

# ВИРТУАЛЬНЫЙ ТЕАТР: ПРОБЛЕМЫ И ПЕРСПЕКТИВЫ

ПАВЕЛ ВЛАДИМИРОВИЧ СУРКОВ<sup>a</sup>

DOI: 10.22394/2070-8378-2022-24-1-14-18

<sup>a</sup> Российская академия народного хозяйства и государственной службы при Президенте Российской Федерации

**Аннотация:** В настоящей статье впервые в рамках научной дискуссии обсуждаются проблемы дефиниции и сложившихся практик виртуального театра. Статья описывает основные существующие практики использования цифровых технологий в театральном искусстве, очерчивает границы сегодняшнего понимания роли цифрового искусства, соединения технологий и традиционных принципов и ценностей артистического и режиссерского мастерства. Ключевым поводом для подготовки статьи послужила дискуссия о цифровом театре, прошедшая в рамках Гайдаровского форума в январе 2022 года. Основной темой обсуждения стала проблематика современного театра как института, наследующего глубокие художественные традиции и при этом находящегося в актуальной повестке и использующего актуальные средства художественного выражения, а кроме того, существующего в цифровом мире, интенсивность и стремительность развития которого ставит перед обществом множество вопросов. Участникам дискуссии кажется естественным ответ театра на новые реалии, однако само понимание этих реалий и, соответственно, реакции на них каждому видится по-своему. В статье проанализированы основные тезисы дискуссии и приведены примеры, подтверждающие развитие цифрового театра как отдельной отрасли креативной экономики, оценены перспективы российских проектов в данной области. Отмечается и описано кардинальное отличие цифрового театра от театра оцифрованного, подчеркнуто, что понимание этих различий пока не сложилось и требует дальнейшего исследования. Сформулированы основные особенности и характеристики цифрового театра.

**Ключевые слова:** театр, креативная экономика, продюсирование, арт-сайнс, новое искусство, технологическое развитие, творческие сообщества

**Дата** поступления статьи в редакцию: 15 февраля 2022 года.

## VIRTUAL THEATER: PROBLEMS AND PROSPECTS

## RESEARCH ARTICLE

PAVEL V. SURKOV<sup>a</sup>

<sup>a</sup> Russian Presidential Academy of National Economy and Public Administration

**Abstract:** The article, for the first time, considers the problems of definition and established practices of virtual theater in an academic discussion. The author describes the main practices of using digital technology in theater, outlines the boundaries of understanding the role of digital art, the connection of technology and traditional principles and values of artistry, as well as directing skills. The discussion of digital theater at the Gaidar Forum in January 2022 served as a key reason to prepare this article. The discussion focused on the modern theater as an institution that inherits deep artistic traditions and, at the same time, is on the current agenda and uses current means of artistic expression, and, moreover, exists in the digital world, the intensity and rapid development of which poses many questions to society. It seems natural to the participants in the discussion that the theater's response to new realities, however, the very understanding of these realities and, accordingly, reactions to them, is interpreted by The article analyzes the main points of the discussion and gives examples that confirm the development of digital theater as a separate branch of the creative economy, assessing the prospects for Russian projects in this area. The author notes the essential difference between digital theater and digitized theater and stresses that an understanding of these differences has not yet emerged and requires further research. In addition, the article defines the fundamental features and characteristics of digital theater.

**Keywords:** theatre, creative economy, production, art science, new art, technological development, creative communities

**Received:** February 15, 2022.

## Введение

Одной из наиболее перспективных дискуссий в области культуры, проходивших на Гайдаровском форуме – 2022, стало обсуждение темы цифрового театра. Представители различных школ и жанров рассуждали о соединении современных цифровых технологий и театрального искусства. Главная проблематика, вокруг которой велась дискуссия, сосредоточилась на том, как искусству стать отражением насыщенного цифровыми технологиями мира и при этом не потерять многовековой цели исследования отношений, конфликтов и общества, рефлексировав их через игру с участием живых актеров.

