

2. Статистика интернет-аудитории Беларуси [Электронный ресурс] // Gemius. – Режим доступа : <http://ranking.gemius.com/by/>.

3. Sydow, Lexi. Gen Z: Redefining the Mobile World Order [Электронный ресурс] // App Annie. – Режим доступа : <https://www.appannie.com/en/insights/market-data/gen-z-redefining-mobile-world-order>.

4. The State of Mobile 2019 [Электронный ресурс] // App Annie. – Режим доступа : <https://www.appannie.com/en/go/state-of-mobile-2019/>.

УДК 792.038.6-028.26 (476): 004.9

«КВИНТЭССЕНЦИЯ АУДИОВИЗУАЛЬНОГО»: К ВОПРОСУ О РОЛИ МЕДИАТЕХНОЛОГИЙ В СОВРЕМЕННОМ ТЕАТРАЛЬНОМ ИСКУССТВЕ

Жидович Владислав Евгеньевич,
магистрант Белорусского государственного университета
культуры и искусств, г. Минск

Аннотация. Статья раскрывает пути преобразования аудиовизуального пространства современного театрального спектакля средствами медиатехнологий. Рассматриваются актуальные примеры постановок на белорусской сцене, которые показывают, что аудиовизуальные медиатехнологии обогатили язык постмодернистского театра: модифицировали форму и жанр, внедрили принцип полистилистики, многофункциональности, компилятивности в визуальный и музыкальный образ спектакля. Текст современного спектакля преобразуется в метатекст, благодаря цитированию, заимствованию, аллюзии, реминисценции, коллажу и др.

Ключевые слова: медиатехнологии, постмодернизм, трансформация аудиовизуального пространства театрального спектакля.

Конвергенция театра с новыми медиа, интеграция в художественное пространство театральной постановки виртуальной реальности, искусства мультимедиа, видео-арта и медиа-арта, цифровых персонажей и роботизированных кукол создают сегодня уникальные по своей зрелищности, семиотической и семантической насыщенности спектакли, демонстрируя синкретичную и синтетичную природу *театра, который сам является одним из древнейших медиа*.

Значение информационных технологий и роль медиатехнологий для развития *выразительных средств* театрального искусства было предсказано еще в статьях А. Арто, теоретически обосновано в диссертационных исследованиях и научных статьях российских культурологов и искусствоведов Т. В. Астафьевой П. И. Браславского, Д. В. Галкина, И. Г. Елинера,

Е. С. Чичканова, О. В. Шлыковой и белорусских ученых Т. Н. Бабич, Р. Л. Бузука, К. Н. Дубовской, А. В. Калашниковой, Т. В. Котович, С. В. Кривошеевой, В. А. Трапенка, В. Н. Ярмалинской и др.

Цель статьи – опираясь на актуальные примеры применения медиатехнологий в сценической практике, выявить их влияние на трансформацию аудиовизуального пространства современного театрального спектакля.

Примеры постмодернистских спектаклей в западной и российской театральных практиках зафиксированы и проанализированы в монографиях С. Диксона, Д. Косиньского, Л. Мановича, Д. Маккензи, Э. Фишер-Лихте и др. В работах российского театроведа Д. Годер отмечается, что процесс интеграции медиатехнологий и искусства современного театра наиболее ярко выразился в начале 2000-х гг. на российской сцене в таком явлении как визуальный театр, или визионерский театр. Согласно Д. Годер, *визионерский театр* – это «*квинтэссенция визуального* – обрывочный и завораживающий, строящийся из образов подсознания в сюрреалистической логике сна» [6, с. 224] театр видео и медиа, театр-инсталляция, мультимедийный театр, театр атмосферы или театр под открытым небом, работающий с огнем и водой, лазерными и световыми эффектами, технологиями 3Д-меппинга и др. (*3Д-меппинг* – визуальное изменение архитектурной формы с помощью компьютерных технологий), использующими природные ландшафты и городскую среду, пространство сцены в театре для создания визуальных образов. С точки зрения исследователей визуальности (Е. С. Чичканов, Т. М. Смоликова), *визуализация* (от лат. *visualis* – зрительный) – малоизученный механизм инкультурации зрителей; базовый модус существования медиaprостранства, культуры повседневности с общим принципом структурирования артефактов и неотъемлемый элемент обработки сложной информации о пространственном строении объектов [15]. «Визуализация влияет на формирование художественного вкуса; расширяет границы, используя механизмы иммерсии и трансмедиа; связана с мироощущением и мировосприятием современного человека» [9].

