

УДК 7.036
ББК 85

DOI: 10.30628/1994-9529-2019-15.1-173-193
received 26.02.2019, accepted 22.03.2019

ОЛЕСЯ ВИТАЛЬЕВНА СТРОЕВА,
Институт кино и телевидения (ГИТР),
Москва, Россия
ORCID: 0000-0002-8554-8053
e-mail: olessia_75@mail.ru

СЕРГЕЙ ВЛАДИМИРОВИЧ АРОНИН
Институт кино и телевидения (ГИТР),
Москва, Россия
ORCID: 0000-0001-6984-2124
e-mail: aroninser@gmail.com

ТЕНДЕНЦИИ РАЗВИТИЯ ВИЗУАЛЬНЫХ ИСКУССТВ ПОД ВЛИЯНИЕМ НОВЫХ ЭКРАННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ

Аннотация. Развитие и поиск новых выразительных средств в визуальных искусствах в настоящее время связан с непосредственным влиянием экранных технологий. Изобразительное искусство становится субкатегорией медиакультуры, которая предлагает зрителю сложный и качественный в техническом отношении визуальный продукт. Стремление виртуализировать образы, создавая иммерсивные и интерактивные художественные пространства, обретает все большую актуальность среди художников, развиваясь не только в индивидуальном, но чаще в коллективном творчестве арт-групп, включающих IT инженеров и дизайнеров. По своему содержанию современные арт-проекты часто представляют собой полемику или диалог с традицией с привлечением эстетики поп-культуры и постгуманизма. Многие произведения

визуального искусства сегодня представляют собой виртуальные или полувиртуальные перформансы, погружающие зрителя в особую среду образов смешанной реальности. Главной задачей современных инсталляций становится создание нового опыта на границе телесного и виртуального. Переосмысление телесности как антитезы виртуальности разворачивается в проектах активно развивающегося направления современного искусства биоарт. Современный театр также интегрирует экранные технологии в арсенал своих художественных средств. Роль экрана в театре может быть как сугубо технической, облегчающей режиссеру построение визуального текста спектакля, так и семантически ценной и, в некоторой степени, смыслообразующей. Последняя имеет большее значение для театрального процесса, так как несет в себе не только потенциал развития технического оснащения и сценической машинерии театра, но и открывает новое пространство и направление для творчества. Наиболее перспективное использование экрана и проекции в свете синтетических искусств и развития высоких технологий видится в усилении их самостоятельности. Понимание экрана и проекции как самостоятельного художественного звена наряду со сценарием, актерами, сценографией, звуковым решением, световой партитурой является неотъемлемой частью театрального языка в будущем. Авторы статьи приходят к заключению, что в большинстве современных произведений визуального искусства художник фиксирует перестройку и возникновение нового типа эстетического восприятия человека эпохи полионтизма, где образы коллекционируются и генерируются в новом медийном измерении, а также апробируются новые формы взаимодействия зрителя и произведения искусства.

Ключевые слова: современное искусство, новые технологии, виртуальная реальность, дополненная реальность, биоарт, театр, экран

OLESYA V. STROEVA

GITR Film and Television school,
Moscow, Russia
ORCID: 0000-0002-8554-8053
e-mail: olessia_75@mail.ru

SERGEY V. ARONIN

GITR Film and Television school,
Moscow, Russia
ORCID: 0000-0001-6984-2124
e-mail: aroninser@gmail.com

NEW TRENDS IN THE EVOLUTION OF VISUAL ARTS INFLUENCED BY MEDIA TECHNOLOGIES

Annotation. The evolution and search for new means of expression in the visual arts is currently associated with the direct influence of media technologies. The visual arts have become a subcategory of the media culture which offers the viewer a variety of sophisticated and technically high-quality visual products. The opportunity of creating virtual, immersive and interactive art spaces attracts attention of artists, involved in the collective creativity of art groups, including IT engineers and designers. In terms of their contents, contemporary art projects often represent controversy or dialogue with tradition, developing aesthetics of pop culture and post-humanistic aesthetics. Many works of visual art today present virtual or semi-virtual performances which immerse the viewer in a special environment of images of mixed reality. The main task of modern installations is to create a new experience on the border of the physical and virtual body. Reconsideration of physicality as the antithesis of virtuality is unfolding in the projects of the actively developing trend of bio-art. Contemporary theater is also integrating screen technologies as a new artistic means. The role of the screen in the theater can be either purely technical, facilitating the director's visualization of the script, or semantically valuable and, to some extent, thought provoking. The latter is more significant for the theatrical process, as it not

only carries the potential for the development of technical equipment and stage machinery, but also opens up a new space and means for creativity. The most promising perspectives of the screen and projection usage in the light of synthetic arts and the development of high technologies are foreseen in enhancing their independence. Understanding the screen as an independent artistic feature along with the script, actors, set design, sound solution, the light score may be construed as an integral part of the theatrical language in the future. The authors of the article come to the conclusion that in most contemporary works of the visual arts today, artists record the process of the emergence of a new type of aesthetic perception of the “polyontological era”, where images are collected and generated in a new media dimension, as well as new forms of interaction between the viewer and works of art.

