

# ВИЗУАЛЬНЫЙ ТЕАТР: МОДИФИКАЦИЯ ФУНКЦИЙ И ФОРМ СОВРЕМЕННОГО ТЕАТРА КУКОЛ

**Жидович В.Е.**

*магистрант кафедры белорусской и мировой художественной культуры  
УО «Белорусский государственный университет культуры и искусств»  
(Республика Беларусь, г. Минск)*

Рассматривая общественное предназначение театра кукол (профессионального и любительского) в целом, и его роль в социуме ученые отмечают, что сегодня происходит *модификация его функций* как социокультурного института (при всем разнообразии взглядов культурологов и искусствоведов (М. Соснова, Е. Романовский, П. Браславский, и др.) от узкого понимания театра кукол как специфического учреждения до рассмотрения его как определенного социокультурного института, который отражает развитие культуры в целом [2]). В реализации театром кукол социальных функций выделяют *два уровня*. Первый формируют *традиционные функции*: воспитания и образования, аксиологическая, интерпретационная, коммуникативная, рекреационная; *другой уровень* отражает *общественное предназначение театра кукол*, под которым понимается обеспечение непрерывности процесса трансляции культурных традиций, перевоплощение театра в место межкультурного взаимодействия (гастроли, фестивали). Все социальные функции театра кукол тесно взаимодействуют между собой и одновременно подлежат воздействию социокультурных процессов, которые развиваются в обществе.

Существенными внешними факторами, которые влияют на деятельность театра кукол являются экономические, политические, социальные, духовно-идеологические, и конечно, *фактор информатизации* выступающий основой культурных трансформаций в современном обществе. Республика Беларусь обладает достаточно развитой собственной информационной индустрией, включающей разработку и производство средств вычислительной и телекоммуникационной техники, а также программного обеспечения. Информатизация учреждений культуры (в том числе, театрально-зрелищных) расширила направления их культурно-образовательной деятельности и выявила новую *культурно-коммуникативную специфику* театра кукол, направленную *на преодоление пассивных форм восприятия* театральной информации. От первых попыток создания интернет-страниц и сайтов – белорусские театры кукол все более переходят к более широкому использованию интернета как эффективного коммуникативного канала со зрителем:

- подписка на новости интернет-ресурса,
- покупка билетов через интернет,
- социальные сети,
- интерактивные игры,
- создание и продажа в интернете мультимедийных продуктов о спектаклях и театрах,
- он-лайн трансляции (трансляция спектаклей в сети Интернет) и др.

Новые информационно-коммуникационные технологии позволяют получить белорусским коллективам профессиональных и любительских театров кукол серьезные конкурентные преимущества – рекламу, ПР, фан-клубы и группы-поклонников в социальных сетях, выход на новый уровень международных контактов, благодаря общению в Интернете с международными творческими объединениями и ассоциациями. Следствием общения деятелей театра в сети Интернет (электронная почта, скайп, интернет-конференции и др.) становится, например, проведение в реальном пространстве зрительного зала международных проектов, гастролей, мастер-классов, творческих лабораторий и др.

Особенно внимательно наблюдают за влиянием информационно-коммуникационных технологий на *культурно-коммуникативную* специфику театра кукол исследователи-искусствоведы. Понимая, что кукольные театры все больше существуют на границах жанров, соединяя театральные куклы с драмой, танцем, цирком, изобразительным и медийным искусством, исследователи с одной стороны опасаются, что кукольный театр может утратить свою специфику предметного (кукольного) театра, а с другой – стараются выявить перспективы происходящих трансформаций.

Эти «жанровые гибриды», по мнению российского исследователя Д. Годер, указывают на движение к *визуальному театру*, который всегда существует на границах и пересечениях жанров, заставляет по-новому увидеть каждый из «жанров-родственников» [1, с. 225], а значит и современный театр кукол. Визуальный (визионерский) театр «предлагает особый, семиотически насыщенный способ коммуникации со зрителем, его ткань, как в киноманском кино, часто оказывается построенной на цитатах, ссылках и комментариях, адресующих публику к другим видам искусств. Энергия и смыслы спектакля, заложенные его автором, тут передаются именно через визуальный образ и транслируются аудитории даже в отсутствии актеров [1, с. 226]» и театральных кукол.

Основная цель театральной коммуникации – эта передача визуальной информации и ее эффективное усвоение зрителями. Поэтому расширяется использование мультимедийных технологий в театральных спектаклях (например, визуальных проекций, 3D-технологий), что способствует конвергенции театра и виртуальной реальности, предсказанной еще манифестах и статьях А. Арто (20-30-е гг. XX в.)

Последний VI Международный фестиваль театров кукол (Минск, 2010), показал, что белорусские кукольники широко и очень творчески применяют мультимедийные технологии в сценографическом решении спектаклей. Например, в постановке Брестского театра кукол «Русалочка» по сказке Х.К. Андерсена (реж. Н. Нуятзинов) для создания декорации-среды была использована электронная проекция подводного мира на натянутый перед всем зеркалом сцены прозрачный экран. Благодаря оригинальному приёму перед зрителем предстала живописная иллюзия морского дна с его реальными и сказочными обитателями. Другой пример относится к созданию декорации-знака с помощью мультимедийных технологий. Это спектакль

Гродненского областного театра кукол (реж. О. Жукжда): динамичные проекции (со стороны задника сцены) на небольшую круговую поверхность создали волшебное зеркало с эффектом перехода в другое измерение. Без данного сценографического решения, пожалуй, невозможно было бы раскрыть замысел мистической пьесы «Магическое зеркало пана Твардовского» белорусского драматурга С. Ковалёва.