Благодаря медиатехнологиям постдраматический театр все больше становится перформативным театром. С точки зрения Д. Кочиньского, *перформативный театр* строится не как текст, который следует прочитывать, а как опыт (аффект – неосознанная реакция), в котором работают не только глаза и мозг, но и полностью все тело вместе с осязанием и обонянием [13]. В последние годы особенно стремительно развиваются аудиовизуальные и сенсорные технологии в театре, воздействующие на все органы человеческих чувств, что позволяет, перефразируя Д. Годер, назвать его сущность «квинтэссенцией аудиовизуального» (а термин «квинтэссенция» в переносном значении трактуется как самое важное и существенное, основная сущность, суть, основа). Исследователи О. В. Конфедерат и Д. М. Гарифуллина считают, что сегодня важным условием «для эстетического переживания должна быть *телесная вовлечен-*

ность зрителя, конституирующая «эстетически заряженную среду», благодаря которой может осуществиться возникновение цифрового образа, генерированного алгоритмом и случайностью [8, с. 80]».

Игровой метод современных режиссеров (игра становится производением, а произведение – игрой) и сценографов привел к усилению зрелищности и интерактивности (вовлеченности зрителя). Появились такие новые виды проектной деятельности в сфере театрального искусства (*жанровые гибриды*), как спектакли-шоу, спектакли-акции (перфомансы), спектакли-путешествия (променады), спектакли-приключения, спектакли-погружения (иммерсивные спектакли), мультимедийные и медиаспектакли (прямые онлайн-трансляции) и др. Зрители с помощью видеокамер, дронов и интернета могут заглянуть за кулисы, перемещаться по залам, странам, стать участниками флешмоба в процессе спектакля (например, послать СМС и поучаствовать в благотворительной акции) и др.

Медиатехнологии породили аудиовизуальные спектакли как жанровые гибриды, определяемые исследователями как постановки, размывающие границы жанра, существующие на границе жанров, выступающие как «жанр против жанра», жанр-мистификация (*обман зрения*, иллюзия, «трюмпли») и др. [7]. Модификация жанров с помощью медиатехнологий позволяет легко сменить пространство спектакля в театре на улицу, музей и другое креативное пространство, т. е. *вынести сценическое действие за пределы сцены*, потому что громоздкие декорации заменяет их проекция на экране.

Например, программа XXI Международного театрального фестиваля «Белая вежа», который прошел с 9 по 16 сентября в Беларуси (Брест, 2016), сочетала разные театральные направления и взгляды. Программа включала 28 спектаклей, которые были привезены из 16 стран. Критики охарактеризовали лучшие постановки: «Чайка» (Львовский академический театр «Воскресиння» (Украина) – награда «За лучший спектакль») и «Хор сирот» (Театр «КТО» (Польша) отмечен жюри «За лучшую режиссуру») – как *спектакли-трансформеры*, которые могут быть адаптированы для показа в любой среде, *могут идти на сцене и на улице*. Спектакли построены на нюансах и пространственно совершенно открыты, что свидетельствовало об эластичности современных форм и жанров [14].

Медиатехнологии позволили *варьировать театральным пространством и временем на сцене (хронотопом)*, что существенно изменило структурную иерархию сценического произведения: жанрово-стилевую, жанрово-композиционную, композиционно-стилевую (поскольку *жанр* является одним из существенных компонентов стиля и особым способом осмысления действительности). С точки зрения Н. И. Барсуковой, существуют *три периода в жизни жанра*: формирование, стабилизация (детерминированность), дестабилизация. Однако в условиях эстетики постмодернизма жизненный цикл жанра имеет противоречивый характер: в *жанровой традиции* проявляются такие *черты*, как универсальность функций и уникальность

функционирования, нормативность и одновременно невозможность однозначного определения жанра, обусловленность историческим опытом и потребностью в развитии, преодолении и осмыслении этого опыта. При этом *жанровые парадоксы, созданные с помощью медиатехнологий, позволяют по-новому увидеть каждый родственный жанр* [2, с. 73].

