

ИЛЛЮЗОРНЫЙ МИР ТЕАТРАЛЬНОГО ПРОСТРАНСТВА. МУЛЬТИМЕДИЙНЫЙ ТЕАТР

¹Фадеева Татьяна Валерьевна

доцент кафедры «Театрально-декорационная живопись» Национального
института художеств и дизайна им. К. Бекзода, г. Ташкент
руководитель секции «Художники театра, кино и анимации» Союза
Художников Узбекистана
член профессионального Союза художников России

Аннотация: в статье автор отслеживает историю практического освоения театрального пространства, посредством создания иллюзии его глубины. Данная задача возникла перед художниками театра в результате открытия законов перспективы в эпоху Возрождения. В двадцатом веке возникновение и развитие мультимедийного театра, не только чрезвычайно пополнило арсенал инструментов работы с замкнутым пространством, но и зародило «видеоарт» - новое, более молодое и экспериментальное направление.

Ключевые слова: искусство, духовность, сценография, мультимедийный театр, видеоарт, современное искусство, театральное искусство.

ILLUSION WORLD OF THEATER SPACE. MULTIMEDIA THEATER

¹Fadeyeva Tatyana Valeryevna

associate professor of the Department "Theater and Decorative Painting"
NATIONAL INSTITUTE OF ARTS AND DESIGN NAMED AFTER K. BEHZOD,
TASHKENT
head of the section "ARTISTS OF THEATRE, CINEMA AND ANIMATION" OF
THE UNION OF ARTISTS OF UZBEKISTAN
member of the PROFESSIONAL UNION OF ARTISTS OF RUSSIA

Annotation: in the article, the author traces the history of the practical development of theatrical space, by creating the illusion of its depth. This task arose before the theater artists as a result of the discovery of the laws of perspective in the Renaissance. In the twentieth century, the emergence and development of multimedia

theater not only greatly expanded the arsenal of tools for working with confined spaces, but also gave birth to "video art" - a new, younger and more experimental direction.

Key words: *art, spirituality, scenography, multimedia theatre, video art, contemporary art, theatrical art.*

TEATR MAKONINING XAYOLIY DUNYOSI. MULTIMEDIA TEATRI

Fadeyeva Tatyana Valeryevna

K.Behzod nomidagi milliy badiiy va dizayn institutining «Teatr rangtasvir bezagi»
kafedrasi dotsenti, Toshkent shahri

O‘zbekiston Badiiy Akademiyasi Badiiy ijodkorlar uyushmasi

«Teatr, kino va animatsiya rassomlari» seksiyasi rahbari

Rossiya professional rassomlar uyushmasi a’zosi

Annotatsiya: *maqolada muallif teatr san’atining chuqur mohiyatini illyuziyasi xayoliy yaratilish jarayoni orqali teatr makonining amaliy rivojlanish tarixini borasida izlanish olib boradi. Ushbu vazifa Uyg‘onish davrida tetrda perspektiva qonunlarining kashf etilishi natijasida teatr rassomlari oldida vujudga kelgan. Yigirmanchi asrda multimedia teatrining paydo bo‘lishi va rivojlanishi nafaqat yopiq makon bilan ishlash vositalarini boyitdi, balki yangi, birmuncha yoshroq va eksperimental «videoart» yo‘nalishni yaratdi.*

Kalit so‘zlar: *san’at, ma’naviyat, ssenografiya, multimedia teatri, videoart, zamonaviy san’at, teatr san’ati.*

УДК 5527

Театр – это пространство, в котором происходит взаимодействие зрителей и актеров. Питер Брук¹ оформил данную идею в нескольких словах, заявляя, что «любое ничем не заполненное пространство можно назвать пустой сценой. Человек, движется в пустом пространстве, кто-то смотрит на него, и этого уже достаточно, чтобы возникло театральное действие»². Тем не менее, природа «пустого пространства» постоянно трансформируется, меняя за собой само

¹ **Питер Брук** (полное имя — Питер Стивен Пол Брук, англ. *Peter Stephen Paul Brook*; род. 21 марта 1925, Лондон) — английский режиссёр театра и кино

² **Брук, Питер** «Пустое пространство», Москва: Прогресс, 1976, С 14.

