

## «ТОЧКА ДОСТУПА – 2020»: ЦИФРОВОЙ ТЕАТР В УСЛОВИЯХ ПАНДЕМИИ

**Вера Владимировна Сердечная**

кандидат филологических наук, доцент Кубанского государственного университета (Краснодар, Россия)

e-mail: rintra@yandex.ru

**Аннотация.** Статья посвящена феномену цифрового театра, то есть театра, создаваемого с помощью современных диджитал-технологий. Такой театр развивался и до пандемии 2020 года, однако его расцвет пришелся на период локдауна, когда театры оказались в ситуации вынужденной изоляции. Цифровой театр необходимо отличать от «традиционного», транслируемого с помощью цифровых технологий (онлайн-трансляции). В статье анализируются примеры российских и зарубежных постановок, в частности, вошедших в программу фестиваля «Точка доступа», который в 2020 году прошел онлайн. Цифровой театр создается с помощью и в расчете на особенности цифровой реальности; он может использовать такие технологии, как Whatsapp и Zoom, Instagram, электронная почта, мессенджеры, звонок и аудиозапись; программы Minecraft, Sims и другие; технологии дополненной реальности.

**Ключевые слова:** цифровой театр, диджитал-театр, онлайн-театр, технологии, спектакль в Zoom, конференция, мессенджеры.

Присутствие цифровых технологий в современном театре – уже очевидный факт реальности.

В консервативной театральной критике нередко можно прочесть, что видео в театре (видеопроекция в качестве декорации или съемки онлайн) – это уже старо, «это уже было». Однако «весь XX в. в театральной сценографии и исполнительских искусствах в целом прошел под знаком внедрения технологических систем» [Бобровская, Галкин, Самеева: 93]. Цифровые средства оформления спектакля уже становятся его неотъемлемой частью и могут быть рассмотрены наравне с такими традиционными слагаемыми театра, как танец, пение, драматическая речь: «Доминирующим средством выразительности сегодня становятся световое оформление, использование различных экранов и видеопроекций, управляемых компьютерными системами» [Там же: 94]. Ответом на критику использования в театре технологий является аргумент о меняющейся природе общества; наступление постиндустриальной цифровой формации обуславливает неизбежность дигитализации любого опыта, в том числе и театрального.

С самого начала эпохи кино практикуется запись спектаклей на различные носители; однако с развитием технологий стала возможна такая съемка, которая, при учете особенностей монтажа и кадрирования, затем обеспечивает достаточно полное представление

о постановке; реализацией таких технологий для зрителя стал, в частности, успешный проект Theatre HD, сегодня описываемый как гибридная форма медиа [Когут].

Использование диджитал-технологий в сценографии и демонстрация записанного спектакля на экране, однако, работают, как правило, в условно «традиционном» театральном формате. От этих форм принципиально отличается «цифровой театр» – постановки, созданные режиссерами и актерами вместе со специалистами по технологиям, в цифровой среде и для ее пользователей. Сегодня есть спектакли, созданные на основе технологий Zoom и Whatsapp, в среде Instagram, в программах Minecraft и Sims и так далее, и так далее. Развитие цифрового театра обусловлено исторически, взаимодействием театра с такими направлениями деятельности, как современное искусство, хэппенинги, акции, флешмобы, социальные опросы, цифровое искусство как таковое.

Само понятие «цифровой театр» пока находится в процессе терминологического осмысления. А.Т. Веллингтон определяет понятие так: «Цифровой театр является гибридной (или иначе многосоставной) формой искусства, основанной на идее традиционного театра, в котором есть действие, выражающее себя как зрелище, и зрители, его воспринимающие» [Веллингтон: 218].

Особенности театрального опыта цифрового театра находятся в стадии теоретических

дискуссий, но некоторые закономерности уже выведены. Так, Джон Сибрук предлагает для переживания зрителя в новом цифровом мире понятие “nobrow”, отражающее отказ от привычных иерархий: nobrow – это отказ от деления на вкусы «низколобых» (lowbrow) и «высоколобых» (highbrow) потребителей искусства [Сибрук: 18]. Напротив, потребитель цифрового искусства должен обладать широким диапазоном восприимчивости, создавать спектакли своим непосредственным участием – в том числе телесным (спектакли-променады).

