

1. *Алдошина И. А., Приттс Р.* Музыкальная акустика. § 3.9. Тембр. СПб.: Композитор, 2006.
2. *Иберла К.* Факторный анализ. М., 1980.
3. *Меерзон Б.* Акустические основы звукорежиссуры. М.: Аспент пресс, 2004.
4. *Barriere J. B.* Le timbre: metaphors pour la composition. Christian Borgeois, Paris, 1991.
5. *Crowder R. G.* 1976. Principles of learning and memory. Erlbaum, Hillsdale, New York.
6. *Charbonneau G. R.* Timbre and the perceptual effects of three types of data reduction. Computer Music Journal, 1981.
7. *Grey J. M.* Multidimensional perceptual scaling of musical timbres, J. Acoust. Soc. Am., Vol. 61, No. 5, May 1977.
8. *Grey J. M.* Multidimensional perceptual scaling of musical timbres, J. Acoust. Soc. Am., Vol. 61, No. 5, May 1977.
9. *McAdams Stephen.* Recognition of sound sources and events. Thinking in sound. Oxford., 2001.
10. *Plomp R.* Aspects of Tone Sensation. London.: Academic press, 1976.
11. *Pollard H. F.* Acustica 51, P. 162–171.
12. *Stevens S.* Psychophysics. N.Y.: Wiley, 1975.
13. *Wessel D.* Timbre space as a musical control structure. Computer Music Journal, 1979.

Статья поступила в редакцию 12.11.2010 г.

УДК 7.072.2

Т. В. Астафьева

СОВРЕМЕННОЕ ТЕАТРАЛЬНОЕ ИСКУССТВО КАК НОВАЯ ФОРМА ТВОРЧЕСКИХ ОТНОШЕНИЙ

В статье представлены актуальные вопросы развития театального постановочного процесса с использованием современных технологий. Внедрение этих технологий в практику постановочного процесса позволяет обеспечивать становление нового типа творческих отношений в театре. В результате, творчество как основная часть постановочного процесса, поддерживаемая средствами автоматизации, получает возможность совершенствования комплексного решения постановочных задач.

К л ю ч е в ы е с л о в а: современный театр, виртуальная сценография, художественная практика, арт-миры.

На рубеже XX и XXI вв. был осуществлен фантастический прорыв в развитии новых средств коммуникации и массовой информации. Широчайшее внедрение компьютера, Интернета, дигитальных технологий в жизнь обычного человека, начиная с самого раннего возраста, существенно меняет всю ментально-психическую

АСТАФЬЕВА Татьяна Владимировна – аспирант, преподаватель кафедры режиссуры музыкального театра Санкт-Петербургского гуманитарного университета профсоюзов (E-mail: tatyanaastaf@mail.ru).

© Астафьева Т. В., 2010

структуру личности, переориентирует его с традиционного культурно-цивилизационного опыта на принципиально иной, далекий от всего, с чем человек имел дело в прежний, обозримый период истории. Общество по мере своего развития стало взаимодействовать с виртуальными структурами. Новейшие технологии изменили эмоциональное и культурное восприятие зрительской аудитории, стремящейся к стереоскопическому эффекту восприятия спектакля. Создавая новые формы театральных постановок, режиссеры начинают использовать прием «виртуальной реальности» для достижения полноты творческих замыслов.

«Если XX век держался на пафосе экзистенциального мироотношения и все его новации, прежде всего, измерялись глубиной и уникальностью субъективности автора, то в конце столетия ярко высветилась потребность в маскировке этой субъективности, уходе от психологичности произведения. Открыто заявляет о себе интерес к объективизму художественного взгляда, что получило выражение в медиаарте, использующем виртуальные пространства, созданные технологической внеэмоциональной инженерной мыслью.» [4, 9]. В XXI в. новые технологии стремительно завоевывают все области жизнедеятельности человека. Несмотря на то что новые технологии и техники, проникая в художественную практику, нередко шокировали современников (появление в XX столетии кинематографа, коллажей, использование бытовых предметов в художественных композициях, воспроизведение звуков, наполняющих наш быт, улицу, скрежетание металла), но, в целом, искусство сохраняло материальный носитель (холст, предметы из синтетических материалов, киноплёнка).