Keywords: contemporary art, new technologies, virtual reality, augmented reality, bio-art, theater, screen

Современный этап развития визуальных искусств связан с непосредственным влиянием экранных технологий. На их освоение многих художников вдохновляет возможность конструировать виртуальное или полувиртуальное художественное пространство, синтезируя различные формы и форматы. Художники развивают приемы иммерсивности, то есть погружения в виртуальность, или используют возможности дополненной реальности, видя в технологиях новые средства выразительности. В отечественном искусствоведческом дискурсе *поворот к интеграции цифрового компонента в ткань традиционных художественных средств неизменно вызывает вопросы о смыслообразовании в новом контексте*. Проблематика влияния технических новшеств на выразительный язык визуальных искусств, в первую очередь, связана с тенденциями «новой антропологии», то есть процессами переосмысления роли художника в процессе творчества, с одной стороны, и возникновением новых способов взаимодействия с произведением искусства со стороны зрителя, с другой. Именно на создание нового пограничного телесного и нетелесного опыта работают современные художники, использующие VR и AR технологии.

Новые технологии в контекст выставочных пространств активно внедряет Центр современного искусства «МАРС», представляя различные проекты, позволяющие вовлекать зрителя в интерактивную среду, действующую сразу на все органы чувств¹. В 2019 году МАРС осваивает инновационный голографический формат: устройства, работающие по технологии непрерывного видения, которые создают эффект парящих в воздухе фотографий. Кроме того, известная в России группа AES+F продемонстрировала свой новый виртуальный проект, основанный на пьесе британского драматурга Сары Кейн (1971–1999) «Психоз». Сюжет разворачивается в психиатрической клинике, перенося зрителя в сознание писательницы незадолго до ее самоубийства. VR технологии позволяют зрителю погрузиться в сюрреалистический мир видений автора и узреть реальность ее глазами, пережить психоделические внутренние ощущения гения на последней стадии помешательства. На Западе иммерсивный опыт проникновения в сознание психических больных практикуется в художественных инсталляциях с имитацией голосов, видений, других необычных ощущений с целью повысить понимание публикой специфических состояний людей с расстройствами психики [1, р. 947–950]. Общая социальная направленность арт-проектов отличает подход создания подобных инсталляций в Европе.

В другом зале центр «МАРС» предоставляет возможность прогуляться по триптиху И. Босха «Сады земных наслаждений», используя очки виртуальной реальности. В соседней комнате зрителю предлагается «познать себя», пройдя виртуальный квест с философским содержанием. В кульминационный момент квеста участнику предстоит совершить экзистенциальный выбор: стоя на железнодорожной развилке за несколько секунд до приближения поезда, необходимо дернуть рычаг, решив направить его под откос, чтобы спасти щенка, или сбить собаку, но сохранить жизнь пассажирам. Такой спектр раз-

¹ См. официальный сайт: Центр современного искусства «МАРС»: URL: <http://centermars.ru> (Дата обращения: 28.03.2019).

ноплановой продукции от концептуализма и экзистенциализма до развлекательной 3D анимации рассчитан на все уровни эстетического восприятия, на зрителя с различной степенью подготовки.

В мировом медиаискусстве активно развивается тенденция использования дополненной реальности, которая позволяет совмещать изобразительные образы, созданные в традиционных материалах живописи или графики, с виртуальными статичными или анимированными образами. При помощи планшета зритель совмещает изображения, либо путешествует по выставке в виртуальных очках, оказываясь в трехмерном пространстве изобразительного искусства. Например, в 2019 г. знаменитые французские цифровые художники и мультимедийные хореографы Adrien M & Claire B. представляют инсталляцию «Abstract Landscapes». Интерактивное шоу предлагает иммерсивный физический опыт в десяти цифровых пейзажах с общей концепцией «Слияние инсталляций современного искусства и иллюзионистского спектакля конца XIX века». В пространстве выставки зритель идет по полу, реагирующему на шаги, манипулирует световыми частицами в гигантском цифровом кубе или дует в стеклянные коробки и наблюдает виртуальные буквы, которые собираются и разбираются, будто от магического прикосновения.

В других своих проектах французские художники совмещают хореографию и мультимедийные инсталляции, голография служит в качестве декораций спектаклей. Джеффри Роудс рассматривает AR как обитаемую среду, из которой цифровое и физическое «совместно конструируют друг друга», из чего рождается новое качество «смешения» реальностей» [2, p. 131].