Взаимное сближение театра и виртуальной реальности (далее – VR) представляется многим исследователям закономерным. Контуры визуального, а может и виртуального, театра будущего можно разглядеть в современных специализированных игровых VR-центрах, в которых персональность компьютерных игр соединяется с коллективным духом театрального действия или, скорее, спортивного состязания. Игровые залы таких центров оборудованы инерциальными креслами, мощными проекционными и звуковыми системами. Несколько десятков участников, сидя в зале, в динамике вырабатывают механизм коллективного управления героями-аватарами (технология называется Crowd Management). Все вышесказанное однако не означает, что знакомая нам форма театрального представления исчезнет. Так же, как при любом уровне развития информационных технологий не исчезнет печатная книга. Но трудно не согласиться с культурологом П.И. Браславским, что «у нас есть шанс, стать свидетелями события, сравнимого по значимости с рождением кинематографа около века назад, свидетелями возникновения нового вида искусства. У нас есть все основания предполагать, что новая муза, если все-таки родится, унаследует много черт от Мельпомены» [3].

История европейского театра насчитывает около 25 веков, и на протяжении всего этого времени театр демонстрирует удивительную гибкость, способность к постоянному обновлению и трансформациям. История кукольного театра еще более древняя, но он, как и его формы, часто консервативны, что и позволило сохраниться таким уникальным видам кукольного театра как японский театр кукол, театр теней «карагез», белорусская «батлейка» и др. Однако, сегодня VR все более активно проникает в спектакли театра кукол, в первую очередь, как *новая техника сцены*. Выявим варианты использования VR в постановках театров кукол:

- проекция сцен VR на экран, который становится «второй сценой» и позволяет усилить смысловую нагрузку представления (такой экран может стать, например, репрезентацией внутреннего мира героя, его мыслей, фантазий, снов). Важно, только чтобы компьютерная картинка была скоординирована с происходящим на сцене;
- виртуальные декорации: такой подход может быть оправдан не только эстетически, но и экономически. Трехмерная графика высокого разрешения, проецируемая на пустую сцену, сегодня обойдется дешевле декораций из привычных материалов. Оборудование для воспроизведения виртуальных декораций очень компактно, а значит мобильно;
- участие в театральной постановке наряду с актерами и куклами виртуальных героев, т.н. «аватаров». Важно отметить, что они могут быть

полноценными действующими лицами, а не просто «украшением» спектакля, так как ими управляют операторы (можно было бы назвать их даже кукловодами).

Использование ВР в театре отличается от использования, например, видеопроекции или воспроизведения, раз и навсегда записанной компьютерной анимации. Сценами ВР управляет специальный оператор, который координирует свои действия с происходящим на сцене, что более соответствует живой природе театра. Так проявляется (хоть и опосредованно, через оператора) ключевое свойство ВР, *интерактивность*. Но даже если театр начинается не с вешалки, а со специальных стереочков, которые зритель получает на входе, спектакль сохраняет свою структуру: зрители из зала наблюдают за действием, имеющим *литературную основу* [3].

Таким образом, анализируя тенденции и перспективы развития кукольного театра в контексте современных информационно-коммуникативных процессов, отметим модификацию его социальных функций, как следствие *интенсивного влияния информатизации на культурно-коммуникативную специфику театра кукол*. А также активное использование новых компьютерных технологий в *сценографическом решении спектаклей* для разговора с современным зрителем на языке захватывающих визуальных образов, метафор, символов, знаков, притягательных парадоксов:

- театр-инсталляция (спектакль почти без участия кукол и актеров),
- предметный театр (куклы, реквизит, декорации создаются на глазах у зрителя),
- театр-путешествие (актеры и куклы имеют лишь вспомогательную функцию),
- театр-видео и медиа (где изображение более реально, чем человек или стерта грань между сценой и залом),
- театр под открытым небом, работающий с огромными куклами, полотнами-экранами, огнем, водой, восходами и закатами так же, как с технологиями света и тени, использующими природные ландшафты и городскую среду для создания впечатляющих картин [1, с. 3–15].

Эти новые формы театра кукол тяготеют к визуальному театру – особому интерактивному театру, где для зрителя становится более важным чувствовать, чем понимать; творить вместе (эмоционально откликаться, быть участником действия), чем просто пассивно созерцать зрелище. Так современный театр кукол (его драматурги, актеры-кукловоды, режиссеры, художники) при помощи своего творчества и новых технологий создают новую знаковую систему эпохи, выражают её стиль и неповторимую атмосферу.

1. *Годер, Д.* Художники, визионеры, циркачи: Очерки визуального театра / Д. Годер. – М. : Новое литературное обозрение, 2012.

2. *Романовский, Е. Я.* Искусство театра кукол в контексте национальной культуры: ... автореф. дис. канд. искусствоведения: 24.00.01 / Е.Я. Романовский, Мордовский гос. ун-т. – Саранск, 2008. – С. 14.

3. *Браславским, П. И.* Виртуальная реальность и театр: предпосылки конвергенции / П.И. Браславским // Электронный журнал «Исследовано в России» [Электронный ресурс]. – 2003. – Режим доступа: <http://zhurnal.ape.relarn.ru>. – Дата доступа: 25.08.2011.