Ведущий дискуссии, ректор Российского института театрального искусства – ГИТИС Григорий Заславский так выстроил общение участников, что каждый мог поделиться собственным видением развития театральной среды в условиях прихода новых технологий. При этом выяснилось, что определяющим критерием становится вид театрального искусства.

## Технологии как инструмент традиционных подходов

Так, художественный руководитель Московского театра О. Табакова *Владимир Машков* рассматривает современные технологии исключительно как инструментальную помощь традиционному драматическому театру. Время пандемии и глобальной изоляции культурных институций увеличило число различных форматов взаимодействия театра со своей публикой во время отсутствия прямого контакта со зрительным залом. Однако в основном театры использовали максимально доступные и в некотором роде традиционные способы удержать внимание зрителя – прежде всего это был большой спектр трансляций архивных спектаклей. Можно вспомнить удачный проект федерального значения в рамках работы сайта культура.рф – открытие доступа к видеоархиву сотен театров – как федеральных, так и региональных, как актуальных, так и уже сошедших со сцены, но сохранившихся в архиве. В итоге зритель мог ознакомиться не только с совсем новыми театральными постановками, но и посмотреть на игру давно ушедших мастеров – с точки зрения театрального просвещения это был чрезвычайно важный и ценный шаг.

Также сходный проект был реализован на онлайн-платформе Окко, где подписчики платформы получили эксклюзивный доступ к архиву спектаклей-лауреатов премии конкурса «Золотая маска» – от драматических до экспериментальных, включая совсем недавние постановки, такие как «Три толстяка» в БДТ (режиссер А. Могучий).

Собственно, эту роль – архивно-ознакомительную – и выделил в своем выступлении В. Машков. При этом он задал дискуссии важный вектор, рассуждая о возможности посредством современных технологий передать живую реакцию артиста, ключевую сущность актерской профессии – воспроизведение

человеческой реакции. Соответственно, речь идет об употреблении театром технологических инноваций для раскрытия артистической сущности постановки, глубины погружения в театральное действие.

Художественный руководитель музыкального театра «Геликон-опера» *Дмитрий Бертман* также рассмотрел возможность применения современных технологий в рамках традиционного театрального искусства, что активно используется профессиональным сообществом. Уже не удивить зрителя специальными экранами, видеопроекциями или взаимодействием с публикой посредством социальных сетей или специальных мессенджеров. Подобные инструменты, ранее использовавшиеся в качестве дополнительных визуальных эффектов, своеобразных оригинальных решений, сегодня уже воспринимаются как нечто традиционное, регулярно используемое в театре – как драматическом, так и в музыкальном [Григина, 2020. С. 197–201].

О прогрессивном использовании технологий активно рассуждал в своем выступлении и художественный руководитель Оперной киностудии, приглашенный режиссер Мариинского театра *Дмитрий Отяковский*. Он подчеркнул возможность и важность быстрой коммуникации, обеспечиваемой современными технологиями, что во многом снимает барьеры (организационные, географические и, соответственно, финансовые) в совместном проектировании. Например, посредством коммуникационных платформ можно обсуждать совместные постановки, искать новые форматы актерской игры – или, например, как это было реализовано в ряде музыкальных проектов эпохи пандемии, дистанционно записывать отдельные партии, а затем объединять их в общее музыкальное произведение. Таким образом было записано несколько современных музыкальных спектаклей, в том числе Let's Play опера «Скупой рыцарь» на музыку Сергея Рахманинова, реализованная в мире компьютерной игры. Сегодня все театральные деятели, все театры продолжают искать, анализировать и примерять на себя возможности применения современных технологий. Так, спикер подчеркнул, что в рамках работы собственной творческой лаборатории изучает место и роль технологий в музыкальном театре.