Иммерсивность в современном визуальном искусстве становится одним из основополагающих трендов, завоевывающим популярность. Главным является воздействие на различные органы чувств реципиента и полное его погружение в смоделированное художником пространство, но уже не предметное (как это было в энвайронментах, перформансах и хэппенингах), а виртуальное. Арт-пространство, находящееся на границе реальности и виртуальности, отражает общий

феномен пребывания в смешанной реальности (полионтизм), свойственный современному мировосприятию.

Иммерсивное искусство довольно разнообразно по качеству и эстетическому уровню, варьируясь от концептуального абстрактного жанра до развлекательного аттракциона. Первое место по развитию этого направления занимает Япония, где динамично развиваются визуальные технологии. Всемирно известная японская арт-студия «TeamLab» (состоящая из 500 художников, инженеров, программистов и архитекторов) создает шоу грандиозного масштаба, целью которых становится слияние техники и искусства. Одним из проектов студии в музее Сингапура стала инсталляция «Хрустальная Вселенная», где зритель оказывается внутри изображения, попадая в иллюзионистское пространство бесконечного лабиринта, но оно настолько реально, что человек может заблудиться. При этом пространство интерактивно: Crystal Universe можно управлять со смартфона и менять цветовую гамму. Студия занимается не только арт-пространствами, но и дизайном публичных заведений. Так, например, инсталляцией «Миры освобожденные и затем связанные» оформлен ресторан SAGAYA в Токио. Посетители кладут тарелку на стол, а на скатерти расцветают цветы и по тарелкам порхают бабочки. В своей концепции художники объясняют, что верят в цифровые технологии, как в возможность расширять границы искусства. Кроме того, с помощью иммерсивных пространств они пытаются изменить отношения между людьми, создавая позитивный опыт присутствия другого².

Одним из значимых аспектов воздействия инсталляций авторы считают изменение пространственных характеристик изобразительного искусства. Эти изменения касаются как разрушения границ между произведениями искусства, так и выхода за пределы физических и концептуальных границ. Элементы одной работы могут плавно взаимодействовать или влиять на элементы других работ,

² См. официальный сайт арт-студии «TeamLab»: URL: <http://www.teamlab.art> (Дата обращения: 28.03.2019).

выставленных в том же пространстве. Если классическая перспектива изобразительного искусства использует фиксированный фокус или единую точку зрения, то «ультрасубъективное пространство» иммерсивного произведения не придерживается фиксированных точек схода, что позволяет зрителям менять свои позиции и точки зрения. Такой прием позволяет зрителям принимать участие в композиционном решении художественных работ с их собственными индивидуальными позициями, при этом взаимодействуя с другими зрителями. В «плоскости сверхсубъективного пространства» не существует барьеров между зрителем и проекционной поверхностью, что облегчает взаимодействие между зрителем и произведениями искусства, позволяя ему инициировать изменения в произведении искусства.

Таким образом, художники «TeamLab» перерабатывают и переосмысливают концепции и представления пространственного сознания, в том числе исследуют традиционные приемы искусства Японии, интерпретируя их с помощью цифровых технологий. Когда зритель свободно перемещается в арт-пространстве, произведения искусства трансформируются, в зависимости от его поведения и движений. Зрители могут испытать, пережить искусство по-новому — через взаимодействие и сотрудничество, что отсылает к практике модернистов, но в новом виртуальном качестве. Здесь проигрывается опыт виртуального тела (дистанционного тела) медийной реальности.

Другая сторона отражения развития современных технологий в искусстве, являющаяся своеобразной антитезой виртуальности, — биоарт, где художники работают с тканями, бактериями, микробами, используя живую материю, приемы генной инженерии и клонирования. Х. Келлет пишет в своей статье о новом жанре «портретирования кожи» ('skin portraiture') как о режиме представления, который дает привилегии квазианонимным, фрагментированным, увеличенным и анатомированным изображениям кожи [3, р. 138]. Автор статьи утверждает, что этот способ репрезентации передает информацию о телесных переживаниях, таких как рефлексивность, эмпатия и реляционность. Биоарт переориентирует границы между «я»/«не я»

и субъектом/объектом, и художник бросает вызов культурной приверженности традиционным представлениям о телесной автономии.

Таким образом, *биоарт выступает в качестве антагонистической формы портретной живописи, как своего рода антипортрет*. Изучая метафору «кожи как технологии», био-арт создает «химерную кожу» посредством практики культивирования тканей, позволяя телам визуально становиться родственными, несмотря на различие в генетике. «Кожные портреты» биоарта разрушают эпидермальные границы, что порождает гипертактильный способ наблюдения за субъектом и его кожей.

Для своего творческого проекта «Мембрана» австрийская художница Сони Бёмель создала шерстяной костюм для манекена, который мог реагировать на бактерии кожи. Чашка Петри использовалась для отображения бактериальной реакции кожи на шерсть. Зритель может наблюдать за бактериями, «второй микробной кожей», которую можно найти на поверхности нашего тела. Это промежуточный слой, полный жизни, который служит мембраной для обмена между телом и окружающей средой. Благодаря своему художественному исследованию этой невидимой мембраны, Бёмель сталкивает нас с микромиром человеческого тела, который является лишь крошечной частью жизненных микробных взаимодействий [4]. Подобные арт-проекты способствуют открытию особых качеств телесности на уровне биологического микромира, открывая новую реальность для художественного исследования.