театральное пространство. Данный факт, несомненно, влияет на изменение задач, возникающих перед художником театра.

Особенности и специфика различных театральных площадок диктуют индивидуальные параметры глубины сцены. Задачи решения сценического пространства порою идут врознь с заданными размерами сцены, глубина которой может варьироваться от 4 до 50 и более метров.

Поэтому, в разные исторические периоды, преследуя различные цели, режиссёры и театральные художники, стремились к визуальному расширению границ театральной площадки.

Впервые задачи пространственного решения декораций перед собой поставили художники эпохи Возрождения¹. В то время достигло расцвета реалистическое направление в изобразительном искусстве, что подарило миру новую технику изображения - перспективу². Этот факт повлиял на все виды искусств, в результате чего, главной задачей театральной декорации на долгие столетия стало создание иллюзии наиболее глубокого перспективного сокращения. Главной причиной популярности иллюзорной декорации с использованием законов перспективы, стало создание театральной площадки в замкнутом пространстве закрытого помещения, оборудованной стационарной, технически оснащенной, механизированной сценой, на которой можно было осуществить движение декораций и прочие эффекты. Перспектива позволила найти способы решения задач, требующих новые методы их достижения. Архитекторы и художники, например, теперь использовали стекло для создания точной линейной перспективы, на котором обводили объекты. В театральной же деятельности, художник Себастиан Серлио,³ в своем "Трактате об архитектуре", опубликованном в 1545 году, впервые ввел предварительное вспомогательное макетирование театральных декораций в масштабе.

Испытывая повышенный интерес к изучению традиций античного театра, опираясь на практическую базу, накопленную художниками театра эпохи

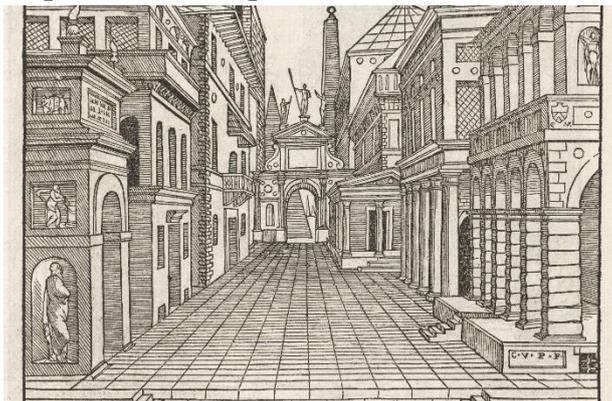
¹ **Возрождение**, или **Ренессанс** (фр. Renaissance, итал. Rinascimento) — эпоха в истории культуры Европы, пришедшая на смену культуре Средних веков и предшествующая культуре нового времени. Примерные хронологические рамки эпохи — начало XIV— последняя четверть XVI века.

² **Перспектива** (фр. perspective от лат. perspicere — смотреть сквозь) — техника изображения пространственных объектов на какой-либо поверхности в соответствии с теми кажущимися сокращениями их размеров, изменениями очертаний формы и светотеневых отношений, которые наблюдаются в натуре.

³ **Себастьяно Серлио** (итал. Sebastiano Serlio; 6 сентября 1475—1554) — итальянский архитектор-маньерист позднего Ренессанса из Школы Фонтенбло. Один из ведущих теоретиков архитектуры своей эпохи.

Возрождения, а также на персональный опыт, «Серлио в своем «Трактате об архитектуре», опубликованном им в 1545 году, выводит основные законы сценического оформления своей эпохи и пишет целую серию рекомендаций для их использования»¹.

Например, он учитывал при расчете перспективы ракурс зрителя, который располагался одновременно с разных сторон сцены, наиболее удобный расчет и проверка которого производится с помощью небольшой модели декораций и сцены в масштабе из картона или дерева - макета.



Себастьян Серлио. Архитектурные декорации для трагедии. 1545 г.

