

К ВОПРОСУ О НЕКОТОРЫХ КАЧЕСТВАХ ТЕАТРАЛЬНОГО ПРОСТРАНСТВА

Орлова Е.В.

Оренбургский государственный университет, г. Оренбург

Современные исследования в области осмысления пространства-времени и включение данной проблематики в философский и культурологический дискурс, требуют новых изысканий в области искусства. Наделение художественной деятельности пространственными характеристиками позволяет расширить масштаб научных размышлений в данной области и существенно продвинуть анализ всех видов искусства как самостоятельных форм организации пространства. Данный подход интересен, прежде всего, тем, что дает возможность многие традиционные виды искусства анализировать вне рамок художественного пространства, а наравне с ним, как самостоятельную форму культурной деятельности.

Учитывая неоспоримое значение художественной деятельности в становлении культуры личности в образовательном пространстве, о котором написано достаточно работ в рамках культурологии, философии, педагогики, можно обратиться к проблеме театрального пространства. В частности хочется коснуться некоторых качеств заявленной категории. Так, основными качествами театрального пространства обычно выступают: семиотическая наполненность, виртуальность, исключительность ценностных оснований, диалоговость, антропоцентризм [3, С. 10]. Но, в современных условиях визуализации и актуальной для современной студенческой среды темы виртуальной реальности, такое качество как виртуальность театрального пространства приобретает новое звучание и наполняется дополнительными смыслами. То, что театральное пространство разворачивается в двух измерениях одновременно: реальном (физическом) и виртуальном, возможно объясняет незатихающий интерес к данному виду искусства. Театр, умеющий разговаривать со зрителем на его языке, встраиваться в современные условия, не теряет своей актуальности.

Виртуальность – понятие давно и прочно вошедшее в повседневную и научную терминологию. Классически «виртуальное» понимается как «возможное, вероятное, воображаемое» [1, С. 47]. Не вызывает сомнения, что данное явление тесно связано с областью творческого освоения мира человеческим сознанием. Виртуальные миры возникают в воображении человека как условие его приспособления к меняющейся реальности. Идентифицируя себя с «собой-другим» [5, С. 98], субъект адаптируется в окружающей реальности и в тоже время, учиться мириться с собой. Такое состояние можно назвать «игрой - приспособлением». Это ведет к пониманию виртуального мира как мира игры. «Каждому врожден мир игры, столь подобный реальному, что порой замещает его на правах особой – виртуальной реальности, которой при условиях сосредоточенности внимания, ясности образа, остроты желания повинует физическая и чувственная природа человека» [5, С. 98].

На протяжении многих веков, была только одна возможность

реализовать потребность в игре, и одновременно с этим визуализировать виртуальные объекты, возникающие в сознании. Возможность эту давало театральное искусство. П. Пави выделяет несколько причин, определяющих потребность человека в театре. Это: «стремление к подражанию; вкус к игре, как среди детей, так и у взрослых; церемониальная функция; потребность рассказывать истории и безнаказанно смеяться над тем иным состоянием общества; наслаждение, испытываемое актером при перевоплощении» [4, С. 130].

Театральное творчество родилось из ритуала и, изначально было построено на попытке шамана, жреца перешагнуть границы реальности и выйти в «астрал», то есть перейти в мир виртуальный. Виртуальность театрального пространства строится на его мифологичности. Сначала человек сам участвовал в театральной церемонии и только потом отдал эту задачу актеру или священнику. Таким образом, театр можно считать своеобразным сакральным пространством, в котором происходит встреча виртуального и реального. Театральное пространство, с этой точки зрения, является местом, где происходит преобразование виртуальных форм человеческого сознания в реальные объекты.