Таким образом, *новое содержание искусства возникает в контексте нарастающих постгуманистических тенденций, поскольку такие смыслообразующие и формообразующие концепты визуальных искусств, как например, телесность трансформируются и обретают новые черты*. Однако западный арт-рынок не спешит поддерживать эти тенденции. Э. Шанкен пишет в своем исследовании цифрового искусства: «Проблема новых массовых технологичных искусств заключается в том, что они не используют опыт истории изобразительных искусств и традиционных художественных средств, по-

этому они не внесены пока в понятие «artworld» (термин, введенный А. Данто в институциональной теории искусства, что соответствует диспозитивам М. Фуко) или mainstream art, включающий экспертизу арт-критиков, галерей, коллекционеров и аукционов» [5, р. 464–466]. Поэтому многие художники и арт-критики считают новые технологические средства недугом современного искусства, коллекционеры не понимают, как их сохранять в качестве артефактов, продавать и т.д. Тем не менее художники верят, что «навигация между цифровым и физическим мирами или их интеграция станет одной из самых важных тем следующего десятилетия. А смешанная реальность представляет собой своего рода интригу, интегрируя цифровое поле в нашу повседневную жизнь» [6]. Современные художники, как и во все времена, таким способом пытаются ответить на Хайдеггерианский вопрос: *что такое человек, в чем смысл его пребывания в физической реальности и согласования телесного опыта с трансцендентальным*. Кроме того, производство визуальных образов в новом технологическом контексте, в частности с использованием новейших VR и AR технологий, представляется крайне эффективным для привлечения массового зрителя и развития новой эстетики.

Современный театр также активно интегрирует в арсенал своих выразительных средств экранные технологии. Сегодня в Москве, например, можно найти различные образцы театральной культуры, в том числе сверхсовременный и экспериментальный опыт постдраматического театра и перформативного искусства со своей системой воспитания актера, а иногда и перформера (Электротheater «Станиславский», Гоголь-Центр и др.). В качестве крупных самостоятельных культурных явлений двух столиц в этой области выделяется петербургский Инженерный театр АХЕ и Московская лаборатория Дмитрия Крымова в театре «Школа драматического искусства». Эти коллективы специализируются на визуальной составляющей как основе спектакля, и, следовательно, во многом возводят свое творчество на визуальных и технических аттракционах. Так, например, в спектаклях театра «АХЕ», организованного в 1989 году художника-

ми М. Исаевым и П. Семченко, нет литературного текста, хотя часто присутствует узнаваемая фабула, разрушаемая в постмодернистском духе. *Исполнители постоянно манипулируют бесконечным количеством предметов и высокотехнологичных устройств, с помощью которых создается исключительная театральная реальность.* По словам В. Максимова, «в этом мире уже нет грани между возможным, но невидимым обыденным человеком и оператором, борющимся-взаимодействующим с предметами» [7, с. 361].

В спектаклях лаборатории Д. Крымова артисты, они же художники, занимают сценическое время рисованием, коллажированием, перформансом и хэппенингом. Они соединяют несоединимые материалы (от детских игрушек и картона до сложных технических аттракционов), синтезируют цвет и звук и т.п. Такой вид театра является еще и своеобразной школой театрализации жизни. Спектакли оказываются мастер-классами по преобразению Вселенной вокруг себя: как из хлама, мусора, хаоса предметов создать художественную систему [8].

В целом в театральной культуре двух столиц те или иные высокие технологии в равной степени присутствуют как в традиционной форме, так и в экспериментальной. Остановимся на наиболее распространенном приеме использования технологий в театре — применении экрана и разного рода проекций в спектаклях — и рассмотрим возможные художественные функции экрана в различных театральных формах. Во многих случаях присутствие экрана и видеопроекций в спектакле не ведет к рождению нового театрального языка. *В традиционном драматическом театре деление на визуальное и текстуальное³ определяет место экрана как части сценографии в контексте всего театрального пространства. Сценография в таком театре вторична по отношению к драматургии спектакля,*

³ По мнению П. Пави, эти два элемента текстового театра являются основными компонентами театрального представления. Визуальное (действует принцип симультанности): игра актера, образность сцены, сценография, сценические образы; текстуальное (действует принцип последовательности): драматический и текстовый язык, символизация, система произвольных знаков [9, с. 34–35].