В начале XXI в. появляется виртуальное искусство. Такие произведения не имеют материальной «привязки» к реальности, кроме специальной техники, благодаря которой оно только и может существовать, или фотоаппарата, который позволяет запечатлеть рассчитанную на короткий срок существования инсталляцию [4]. В театрах происходит череда реформаций, это касается как зрительного зала, так и сцены. Динамика развития отдельных течений сложна и противоречива, на некоторые из них мода приходила и уходила. Достаточно сильным было течение минимализма, в котором одним из принципов был отказ от живописных декораций, разнообразной бутафории и даже от занавеса, но усиливалась роль освещения. Другие направления постановок спектаклей и сценографии не вышли из категории экспериментальных, но тенденция их усложнения сохранилась. Для современного постановочного процесса использование традиционного театрального оборудования становится недостаточным. В ведущих театрах страны осуществляется строительство театрально-зрелищных предприятий с высокотехнологичным производством и программированием систем управления:

- Управляемый свет (система управления постановочным освещением).
- Театральные технологии (проектирование комплексов постановочного освещения и систем управления механооборудованием).
- Свет плюс декорация (разработка и производство нестандартных электрифицированных элементов сценографии и специальных эффектов).
- Техническая поддержка театров (сервисное обслуживание систем).
- Системная интеграция аудиовидеомедиатехники (электроакустические системы пожарного оповещения, акустическое озвучивание залов, видеоконфе-

ренции, видеопередача, видеонаблюдение, студийное оборудование, профессиональный звук, эффективное планирование и управление).

В результате появляются новые театральные специальности и формы спектаклей, использующие технологии виртуальных миров.

Выразить сущность развития новых технологий в театральном искусстве можно словами К. С. Станиславского о том, что человеческая природа бесконечно разнообразна, и потому на её основе будут создаваться бесчисленные количества разновидностей искусства.

Современные сценографы профессионально осваивают компьютерные технологии не ради того или иного эффекта, а лишь в контексте поставленной творческой режиссерской задачи, которая решается техническими средствами. Компьютерным художникам сегодня подвластны такие традиционно сложные объекты, как огонь, дым, прозрачные и жидкие материалы (вода, стекло и т. п.). Подобные эффекты, так же как эффекты взрывов, создаются на основе точнейшего моделирования. Наряду с традиционной компьютерной мышкой художники теперь могут использовать виртуальную перчатку, начинают творить с помощью виртуального костюма (скафандра), кибернетического дельтаплана и других систем, отражающих естественные движения человека. Речь, конечно, идет об использовании цифровых технологий в тех случаях, когда съемка реальных объектов и ситуаций представляет для актеров известный риск или вообще невыполнима [1].

Театр является синтезатором различных сообщений, и именно в театре родились виртуальные миры в целостном виде, где изображение, трехмерная сцена, музыка, тексты, игра актеров погружают зрителей в виртуальные миры. На современной стадии развития театра созрели условия для выполнения исследований в области закономерностей и структурных особенностей спектакля, соответствующего потребностям современного зрителя. Проявлением тенденции виртуализации в театральной сфере являются виртуально аранжированные театрализованные представления-перформансы. В настоящее время с помощью компьютерной графики и мультимедийных проекторов можно создавать многослойные декорации, перемещение которых обеспечивается передачей информации по каналам связи. И дело не только в оптимизации технической стороны творческого процесса, хотя театральные компьютерные разработки действительно позволяют в конечном итоге отработать на дисплее детали спектакля и увидеть его будущий облик в трех измерениях. Речь идет о художественно-эстетической стороне театрального развития. Сегодня на смену внешним эффектам пришли поиски театральных приемов, способных послужить своего рода мостом между театральной условностью и виртуальной реальностью.