Главная особенность виртуальных миров, рожденных средствами искусства, заключается в том, что она интерактивна. Читая художественное произведение, слушая музыку, человек сам создает свою индивидуальную виртуальную реальность, она единична и может не совпадать с тем, что задумывал автор. Виртуальные миры, созданные театральными деятелями «реальны». В спектакле на суд зрителя выносятся готовая виртуальная реальность. Попадая в театральное пространство, зритель получает возможность «заглянуть в замочную скважину двери чужого сознания». Режиссер, автор спектакля совершает сакральное действие, вытаскивая на поверхность и визуализируя свои виртуальные миры. Причем эти миры остаются неизменными и получают физическое воплощение. Театральное пространство – пространство, в котором в реальном времени, реальными людьми, создается огромное количество зримых, осязаемых, но в тоже время виртуальных миров. На сцене действуют живые люди, существование которых определяется несуществованием. Актеры на определенный период времени становятся вымышленными персонажами, которые либо умерли давным-давно, либо существовали только в воображении автора. И наоборот – вымышленные персонажи переходят в реальность, обладая реальным телом, голосом, мимикой, свойственным только им. На два часа эти виртуальные люди обретают «плоть и кровь», чтобы с момента опущения занавеса снова уйти в небытие. Именно отсюда противопоставление – существование – несуществование. Театральное пространство всегда колеблется между конкретно воспринимаемым формальным пространством и внешним содержательным пространством. Никогда не известно в точности, следует ли считать сцену реальной или же ее нужно рассматривать как изображение, скрытое в области несознательного. Актер, как создатель виртуального образа, находится на границе соединения сакрального и профанного пространств, и этим уподобляется жрецу. Театральное представление, задолго до изобретения виртуальной реальности

компьютерных технологий, являлось пространством, в котором перед субъектом открывались возможности «переселения душ», не выходя из границ собственной телесности, т.е. сохраняя свое подлинное «Я».

Виртуальные миры в театральном пространстве создаются здесь и сейчас действиями реальных людей. И зритель, и актеры, и режиссер – действующие лица театральной виртуальной действительности. Деятельность, как категория бытия искусства театра, является той основой, из которой и возникает виртуальный художественный образ.

Театральную деятельность таким образом можно свести к нескольким основным действенным уровням:

- Действие драматическое. Все, что происходит в рамках вымысла, все, что делают персонажи.

- Действия режиссера. Режиссер, являясь творцом искусственного, виртуального мира, подает спектакль, как текст, как высказывание, создает художественный образ спектакля.

- Действия актеров, как носителей театрального знака. Актер – исполнитель, сосредоточение психологических характеристик персонажа. Он является связующим звеном между сценическим пространством и виртуальным художественным представлением. Он – носитель специфики сакрального театрального пространства.

- Деятельность зрителя, как реципиента, несущего в себе сущность художественного восприятия, и как конечной цели, к которой направленно все сценическое и театральное действие. Театр изначально ориентирован на зрителя, без него театральная деятельность теряет смысл.

Противопоставление сцена – зрительный зал; актер, режиссер – зритель основное условие существования театрального пространства. Промежуток между первым рядом кресел и сценой являет собой некую условную границу, отделяющую реальность от виртуальности. Ю. М. Лотман считает, что между сценой и зрительным залом существуют определенные отношения. Во-первых, это соотношение и противопоставление – существование – несуществование. С точки зрения исследователя, отношения между сценой и зрительным залом чередуют идентификацию и дистанцию, близость и удаление, единичность и восприятие. Каким бы ни было соотношение, правило дуализма всегда сохраняется, меняется только эстетическая дистанция. Во-вторых, это оппозиция значимое – незначимое. Автор считает, что театральное пространство имеет высокую значимую насыщенность. Все, что попадает на сцену, получает тенденцию наполнения дополнительными смыслами. Сквозь призму этой оппозиции театр можно определить и как преобразование реальной действительности в знак, и как сценическую реальность, ежеминутно преобразуемую зрителем в какие-либо знаки»[2, С. 90]. Все это еще раз подтверждает, что сценическая реальность существует в границах виртуального.

Не смотря на то, что зритель в пространстве театра находится по ту сторону сценической реальности, попадая в зрительный зал, он становится соучастником виртуальной жизни на сцене. Любая реакция зрителя накладывает отпечаток на действие, виртуальная реальность наполняется новыми смыслами, имеет сюеминутный, единичный сюжет. На следующий

день этот же сценический мир будет иметь совсем другой характер. В театральном пространстве сливаются множество сознаний, созидających целостный воображаемый мир и пребывающих в нем. Только здесь человеку дается возможность покорять пространство и время при его жизни, в его собственном опыте, позволено жить одновременно «здесь» и «там», проживая множество жизней вместе героями спектаклей.