присутствует обычно в качестве декорации. В этом случае высокие технологии остаются тождественными самим себе в системе художественных ценностей и не трансформируются в новое понимание или новое значение. Например, в спектакле Андрея Могучего «Губернатор» в БДТ имени Г. Товстоногова в сцене, когда Губернатор едет за город, на небольшом экране на заднике появляется видеопроекция сельской дороги. Сидящие перед ней актеры лишь слегка покачиваются, изображая езду в коляске, а за их спинами уходит вдаль разбитая дорога. Экран создает иллюзию движения, что значительно упрощает использование художественных и декорационных средств режиссером, но никак не влияет на существование актеров в данной сцене.

В спектакле Антона Адасинского «Мандельштам. Век-волкодав» в Гоголь-центре также используется фоновая проекция. На протяжении всего спектакля на всю площадь задника проецируется изображение поля, столбов для электричества и бегущие облака. Эта проекция, по сути, является перспективным продолжением тех реальных декораций, которые стоят на сцене во время спектакля. Здесь экран создает эффект бесконечного пространства, уходящего за пределы сцены-коробки, открытого в глубину. Но артисты никак не взаимодействуют с экраном, а лишь существуют на его фоне. С художественной точки зрения это неучитывание одной культуры другой культурой (неучитывание экрана театром) производит вкупе со всем построением спектакля любопытный эффект рассинхронности. «Спектакль Адасинского построен на этом рассинхроне великих строк — и сломанной жизни: Мандельштам в нем словно не автор собственных слов — мы застаем его таким, каким его не запечатлели стихи, не запомнили почитатели. Призраком самого себя, в котором общие для всех людей телесная уязвимость и страх смерти не перекрываются больше священным огнем поэзии. А напротив — еще подсвечиваются качающимся в его руке жалким сторожевым фонарем» [10].

В балете Кирилла Серебренникова «Герой нашего времени» в Большом театре в главе «Тамань» (вторая часть спектакля) на задник

проецируется изображение морских волн. Таким образом, задается пространство действия, упрощается техническое решение спектакля. Кроме того, в сочетании с приглушенным светом на протяжении всей части проекция создает особую атмосферу, которую воспринимает зритель, но не артисты. На исполнительское мастерство фон никак не влияет, как и не влияет он на видоизменение художественного языка театра как такового. Проекция здесь используется исключительно вследствие того, что в принципе «культура в информационном обществе все более виртуализируется. Это естественный процесс, поскольку человеческая деятельность во всех сферах стремится соответствовать уровню технологического развития» [11, с. 291].

В Большом театре в вечере артистов балета под общим названием «Пьеса для него» (постановка Антона Пимонова, Сиди Ларби Шеккауи, Андрея Кайдановского, Марихо Альвареса, Пилара Альвареса и Клаудио Хоффмана) используется сразу несколько фоновых проекций в различных частях спектакля. Во второй части («Фавн») на заднике появляется лес, сначала в виде непонятных темных и светлых полос. Затем, с развитием действия и увеличением яркости света на сцене, все более отчетливо становятся видны деревья и бурелом.

В четвертой части («Юг») из-за драматического развития действия и перенесения его в разные пространства используется сразу несколько фоновых рисунков. Сначала — это стена тюремной камеры, в которой сидит главный герой и вспоминает свою любовь (причину его тюремного заключения). Картинку на заднике дополняют проекции верхних софитов — на планшет сцены проецируются изображения решеток. Затем, когда герой перемещается из тюремной камеры в городской район, на заднике появляется перспективная проекция старого европейского города. Наконец, последняя локация — интерьер ресторана, с красными стенами, которые также проявляются на заднике. Эти стены (и следующая проекция лестниц) соответствуют стилю танца — весь балет поставлен в стиле танго (на музыку Астора Пьяццоллы и др.). Собственно, каждая картинка сочетается с танцем, придуманным хореографом и действует на зрительское восприятие.

Но не на артистов. Они никак не взаимодействуют с изображениями. Проекция задает условное пространство, в котором артисты существуют. Любопытным в данном случае является зрительское восприятие. У зрителя, привыкшего к постоянному потреблению экранной продукции, работает принцип импульсивного реагирования, что порождает фрагментарное восприятие действительности.

В репрезентации экрана различаются феноменальная и семиотическая формы. В ходе спектакля персонажи могут смотреть кино и телевизор, заходить в интернет, играть в компьютерные игры, разговаривать по «Скайпу» и т.д. Если в этом случае они используют настоящий экран (либо проекцию), то он уже перестает быть лишь элементом декорации. Тогда в театральный мир спектакля внедряется экранная и виртуальная культура как таковая (даже если кино-телеили Интернет-пространство вписаны как режиссерское решение в историческую пьесу). Однако такое внедрение по-прежнему остается проявлением традиционной системы художественных средств театра. Один из таких — спектакль Александра Баркара в РАМТе «Я хочу в школу». Во втором акте режиссер вводит некое подобие телевизионного экрана. Эти экраны «вмонтированы» в декорацию спектакля. Они быстро спускаются и поднимаются вместе с другими элементами сценографии. Герои к ним обращаются тогда, когда к ним идет поток информации извне пространства спектакля. По сути — это обычный телевизор, в котором показывают сюжет про 34-ю школу и про доказательства исторической значимости ее здания. Таким образом, экран в этом спектакле, кроме всего прочего, несет в себе реализацию таких категорий как внесценическое и внетекстовое.