Искусство наделено особым качеством – предчувствием. Образная эмоциональная форма позволяет лучше понять сложные процессы, происходящие в природе и в обществе, позволяет предвидеть развитие событий, и художественное творчество продемонстрировало особенности, которые позволяют говорить о становлении нового этапа в истории искусства, что не могло не отразиться на вкусах и предпочтениях зрителя [2]. Пока еще не ставится задача подробного и всестороннего исследования процессов, которыми отмечено искусство на рубеже XX–XXI вв., однако важно усмотреть основные тенденции, имеющие стратеги-

ческое значение для развития современной художественной культуры. Сегодня актуальными представляются следующие задачи:

- освоение виртуального пространства как новой художественной среды и сферы «бытования» зрителя;
- совмещение (взаимодействие) виртуальных и реальных жанров и технологий;
- развитие визуальной культуры [3]. Необходимость совершенствования творческого театрального процесса средствами информационных технологий.

Эта работа связана с поиском путей решения насущных проблем искусствоведения:

- совершенствование творческого процесса режиссуры и сценографии с применением новых технологий постановочного процесса;
- использование средств компьютерного моделирования, мультимедиапрограмм для создания образа спектакля;
- совершенствование учебного постановочного процесса.

В настоящее время появилась необходимость и возможность активно внедрять в теорию и практику работы театра современные методы управления постановочным процессом. Изучение и практическое использование новых технологий в работе художника-постановщика поставило перед ним задачу обобщения и широкого использования опыта, накопленного в ряде отраслей промышленности. Работа автора над постановкой учебных музыкальных спектаклей показала необходимость внедрения методических пособий, позволяющих расширить диапазон знаний выпускников творческого вуза, в том числе в области информационного обеспечения театральной деятельности. Развитие средств компьютеризации, моделирования сценографии, возможностей, предоставляемых виртуальными технологиями, позволили создать автоматизированное рабочее место (АРМ) художника-постановщика, полезное одновременно для работы режиссера и членов театрального постановочного коллектива. Практическая реализация постановочных задач стала возможной благодаря освоению АРМ, позволяющего моделировать элементы материальной части спектакля и репетиционной работы на основе технологий виртуальных миров [2]. В отличие от классического искусства, виртуальные арт-миры в идеале ориентированы не на изображение жизни, а на ее свободное моделирование, они претендуют быть самой этой жизнью, самоорганизующейся в сложной нелинейной психотехногенной системе: человек – компьютер – сетевой пространственно-временной континуум. Фактически это ничем не ограниченный пучок «возможных жизней» человека, активно использующий все органы чувств и способы реагирования на внешние раздражители. В результате появляется возможность полной электронной замены «реальной» жизни «виртуальной», создаваемой по законам net-искусства на паритетных началах программистами – net-артистами (сетевыми художниками/инженерами искусства будущего) и самим реципиентом-участником. Перед ним открываются неограниченные возможности перевоплощений (в другого человека, исторического или мифологического персонажа, животное, фантастическое существо, инопланетянина и т. п.). Важнейшим условием такого «перевоплощения» должно быть постоянное сохранение реципиентом и своего подлинного Я, ощущение дистанции между реальным Я и виртуальным. Только в этом случае виртуальная

реальность может претендовать на статус феномена искусства и участвовать в акте эстетического опыта.

Одной из важных перспектив и тенденций использования культурного наследия является создание в театрах локальных баз данных, содержащих необходимые сведения по основным аспектам творческой, производственной и экономической деятельности театров.