Внедрение медиатехнологий в современный театрально-постановочный процесс белорусского театра является отражением *утверждения техногенной доктрины* в современном театральном искусстве и закономерным явлением, которое *повлияло на жанровые модификации*, что ярче всего проявилось в ситуации *жанр против жанра* (в трактовке Н. Барсуковой): опера без слов, кукольный спектакль без кукол, концерт без концертирования и др.

В 2008 году на Международном белорусском фестивале драматических и кукольных театров в Бресте «Белая вежа» постановщики из «Театра Фигур» (Германия) продемонстрировали постановку «Интимность» Бюне (реж. Ирис Майнхард), которая взяла приз за лучший экспериментальный спектакль и открыла для белорусского театрального искусства новое направление в поисках новых сценических форм в области конвергенции современных медиатехнологий и театрального искусства. Спектакль был практически без реквизита, т. е. на сцене не было декорации, оживляемых предметов, которые можно приравнять к кукле или театральному реквизиту. В пространстве сцены находились только актриса и экран. Единственная героиня ходила с маленькой видеокамерой, произносила монолог и проецировала на экран (или свой же белый скульптурный костюм) собственную пластично движущуюся фигуру или части своего тела (глаз, рот, рука и др.). Спектакль оказывал завораживающее действие, но специалистам оставалось непонятным, как оценивать его в группе постановок театров кукол, к которой причисляли себя немецкие постановщики.

Однако сегодня такие постановки с использованием медиатехнологий уже не шокируют исследователей и занимают все более весомое место в репертуаре белорусских театров, в том числе и в театре кукол (сегодня в Беларуси работают частные театры и 29 государственных театров в системе Министерства культуры, из них 7 кукольных театров). Театральная среда Беларуси открыта для инноваций и творческого обмена.

В белорусском театральном искусстве процесс внедрения медиатехнологий произошел на десятилетие позже, чем в России (в 2008-2010 гг.), в связи с более поздним появлением в театрах мультимедийного оборудования, позволяющего использовать проекционные экраны как важный компонент сценографического оформления постановок, главным образом как динамическое декорационное оформление спектакля с фото- и видеорядом. Затем появились спектакли с применением средств мультимедиа: флеш-анимации, 2 D-компьютерной графики, 3 D-меппинга и др. В пространство современного спектакля в 2015 г. интегрировались мультипликация, видео-арт, средства видеонаблюдения, видео- и онлайн-

трансляции, телекоммуникации; начали использоваться приемы киномонтажа, иммерсии (погружения), интерактивности, создаваться цифровые персонажи; стали применяться новая роботизированная техника, куклы, летающие над зрителем дроны и др.

Например, в инсценировке знаменитой чеховской «Чайки» в Национальном академическом театре им. Я. Купалы (Минск, 2015) медиатехнологии выступили в качестве яркой постановочной инновации: на *драматической* сцене в режиме реального времени демонстрировались возможности такого типа медиатехнологий, как видеонаблюдение. Литовский сценограф М. Яцовскис придумал очень лаконичные декорации, существующие вне времени. Персонажи одеты в костюмы, стилизованные под чеховскую эпоху, но точно определить, когда же происходит действие, невозможно, потому что Костя Треплев пишет свою пьесу на ноутбуке, Нина Заречная снимает Тригорина на видео, а знаменитый монолог «Люди, львы, орлы и куропатки...» главная героиня пьесы произносит на фоне видеокадров ядерной катастрофы. Происходящее на сцене для одних зрителей – только внешняя захватывающая форма, но для более вдумчивой аудитории «Чайка» известного белорусского режиссера Н. Пинигина – это новаторский спектакль, потому что благодаря новому прочтению классики все действие пьесы происходит в предчувствии глобальной вселенской катастрофы [3]. Так с помощью медиаобразов зрителю транслируются глобальные проблемы современности.