В спектакле Адольфа Шапиро «Мефисто» в МХТ имени Чехова в конце первого акта Хендрик Хефген (Алексей Кравченко) и Профессор (Станислав Любшин) смотрят отрывок из кинофильма, в котором снимался главный герой спектакля — известный актер. Проекция в данном случае работает в качестве экрана кинотеатра, на котором транслируется фильм. Артисты сидят спиной к зрителю и смотрят вместе с ним на экран. В данном случае проекция выполняет функцию

феноменального экрана и для зрителя, и для персонажей, и взаимодействие первых и вторых с экраном одинаковое.

Принципиально иной формой участия экрана в спектакле становится тот случай, когда экран является неотъемлемой частью спектакля как произведения искусства, когда он вписывается в новую эстетику театра и часто выстраивает свою эстетику вокруг собственного присутствия. Экран используется в спектакле «Эстеты» Сергея Аронина в театре имени Моссовета на протяжении всего спектакля. В каждом из двух действий он выполняет разные функции. Как монтажная единица он используется в первом акте, когда экран — это перебивки между сценами. На нем транслируется несколько коротких видеозаписей, которые показывают разных комических художников. Поскольку речь в спектакле идет об искусстве, то эти проекции являются комментариями к действию и ассоциациями по поводу художественной проблематики пьесы. Актеры никак не взаимодействуют с экраном, так как в момент, когда запускается видео, их нет на сцене. Во втором же акте спектакля закадровый монтаж меняется на внутрикадровый — экран стремительно внедряется в ход действия, комментируя его, иллюстрируя и определяя место действия, демонстрируя внутренний мир героев и подвергая все происходящее иронии. В одной из сцен герои удаляются за кулисы, а экран продолжает их действия, демонстрируя зрителю некий видеоклип (слайд-шоу), сопровождающийся закадровым текстом персонажей. Так, экран в данном спектакле — не вспомогательная, а самостоятельная единица, работающая на расширение его смыслов.

В другом спектакле Театра имени Моссовета — в «Морском путешествии 1933 года» Юрия Еремина на сцене установлено небольшое полотно, которое находится внутри поворотного круга и перемещается вместе с ним, оказываясь то спереди, то сзади. Большую часть времени на него проецируется изображение воды — морских волн, так как действие спектакля происходит на корабле. Это своего рода портал в другое пространство, через который один из героев спектакля уходит в иной мир. Иногда на экране появляются «титры».

В одной из сцен он используется как приспособление к театру теней, когда актеры стоят за экраном, и зритель видит только их силуэты. Таким образом, *в данном спектакле экран и проекция осуществляют внутрикадровый монтаж, а, кроме того, являются собой открытое пространство интерпретации.*

Экран может стать и непосредственным персонажем спектакля — как реальным, так и нереальным. Это может быть бог, ангел-хранитель, судьба/фатум, автор/рассказчик, призрак/дух, альтер-эго героя, сам герой в своем будущем, прошлом или в параллельной реальности и т.д. Поскольку взаимодействие с такими персонажами весьма эфемерно, то и сама природа возникновения проекции здесь довольно условна и не привязана непосредственно к экрану. Это может быть стена, занавеска, любая поверхность декорации, в том числе и горизонтальная (пол, потолок). Так, в «Губернаторе» Андрея Могучего в БДТ имени Г. Товстоногова, помимо других функций экрана, есть и эта. На протяжении всего спектакля то и дело появляется искаженный (как и все проекции в спектакле) портрет самого Губернатора — актера Дмитрия Воробьева в гриме и костюме его персонажа. Обычно это происходит в моменты наибольшего погружения персонажа внутрь себя, наиболее сильной рефлексии героя над своей жизнью. По наблюдению К. Лариной, «видеоряд отвечает за подсознание героя. На большие порталы проецируются крупные планы (стоп-кадры) действующих лиц (в негативе), кадры смонтированы с безукоризненным вкусом в такт психической реальности происходящего на сцене» [12].

Похожая ситуация происходит в спектакле Кирилла Серебренникова и Давида Бове «Метаморфозы» в Гоголь-центре. Только в этом спектакле портреты актеров выводятся на задний экран, растянутый во всю сцену. На него проецируются лица разных артистов. Но их портреты — не образы играемых ими персонажей, а обычные фотографии из портфолио актера. Таким образом, *в данном случае появляется эффект остранения, когда наряду с личностью-персонажем зрителю напоминают о существовании личности-актера.* Как утверждает Р. Барт, «очуждение — задача режиссерская, а не актерская.