Еще одно обстоятельство диктовало потребность использовать макет при разработке декораций. Для создания иллюзии большего величия, придания декорациям монументальности, Серлио вносит рекомендации устанавливать в глубине сцены более высокие дома, ограничиваясь в передней части более низкими. Подобные задачи невозможно решить без предварительного расчета на макете, ведь если декорации уменьшаются слишком сильно, они делают театральное пространство бесполезным для игры актера, поскольку нарушается масштаб, а это становится очевидно, если актер находится рядом с уменьшенной в перспективном сокращении декорацией.

На протяжении веков театр использует предложенные Серлио методы.

Однако, задачи театра меняются, а вместе с ними и способы их выражения.

Начало XX века явилось очередным периодом экспериментов и открытий. В противовес иллюзорным декорациям с использованием законов перспективного сокращения встала задача поиска «нейтрального пространства» сцены. В результате экспериментов был предложен «спектакль в сукнах» — это

¹ *Базанов В.* «Техника и технология сцены», «ИСКУССТВО» ЛЕНИНГРАДСКОЕ ОТДЕЛЕНИЕ 1976, 253с.

сцена, закрытая сзади и с боков в полотнище ткани без каких-либо изображений. Но данное нововведение не соответствовало поставленным задачам поиска нейтрального пространства, поскольку сукно отражало свет, при театральном освещении видны складки и место стыковки полос ткани. Далее был разработан театральный «горизонт» - гладко натянутое полотнище черной ткани по периметру сцены без складок и границ. И еще одно изобретение Станиславского, которое использовали площадные фокусники-иллюзионисты на ярмарочных аттракционах – черный ворсистый бархат, который имеет важное свойство поглощения света, в результате чего появляется неограниченное видимыми элементами пространство. Черный бархат пришелся ко двору и используется по сей день в театрах для создания наибольшей нейтральности и глубины.



Номера иллюзионистов с использованием черного бархата¹

Далее эстафета перешла к Мейерхольду², который разрушил границы сцены-коробки, вынося действие спектакля за пределы сцены в зрительные ряды, установив экраны с проекцией и декорации на потолок и стены зрительного зала, а также вынося действие под открытое небо, за пределы театрального здания. В поисках «трансформации актерской игры и действия кинетических конструкций»

¹ **Эмиль Теодорович Ренард-Кюо** (первоначально выступал под сценическим псевдонимом **Эмиль Ренард**,^[1] 30 марта [11 апреля] 1894, Москва — 19 декабря 1965, Киев) — артист цирка, иллюзионист.

² **Всеволод Эмильевич Мейерхольд** (при рождении Карл Казимир Теодор Мейергольд; нем. Karl Kasimir Theodor Meyerhold; 28 января (9 февраля) 1874, Пенза — 2 февраля 1940, Москва) — русский и советский театральный режиссёр, актёр и педагог. Теоретик и практик театрального гротеска, автор программы «Театральный Октябрь» и создатель актёрской системы, получившей название «биомеханика».

он осваивал сценическое пространство по горизонтали и вертикали, стараясь максимально завоевывать его трехмерность.»¹

Довольно часто перед сценографом встает вопрос визуальной трансформации пространства в пользу изменения видимости ширины или глубины сцены. Существует множество способов визуального увеличения пространства за счет законов сценографического решения. Эта задача требует изобретательности, наблюдательности, экспериментального подхода, так как художник при решении подобных задач выступает сам в роли «иллюзиониста». Наряду с апробированными методами увеличения глубины сцены, посредством перспективного сокращения декораций или использования отражающих материалов, существует множество способов достижения цели. Для погружения зрителя в пространство спектакля можно создать сплошную оболочку включающую сцену и зрительный зал, тогда пространство будет восприниматься как единая форма. Иллюзию глубокой сцены при создании павильонных декораций можно создать за счет замыкания боковыми стенами, полом и потолком, которые будут трапециевидно сужаться в глубь. Если мы добавим вертикальные элементы (например, деревья, столбы, башни, колонны) с двух сторон сцены, уменьшая предметы по мере их удаления, пропорционально сужая интервалы между ними, мы создадим иллюзию более глубокого пространства.