Однако дальнейшая теоретизация феномена цифрового искусства затруднена из-за разнородности этого явления, его становления и открытых границ. Например, из признаков цифрового театра, выделенных А.Т. Веллингтон: отсутствие физических пределов пространства и барьера между зрителями и актерами; множество выстраиваемых пространств и интерактивность; равноправное присутствие актеров и зрителей; актер на равных правах с вещью, звуком, аватаром [Веллингтон: 222] – какие-то представляются универсальными, а другие отвечают только части рассматриваемых явлений. Исследователи сомневаются в возможностях и статусе цифрового театра:

«Экспериментальные форматы, практикуемые театром на различных платформах для проведения видеоконференций и вебинаров, предполагают ис-

кусственную интеграцию традиционных элементов спектакля в виртуальную реальность. Но художественный язык виртуального театрального высказывания требует другой системы профессиональных критериев, другого аналитического инструментария. Способы выразительности современного театра для него являются лишь “костылями”, которые должны дать временную поддержку его художественной несостоятельности» [Салимова: 131].

Однако понятно, что любое новое явление искусства проходит какие-то этапы становления, в процессе которых его проявления могут быть несовершенными. Вместе с тем практика показывает, что развитие цифрового театра если и не перехватывает инициативу у театра «традиционного», то свидетельствует о мощном потенциале, возникающем на пересечении театральности и дигитальности.

В России до пандемии уже были известны проекты, связанные с цифровой театрализацией реальности, – в первую очередь спектакли компании немецко-швейцарской группы “Rimini Protokoll” (спектакль в наушниках “Remote X”, спектакль-звонок “Call Cutta” и др.), проект «Мобильный художественный театр», были и спектакли, частично происходящие в чатах соцсетей («Лесосибирск-лойс» Радиона Букаева). Бурное развитие цифрового театра произошло в пандемийный 2020 год, когда театры оказались закрыты, а режиссеры и артисты изнывали без работы.

Своего рода фокусом этих творческих поисков стал [фестиваль сайт-специфического театра «Точка доступа»](#) – 2020 (сайт-специфический театр – это театр в нетеатральном пространстве). Нетеатральным местом в условиях пандемии стали удаленные коммуникации, главным образом – интернет:

«понятие сайт-специфик пережило новое рождение. Каждая цифровая платформа имеет свой круг возможностей, который мы усвоили еще в докарантинной жизни, поэтому уже сам выбор Zoom'a, Skype'a или YouTube'a задает некоторые ожидания» [Ефременко].

Три главные части фестиваля отражали три грани цифрового театра: лабораторно-опытную («Спонтанная программа»), теоретическую (образовательная программа) и собственно событийную (основная программа).

«Спонтанная программа» оказалась первой реакцией театрального сообщества на запертый, замкнутый мир. Жанровая пестрота и многообразие форм здесь проверяли на прочность само понятие «театр». Театр окончательно ушел в онлайн-пространство, и стерлись (если были) границы между театром и видеоартом, кино, радиотеатром, телеспектаклем; вернее, границы эти стали проницаемы, а понятия и соотношения значительно усложнились. Как точно отметил

куратор программ фестиваля Алексей Платунов, здесь постепенно отменялась «иерархия экспертизы, потому что необходимо искать новые инструменты и критерии оценки» [Платунов]. Поиск оценок происходит до сих пор, и основания для экспертизы могут быть разными. По-новому осмысливаются границы между профессиональным и любительским, между зоной «высокого искусства» и пространством социальной и образовательной работы. Часть проектов «Спонтанной программы» перешла в основную.

В частности, в рамках спонтанной программы я прошла спектакль «Алло», проект Бориса Павловича и СТД (тут не подходят глаголы «послушала» или «посмотрела»). Этот проект, спектакль по телефону (по Whatsapp, но это не принципиально), для меня в высшей степени отвечал понятию театра: есть персонажи, есть история, есть увлекательный сюжетный твист. Создавалась новая реальность, в которую я могла верить или не верить, но в которой я в той или иной мере участвовала. Несмотря на прописанный сценарий, в «Алло» довольно много места для импровизации, вплоть до того, что зритель отказывается от текста и вступает с артистом в разговор – что не задумано, но допустимо.