Иначе говоря, отстраниться — это нарушить кругооборот, существующий между актером и его страстями, но также, и это важнее всего, наладить новый кругооборот между ролью и ее значением для целого» [13, с. 107–108]. Важно отметить, что эффект остранения достигается в данном случае именно с помощью использования экрана.

Наконец, *одна из тенденций использования экрана — кинематографическая проекция, когда камера снимает артистов в режиме реального времени и транслирует изображение крупного плана на экран*. В отдельных случаях изображение может быть заранее написано, а артисты лишь синхронно с ним повторяют рисунок роли. В данном случае проекция требует от актера особой техники существования на сцене, поскольку крупный план не допускает возможности неточной игры или ошибок, которые могут быть незаметны в обычном театре. Крупный план требует актерской точности, а также максимальной кинематографической простоты и правдивости. Такая проекция не только влияет на игру, но и задает артисту определенные законы существования. В. Сенькина утверждает, что «камера усиливает конфронтацию между актерами и зрителями. Она дает возможность постоянно играть с существующей дистанцией между актером и публикой. Актеры позволяют себе то забывать о зрителе, работая исключительно для камер, то наоборот, общаться исключительно со зрительным залом и делать вид, что за ними будто кто-то наблюдает» [14, с. 77].

Такая проекция используется в Большом театре в спектакле Джона Ноймайера «Анна Каренина». В сцене, когда Кити переживает нервный срыв, а Левин навещает ее в санатории, на экран транслируются лица артистов. Их эмоции вынесены отдельно крупным планом, поскольку даже сидя в партере огромного зала Большого театра, не всегда можно разглядеть мимику исполнителей. Здесь видео заранее записано, поэтому online-камера не используется. Использование экрана требует от актеров точного попадания в музыку и транслируемые движения и лишает их возможности импровизации, замедления или увеличения темпа танца. *Проекция здесь ставит артистов в*

жесткие рамки, ломая которые, исполнители разрушают сценическую иллюзию, необходимую для каждого показа спектакля.

Подытоживая обзор экранных технологий в визуальных искусствах, мы приходим к выводу, что их роль может быть как сугубо технической, позволяющей художнику или режиссеру создавать новую форму репрезентации, так и художественно ценной и смыслообразующей, что перспективно для развития выразительных средств и языка искусств. Кроме того, в большинстве современных произведений визуального искусства художник фиксирует перестройку и возникновение нового типа эстетического восприятия человека эпохи полионтизма, где образы коллекционируются и генерируются в новом медийном измерении, а также апробируются новые формы взаимодействия зрителя и произведения искусства.

ЛИТЕРАТУРА

1. Altered States of Consciousness: Evaluation of a voice—hearing simulation during an immersive art exhibition / S. Riches, R. Maskey, P. Dishman, R. Waddingham, C. Tebrook, E. Mundy, P. Roberts, H.L. Fisher // *Early Invention in Psychiatry*. Vol. 12. Is. 5. Pp. 947–950.

2. Rhodes G.A. Augmented Reality in Art: Aesthetics and Material for Expression // Geroimenko V. *Augmented Reality Art*. Springer: Cham. Pp. 127–137.

3. Kellet H. Skin Portraiture' in the Age of Bio Art: Bodily Boundaries, Technology and Difference in Contemporary Visual Culture // *Body & Society*. 2018. Vol. 24. Is. 1–2. Pp. 137–165.

4. Skin Matters: Thinking Through the Body's Surfaces: special Issue / ed. by M. Lafrance // *Body & Society* 2018. Vol. 24. Is. 1–2. 240 p.

5. *A Companion to Digital Art* / ed. by C. Paul. London: Wiley Blackwell, 2016. 632 p.

6. Gottschalk M. Move Over, Virtual Reality—a New Artistic Medium Is about to Emerge [Электронный ресурс] // ART SY: сайт. URL: <https://www.artsy.net/article/artsy-editorial-move-virtual-reality-new-artistic-medium-emerge> (Дата обращения: 02.03.2019).

7. Максимов В.И. Театр. Рококо. Символизм. Модерн. Постмодернизм. СПб.: Гиперион, 2013. 367 с.

8. Руднев П. Театр художника Крымова [Электронный ресурс] // Лаборатория Дмитрия Крымова: сайт. URL: http://www.krymov.org/about/retsenziia/teatr_khudozhnika_krymova_pavel_rudnev/ (Дата обращения: 27.02.2019).

9. Пави П. Словарь театра. М.: Прогресс, 1991. 480 с.

10. Пустовая В. Мандельштам по Адасинскому [Электронный ресурс] // Гоголь-центр: сайт. URL: <https://old.gogolcenter.com/press/details/mandelshtam-po-adasinskому> (Дата обращения 28.02.2019).

11. Тоффлер Э. Метаморфозы власти. М.: АСТ, 2001. 669 с.