*Иллюзорное искажение пространства в решении сценографии
«Жизнь Галилео Галилея» Бертольда Брехта*

Необходимо подчеркнуть, что, как и любое другое пространство, сценическое, совершает на зрителя эмоционально-психологическое влияние. Самочувствие, настроение зрителя находится в прямой зависимости от пространственного решения. Например, замкнутое пространство указывает на ограничение, изоляцию и напротив, открытое на свободу, воздух, простор. Если

¹ М. Френкель «Современная сценография» (НЕКОТОРЫЕ ВОПРОСЫ ТЕОРИИ И ПРАКТИКИ), Киев, «МИСТЕЦТВО», 1980, стр. 14

опустить падуги, и арлекин¹, сократив видимую высоту сцены создается ощущение тесноты, духоты, зажатости, стиснутое по бокам ощущение безвыходности, словно из глубокого колодца. Если ограничить с боков и сверху, возникнет ощущение увеличения пространства в глубину, ассоциация с засасывающим тоннелем или длинным коридором, вызывая у зрителей, чувство страха и неуверенности.

Мультимедийный театр. «Пускаясь в размышление о театральном пространстве и его решении, невозможно обойти стороной использование проекций. Ведь более чем столетний опыт использования мультимедийных средств на сцене, показывает всю необходимость технического оснащения театральных площадок видео и световыми проекторами, экранами и мониторами для удивительных возможностей трансформации замкнутого пространства сцены.»²



Пример организации пространства с помощью проекции сценографом Паоло Фантин

«Цифровой перформанс – это продолжение непрерывной истории заимствования и адаптации технологий для увеличения эстетического эффекта и зрелищности, эмоционального и чувственного воздействия, игры значений, символических ассоциаций и интеллектуальной силы перформанса и визуального искусства. Танец, являющийся наиболее обнажено-реальным видом

¹ **Арлекин** - узкий горизонтальный занавес, располагающийся на переднем плане перед главным занавесом, является обязательной частью одежды сцены, без которой сценическое убранство будет неполным. Особый статус этому элементу придает тот факт, что арлекин всегда на виду, вне зависимости от того, поднят или опущен занавес.

² **Фадеева Т.В.** «Композиция театральной декорации» учебное пособие, «Tashkent LESSON PRESS», 2022, с.17

перформанса, был также концептуализирован как непрерывно развивающаяся технологическая практика».¹

Начало мультимедийному театру положили эксперименты с видео проекциями Лои Фуллер² на её прозрачные одежды, во время проведения экспериментальных танцевальных номеров.



Лои Фуллер «Танец с полотнами»

В 1911 году состоялся первый опыт использования видеопроекции в Берлинской театральной постановке. Подхватила его футуристическая³ танцовщица Валентина де Сен-Пуа, в 1913 году создав уникальный, сложный танцевальный мультимедиа-перформанс в Парижском государственном театре Елисейских полей⁴. В нем световые эффекты и математические выражения проецировались на стены и экраны из ткани.

В 20 годах XX века видеопроекцию уже была популярна в кабаре и мюзик-холлах, ее успешно использовал французский иллюзионист Херасе Голдин, придумав номер с жонглированием реальных и видео объектов. В это время Роберт Квино создавал танцы, в которых замедленное движение на проекции синхронизировалось с теми же действиями на сцене танцорами.

¹ *Стив Диксон «Цифровой Перформанс: История Новых Медиа в Театре, Танце, Спектакле и Инсталляции»*. Издательство: The MIT Press, 2007. Перевод фрагментов: Константин Елфимов, CYLAND MediaLab., США., 6 стр.

