

кораций. С помощью лазерного луча, отклоняющих призм, зеркал, экранов, голографии и прочего можно создавать любые декорации, перемена которых совершается мгновенно. (Причем с помощью этой аппаратуры можно создавать любые декорации, не затрачивая средства на изготовление дорогостоящих материальных декораций). Представляете, как фантастически может выглядеть декорация, созданная при помощи голографии, — от простой комбинации радужных изображений на плоскости до объемных и псевдообъемных многоплановых и много ракурсных (несколько изображений, каждое из которых проявляется под определенным углом зрения). Легендарный призрак отца Гамлета — вот хрестоматийный пример для использования голографии на сцене. Дух будет бесплотен, как и полагается Духу!

И это еще не все! У Зинчука есть идеи о включении Интернета в сценическое пространство. Некоторые детали интерьера "физически" могут располагаться совсем в других местах — в отдаленных частях света, — откуда с помощью Сети будут транслироваться на данную площадку, тем самым углубляя атмосферу сиюминутности происходящего на сцене.

Может быть, все это и прожектёрство, но как колоссально могут работать на интерактивность театра "дигитальные" технологии!

Известный специалист по влиянию цифровых средств информации на экономику, Дон Тэпскотт, обратил внимание, что в 1999 году сформируется "сетевое" поколение, единственное пока поколение, с первых дней жизни сталкивающееся с компьютерами. Он считает, что нет более насущной проблемы, чем познание этого поколения: его культуры, психологии, ценностей и перемен, привносимых ими в мир. В искусстве выражением этого поколения является интерактивность.

Домик, которого нет

В первую очередь должна возникнуть новая драматургия, и новые герои, с которыми это поколение могло бы себя отождествлять.

Зинчук пишет: "Сейчас происходят глобальные перемены. На протяжении веков именно с техникой было связано счастье человечества. Последней иллюзией человечества была вера в то, что счастье заключено в формуле "пар+металл+электричество". В результате всех катаклизмов XX века человечество махнуло рукой на журавля и предпочло синицу — во главу современного мира поставлен комфорт. И развитие компьютерных технологий во многом служит именно комфорту, а не стремлению к призрачному счастью".

Между тем, компьютерные технологии обострили все привычные нам кризисы. Одним из самых важных является кризис представлений человека о человеке. Сейчас человек перестал ощущать себя центром мироздания. Чем дальше, тем больше происходит размывание границ между человеком и машиной. Существует теория, что постоянные игроки в компьютерные игры обладают условными рефлексам: если у них отнять компьютер, с ними происходит "ломка", — так проявляется условный рефлекс. Через несколько поколений он перерастет в безусловный, то есть прирожденный. Это говорит о том, что не компьютер будет подстраиваться под человека, а человек как более гибкая система будет подстраиваться под идеологию компьютера. Человек, сидящий за компьютером, — уже не находится во внешнем мире.

Зинчуку мир напоминает Гипертекст — электронный текст, связанный с другими текстами. Подобные связи разрушают привычную линейную схему повествования, присущую письменной литературе, и вынуждают пользователя, имеющего дело с огромным объемом информации, изыскивать собственные пути, а, следовательно, выбирать сюжет своего виртуального мира.

По принципу именно Гипертекста возможно создание современного, суперактивного спектакля. Примерно, интерактивный спектакль (по Зинчуку) выглядит следующим образом: после какого-либо действия зритель различными способами (но видится что-то нечто вроде того, что используется депутатами для голосования) реагирует на действие и сам выбирает дальнейший ход событий (естественно, из предложенных театром и драматургом вариантов). И очень вероятно, что зритель захочет прийти еще раз, чтобы пройти новый путь.

Можно по-разному относиться к развитию дигитального искусства, но джинн уже выпущен из бутылки.

В театре также должна ощущаться современность.

Сегодня этого ощущения не возникает, потому что отсутствует действительно новая драматургия. Даже у апологета дигитального театра Зинчука пьесы не взрывают внутренние законы бытующей драматургии. Они вполне укладываются в рамки традиционного театра. В этом главный парадокс. Вероятно, действительно, процесс "ментального" преобразования театра сложен и доступен, в первую очередь, иному поколению.

Где они — молодые, активные, свободные, полные утопий и нереальных идей?

Елена БОБРОВА

ЗАЗЕРКАЛЬЕ

Экран и сцена. — 1998. —
декабрь. — (№ 47) —
с. 7



В Петербурге живет драматург Андрей Зинчук, одержимый идеей "ментального преобразования" театра. Иначе говоря,

театр должен воспринять компьютерные технологии как дополнительные художественные возможности, а не как посягательства на вид искусства.

Кстати, в Америке, стране бойкого экспериментирования, уже началось использование дигитальных возможностей в театре. Там происходит "обратное" превращение кинотеатра в театр, когда кинопроектор трансформируется в эстрадно-театральное музыкальное представление с суперэкраном в качестве задника для живых исполнителей и дигитальным плавающим по объему театра звуком.

В результате бурной деятельности Зинчука в Интернете на сайте Института новых технологий образования, а потом и на "Петербургских театральных страницах" появился некий "Домик драматурга". В полном смысле слова виртуальный "домик", единственный адрес которого — электронный. На этих сайтах представлены пять сборников пьес петербургских драматургов, причем один из них — четвертый, — существует исключительно в виртуальном, заметьте, четвертом измерении.

И совсем недавно в журнале "Театральная жизнь" идея-фикс Зинчука обрела наконец материальность, как статья "Третья рука человечества".

Автор статьи убежден, что новейшие технологии обогащают театральное искусство во всех отношениях. Одной из самых интересных программ, даже завораживающей, является использование лазерной технологии для имитации театральных де-