Несмотря на то, что визуальность является определяющей стороной современного спектакля, параллельно с визуальной составляющей театральной постановки развивались *технологии создания фоносферы* спектакля. *Медиатехнологии в его музыкальном оформлении* – это технологии сведения звука, материализации музыки (звукозапись), визуализации музыки (медиамузыка). В конце 90-х годов XX в. студии переходят на цифровой формат звукозаписи. Микшерные пульта становятся цифроаналоговыми, позже – чисто цифровыми и в конце концов – виртуальными. Музыкальный компьютер достиг высшей точки развития и превратился в DAW (Digital AudioWorkstation) – музыкальную цифровую рабочую станцию. Эта современная компьютерная система предназначена для записи, хранения, редактирования и воспроизведения цифрового звука, для работы композитора, аранжировщика (инструментовщика) и звукорежиссера, предусматривает возможность выполнения законченного цикла работ – от первичной записи до получения готового результата. Сегодня современное музыкальное оборудование в театре может воспроизводить как сэмплерные звуки, т. е. звуки традиционных музыкальных инструментов, так и синтезированные, которых нет в природе. Поэтому с внедрением на сцену медиатехнологий видоизменилась не только визуальная составляющая сценических постановок, но и *аудиальная*, связанная с экспериментами в области музыкального и звуко-шумового языка театрального произведения [10].

Музыкальный критик М. Храпачева (Украина) отметила, что в показах театрального фестиваля «Белая Вежа-2016» половина спектаклей оказались музыкальными, а в других жанрах были уникальные саундтреки. Критик указала, что театр перенимает моду не только на режиссуру, но и на музыкальное оформление, на литовскую сценографию, которая проникает в постановки самых разных театров, даже азиатских (впервые на фестивале были представлены казахские и туркменские театры). В то же время автор предупреждает, что, с одной стороны, взаимопроникновение обогащает, а с другой – возникает опасность собрать «конструктор лего» из всего, что модно и «работает» [14].

Многие белорусские спектакли, в которых с помощью различных медиатехнологий в их ткань интегрированы другие виды медиа и цифрового искусства, представляют собой сложную знаковую систему, которую должен расшифровать современный зритель, опираясь на собственный аудиовизуальный опыт. *Семиотически насыщенный способ коммуникации со зрителем* построен на цитатах, отсылках к разным эпохам и комментариях, адресующих аудиторию к другим эпохам и видам искусств. Язык такого *постмодернистского театра* может даже не включать актера, его составляют метафоры, символы, знаки и аллюзии, и работает он с ними в большей степени, чем с прямыми смыслами.

Ярким примером постмодернистского театра, в котором медиатехнологии представляют собой не самоцель, а художественно-обоснованный способ их применения, является спектакль «Синяя-синяя» (2016) режиссера Могилевского областного театра кукол Игоря Казакова, поставленный по мотивам рассказа классика белорусской литературы Владимира Короткевича, которому в 2019 году исполняется 90 лет. Постановка признана лучшим моноспектаклем на международном театральном фестивале «Белая Вежа» (Брест, 2017), фестивале «ТЕАРТ» (2017), X Международном белорусском фестивале театров кукол (2018), приуроченном к 80-летию Белорусского государственного театра кукол, и др. Презентация постановки белорусского театра состоялась на международных фестивалях в Белостоке, Варшаве (Польша) и Висагинасе (Литва) и др.

Моноспектакль повествует об истории (25 июня 1880 года) двух обреченных на смерть в пустыне Сахара – местной девочки Джамили и белоруса Петра Ясюкевича – бывшего участника восстания 1864 года К. Калиновского. Герой постановки (лауреат Национальной театральной премии Н. Стешиц) пытается спасти ребенка и облегчить его страдания, рассказывая о красоте своей далекой родины – синей-синей от озер, неба и его грез Беларуси. Жанр спектакля можно определить как спектакль-кино или театрализация-экранизация (по выражению критика Н. Бунцевич) [4], но при этом по своим доминирующим выразительным средствам (игра-взаимодействие человека и куклы) и глубокому эмоциональному диалогу

актера со зрителем он остается кукольным спектаклем, потому что суть театра – в непосредственном контакте со зрителем, а если разговариваешь с ним только через экран, то это уже не театр, а кино.

Постановка отличается сложным отбором *выразительных средств медиатехнологий*: три видеокамеры работают в реальном времени и создают крупные планы на экране задника – это сцены ключевых моментов спектакля (куклы, детали действия), применяется видео-арт – прямая онлайн-трансляция на экран процесса рисования актером на песке (пескография). На сцене много реди-мейда – песок пустыни, ящики и чемоданы с куклами, солдатский реквизит и др. Актер Н. Стешиц не только рассказывает и визуализирует свои воспоминания (рисует на стекле песком свои изменчивые грезы, которые проецируются на экран задника сцены), но и мастерски управляет куклами. Куклы без лиц и детали военного реквизита на сцене с помощью видеокамеры укрупняются и в режиме реального времени транслируются зрителю, акцентируют происходящее, в результате чего происходит постмодернистская игра образами и смыслами, историческими периодами. Спектакль превращается в многоплановый метатекст, который отсылает к трагическим событиям периода сталинской эпохи и проблемам войны и тоталитаризма в современном обществе, тоске современного человека по своей малой родине, ее мелодиям и песням, воспоминаниям детства и образам родной природы.