Характерная черта многих цифровых постановок – глубокое вовлечение зрителя, работа один на один. Многие проекты активно входят в твою жизнь: в каких-то требовалось сфотографировать или показать онлайн свою

квартиру, в других – беседовать или переписываться по душам с незнакомцем. При этом можно театрализовать свою жизнь и образ, а можно и оставаться в пространстве почти психотерапевтической откровенности. Однако постоянным фактором оставалась цифровая реальность, осмысливались отношения с ней.

Например, в «уязвимом перформансе» [“Cloudme”](#) Марии Пацук и Николая Мулакова участники наблюдают, как один пользователь на протяжении 45 минут копается в компьютере другого: он может заходить в переписку, отправлять сообщения, просматривать любые файлы. В зум-конференции видны лица обоих: это и есть перформативная составляющая присутствия здесь и сейчас. Опыт очень поучителен в контексте необходимости защиты личных данных.

«[Быть Ариэль Ф. Прямой эфир](#)» Симона Сенна заставляет размышлять о том, как проявляет себя и меняется гендерная идентичность в цифровом мире. Перформер Симон, примерив на себя виртуальную копию женского тела, сживает с ней и затем знакомится с обладательницей этого реального тела. Опыт любопытный, в большей мере задающий вопросы, чем отвечающий на них; после показов происходили обсуждения увиденного зрителями и участниками проекта в зуме.

Часть спектаклей проходила уже в «традиционной» для онлайн-театра среде зума:

таковы, например, [«Брак»](#) Семена Александровского и [«Бред»](#) Артема Материнского. Однако если первый, «Брак», стал разыгранной в зуме пьесой времен самоизоляции (специально написанной Асей Волошиной), то «Бред» включает не только фикшен-часть, но и документальные съемки, объединенные единой темой спектакля.

Длительность и уровень требуемой активности спектаклей основной программы весьма различны. Были проекты короткие, а, например, [«Все письма – это письма о любви»](#) Элины Куликовой – это электронная переписка, рассчитанная на месяц. Задачей этого «спектакля в письмах» стало свободное существование зрителя в переписке с незнакомым человеком, растворение в безусловном, ничем не скованном общении.

Интересным был проект для одного зрителя «Игрушки Люшера» Ильи Мощицкого – своего рода психологический тренинг, когда артист прорабатывал со зрителем практики, связанные с осмыслением тревог и страхов, с темой смерти, погружая в итоге в своеобразную медитацию. Зум-спектакль оказывается почти настоящим сеансом психотерапии; он включает интересный отрывок аудиотеатра; и занимательно наблюдать за собой-зрителем (или пациентом).

Многие спектакли, не предполагая прямого взаимодействия со зрителем, тем не менее позволяли выбрать собственный маршрут движения по цифровому миру спектакля.

Таковы, например, «[Спектакль в коробочке](#)» и «[Bat's watch](#)» Михаила Патласова, где сам выбор направления строил новые варианты реальности.

«Спектакль в коробочке» от театральной лаборатории «Вокруг да Около» – один из самых объемных, по тексту и придуманному миру, проектов основной программы. По сути это аудиоспектакль со свободной последовательностью глав, однако в нем используется и видеоарт. Но важно, что этот проект – результат аудиоисследования Венеции, ее сопоставления с Питером: два «водных» города и две эпохи, 1920-е и современность. На материале многоголосых интервью, размышлений, дневников и «Дневника Кости Рябцева» Николая Огнева, с помощью точно выверенной аудиопартитуры создается многомерное пространство мифа о городе. И этот миф в итоге для каждого зрителя / слушателя свой.

Довольно просто и изящно сделан «[Not to scale](#)» Энта Хэмптона и Тима Этчелса: спектакль, где, повинаясь голосу ведущей, вы с вашим партнером выстраиваете маленький мир с помощью бумаги, карандаша и ластика. Это интересный опыт «объемного» сетевого спектакля, где, во-первых, нужны двое слушателей / художников, во-вторых, их действия различаются и дополняют друг друга. Слушатель тут принимает на себя роль демиурга: строит миры и разрушает их, причем иногда эти истории довольно драма-

тичны, но в итоге – радостный и музыкальный финал.