## Синхронизация творческого и технологического подходов

Новые технологии стали обязательной составляющей современного искусства, подтверждением чему является большое количество современных театральных проектов в области так называемого Art Science – соединения научных достижений с искусством и создания новых форм театрального существования в рамках используемых новых технологий. В качестве примера такой яркой театральной активности можно привести прошедший в 2021 году фестиваль современной оперы «KoOPERAция» Art&Science:

«КоОПЕРАция – LAB», в рамках которого были представлены восемь сайнс-опер для взрослой аудитории. Девизом работы фестиваля и театральных лабораторий в его рамках стала фраза «Из хаоса рождается космос». Фактически современное искусство на примере данных опер действовало на стыке художественного и научного подходов, демонстрируя результат синтеза и синхронизации творческого и технологического процессов. В итоге работы лабораторий фестиваля были представлены восемь двадцатиминутных сайнс-опер, созданных командами ученых, композиторов, драматургов, режиссеров, сценографов и художников, которые стали результатом научной и исследовательской работы. В опере Армана Гушяна «VOX» влияние голоса и музыки измеряется современными научными методами, и это измерение на сцене преобразовывается в визуальное и звуковое пространство. На сцене присутствуют трое активных слушателей-испытуемых, у которых снимаются данные энцефалографии и мозговых ритмов, и эти данные визуализируются и демонстрируются на экранах. При помощи заранее обученной рекуррентной нейронной сети оценивается эмоциональное состояние испытуемых – ответ мозга на то, что они слышат и переживают, а зритель видит проецируемые на экране образы на основе получаемых от мозга и обрабатываемых нейросетью данных.

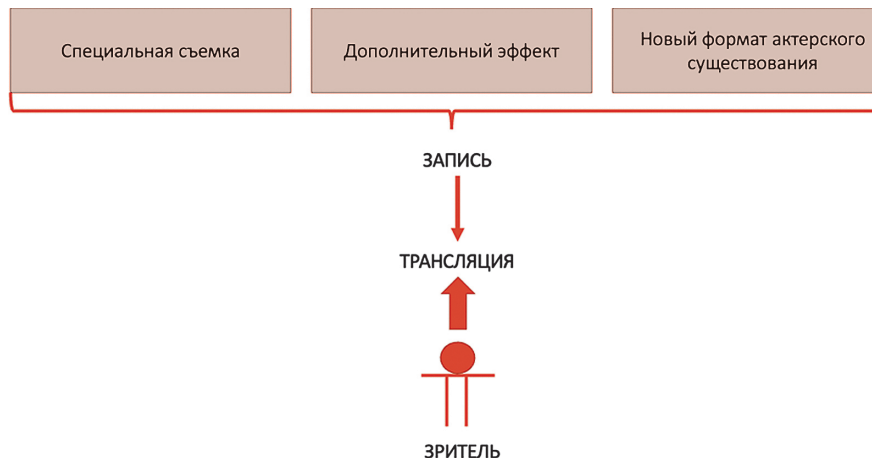
### «Цифровизация» не равно «оцифровка»

Подобный опыт объединения искусства и технологий – фактически еще один инструментальный процесс включения технологических решений как еще одного зрительского аттракта, чего-то необычного, что привлекает внимание, но фактически не меняет традиционной сущности театра. Но можно ли говорить в данном аспекте о цифровом театре – вот та проблема, с которой следует разобраться и которая на представленной в рамках Гайдаровского форума дискуссии была рамочно очерчена.

Прежде всего, необходимо провести существенную границу между двумя понятиями: «оцифровка» и «цифровизация». Использование этих понятий общепотребимо, оно выходит за рамки применения исключительно в сфере культуры. При всей своей внешней схожести эти понятия не то что различны, а во многом диаметрально противоположны, прежде всего потому, что складываются разные типы деятельности в рамках существующей системы организации труда. Под «оцифровкой» следует понимать практический перенос той же самой деятельности в новое технологическое пространство – когда мы снимаем

### Рисунок 1. Базовая практика соединения театрального искусства и цифровых технологий

Figure 1. The basic practice of connecting theater and digital technology



спектакль на видео, а затем транслируем это видео в сеть, для собственно формата традиционного спектакля ничего не меняется, только зритель переносится из реального пространства в виртуальное, а сыгранный на сцене спектакль становится просто фильмом-спектаклем [Андреев, 2017. С. 146].