Постановочные принципы, которые обеспечиваются медиатехнологиями как в техническом, так и семиотическом плане, значительно *изменяют* идейно-тематическое содержание пьесы, трактовку образов, сущность конфликта, влияют на стилистику декорационного оформления, монтируют и структурируют композицию сценических произведений, *порождают* новые типы сценографических и драматургических решений (например, в современной пьесе драматурги прописывают видеоряд). Суть этих новых постмодернистских сценических практик раскрывает *аллюзия* (от слова *allusion* – шутка, намек). В театральном искусстве игровое начало составляет основу его природы и прослеживается сегодня во всех видах современного искусства, в том числе и в театре кукол.

Помимо игрового начала эстетику постмодернизма определяет *принцип полистилистики*. В оформлении сцены постановки «Синяя-Синяя» благодаря средствам медиатехнологий доминирует *условность* и сценарно-художественный монтаж синтезируется с приемами киномонтажа в пространстве сцены (поскольку существуют проекционные экраны для видеотрансляции); легко смешиваются художественные стили, декорации, костюмы, театральные куклы и др. Художник спектакля Т. Нерсисян использует принцип полистилистики, главным образом, в реминисценциях и коллаже из видеоряда и мини-инсталляций, материализуя воспоминания и грезы героя о родине. *Коллаж* олицетворяет тип оформления игрового

пространства: на сцене много чемоданов, похожих на огромные книжки, в которых скрыты куклы и красивые макеты панорамы местности – пейзажи с лесами, реками, озерами Беларуси.

В восприятии образов важную роль играет *коллажность музыкального оформления* спектакля. Композитор А. Литвиновский широко использует народные песни, например «Крест тяжелый», колыбельную, инструменты и реминисценции народных мелодий, которые помогают воссоздать образ родной земли и связанных с ней миражей-воспоминаний.

Критик Н. Бунцевич отмечает, что музыкальная составляющая спектакля заслуживает отдельного внимания, так как представляет микст авторского материала композитора с фольклорными записями и другим музыкальным цитированием. Например, цитата белорусской народной колыбельной «Спи, сыночек-миленок» возрастает до символа мадонны-Богородицы. Фольклорная аутентика мужского исполнения «Креста тяжкого» ассоциируется с восхождением на Голгофу. «...Белорусская народно-песенная интонационность сочетается с баховским принципом «ядра и развертывания», когда из простого мелодичного зерна взращивается космически бесконечная (как караван в пустыне) мелодия с изменчивой тембровой окраской: поочередно солируют этническая флейта, скрипка, цимбалы» [4].

Визуальный образ спектакля дополнен сложной *фоносферой постановки*. Фоносфера представляет результат *синтеза различных медиатехнологий обработки звука*: аудиомикс современной и фольклорной музыки, фонограммы (голос куклы-девчонки Джамили звучит в записи) и архивных записей. Своеобразным прологом к действию служит аудиозапись интервью с белорусским писателем В. Короткевичем, по произведению которого создан спектакль «Синяя-синяя». Зритель слышит голос писателя, его боль за судьбу родины и эта сложная форма «внутреннего диалога», заданная прологом, выдерживается далее во всем спектакле и в сценическом существовании героя.

Таким образом, основные приемы полистилистики применяются в различных формах современного искусства и могут быть легко реализованы с помощью медиатехнологий в визуальной и аудиальной составляющей спектакля. По мнению Н. Барсуковой, наиболее часто *в постмодернистской художественной практике* встречаются: цитирование; заимствование (перенесение одной художественной системы в другую); аллюзия – как бы цитата, намек на цитату, почти цитата (отсылка одной деталью к оригиналу); реминисценция (заимствование из оригинала отдельных элементов с изменениями); коллаж [2, с. 71–72].

