановок.

Со стороны временного аспекта увеселительное бальное мероприятие предполагает наличие двух планов: а) имагинативного, субъективного (аконвенционального); б) реального, объективного (конвенционального). Иммерсивное действие может основываться как исключительно на имагинативном хроносе (в закрытых пространствах), так и на параллельном сосуществовании имагинативного и конвенционального времени (например в формате пленэрного пространства). Восприятие временного контекста напрямую зависело от наличия либо отсутствия логической последовательности в смыслообразовании сюжета постановки. В первом случае время ощущается как нечто единое, целостно-непрерывное. Во втором – как своеобразная временная «мозаика», состоящая из отдельных, несхожих друг с другом по темпоритмической интенсивности «фрагментов», которые вызывают «ощущение неоднородности, прерывистости и бессвязности» и обретают «пространственное измерение» [14, с. 243]. Если для иммерсивных постановок, которые могут быть как сюжетными, так и бессюжетными, характерны оба восприятия хроноса, то бальным увеселительным мероприятиям свойственно ощущение времени как неоднородной структуры (в соответствии с определенными пространственными локусами).

Организирующим фактором хронотопа и одним из выразительных средств создания атмосферы бала-развлечения и иммерсивных спектаклей является ритм, в основе которого лежит динамический принцип регуляции пространственно-звуковых элементов. Во многом благодаря ритму формируется драматургия действия, его эмоционально-психологическая аура и структурная специфика. В рамках сюжетных иммерсивных постановок с характерным для них восприятием временного процесса как целостного и непрерывного ритмическая выстроенность пространственно-временного континуума отличается внутренним единством. В формате бессюжетных иммерсивных спектаклей и увеселительных балов, напротив, наблюдается одновременное сосуществование нескольких ритмических планов, образующих своего рода полиритмическую организацию целостного действия в рамках тех или иных хромотопных локусов.

В процессе сравнения специфики формирования пространства-времени бала-развлечения и иммерсивного театра выявляется связь между ними на уровне использования различных форм организации взаимоотношений акторов с окружающим их пространством. В число таких форм входят:

1) променад (спектакль-путешествие), основанный на перемещении участников внутри закрытого топоса постановки из одного пространственного локуса в другой;

2) симультанное действие, смысл которого состоит в невозможности одновременно увидеть все структурные элементы, составляющие действие;

3) *site-specific* (средовой театр), сконцентрированный на восприятии акторами особенностей конкретного открытого (пленэрного) пространства, обладающего собственной историей и эмоциональной аурой;

4) театр ощущений (сенсорный театр), базирующийся на перцепции пространства органами чувств;

5) интерактивный театр, предполагающий ролевую коммуникацию акторов (à la «театр ролевых игр»).

Остановимся отдельно на каждой из обозначенных форм в плане сравнительной характеристики их проявления в форматах бальной практики и иммерсивного театра.

Променад является одной из главных форм освоения акторами пространства бала. На протяжении бального вечера гости могут свободно перемещаться из одного предоставленного в их распоряжение помещения в другое и таким образом оценивать локальные топосы с точки зрения их эстетики и практического назначения. Именно миграция актора внутри пространства бала формирует линию драматургического развития его «бальной биографии». Аналогичную роль променад выполня-

ет в иммерсивном спектакле, являясь основой общей драматургии действия. Следует отметить, что данная форма взаимодействия реципиентов с пространством была характерна как для закрытых постановок, так и для постановок открытого (пленэрного) формата.

Формат *симультанного действия* также свойственен как хронотопу бала-развлечения, так и пространству-времени иммерсивной постановки. Его особенность заключается в невозможности физического нахождения актора в нескольких пространственных локусах, где одновременно разворачивается действие. Так, балльный хронотоп предполагает параллельное функционирование нескольких зон – художественно-игровой, внехудожественно-игровой и неигровой. Пребывание участника в одной из них делает невозможным его нахождение в другой и, следовательно, не позволяет индивиду получить целостное представление о бале, актором которого он является. Нечто похожее можно наблюдать в отдельных иммерсивных спектаклях, в локальных пространствах которых одновременно разворачиваются события, которые по смыслу должны последовательно сменять друг друга. Зрителю необходимо самому определиться с тем, какую именно часть общего действия он будет смотреть. Но каким бы ни был его выбор, он исключает шанс целостного охвата хронотопа спектакля.

Site-specific, связанный с пленэрным пространством, в балльных и иммерсивных постановках выступает как соавтор, особый хронотоп и как «живая» декорация. В контексте балльной практики *site-specific* был связан, прежде всего, с постановками балов-маскарадов в специально обустроенных местах (о чем сказано выше). Иммерсивные спектакли данного формата используют в качестве пространственной среды необычные, специфические места, обладающие яркой характерностью, эмоциональной и документальной «памятью» (например парк, метро, улица, железнодорожный вокзал и т. п.). И если пленэрный топос бала – это всегда эстетически облагороженное пространство, представляющее собой произведение архитектурного искусства, то пространственная среда иммерсивного действия искусственно наделяется эстетической значимостью, подвергаясь художественной трактовке автора.