В связи с этим сакральная область бытия театра не может ассоциироваться только со сценой или актером, так как зритель также попадает в это «сакральное» за счет сопереживания, вовлеченности в художественный мир спектакля. На сцене и в сознании актера и зрителя создается и существует иллюзорный, «исключительно ценный» мир.

Основываясь на классическом определении театра как искусства синтетического, то есть такого, которое вбирает в себя особенности всех других видов искусств, следует заметить что, театральное пространство является тем местом, в котором встречается и бесконфликтно сосуществует огромное количество реальных и виртуальных миров. Каждый вид искусства, действующий на сцене, создает свою реальность, которая, сливаясь с остальными, творит виртуальный мир сценического действия. Театральное пространство вообще в основном находится в области виртуального. Переступая порог театрального здания, которое является реальным физическим объектом, зритель настраивается на восприятие знаков и смыслов театральной виртуальности. Он готов поддерживать театральную условность, воспринимая не реальных актеров и картонные декорации, а виртуальных персонажей в их воображаемой действительности. В театральном пространстве происходит соединение виртуальных миров всех искусств, актеров, каждого конкретного зрителя, совмещение виртуального и реального, поэтому его можно назвать своеобразным космосом виртуальных миров.

Виртуальное пространство спектакля способно возрождаться вновь и вновь как феникс из пепла в переживаниях и воспоминаниях зрителя. Воспоминания, фотографии описания театральных представлений, ощущения которые унес зритель – все это еще один пласт театральной виртуальности. Виртуальное пространство – как противоположность естественному телесному пространству – содержит в первую очередь, «информационный эквивалент вещей» [5, С. 104]. Чтобы лучше понять специфику театрального пространства, такое противопоставление виртуального и реального пространств, можно идентифицировать с определениями «театральное пространство» и «пространство театра».

«Театральное пространство» (виртуальное) - это атмосфера, складывающаяся вокруг театра и определяющая место его в культуре. «Пространство театра» - это реальное физическое пространство, оно одномерно и однозначно. Сюда входят: актеры, рабочие сцены, администрация, цеха, зрительный зал, холл, буфет и т.д. Выходя из театра, зритель одновременно покидает и пространство театра.

В заключении нельзя не упомянуть о влиянии сетевой виртуальной реальности на театр. Использование в спектаклях информационных технологий повлияло на театральное действие, и расширило границы

театрального пространства. Спектакль в реальном времени теперь могут смотреть не только зрители в зале, но и пользователи сети Интернет.

Изменения, произошедшие в сознании современного человека, в связи с появлением интерактивной реальности повлияли и на сам театральный процесс. Сегодня огромную популярность набирают спектакли-перформансы, где зритель может менять виртуальную реальность, подстраивая ее под себя. На основе совмещения действующих актеров и цифровых технологий он может создавать свою зримую реальность, и участвовать в ней как полноценный актер. Актуальным также становится включение в театральный действие откровенно «виртуальных персонажей», созданных при помощи компьютерных технологий. Внедряется и перенесение актеров в сценическую реальность, спроектированную на сцене техническими средствами. И таких спектаклей в последнее время становится все больше.

Таким образом, даже сейчас, в век компьютерных технологий, театр остается актуальным видом искусства и расширяет свои границы и влияние, создавая возможность каждому человеку удовлетворить врожденную потребность в игре, осваивая новые формы для более легкого и быстрого физического проникновения в виртуальные миры, оставаясь самим собой.

Список литературы

1. Бычков, В.В, Маньковская, Н.Б. *Виртуальная реальность в пространстве эстетического опыта* / В.В. Бычков, Н.Б. Маньковская // *Вопросы философии.* – 2006. – №11. – С. 47-59.
2. Лотман, Ю. М. *Семиотика сцены* / Ю.М. Лотман // *Театр.* – 1980. – № 1. – С. 89-99.
3. Орлова, Е.В. *Театральное пространство и пространство театра : компаративный анализ : автореферат дисс... канд. филос. наук* / Е.В. Орлова. – Тамбов, 2011. – 24 с.
4. Пави, П. *Словарь театра* / П. Пави. – М.: ГИТИС, 2003. – 516с. – ISBN: 5-7196-0225-9.
5. Силантьева, И.И. *Виртуальный человек в пространстве – времени театра* / И.И. Силантьева // *Философские науки.* – 2007. – № 8.– С. 98-106.