В ходе анализа отдельных составляющих театрального процесса определилась необходимость и целесообразность выявления проблемных вопросов, возникающих на этапах постановки спектаклей, от создания художественного образа и моделирования его художественно-производственной части до завершения репетиционного процесса и премьеры. Требование конкурентоспособности, работа в условиях кризисного периода выдвинули новые проблемы: использование средств компьютерного моделирования, технологий виртуальных миров в развитии теории и практики театрального искусства. Наряду с исследованием работы художника-постановщика, решением профессиональных вопросов его деятельности в области театрального искусства автором используется и развивается современный технико-технологический инструментарий, позволяющий совершенствовать творческий процесс. Большинство театральных художников последнего десятилетия активно применяют в процессе создания образа художественного оформления спектакля компьютерную графику, позволяющую максимально расширить диапазон художественных форм сценографии. Художник нового типа работает с «внеличным материалом» – бесстрастной опцией компьютера, не имеющей ничего общего с точки зрения подвижности, вариативности, звучания и гибкости с живыми красками и линиями. Следовательно, художнику требуются какие-то другие средства, приемы, методы, чтобы внести личностный аспект творческого замысла в создаваемое произведение. Работая над созданием образа спектакля, сценограф осуществляет как творческую, так и нетворческую – «рутинную» работу. Контролируемый человеком процесс решения задачи компьютером обусловил возникновение интерактивных технологий, позволил применить их в творческих областях человеческой деятельности для расширения возможностей индивидуума и ускорения рутинных операций. Поиск единого – конструктивного, живописного или графического решения художественного оформления спектакля – есть основная задача сценографа. Развитие виртуальной сценографии смещает акценты в наших представлениях о природе искусства – не свойства материала, а возможности компьютерной программы теперь влияют на выражения замысла. Происходит становление нового типа творческих отношений «художник – машина», сквозь призму которых осуществляется восприятие мира в виртуальном пространстве [3]. Такой симбиоз искусства и современных технологий, необходимый для выбора оптимальных творческих решений, моделирования сценографии и постановочного процесса, позволяет достигнуть результатов, отвечающих потребностям современного зрителя.

1. Дворко Н. И. и др. Основы режиссуры мультимедиапрограмм. СПб.: СПбГУП, 2005. 304 с.

2. *Игнатьев М. Б., Никитин А. А., Никитин А. В., Решетникова Н. Н.* Архитектура виртуальных миров. СПб., 2005.

3. *Шехтер Т. Е.* Современное искусство как предмет гуманитарного знания // Современное искусство и отечественный художественный рынок. СПб.: СПбГУП, 2005. 176 с.

4. *Шехтер Т. Е.* Современный художественный процесс: основные тенденции и перспективы развития // Современное искусство и отечественный художественный рынок. СПб.: СПбГУП, 2005. 176 с.

Статья поступила в редакцию 24.09.2010 г.

УДК 792.026.2 + 792.7

Е. А. Коллегова

КОНЕЧНАЯ ЦЕЛЬ ХУДОЖЕСТВЕННОГО ПРОЦЕССА В ТЕАТРЕ И НА ЭСТРАДЕ. СПЕКТАКЛЬ И НОМЕР

Статья посвящена проблеме изучения конечной цели художественного процесса в театре и на эстраде: спектаклю и номеру.

К л ю ч е в ы е с л о в а: конечная цель, театр, эстрада, спектакль, номер, художественный процесс.

Каждый самостоятельный вид искусства имеет свой неповторимый, только ему присущий особенный «язык», т. е. специфические особенности, а также обладает только ему свойственной конечной целью художественного процесса. «Виды искусства отличаются друг от друга как тем, что они отражают различные явления, так и тем, что пользуются различными изобразительными средствами также в соответствии с природой человеческого восприятия. Но коренная основа существования различных искусств, безусловно, заключена в самом предмете искусства, в многогранности объективного мира, разнообразные стороны которого не могут быть в полной мере раскрыты средствами одного какого-нибудь искусства» [6, 359]. Следовательно, эстраде, которой продолжительное время отказывали в видовом своеобразии, называя разновидностью театрального искусства, свойственна такая конечная цель творческого процесса, которая не характерна для искусства театра. Однако многие выдающиеся деятели культуры и искусства, например Леонид Утёсов, отмечали сложность формулирования видового различия между эстрадой и театром: «Эстрада – понятие, трудно поддающееся точному определению. Но она несомненно настолько иногда близка к театру, что границу провести почти невозможно» [10, 149]. Размытость границ между театром и эстрадой, разумеется, не колеблет специфику последней. Именно выявление и исследование конечной цели художественного процесса в театре и на эстраде и будут той гранью, спецификой предмета, отделяющей одно искусство от другого.

КОЛЛЕГОВА Елена Аркадьевна – аспирант РАТИ-ГИТИС (E-mail: goldlion2003@mail.ru).

© Коллегова Е. А., 2010