

NEW TECHNOLOGIES FOR THE DEVELOPMENT OF THEATRICAL ART

Akhmedova Z.A. (Republic of Uzbekistan)

Email: Akhmedova574@scientifictext.ru

Akhmedova Zamfira Amirovna - Associate Professor,
DEPARTMENT OF MUSIC AND DRAMA THEATER AND CINEMA,
UZBEK STATE INSTITUTE OF ARTS AND CULTURE, TASHKENT, REPUBLIC OF UZBEKISTAN

Abstract: the article examines the tendency towards interactivity in modern culture, the impact that new technologies have on the development of theatrical art, on museum and exhibition activities. Quest technologies are analyzed as a form of theatrical action, how the drama theater of the beginning of the 21st century is developing towards direct contact with the audience. On the example of the performances of William Shakespeare's plays in the drama theaters of St. Petersburg, examples of intertextuality in modern theater are considered as one of the hidden forms of interactive communication with the audience.

Keywords: theater, museum, scenography, immersive performance, immersive exhibition.

НОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В РАЗВИТИИ ТЕАТРАЛЬНОГО ИСКУССТВА

Ахмедова З.А. (Республика Узбекистан)

Ахмедова Замфира Амировна – доцент,
кафедра музыкально-драматического театра и кино,
Узбекский государственный институт искусств и культуры, г. Ташкент, Республика Узбекистан

Аннотация: в статье рассматривается тенденция к интерактивности в современной культуре, то, какое влияние при этом оказывают новые технологии на развитие театрального искусства, на музейную и выставочную деятельность. Анализируются квест-технологии как форма театрального действия, то, как драматический театр начала XXI века развивается в сторону прямого контакта со зрителем. На примере постановок пьес У. Шекспира в драматических театрах Петербурга рассматриваются примеры интертекстуальности в современном театре как одной из скрытых форм интерактивного общения с аудиторией.

Ключевые слова: театр, музей, сценография, иммерсивный спектакль, иммерсивная выставка.

Естественное внедрение интерактивных практик в театр обусловлено особенностью этого вида искусства. Театр как синтетическое искусство, объединяющее литературу, музыку, танец, живопись, архитектуру, во все времена одним из первых реагирует на появление нового. Являясь синтезом многих искусств, он открывает безграничные возможности для творчества, для экспериментов. Театральные художники начала XXI века активно обращаются к предшествующему наследию своих коллег, широко используя при этом достижения науки и техники.

Формат развлечения в жанре квест активно стал использоваться в российском театре. Понятие иммерсивный спектакль уже стало привычным для современного зрителя и оформилось в самостоятельный жанр театрального представления [1]. Художники используют видео, компьютерную графику в театре, виртуальная реальность дает дополнительные возможности для сценографических решений. Суть иммерсивного спектакля в театре или в любом другом альтернативном пространстве состоит в том, что пользователь (в театре – зритель) должен перестать ощущать себя сторонним наблюдателем, он включается в виртуальное окружение, начинает воспринимать его, как «настоящее» (или «почти, как настоящее») [2]. Здесь важна изначальная задача, заложенная в самой технологии, – воздействие на органы чувств человека.

Восприятие спектакля происходит чувственно, в первую очередь, а не разумом – с использованием знаний [6]. Личный бэкграунд (background) зрителя здесь не всегда имеет значение. Способы восприятия искусства через физические ощущения, изменения положения тела и прочие действия и ощущения (тактильные, звуковые, зрительные обонятельные) ставятся во главу угла.

Когда некоторая степень интерактивности создателями спектаклей закладывается в интеллектуальной форме общения со зрителем. Нередко режиссеры прибегают к интертекстуальности при постановке спектаклей. Особенно часто в последнее время это встречается при обращении к классическим произведениям. Самыми популярными оказываются пьесы У. Шекспира. Режиссеры экспериментируют с текстами барда, включая в спектакль не только отрывки из других его пьес, но и компилируют их с текстами из произведений других драматургов и литераторов. Например, в афише к спектаклю Л. Додина «Гамлет» значится, что это — сочинение для сцены Л. Додина по С. Грамматику, Р. Холиншеду, У. Шекспиру, Б. Пастернаку [4]. Художник постановки А. Боровский устанавливает на сцене строительные леса, затягивает их строительной пленкой, а планшет сцены зашивает деревянными грубыми досками с могильными ямами, которые заколачиваются по мере развития сюжета. Актеры в современных одеждах произносят тексты, двигаясь по краю могил. Боровский предложил пластический рисунок – жизнь на грани, игра со смертью. В этом спектакле нет сложных мультимедийных эффектов. Благодаря особенностям

сцены, она небольшая, часть действия выходит за ее рамки – актеры постоянно выходят в зал. Здесь нет прямого контакта со зрителем, но есть сложный эмоциональный и интеллектуальный обмен информацией актеров со зрителем через слово и визуальный ряд.

Подводя итог, мы возвращаемся к вопросу о необходимости интерактива с потребителем объектов культуры и искусства.

С одной стороны – это возврат к истокам, обращение к исторической или генетической памяти, к чувствам, и, к тому, как оценивали искусство наши предки, а вовсе не уход от академических практик экспонирования или от классического разграничения сцена – зрительный зал в театре.

С другой стороны – это изменение способа восприятия окружающего мира, усвоения современным человеком поступающей информации, экономическими и социальными предпосылками. «Уже давно было замечено, что новое возникает не из внутренней необходимости, ни изнутри «творческой индивидуальности», что оно не диктуется ни самой по себе сменой исторических эпох, ни сменой поколений. Производство нового является, прежде всего, экономическим требованием современной культуры, которая вознаграждает только нарушение табу, разрыв с условностями, протест, критику и эстетическую инновацию.

Мы приходим к выводу, что тенденция к интерактивности оправдана для современной культуры. В театре существуют экстравагантные примеры, которые указывают на то, что театр готов к интерактивности в больших дозах.

Список литературы / References

1. *Маллаев Н.М.* История узбекской литературы. Ташкент: Укитувчи, 1963.
2. *Умаров М.* История эстрадных и массовых зрелищ. Ташкент: Янги аср авлоди, 2009.
3. *Kasimova Z.Kh.* Professional orientation of communicative competence of students. *European science*. № 2 (51), 2020. Part II. P. 53-55.
4. *Kasimova Zebo Khamidovna.* Application of interactive methods in teaching psychology. *Academicia: An International Multidisciplinary Research Journal*. Y: 2020. Volume: 10. Issue: 9. P. 197-205. Article DOI: 10.5958/2249-7137.2020.01046.0.
5. *Акрамова С.Р.* Роль интерактивных технологий в развитии информационной компетенции учащихся // *European research*. № 2(60), 2020. С. 85-88.
6. *Касимова З.Х.* Особенности национальных ценностей и межкультурных коммуникаций в содержании гуманитарного образования. *Вестник науки и образования*. № 22 (76). Часть 3, 2019. Стр. 49-52.