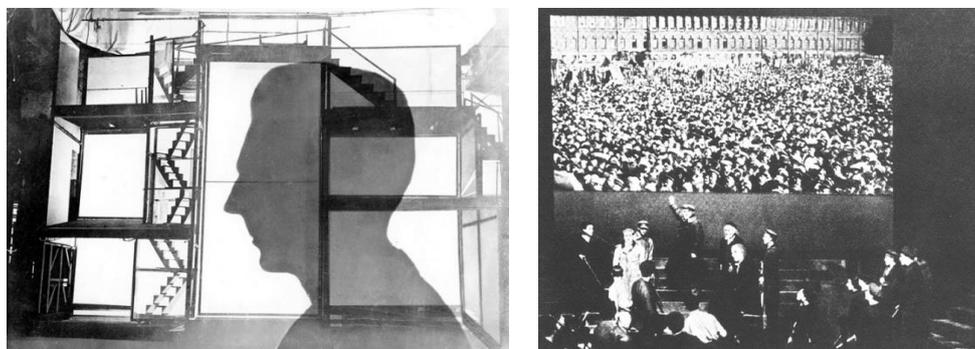
² **Лои Фуллер** – (22 января 1862- 2 января 1928) Американская актриса и танцовщица, ставшая основательницей танца модерн.

³ **Футуризм** (лат. futurum — будущее) — течение авангардного искусства 1910-х — начала 1920-х годов, прежде всего в поэзии и живописи Италии и России. В «Манифесте футуризма», опубликованном в 1909 году итальянским поэтом Филиппо Маринетти подчёркивалось стремление поэтов и живописцев «отразить в своих картинах ускорение темпа жизни и индустриализацию среды как приметы новой эры». Футуристы «с презрением отвергали прошлое, традиционную культуру во всех её проявлениях и воспевали будущее — наступающую эпоху индустриализма, техники, высоких скоростей и темпов жизни».

⁴ **Comedie des Champs-Elysees** – государственный театр Елисейских полей в Париже, открыт с 1913 года. Считается одной из лучших концертных площадок Парижа.

Одним из самых экстраординарных и высокотехнологичных для своего времени явился проект мультимедийного театра в Берлинской постановке 1922 года «Россумские универсальные роботы» Карела Чапека. В стиле Кандинского монументальные декорации удивляли неоновыми огнями и большим круглым видеоэкраном.

В 1920-х годах также широко использовались эксперименты с документальными съемками, проецируемыми на сцене. Например, отредактировав новостную ленту Эрвин Пискатор¹ использовал видео в спектакле 1925 года “In Spite Of Everything”, усилив, таким образом, политическую диалектику и интеллектуальный посыл. Он противопоставлял патристические речи правителей и их не всегда приятные и сопоставимые с жизнью реальные последствия.



Фотографии постановок Эрвина Пискатора, 1926-1927

В противовес Пискатору в 1927 году во Франции Пол Клодель начал прокладывать «путь к мечтам» через иные чувства восприятия. Чувственные и психоделические, разрушающие ощущение времени и пространства проекции открыли новые артистические возможности. Экран как «магическое зеркало» представлял проекцию ключом к трансформации реальности.

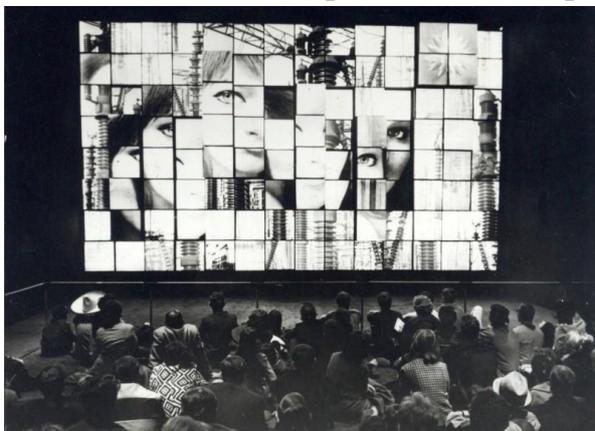
Вспыхнувший интерес к экспериментам с мультимедийными средствами утих к концу 20-х годов, и следующие 30 лет поверхностное отношение к использованию видеопроекций не приносило ярких результатов. С новой силой начал развиваться лишь к 1958 году в Чехословакии под руководством Йозефа Свободы² и Альфреда Радока³, которые основали мультимедийный театр