Образовательная программа «Точки доступа» включала и лекции, и онлайн-беседы с ведущими мировыми специалистами театра – как традиционного, так и цифрового: Мило Рау, Сьюзен Кеннеди, Тассосом Стивенсом и многими другими. Резонансным событием стала почти четырехчасовая дискуссия «Критика критики», которая обнаружила важные противоречия и назревшие проблемы в области взаимоотношений людей, пишущих / говорящих о театре и делающих его.

Осмысление цифрового театра как явления происходит до сих пор (как и развитие самого феномена). Ясно, что формирование цифрового театра не свободно от проблем. Прежде всего ему не всегда хватает ясной теоретической платформы, осознанной настройки на аудиторию. Слишком часто, по выражению критика, «театры изгалялись, чтобы в онлайн-формате воспроизвести в точности модель традиционного для себя театра» [Алексеев], – то есть переносили в цифровую реальность традиционные формы читок, постановок, капустников и так далее.

Исследователи театра и цифровой реальности Ваня Демидкин и Денис Протопопов открыли на сайте театрального московского Центра им. Мейерхольда «Кружок цифрового театра», что-то вроде платного подкаста о сути театра такого типа и его путях

развития (ресурс уже недоступен). Ваня Демидкин доказательно отмечает: «Между цифровым театром и театром в онлайн, который показывается с помощью Интернета, есть колоссальная разница. Уже сейчас несложно представить спектакли, которые по внешним характеристикам будут выглядеть как PDF-файлы или презентации в PowerPoint'e, для которых не нужно подключение к сети. Но они будут оставаться спектаклями, потому что театр – это про коммуникацию, которая возможна в любом виде и независимо от инструмента. Вопрос лишь в правильной организации отношений» [Демидкин].

Мой опыт работы в экспертном совете «Золотой маски» в пандемийный 2019/2020 сезон показал, что возникла необходимость сформулировать понятие «цифровой театр» хотя бы в самых общих чертах. Экспертный совет пришел, после обсуждения, к двум принципиальным позициям.

Во-первых, является ли цифровой проект «театром»? Да – если цифровой проект назван театром, то мы придерживаемся определенной «презумпции идентичности», то есть признаем за ним право считаться именно театральным проектом.

Во-вторых, цифровой театр – это то, что создается / происходит с помощью цифровых средств, здесь и сейчас, в уникальный момент трансляции и общения с помощью новых коммуникаций (а не в записи).

## Литература

Алексеев, А. Эрик Бентли всё?.. О фестивале «Цифровой театр» // Петербургский театральный журнал. 2020. 12 августа [Электронный ресурс]. URL: <https://ptj.spb.ru/blog/erik-bentli-vsyo/> (дата обращения: 12.09.21).

Бобровская, М.А., Галкин, Д.В., Самеева, В.С. Новые информационные технологии в современной сценографии // Гуманитарная информатика. 2013. № 7. С. 93–105.

Веллингтон, А.Т. «Театр новых форм»: цифровые технологии в современном театре // Теория и история искусства. 2020. № 3/4. С. 217–224.

Демидкин, В. Театр из нулей и единиц: что такое цифровой театр и зачем он нам // Syg.ma. 2021. 26 февраля [Электронный ресурс]. URL: <https://syg.ma/@eugenia-ouliankina/tieatr-iz-nuliei-i-iedinits-hto-takoie-tsifrovoi-tieatr-i-zachiem-on-nam> (дата обращения: 12.09.21).

Ефременко, О. Онлайн-поворот: «Точка доступа – 2020» как форум новых форматов // Театр. 2020. 27 мая [Электронный ресурс]. URL: <http://oteatre.info/tochka-dostupa-2020/> (дата обращения: 12.09.21).

Когут, Н.А. Кадрированный театр: Theatre HD как гибридная форма медиа // Наука телевидения. 2019. № 15.2. С. 65–89.

Платунов, А. По итогам Спонтанной программы [Электронный ресурс]. URL: <https://special.tochkadostupa.spb.ru/editorial/spontaneous> (дата обращения: 12.09.21).

Салимова, Л.Ф. Театральная посттелесность: оцифровка тела в новой культуре социальных взаимодействий // Вестник РГГУ. Серия «Философия. Социология. Искусствоведение». 2021. № 2. С. 118–132.