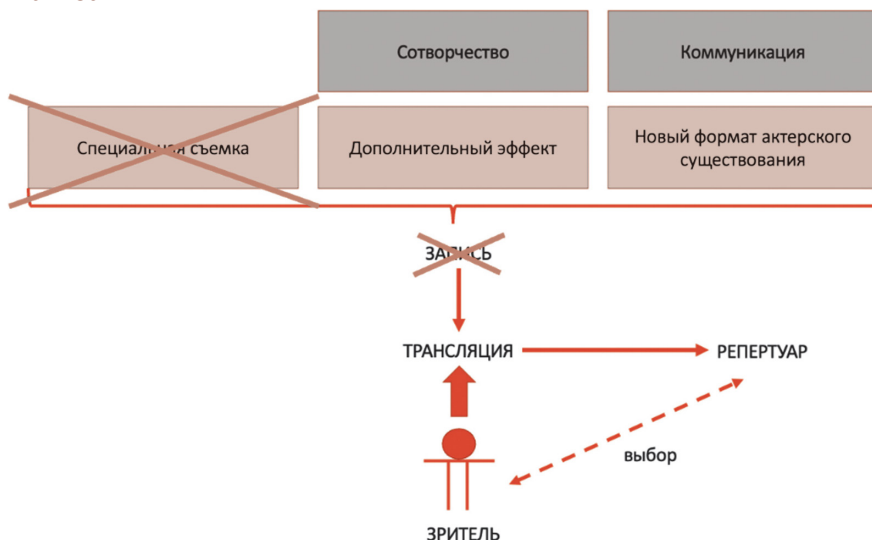
Цифровизация же – процесс развертывания нового типа деятельности, в том числе – запуски новых рынков и фактически полное изменение взаимодействия «театр – зритель», поиск новых форм существования театрального искусства с учетом возможности как современных аудиовизуальных, так и коммуникативных технологий.

Так, в рамках пандемии использовались не только упомянутые участниками дискуссии Гайдаровского форума форматы театрального взаимодействия, но и попытки реализации театральных пьес в формате zoom-спектаклей и спектаклей в прямом эфире социальных сетей – когда актеры таким образом записывали свои реплики и совместные действия, а затем транслировали итог зрителям. Вместе с тем фактор фиксации действия, то есть его записи, был во многом определяющим: учитывалась необходимость удобства зрителя при просмотре спектакля. Кроме того, все эти события носили разовый характер и не сложились в единую практику, в отдельное направление развития театрального искусства. Фактически практика существования театра в цифровом пространстве, обозначенная участниками дискуссии, выглядит следующим образом (рисунок 1).

Можно отметить здесь использование все тех же предварительных записей и фактора одномоментности, уникальности соответствующего театрального события (либо перевод его в фиксацию фильма-спектакля – и не более того). Но при этом можно свидетельствовать, что существуют попытки перевода традиционных театров в цифровую среду наравне с традиционным театральным существованием [Gompertz, 2020. P. 301].

## Рисунок 2. Функционирование цифрового театра как нового сегмента арт-рынка

Figure 2. Functioning of digital theater as a new segment of the art market



Так, несколько театров предприняли попытки открытия аналога «виртуальной сцены» – спектаклей, которые существовали исключительно в формате интернет-трансляции и которые не могут быть воспроизведены иным путем – их сценического аналога не существует. В качестве удачных примеров можно привести специально открытую в пандемию Виртуальную сцену Московского театра на Юго-Западе, а также виртуальный спектакль Мастерской Петра Фоменко «Выбрать троих» (режиссер Евгений Каменькович)<sup>1</sup>. Таким образом, можно уверенно говорить о том, что начинает складываться рынок нового театрального искусства, существующий исключительно в цифровой среде. И явные изменения порядка работы такого театра можно представить в виде следующей схемы (рисунок 2).