¹ **Эрвин Пискатор** (нем. *Erwin Piscator*; 17 декабря 1893, Грайфенштайн (Гессен), — 30 марта 1966, Штарнберг) — один из крупнейших немецких театральных режиссёров XX столетия, теоретик театра

² **Йозеф Свобода** (чеш. *Josef Svoboda*; 10 апреля 1920, Часлав — 8 апреля 2002, Прага) — чехословацкий и чешский сценограф, изобретатель. Педагог, профессор. Главный художник Национального театра в Праге, народный артист ЧССР (1968), лауреат Государственной премии ЧССР (1954)

³ **Альфред Радок** (чеш. *Alfréd Radok*; 17 декабря 1914, Колодее над Лужници, Богемия, Австро-Венгрия (ныне г. Тин-над-Влтавоу, района Ческе-Будеёвице Южночешского края,

«Латерна магики». Теперь видео используется как дополнение драматического визуального ряда, которое дополняет игру актеров, в результате чего происходит синтез, слияние видео проекции и актерской игры.



Фотографии постановок Йозефа Свободы

Затем случается интересный исторический поворот - видео проекции выходят за пределы театров. В 1958 году немецкий художник Вольф Фостель¹ продемонстрировал свою работу “TV De-Collages” в окне универмага в Париже. Его работа состояла из нескольких телевизоров, на которых изображение было или частично или полностью искажено и отражало проблему вторжения телевидения в частное пространство личности.



Вольф Фостель “TV De-Collages”

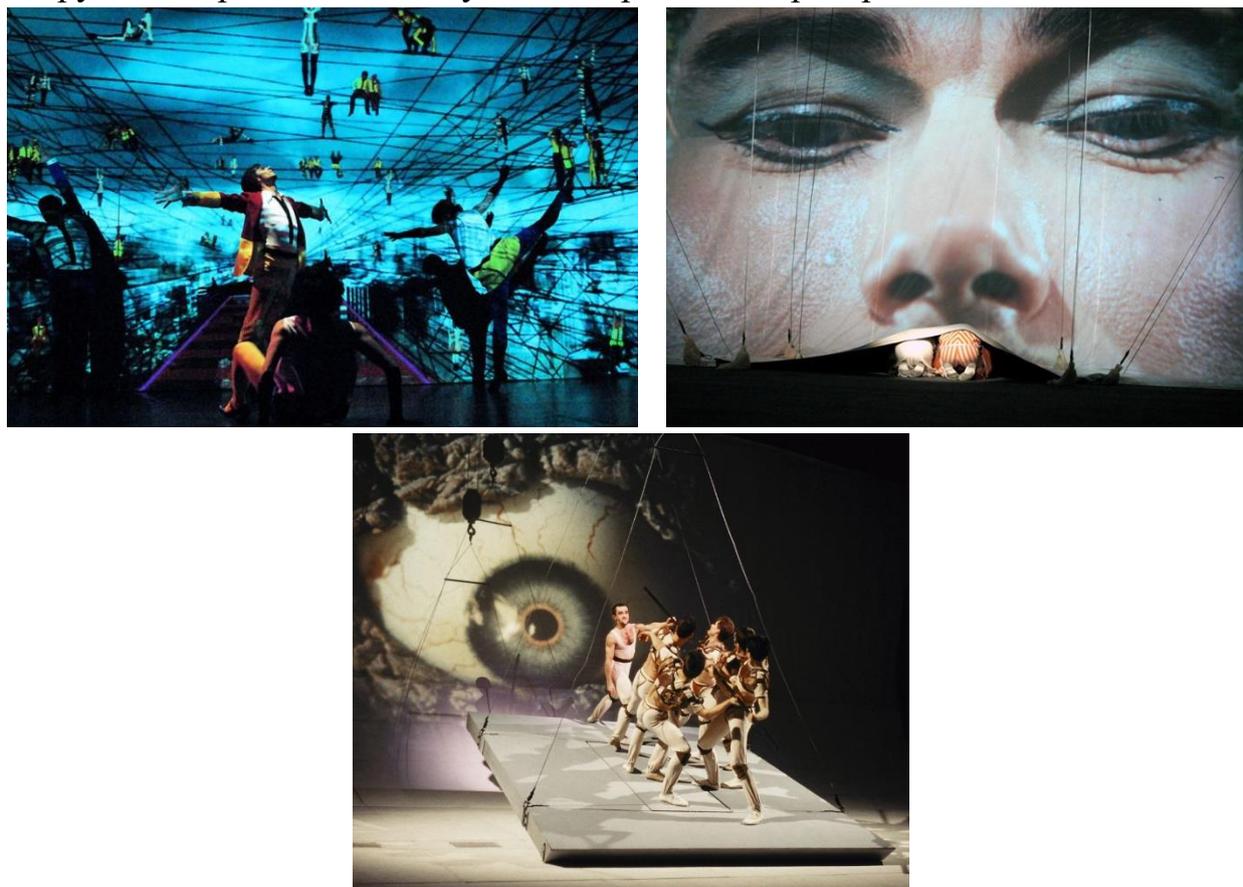
Чехия) — 22 апреля 1976, Вена, Австрия) — чехословацкий режиссёр театра, кино и телевидения, драматург, сценарист, театральный деятель. Заслуженный артист (художник) ЧССР (1964), Народный артист (художник) Чехословакии (1968)