Формат *театра ощущений (сенсорного театра)* в качестве основного механизма эмоционального воздействия на актора предлагает восприятие пространственного континуума представления различными органами чувств. Запахи, звуки, тактильные и вкусовые ощущения в сочетании с движением создают своеобразную образно-чувственную ткань нарратива. Данный формат изначально был присущ балу-развлечению, призванному доставить удовольствие участникам. Однако если на балльных увеселительных мероприятиях услаждались все человеческие чувства, то в рамках иммерсивных постановок, рассчитанных прежде всего

на незрячих реципієнтів, намеренно купірується суттєва для театру візуальна складова (зрячим акторам зав'язують очі). Її відсутність компенсується аудіальними, обонятельними, вкусовими, тактильними і кінетическими відчуттями, доставляючими учасникам проєктів яскраві враження.

Інтерактивний театр в рівній ступені характерен для бальної і іммерсивної практик. Це обумовлено, перш за все, їх ігровою природою. Даний формат, заїмствований з партиципаторних представлень з характерним для них прийомом залучення глядачів у творчий процес, в контексті бала-розваження і іммерсивного спектакля набуває певної специфіки, пов'язану з трактуванням інтерактивності як ролевої гри в online-режимі. Дана гра «поміщає» акторів у конкретні пропонувані умови при відсутності прописаного в сценарії тексту. Так, на бальних розважальних заходах (як традиційних, так і маскарадних) в якості пропонувані умови виступають структурні елементи бала (танці, азартні і неазартні гри, вербальна комунікація, концертні номери і т. п.), а ролі акторів носять більш умовний характер (глядачі, танцюри, гравці, дівчата на виході, батьки дівчат на виході, завідані наречені, почесні гості, господар і т. д.). Відповідно, передбачуваних сценаріїв бальних ігор могло бути достатньо багато. В межах іммерсивних представлень учасників (за їх бажанням) ділять на активних (акторів) і пасивних (глядачів). Саме ролі майбутнього спектакля розподіляються лише між активними реципієнтами і носять більш конкретний характер, в відповідності з персонажами розігруваної історії.

Слід підкреслити, що момент успіху інтерактивного формату пов'язаний з наявністю етапу репетиційної роботи, проводимої перед початком ролевого імпровізаційного спектакля, – акторам пояснюються правила майбутньої гри і пропонується розіграти невеликі сценки, сюжетно не пов'язані з постановкою. Підготовча частина в аспекті розважального бала починає проводитися задовго до події і представляє індивідуальні, а також групові репетиції танців майбутніми учасниками під керівництвом танцюриста.

Проведений порівняльний аналіз хронограмів бала-розваження і іммерсивних постановок дозволяє говорити про те, що просторово-часова модель розважального бала може розглядатися в якості своєрідної структурно-смысловий матриці організації хронограму іммерсивних спектаклів. Погружаючи в альтернативну реальність, переживаючи її, актори бальної і іммерсивної практик набувають цінний естетичний досвід, який дозволяє їм побачити прекрасне в звичайному.

Таким образом, сущностной связью топикотемпоральной организации балльных и иммерсивных постановок выступает иммерсия, благодаря которой размываются границы сценического и несценического хронотопов, а зритель становится непосредственным участником действия.

Популярность иммерсивных спектаклей среди режиссеров и зрителей свидетельствует, что интерактивный театр является перспективной темой для исследования в сфере искусствоведения.

1. *Афанасьева, И. И.* Партиципаторные и иммерсивные практики в театре начала XXI века : магистерская дис. по спец. «Прикладная культурология» / И. И. Афанасьева ; Нац. исслед. ун-т «Высш. шк. экономики». – М., 2016. – 97 с.

2. *Бодунова, И. И.* Европейский балльный танец в контексте белорусской культуры : автореф. дис. ... канд. культурологии : 24.00.01 / И. И. Бодунова ; Беларус. гос. ун-т культуры и искусств. – 26 с.

3. *Дадзіёмава, В. У.* Музыкальная культура Беларусі XVIII стагоддзя: гісторыка-тэарэтычнае даследаванне / В. У. Дадзіёмава. – Выд. 2-е, перапрац. – Мінск : Беларус. дзярж. акад. музыкі, 2004. – 384 с.

4. *Дуков, Е.* Бал как социальная практика в России XVIII–XIX веков [Электронный ресурс] / Евгений Дуков // Музыка быта в прошлом и настоящем : сб. ст. / Ростов. гос. пед. ун-т. – Ростов, 1996. – С. 142–156. – Режим доступа: <http://opentextnn.ru/music/interpretacija-teksta-muzyki/dukov-e-bal-kak-socialnaja-praktika-v-rossii-xviii-xix-vekov/>. – Дата доступа: 20.02.2022.

5. *Еремина-Соленикова, Е. В.* Старинные балльные танцы. Новое время / Е. В. Еремина-Соленикова. – СПб. [и др.] : Планета музыки : Лань, 2010. – 251 с.