Здесь мы видим четкий переход театра, существующего в виртуальной среде, в формат репертуарного театра, когда зритель может смотреть не на уникальные, одномоментные события, а выбирать из целого ряда представленных спектаклей. Кроме того, отсутствует запись спектакля, и каждый раз театральное действие происходит непосредственно на глазах у зрителя – то есть осуществляется то самое актерское взаимодействие, «актерская правда», на которой в дискуссии останавливался В. Машков.

Подобный проект в России существует, и автор настоящей статьи является его генеральным продюсером. Это – основанный в 2020 году Виртуальный Художественный Театр (ВХТ) (<http://www.vht-official.ru>). Спектакли театра идут в репертуарном режиме (в настоящий момент в активе театра – восемь постоян-

но идущих на виртуальной сцене постановок). Все спектакли – это специально подготовленная для формата зом-спектакля драматургия, отражающая особенности виртуального пространства как площадки для режиссерской и актерской работы. Соответственно, и спектакли длятся не более часа, и режиссура действия на виртуальной сцене организована так, чтобы спектакль выглядел максимально адекватно и притягательно для зрителя<sup>2</sup>.

Подобный формат театральной деятельности вместе с тем решает еще и ряд важных организационных задач в контексте глобального культурного обмена. Поскольку все спектакли репетируются и играют только в цифровой среде, виртуальная сцена способна

объединять актеров разных театральных школ и направлений. Например, сегодня в спектаклях ВХТ участвуют не только актеры московских театров, но и их коллеги из региональных театральных коллективов (Иваново, Нижний Новгород, Санкт-Петербург и др.), а также зарубежные артисты, живущие, в частности, во Франции и Великобритании (в настоящее время также ведутся переговоры о совместной постановке с японскими артистами и режиссерами).

Кроме того, подобная театральная площадка может выполнять функцию постоянно действующей театральной и культурной лаборатории: например, на ней проводятся общеобразовательные театрализованные лекции об истории искусств, проводятся открытые интервью с артистами и режиссерами, что увеличивает вовлеченность зрителя в театральный процесс, он не только становится участником театрального действия (что отражает иммерсивный характер спектаклей, так популярный в настоящее время), но и добавляет театру почти утраченную функцию – просветительскую<sup>3</sup>.

Также данный формат позволяет усилить профессиональный рост артистов, обеспечить им внутривидеосвязность, ведь в рамках работы над спектаклем объединяются представители различных театральных школ, и в результате происходит обмен навыками, усиливается роль творческого сообщества. Молодой артист из региона может таким образом

2 Лаврович М. Маленькие детки виртуального театра. *Театрон*. 2021. <http://teatron-journal.ru/2021/04/01/dramteatr-vht-vysocky/>

3 Белова М. Тяжелые времена легче переживать не в одиночестве. *World Podium*. 18.12.2020. <https://worldpodium.ru/news/pavel-surkov-tyazhyolye-vremena-legche-perezhyvat-ne-v-odinoh-estve>

1 Распопова О. Киберспектакли, Zoom-пьесы, вебпостановки: как театр переходит в онлайн. <https://ria.ru/20200513/1571122444.html?in=t> 13.05.2020



## ГАЙДАРОВСКИЙ ФОРУМ

встретиться с мастером одной из ведущих сцен мира – и их объединит процесс совместной творческой работы, состоится не только артистическое сотворчество, но и фактическая передача опыта в рамках решения единых задач. Все это, безусловно, способствует усилению роли театра как искусства творческого объединения, совместной генерации новых прогрессивных смыслов при сохранении заложенных в театральных школах основ творческой индивидуальности и артистической правдивости представляемого результата. И эта, фактически образовательная, задача решается не только на творческом, но и на управленческом уровне: в частности, в реализации организационных задач ВХТ сегодня с успехом участвуют отдельные студенты Отделения продюсирования и культурной политики ИГСУ РАНХиГС, выступающие в качестве администраторов как всего проекта в целом, так и реализуемых в нем отдельных спектаклей. Для студентов подобная работа становится одним из первых опытов социально-продюсерской деятельности, но позволяет при этом отрабатывать поставленные задачи с учетом использования самых прогрессивных инструментов виртуальной коммуникации и совместного взаимодействия.