Звуковая палитра театральных постановок малоисследованный аспект применения медиатехнологий в театре, который выражается многообразием аудиальной составляющей, звучащей в медиажанрах. Звуковая палитра обозначается рядом терминов (прикладная, функциональная, оформитель-

ская, медиамузыка, киномузыка, компилятивная музыка), употребляемых как синонимы, но не всегда точно отражающих суть сценических явлений. Во избежание терминологических неточностей и противоречий российский искусствовед Т. Ф. Шак [11] предлагает называть этот вид музыки как *музыка в медиатексте* и обозначает ее типовые качества: вторичность, дискретность, контекстность, многофункциональность, компилятивность.

Значимость музыки в современном театральном спектакле теоретически обосновывает белорусский искусствовед Н. А. Ювченко и, отмечая происходящие изменения в структуре театральных произведений, вводит специальный термин «музыкальное оформление спектакля [12]».

С помощью различных аудиовизуальных медиатехнологий осуществил свою неординарную постановку спектакля «Дзяды. Брестская крепость» на белорусской сцене польский режиссер П. Пассини (Брестский драматический театр (2015). Она обращена к нашей коллективной памяти через включение в литературный текст воспоминаний реальных людей о войне. Постановка по произведению А. Мицкевича насыщена белорусскими поверьями, ритуалами и обрядами. Спектакль был показан на фестивалях «Белая Вежа» в Беларуси и «Театральные конфронтации» в Польше, стал заметным явлением в межкультурной театральной коммуникации. Используя принцип полистилистики, режиссер интегрировал в пространство сцены видеофильмы, звукозаписи, манипулировал с переводами текста с русского языка на польский, вплетал в контекст спектакля живую музыку и фонограммы. Музыка как режиссерский прием представляет часть актуальности спектакля, воссоздает то событие, о котором рассказывает актер, указывает на его значимость, «становится способом путешествия через спектакль» [16].

Режиссер П. Пассини, обладатель «Золотой маски» в Москве за спектакль «Ифигения в Авлиде» сезона 2005–2006 годов и создатель *медиаспектаклей* для интернет-театра (после первого показа в режиме онлайн-спектакль собрал 16 тыс. зрителей), однако, считает, что, используя интернет как медиатехнологию, важно сохранить живое общение с публикой, такую интерактивную форму, когда зритель может не только смотреть спектакль в режиме онлайн, но сразу же реагировать в чате. В его интернет-театре зрители писали, что думают о спектакле. Актеры видели отзывы в режиме онлайн на специальных проекционных экранах, расположенных на сцене, и могли в интерактивном режиме реагировать на реплики [16].

Исследователь эстетических проблем кибернетического искусства Д. В. Галкин предупреждает о проблемах применения медиатехнологий в спектакле, потому что генезис цифрового образа определяется, во-первых, «объективным кибернетическим (компьютерным контролем)», минимизирующим участие художника в акте творения, во-вторых, интерактивностью электронного образа. Роль второго актанта такой интерактивности может

выполнять как зритель, так и технический «сбой», объективное нарушение электронных процессов, т. е. «катастрофическая случайность» [5, с. 85].

Таким образом, завершая рассмотрение вопроса о важной роли медиатехнологий в преобразования аудиовизуального пространства современного театрального спектакля, вернемся к определению дефиниции *квинтэссенция* с философской точки зрения. Обратившись к натуралистической философии Аристотеля, который трактует понятие как эфир, тончайший вид материи (наряду с водой, воздухом, землей и огнем), мы считаем, что можно определить суть современного спектакля как «*квинтэссенцию медиатехнологий*» (аудиовизуальных, телекоммуникационных, сенсорных или иммерсионных). Именно аудиовизуальные медиатехнологии запустили процесс обогащения языка постмодернистского театра, сделав его перформативным. Художественное пространство современного спектакля превратилось в знаковое пространство – семиотически насыщенный способ коммуникации со зрителем, в котором реализуется определяющий эстетику постмодернизма принцип полистилистики в сценографии и фоносфере постановок. Современное белорусское театральное искусство идет по пути модифицирования жанра и художественной формы театральных произведений, усложняется их семиотическое и семантическое наполнение (метатекст) и пространственно-временное решение (хронотоп), так как в содержательную канву спектакля внедряются медиаобразы, которые отсылают зрителя к историческому прошлому и глобальным проблемам современности.