6. *Захарова, О. Ю.* Русский бал XVIII – начала XX века: танцы, костюмы, символика / О. Ю. Захарова. – М. : Центрполиграф, 2010. – 293 с.

7. *Колесникова, А. В.* Бал в истории русской культуры : дис. ... канд. культурологических наук : 24.00.02 / А. В. Колесникова. – СПб., 1999. – 286 с.

8. *Лотман, Ю. М.* Беседы о русской культуре : быт и традиции русского дворянства (XVIII – начало XIX века) / Ю. М. Лотман. – 2-е изд. – СПб. : Искусство-СПб, 2008. – 412 с.

9. *Михайлова-Смольнякова, Е. С.* Старинные балльные танцы. Эпоха Возрождения / Е. С. Михайлова-Смольнякова. – СПб. [и др.] : Планета музыки : Лань, 2010. – 168 с.

10. *Папко, В.* Бал і прыёмы ў культуры беларускай шляхты ў XIX – пачатку XX стагоддзя / Вольга Папко // АРСНЕ. – № 7–8 (106–107). – 2011. – С. 147–173.

11. *Паўлоўская, Г.* «Пры гучным стралянні з гарматаў...». Святкаванні ў Гародні ў другой палове XVIII ст. / Г. Паўлоўская // АРСНЕ. – № 7–8 (106–107). – 2011. – С. 67–83.

12. *Раков, Д. К.* Организация шляхетского бала на белорусских землях в кон. XVIII – сер. XIX вв.: подготовка балльного пространства и приглашение гостей / Д. К. Раков // Белорусский государственный университет. Научная конференция студентов и аспирантов : сб. работ 74-й науч. конф. студ. и аспирантов, Минск, 15–24 мая 2017 г. : в 3 ч. / БГУ, Гл. управление науки ; отв. за выпуск С. Г. Берлинская. – Минск, 2017. – Ч. 3. – С. 381–386.

13. *Сасноўскі, З.* Музыкальная культура рыцарскага саслоўя Вялікага Княства Літоўскага і Каралеўства Польскага / Зміцер Сасноўскі. – Мінск : Кнігазбор, 2010. – 136 с.

14. *Фишер-Лихте, Э.* Эстетика перформативности / Эрика Фишер-Лихте ; пер. с нем. Н. Кандинской ; под общ. ред. Д. В. Трубочкина. – М. : Междунар. театр. агентство «Play&Play» : Канон+, 2015. – 376 с.

15. *Фралоў, А.* Велікакняскія капэлы Гедымінавічаў (Альдоны, Вітаўта і Ягайлы) як цэнтры развіцця прафесійнага музычнага інструменталізму Беларусі / А. Фралоў // Весці Беларус. дзярж. акад. музыкі. – 2004. – № 5. – С. 18–24.

16. Шыдлоўскі, С. А. Культура прывілеяванага саслоўя Беларусі : 1795–1864 гг. / С. А. Шыдлоўскі. – Мінск : Беларус. навука, 2011. – 168 с.
17. *Biggin, Rose*. Immersive Theatre and Audience Experience: Space, Game and Story in the Work of Punchdrunk / Rose Biggin. – London : Palgrave macmillan, 2017. – 225 p.
18. *Fink, M.* Der Ball. Eine Kulturgeschichte des Gesellschaftstanzes im 18 und 19 Jahrhundert / Monika Fink. – Innsbruck : Studien ; Verlag : Libreria musicale italiana, 1996. – 237 S.
19. *Heartz, D.* A 15-th century ballo: Rôti bouill i joyeux / D. Heartz // Aspects of Medieval and Renaissance Music: a Birthday Offering to Gustave Reese / ed.: J. Larue [et al.]. – New York, 1966. – P. 359–375.
20. *Murrey, J. H.* Hamlet on the Holodesck : The Future of Narrative in Cyberspace / Janet H. Murrey. – Cambridge, Mass ; London : MIT Press, 2017. – 413 p.
21. *Nordera, M.* La donna in ballo. Danza e genere nella prima età moderna / Marina Nordera. – Florence: Européan Univ. Institute, 2001. – 437 p.
22. *Sim, C.* Renaissance court dance in Italy and France : a short summary [Electronic resource] / Catherine Sim. – Mode of access: https://dancetimepublications.com/wp-content/uploads/2011/02/REVISED-REN_Dance_8_31_12.pdf. – Date of access: 05.07.2019.
23. *Warren, J.* Creating Worlds: How to Make Immersive Theatre / Jason Warren. – London : Nick Hern Books, 2017. – 244 p.
24. *Wendschoff, M.* Zur konzeption eines immersiven theaters. Eine Analyse von Inszenierungsstrategien zur Erzeugung von Immersion in zeitgenössischen Performance-Installationen: Masterarbeit im Studiengang "Inszenierung der Künste und der Medien" Universität Hildesheim. Fachbereich II: Kulturwissenschaften und Ästhetische Kommunikation Institut für Medien, Theater und Populäre Kultur / Miriam Wendschoff. – Hildesheim : Univ. Hildesheim, 2015. – 81 S.

Дата паступлення артыкула ў рэдакцыю: 05.05.2022.