

## Природа цифрового образа и цифровые технологии в сценографии

Научный руководитель – Никифорова Лариса Викторовна

*Гусева Ирина Леонидовна*

*Студент (бакалавр)*

Академия Русского балета имени А.Я.Вагановой, Санкт-Петербург, Россия

*E-mail: ios.moonchild2000@gmail.com*

История сценографии как неотъемлемой части театра, предположительно, начинается с самих его истоков, однако, согласно Виктору Березкину, декорационное искусство как вторая по счету система в театральной периодизации наиболее ярко проявляется в эпохе Нового времени [1]. В данном исследовании она представляет интерес как почва для возникновения предпосылок современного сценического медиаискусства. Вплоть до начала XX века, в сценической традиции характеризующегося периодом доминирования действенной системы, наблюдался расцвет оптических устройств, по принципу действия которых выстраивались определенные режимы визуальности: ренессансный перспективизм, панорамное видение, археологический принцип, условность живописного полотна, сцена-машина. Существование перечисленных скопических режимов было обусловлено как техническим прогрессом, так и доминирующими социальными тенденциями [2]. С развитием киноискусства, а позднее и новых компьютерных медиа, на первый план выходит понятие цифрового образа. Поиск его природы и, как следствие, современных механизмов влияния на восприятие индивидуума и масс является актуальной задачей на сегодняшний день.

Исследователь новых медиа Лев Манович рассматривает цифровой образ с точки зрения динамического кинокадра, а также компьютерного изображения. На данный момент два метода схожи между собой: основная работа в искусстве кино производится непосредственно в процессе оцифровки фильма, когда основополагающей единицей становится пиксель. Пиксель также является базовым элементом компьютерного изображения, а заданный алгоритм сочетаний определяет эстетику сконструированного визуального образа и инструментально-интерфейсную функцию. При этом интересным остается вопрос эстетики пикселя как единицы, а также влияние анимационного вмешательства в культуру кинематографа как сепарированного искусства: известно, что в настоящее время кино снова становится частью анимации и, определяемое принципами трансформации динамических изображений, возвращается во времена использования более ранних оптических механизмов: зоотропа, фенакистископа и прочих [3].

При рассмотрении цифровых технологий в театральном искусстве представляется важным обратить внимание на смысловые аспекты текстов авангардных течений, в частности, на философию футуристического манифеста. Разрушая концепцию рационального, заключавшуюся, главным образом, в линейности времени и пространства, футуристы делают упор на перспективы ее возрождения в новом ключе. Алогичность, пластический динамизм, машинное видение, одновременность разных действий и интерактивность находят отражение в сегодняшнем цифровом перформансе, исключая нетерпимость и агрессию как характерные для авангарда начала XX века средства привлечения общественного внимания. Следующий этап был связан с проникновением видео на сцену. Пройдя трансформацию от интеллектуально-назидательного до чувственно-психологического, оно открывало новые средства выразительности: фильмы, предваряющие театральное действие, экран как магическое зеркало, образ современного компьютеризированного мышления через “портальный” (метод гиперссылок) путь героя экспрессионистской пьесы. Особенно интересны идеи Роберта Джонса, жаждущего объединения виртуального и физического

тел ради преодоления театральной теории о разделенном организме. Несмотря на то, что они были опровергнуты современной виртуальной концепцией, внедрение кинематографа и проекций в мир сцены давало ощущение жизни, многогранной и изменчивой [4].

Современным цифровым проекциям на сцене предшествовали различные оптические устройства, в использовании которых были выделены не только технические принципы трансформации динамических изображений, но и определенная метафизическая символика. Смысловые аспекты стали основополагающим фактором возникновения существующей виртуальной реальности. Разрозненные в истории как принципы авангардных течений, открытия телесности, эстетические ключи программируемого, они спроектировали не просто алгоритмический набор узнаваемых образов, а новую цельную, ни на что не похожую действительность.

### Источники и литература

- 1) Березкин В. И. Искусство сценографии мирового театра: от истоков до начала XX века. М.: Гос. Ин-т искусствознания, 1995. 250 с.
- 2) Корндорф А. С. Фантом и ремесло. Театральная сценография Нового времени: от законов архитектуры к принципам живописи / Искусствознание: журнал по истории и теории искусства. М.: Гос. Ин-т искусствознания, 2016. С. 378 – 425.
- 3) Манович Л. Язык новых медиа. М.: Ад Маргинем Пресс, 2018. 399 с.
- 4) Диксон С. Цифровой перформанс: история новых медиа в театре, танце, спектакле и инсталляции. Teterin. URL.: [http://www.teterin.ru/index.php?option=com\\_content&task=blogcategory&id=24&Itemid=129](http://www.teterin.ru/index.php?option=com_content&task=blogcategory&id=24&Itemid=129) (дата обращения: 15.02.2023)