Использование новых медиатехнологий как средства выразительности театрального искусства, интернет-трансляций как способа пространственно-временного решения постановки, живой и оцифрованной музыки, фонограммы, архивных записей как фоносферы спектакля, преобразования речи актеров (реверберация звука, например) и других спецэффектов – все это составляет единую структуру, комплексный жанр, который в процессе усложнения его разными информационными потоками понимается каждым зрителем по-разному, с учетом усвоения им «алфавита театрального языка (Р. Л. Бузук)». Это существенно осложняет оценку таких явлений в театральном искусстве, как медиаспектакли, построенные на конвергенции современных технологий и театральной реальности. С другой стороны, медиатехнологии в театре как явление искусства отражают реальность – тот перформанс, который, по мнению Джона Маккензи, присутствует сегодня абсолютно во всех сферах жизни (культурный перформанс, перформанс управления, технологический перформанс и др.) [13].

ЛИТЕРАТУРА

1. Барсукова Н. И. Дизайн среды в проектной культуре постмодернизма конца XX – начала XXI в. : дис. ... д-ра искусствоведения : 17.00.06. – М., 2008. – 367 с.

2. Барсукова Н. И. Жанровые модификации игровой эстетики постмодернизма // Развлечение и искусство : сб. ст. / ред.-сост. Е. В. Дуков. – СПб. : Алетейя, 2008. – 624 с.
3. Белохвостик Н. «Чайка» в Купаловском стала жертвой Апокалипсиса : Николай Пинигин представил свою версию знаменитой чеховской пьесы // Комсомольская правда в Белоруссии. – 2015. – 21 марта. – С. 10.
4. Бунцевич Н. «Перакладаючы» Караткевіча: Надзея Бунцэвіч пра спектакль «Сіняя-сіняя» // Культура. – 2017. – № 13(1296). – С. 4–5.
5. Галкин Д. В. Эстетика кибернетического искусства 1950–1960-х гг.: алгоритмическая живопись и роботизированная // Вестник Томского государственного университета. – 2009. – № 320. – С. 79–86.
6. Годер Д. Художники, визионеры, циркачи. Очерки визуального театра. – М. : Новое литературное обозрение, 2012. – 240 с.
7. Жидович В. Е. Медиатехнологии как инструмент театральных инноваций // Социальное знание и проблемы интенсификации развития белорусского общества : материалы междунар. науч.-практ. конф., г. Минск, 12–13 ноября 2015 г. / ред. кол. : Котляров И. В. (гл. ред.) и др. ; НАН Беларуси, Ин-т социологии НАН Беларуси. – Минск : Право и экономика, 2015. – С. 384–386.
8. Конфедерат О. В., Гарифуллина Д. М. Феноменологические интерпретанты как основание классификации цифровых образов // Вестник Томского государственного университета. – 2011. – № 350. – С. 80–84.
9. Смоликова Т. М. Инкультурация личности в условиях оптимизации информационными ресурсами образовательной среды // Вестник Полоцкого государственного университета. Серия Е: Педагогические науки. – 2014. – № 15. – С. 99–103.
10. Чичканов Е. С. Интерактивность как форма диалога в пространстве цифрового экранного произведения : автореф. дис. ... канд. искусствоведения : 17.00.09 / Санкт-Петербург. гумман. ун-т профсоюзов. – СПб., 2011. – 22 с.
11. Шак Т. Ф. Музыка в структуре медиатекста : (на материале художественного и анимационного кино) : дис. ... д-ра искусствоведения : 17.00.02. – Краснодар, 2010. – 464 с.
12. Ювченко Н. А. Музыка в драматическом театре Беларуси: XX – начало XXI века. – Минск : Белорусская наука, 2007. – 268 с.
13. Ажгирей К. Перформанс и перформатика [Электронный ресурс] // Культпросвет. – Режим доступа : <http://kultprosvet.by/performans-i-performatika-kultpros>.
14. Василевич А. Театральное лето в сентябре [Электронный ресурс] // Культпросвет. – Режим доступа : <http://kultprosvet.by/teatralnoe-letov-sentyabre>.
15. Большой энциклопедический словарь (БЭС) [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <https://dic.academic.ru>. – Дата доступа: 22.03.2019.
16. Шеламова Т. Режиссер спектакля «Дзяды» Павел Пассини рассказал, как создать культовый театр [Электронный ресурс] // Вечерний Брест. – Режим доступа : https://vb.by/culture/theatre/kollektiv_iz_polshi.html.