¹ **Вольф Фостель** (нем. Wolf Vostell; 14 октября 1932, Леверкузен — 3 апреля 1998, Берлин) — немецкий скульптор и художник. Стоял у истоков зарождения направления капиталистического реализма. Вольф Востелл считается одним из пионеров экологии, инсталляции, видеоарта, событий и движения Fluxus. Такие методы, как размывание, декольте/возраст или затвердевание в бетоне, характерны для его работ.

Данная работа подготовила почву для развития направления видеоарт¹ в 60-х годах 20 столетия.

Таким образом из традиций освоения театрального пространства инструментами и языком мультимедийного театра, идущего в ногу со временем, вышло направление видеоарт, более молодого и экспериментального искусства.

Мультимедийный театр визуально обогащается за счет стремительно развивающихся современных технологий, что чрезвычайно пополняет арсенал инструментов работы с замкнутым театральным пространством.



Фотографии спектаклей театра «Латерна магики²»

¹ **Видеоарт** — направление в медиаискусстве, использующее для выражения художественной концепции возможности видеотехники. Не является только коммерческим продуктом, наоборот, он обычно ориентирован на показ в пространстве искусства (в музеях, галереях, на фестивалях и так далее) и зачастую рассчитан на подготовленного зрителя.

² **Laterna magika** (чешский: *Laterna magika*-волшебный фонарь), во многом считающийся первым в мире мультимедийным театром, был основан как культурная программа на Брюссельской выставке 1958 года. Он начал свою официальную деятельность 9 мая 1959 года в качестве независимой труппы Национального театра, выступающей во дворце Adria в Праге

Список литературы / References

1. *Питер Брук «Пустое пространство», Москва: Прогресс, 1976, С 14.*
2. *Базанов В. «Техника и технология сцены», «ИСКУССТВО» ЛЕНИНГРАДСКОЕ ОТДЕЛЕНИЕ 1976, 253с.*
3. *Фадеева Т.В. «Композиция театральной декорации» учебное пособие, «Tashkent LESSON PRESS», 2022, 17с.*
4. *Френкель М. «Современная сценография» (НЕКОТОРЫЕ ВОПРОСЫ ТЕОРИИ И ПРАКТИКИ), Киев, «МИСТЕЦТВО», 1980, стр. 14*
5. *Стив Диксон «Цифровой Перформанс: История Новых Медиа в Театре, Танце, Спектакле и Инсталляции». Издательство: The MIT Press, 2007. CYLAND MediaLab., США., 6 стр.*