12. Ларина К. Город грехов. «Дракон» Константина Богомолова прощается с иллюзиями [Электронный ресурс] // The New Times: журнал. URL: <https://newtimes.ru/articles/detail/116747> (Дата обращения: 28.02.2019).

13. Барт Р. Работы о театре. М.: Ад Маргинем, 2014. 176 с.

14. Сенькина В. Кино в театре. Кристиан Люпа и его кинофабрика // Театр. 2016. № 27–28. С. 72–77.

REFERENCES

1. Altered States of Consciousness: Evaluation of a voice—hearing simulation during an immersive art exhibition. S. Riches, R. Maskey, P. Dishman, R. Waddingham, C. Tebrook, E. Mundy, P. Roberts, H.L. Fisher. *Early Invention in Psychiatry*. Vol. 12. Is. 5, pp. 947–950.

2. Rhodes G.A. Augmented Reality in Art: Aesthetics and Material for Expression. Geroimenko V. *Augmented Reality Art*. Springer: Cham. Pp. 127–137.

3. Kellet H. Skin Portraiture' in the Age of Bio Art: Bodily Boundaries, Technology and Difference in Contemporary Visual Culture. *Body & Society*. 2018. Vol. 24. Is. 1–2, pp. 137–165.

4. Skin Matters: Thinking Through the Body's Surfaces: special Issue. Ed. by M. Lafrance. *Body & Society* 2018. Vol. 24. Is. 1–2. 240 p.

5. A Companion to Digital Art. Ed. by C. Paul. London: Wiley Blackwell, 2016. 632 p.

6. Gottschalk M. Move Over, Virtual Reality—a New Artistic Medium Is about to Emerge. ART SY: сайт. URL: <https://www.artsy.net/article/artsy-editorial-move-virtual-reality-new-artistic-medium-emerge> (Access date: 02.03.2019).

7. Maksimov V.I. *Teatr. Rokoko. Simvolizm. Modern. Postmodernizm* [The Theater. Rococo. Symbolism. The Modern Style. Postmodernism]. St. Petersburg: Hyperion, 2013. 367 p.

8. Rudnev P. *Teatr hudozhnika Krymova. Laboratoriya Dmitriya Krymova* [The Theater of the Artist Krymov. The Laboratory of Dmitry Krymov]: website.

URL: http://www.krymov.org/about/retsenziia/teatr_khudozhnika_krymova_pavel_rudnev/ (Access date: 27.02.2019).

9. Pavi P. Slovar' teatra [The Dictionary of the Theater]. Moscow: Progress, 1991. 480 p.

10. Pustovaya V. Mandel'shtam po Adasinskomu. Gogol'-centr [Mandelstam according to Adasinsky]: website. URL: <https://old.gogolcenter.com/press/details/mandelshtam-po-adasinskomu> (Access date: 28.02.2019).

11. Toffler E. Metamorfozy vlasti [Metamorphosis of Power]. Moscow: AST, 2001. 669 p.

12. Larina K. Gorod grekhov. «Drakon» Konstantina Bogomolova proshchaet-sya s illyuziyami. The New Times: journal [The City of Sins. "The Dragon" by Konstantin Bogomolov says farewell to illusions]. URL: <https://newtimes.ru/articles/detail/116747> (Access date: 28.02.2019).

13. Bart R. Raboty o teatre [Rarthes R. Works about the Theater]. Moscow: Ad Marginem, 2014. 176 p.

14. Sen'kina V. Kino v teatre. Kristian Lyupa i ego kinofabrika [The Cinema in Theater. Krystian Lupa and his Cinema Factory]. Teatr [Theater]. 2016. No. 27–28, pp. 72–77.

СВЕДЕНИЯ ОБ АВТОРАХ

ОЛЕСЯ ВИТАЛЬЕВНА СТРОЕВА

кандидат философских наук,
профессор кафедры теории и истории культуры,
Институт кино и телевидения (ГИТР),
Москва, Хорошевское ш., д. 32А
ORCID: 0000-0002-8554-8053
e-mail: olessia_75@mail.ru

СЕРГЕЙ ВЛАДИМИРОВИЧ АРОНИН

кандидат культурологии,
доцент кафедры звукорежиссуры,
Институт кино и телевидения (ГИТР),
Москва, Хорошевское ш., д. 32А
ORCID: 0000-0001-6984-2124
e-mail: aroninser@gmail.com

ABOUT THE AUTHORS

OLESYA V. STROEVA

PhD in Aesthetics,

Professor at the Department of the Theory and History of Culture

GITR Film and Television school,

123007, Moscow, Khoroshevskoe shosse, 32A

ORCID: 0000-0002-8554-8053

E-mail: olessia_75@mail.ru

SERGEY V. ARONIN

PhD in Cultural Studies, Associate Professor

at the Department of Sound Engineering and Musical Art

GITR Film and Television school,

123007, Moscow, Khoroshevskoe shosse, 32A

ORCID:0000-0001-6984-2124

e-mail: aroninser@gmail.com