## Заключение

Цифровой театр сегодня остается одним из перспективных и еще не до конца освоенных направлений творческого развития артистического и режиссерского искусства, однако можно с уверенностью констатировать его востребованность. Происходит это в силу многогранности и многовекторности тех возможностей, которые цифровой театр придает не только театральной среде в целом, но и всему вектору культурного развития человечества в настоящий момент, когда разобщенность в условиях пандемии могла бы привести к серьезным социальным проблемам общего характера. Цифровой театр становится здесь не только культурной отдушиной, источником досуга и развлечения, но и занимает важнейшую составляющую в рамках стремительно разворачивающегося сектора креативной цифровой экономики [Прокофьева, Шамардина, 2020. С. 120–127]. И участие на этом рынке российского проекта как полноценного креативного игрока говорит о возможности удержания российской креативной экономикой фронта новых областей активной творческой деятельности.

## Литература

Андреев М. Фарс, комедия, трагикомедия. М.: РАНХиГС, 2017.  
 Бартошевич А. Для кого написан «Гамлет»? М.: РАТИ ГИТИС, 2019.  
 Вилисов В. Как театр стал современным, а мы этого не заметили. М.: АСТ, 2019.  
 Воротынцев П. На сцене: история театра. М.: Пешком в историю, 2020.  
 Гринина Е.Н. Роль новых интерактивных практик в формировании эстетики современного театрального и музейного про-

странства. *Международный научно-исследовательский журнал*. 2020. № 5. С. 197–201.

Прокофьева Д.А., Шамардина Н.В. Влияние креативной экономики на современный менеджмент креативных индустрий. *Вестник университета*. 2020. № 7. С. 120–127.

Abramovich M. Walk Through Walls. Nova Litera, 2021. In English  
 Gompertz W. What Are You Looking At? Penguin Books Ltd., 2020. In English

Jones E. Hamlet and Oedipus. Harper-Collins, 2018. In English

## References

Andreev M. Farce, comedy, tragicomedy. Moscow: RANKhiGS, 2017. In Russian  
 Bartoshevich A. For whom was Hamlet written? Moscow: RATI GITIS, 2019. In Russian  
 Grinina E.N. The role of new interactive practices in forming the aesthetics of modern theater and museum space. *Mezhdunarodnyy nauchno-issledovatel'skiy zhurnal*. 2020. No. 5. P. 197–201. In Russian

Prokofieva D.A., Shamardina N.V. The influence of creative economy on modern management of creative industries. *Vestnik universiteta*. 2020. No. 7. P. 120–127. In Russian

Vilisov V. How the theater became modern, but we did not notice it. Moscow: AST, 2019. In Russian

Vorotyntsev P. On stage: the history of theatre. Moscow: Peshkom v istoriyu, 2020. In Russian

## Информация об авторе:

**ПАВЕЛ ВЛАДИМИРОВИЧ СУРКОВ**, старший преподаватель отделения продюсирования и культурной политики Института государственной службы и управления

Российская академия народного хозяйства и государственной службы при Президенте Российской Федерации (Российская Федерация, 119571, Москва, проспект Вернадского, 82). E-mail: surkov-pv@ranepa.ru

**Ссылка для цитирования:** Сурков П.В. Виртуальный театр: проблемы и перспективы. *Государственная служба*. 2022. № 1. С. 14–18.

## Information about the author:

**PAVEL VLADIMIROVICH SURKOV**, Senior Lecturer, Department of Production and Cultural Policy, Institute of Public Administration and Civil Service

Russian Presidential Academy of National Economy and Public Administration (82, Vernadsky Prospekt, Moscow, 119571, Russian Federation). E-mail: surkov-pv@ranepa.ru

**For citation:** Surkov P.V. Virtual theater: problems and prospects. *Gosudarstvennaya sluzhba*. 2022. No. 1. P. 14–18.