Сибрук, Дж. Nobrow. Культура маркетинга. Маркетинг культуры / пер. В. Козлова. М.: Ад Марнингем Пресс, 2015.

### References

Alekseev, A. (2020, August 12). Erik Bentli vse?.. O festivale “Tsifrovoy teatr” [Is Eric Bentley dead?.. On the “Digital Theater” festival]. *Peterburgskiy Teatral'nyy Zhurnal* [Petersburg theater journal]. Retrieved from: <https://ptj.spb.ru/blog/erik-bentli-vsyo/> (date of access: 12.09.21).

Bobrovskaya, M.A., Galkin, D.V. & Sameeva, V.S. (2013). Novye informatsionnye tekhnologii v sovremennoy stsenografii [New information technologies in modern scenography]. *Gumanitarnaya Informatika* [Humanitarian informatics], 7, 93–105.

Demidkin, V. (2021, February 26). Teatr iz nuley i edinit: chto takoe tsifrovoy teatr i zachem on nam [Theater of zeros and ones: what is digital theater and why we need it]. *Syg.ma*. Retrieved from: <https://syg.ma/@eugenia-ouliankina/tieatr-iz-nuliei-i-iedinit-chno-takoe-tsifrovoi-tieatr-i-zachem-on-nam> (date of access: 12.09.21).

Efremenko, O. (2020, May 27). Onlayn-povorot: “Tochka dostupa – 2020” kak forum

novykh formatov [Online turn: “Access Point – 2020” as a forum of new formats]. *Teatr* [Theatre]. Retrieved from: <http://oteatre.info/tochka-dostupa-2020/> (date of access: 12.09.21).

Kogut, N.A. (2019). Kadrirovannyi teatr: theatre HD kak gibridnaya forma media [Cropped theater: theater HD as a hybrid form of media]. *Nauka televideniya* [Science of television], 15.2, 65–89.

Platunov, A. (2020). *Po itogam Spontannoy programmy* [On the results of the Spontaneous Program]. Retrieved from: <https://special.tochkadostupa.spb.ru/editorial/spontaneous> (date of access: 12.09.21).

Salimova, L.F. (2021). Teatral'naya posttelesnost': otsifrovka tela v novoy kul'ture sotsial'nykh vzaimodeystviy [Theatrical post-corporeality: digitization of the body in a new culture of social interactions]. *Vestnik RGGU. Seriya “Filosofiya. Sotsiologiya. Iskuststvovedenie”* [Bulletin of the Russian State Humanitarian University. Series: Philosophy. Sociology. Art criticism], 2, 118–132.

Seabrook, J. (2015). *Nobrow. Kul'tura marketinga. Marketing kul'tury* [Nobrow. The Culture of marketing. The marketing of culture] (V. Kozlov, Trans.). Moscow: Ad Marningem Press.

Vellington, A.T. (2020). “Teatr novykh form”: tsifrovye tekhnologii v sovremennom teatre [«Theater of new forms»: digital technologies in contemporary theater]. *Teoriya i Istoriya Iskustva* [Theory and history of art], 3/4, 217–224.



## “ACCESS POINT” – 2020: DIGITAL THEATER IN THE PANDEMIC CONDITIONS

Vera V. Serdechnaia, PhD, Associate Professor, Kuban State University (Krasnodar, Russia); e-mail: rintra@yandex.ru.

**Abstract.** The article is devoted to the phenomenon of digital theatre, that is a theatre created via digital technologies. Digital theatre needs to be distinguished from a “traditional” one, and a broadcast theatre, using digital technologies (online broadcasting). Digital theater, which had been developing even before the 2020 pandemic, flourished during the lockdown period, when theatres found themselves in a situation of forced isolation. The article analyzes examples of Russian and foreign performances, in particular, those been included in the program of the “Access Point” (“Tochka dostupa”) festival, which took place online in 2020. Digital theatre is created in particular formats via digital means and tools; it can use cross-platform instant messengers and videoconferencing software such as “Whatsapp” and “Zoom”, mailing and calling services, audio recordings; Minecraft, Sims and other creative media; augmented reality technologies.

**Key words:** digital theatre, online theatre, technology, Zoom performance, conference, messengers.

