

Секция «Философия. Культурология. Религиоведение»

Специфика появления и использования медиа средств в современном экспериментальном театре

Танцюра Ирина Николаевна

Аспирант

Киевский Национальный Университет имени Тараса Шевченко, Философский факультет, Киев, Украина

E-mail: tantsiura.irina@gmail.com

Современный человек существует в условиях медиа реальности. В процессе освоения мира он пользуется все более развитыми техническими устройствами, а также новым информационным кодом. До появления техники, которая выводит человеческую коммуникацию на новый уровень, общество пользовалось алфавитным информационным кодом. В данный момент, медиа философия определяет переход к техно-изображению как новой информационной единицы. Вся алфавитная (текстовая) информация, благодаря техническим средствам, превращается в техно-изображение. И именно этот информационный код определяет процесс человеческого познания. Представители медиа философии Вилем Флюссер и Маршалл Маклюен заявляют о возвращении мифологического сознания посредством использования техно-изображения. Современный способ мышления и получения знаний они называют техно-воображением, которое приходит на смену историческому сознанию (концептуализации) [2,4]. Человек успешней начинает воспринимать ту информацию, в основе которой лежит техно-изображение, а не алфавитный код. Результатом такой смены кода и способа освоения мира становится реконструкция всех сфер человеческой деятельности - от публичного пространства до искусства. В практике современного театра мы наблюдаем существенные изменения, которые являются результатом погружения в техно-воображение.

Являясь одним из древнейших видов искусства театр исполняет важную социальную роль. Драма является человеческой необходимостью – данная форма искусства становится главным источником информации в процессе осмысления реальности, и создания пространства для рефлексии. Вырастая из способа угодить богам, впоследствии драма превращается в зеркало нашей реальности, в которой способность играть роли становится определяющей в социальной жизни человека. Драматический спектакль оставляет в своей основе ритуал, который на уровне визуальных образов, звуков, а иногда, тактильных, нюховых и вкусовых стимуляций (по словам исследовательницы ритуала Кетрин Белл) [1], транслирует комплексный чувственный опыт. К тому же пространство театра – это соединение пространства драмы и социального ритуала, в котором зритель и актер принимают участие. Место театрального действия имеет свой свод правил, которые необходимо выполнять. Только коллективное взаимодействие зрителей и актеров определяют театр как сложно структурированную социальную ячейку. Благодаря театру много веков подряд сохраняется телесность и способность человека к творчеству, которая несколько трансформируется посредством использования медиа средств.

В современном экспериментальном театре все чаще вместо текста драмы используется техно-изображение. Поскольку, являясь основным информационным кодом современности, оно с легкостью воспринимается публикой. Границы театра, таким образом,

значительно расширяются. В постановках появляются элементы виртуальности. Данные спектакли являются монтажом текста и метатекста, реальности и виртуальности (Проект «D.A.V.E.» Клауса Обермаера та Криса Харринга) [3]. Новые технологии открывают возможность менять восприятие пространства и времени – одним из простейших медиа средств, которое это демонстрирует является видео запись. Благодаря видео проекции во время спектакля зритель включается в другое пространство и время, которые кажутся реальными и происходящими тут и теперь. Театр обретает качества интерактивности – медиа средства позволяют зрителям не только наблюдать за действием, но и влиять на его ход через интернет. Для большинства режиссеров виртуальная проекция в сценографии является лучшим выбором, поскольку не требует использования значительного сценического пространства, а также имеет большее количество вариаций, чем физические декорации. Также, достоинство виртуальных декораций состоит в их мобильности. В последнее время в современном экспериментальном театре используются сенсорные медиа средства, которые не только расширяют границы виртуальной сценографии, но и создают поле для актерской импровизации. Актер взаимодействует с сенсорными экранами на сцене, таким образом создавая пространство, в котором происходит игра - он становится творцом собственного сценического универсума, что стимулирует раскрытие обширных творческих плоскостей. Некоторые режиссеры наоборот пытаются контролировать действие, поэтому в их спектаклях используется другое медиа средство – веб-камера. Данный элемент позволяет создать ситуацию постоянного наблюдения за актерами или зрителями. Такая практика не только осмысливает переход человека к визуальности, созерцанию, но и акцентирует внимание на стирании границ между приватностью и публичностью, что и происходит не только в рамках искусства, но и в общей социально-культурной сфере.

Утрата чувственной и телесной составляющей театра – одна из самых главных проблем экспериментальных постановок, где используются медиа. Примером может служить проект Me-Dea-Ex [5], в рамках которого создается отдельный 3D мир, который контролируется актрисой, сидящей за пультом управления. Спектакль представленный в виде множественных гипертекстуальных звеньев, которые позволяют зрителю интерактивно выбирать элементы действия спектакля. Актерская игра практически нивелирована, и главным действующим лицом становится зритель. К тому же, использованная практика онлайн-трансляции через интернет позволяет охватить такое количество аудитории, которое не может вместить театральное пространство. Полная виртуализация с одной стороны выглядит довольно привлекательно и новаторски, но с другой – лишена главного качества театра: взаимодействия зрителя и актера, и передача последним особенного чувственного опыта, который невозможно получить в повседневности.

На данном этапе медиа средства широко используются человечеством, и современный экспериментальный театр не является исключением. Медиа технологии позволяют расширить границы традиционного театра и превратить его в лабораторию для новых экспериментов. Линия медиа в современном театре будет актуально до тех пор, пока медиа средства занимают одну из главных позиций в жизни человека, а техно-изображение используется как основной информационный код. При этом театр не должен утратить свою ритуальную, чувственную составляющую, которая является необходимым элементом для данного вида искусства.

Литература

1. Bell, C. *Ritual: Perspectives and Dimensions*. New York: Oxford University Press, 1997.
2. Flusser, V. *Writings*. Minneapolis: The University of Minnesota Press, 2002. p.38.
3. Lavender, A. *Mise en scene, Hypermediacy and the Sensorium// Intermediality in Theathre and Perfomance*. Amsterdam, New York: Rodopi, 2006.
4. McLuhan, M. *Understanding Media: the extensions of man*. London: Routledge Classics, 2002.
5. Shani H. *Modularity as a guiding principle of theatrical intermediality. Me-Dea-Ex: an actual-virtual digital theathre project// Intermediality in Theathre and Perfomance*. Amsterdam, New York: Rodopi, 2006.