Ани Давидовна Аракелян

Академия Русского балета им. А. Я. Вагановой (Санкт-Петербург)

arakelani@mail.ru

**Мультимедийные технологии в драматургии спектакля «Руслан и Людмила» Александринского театра: эстетика и зритель**

Современный театр наряду с использованием динамической и игровой сценографии активно применяет разнообразные мультимедийные приёмы – лайф-трансляции, проекционные плоскости, комбинированные съемки. В данном контексте исследуется спектакль режиссера Антона Оконешникова «Руслан и Людмила», который представляет экспериментальное решение постановки классической поэмы Александра Сергеевича Пушкина на сцене Александринского театра.

Ключевые слова: диджитал-арт, динамичная сценография, лайф-трансляция, мультимедийный задник, хромакей.

Интеграцию динамической, игровой сценографии и мультимедийных технологий представляет спектакль «Руслан и Людмила» режиссера Антона Оконешникова, премьера которого состоялась в Александринском театре 20 мая 2023 г. Медиа-арт не только визуализирует место и время действия, но и выполняет важные функции в раскрытии образов героев поэмы, сюжета, создании атмосферы взаимодействия со зрителем [2: 216]. В спектакле можно выделить три основных способа применения мультимедиа: мультимедийный задник, комбинированные съемки с использованием хромакея (кеинга), лайф-трансляции на проекционные плоскости. Каждый из этих элементов вносит свой вклад в драматургическое решение спектакля.

Мультимедийный задник сцены создает динамическое пространство, которое активно взаимодействует с персонажами [4: 45]. В одних случаях он служит для создания визуальной атмосферы, например, в сцене свадьбы Руслана и Людмилы, где проекции летающих предметов передают ощущение радости главных героев и предвкушение волшебства. В других случаях задник используется для обозначения различных уровней бытия героев (сказочно-былинного и волшебно-фантастического). Так, в сценах с участием волшебных персонажей, Финна и Наины, на заднике появляется «нулевое пространство», т.е. структуры, визуально отделяющие этих героев от мира остальных персонажей и подчеркивающие их потустороннюю природу. Таким образом, диджитал-арт служит для более четкого разграничения сюжетных линий и уровней повествования.

Комбинированные съемки с использованием хромакея применяются в сценах встреч Руслана с Финном и Головой, где каждый из героев делится с князем своей историей. Изображение актеров, лежащих на полу, который работает как хромакей, транслируется на экран с наложением спецэффектов, визуализируя их рассказы. Этот кинематографический прием, адаптированный под театральную сцену, позволяет зрителю не только услышать, но и «увидеть» воспоминания героев, добавляя в повествование новые слои и углубляя погружение в сюжет [1].

Значимую роль в спектакле играет операторская работа: лайф-трансляции с камеры на экраны, обрамляющие сцену в виде лубочных картинок, создают дополнительный уровень взаимодействия со зрителем; крупные планы лиц актеров позволяют увидеть нюансы их эмоционального состояния, а стилизация экранов под лубок создает визуальную связь с историко-былинным контекстом произведения. Этот прием также выполняет функцию своеобразного монтажа, давая зрителю возможность видеть сцену с разных ракурсов и более полно воспринимать происходящее [3].

Исследование, основанное на интервью с режиссером Антоном Оконешниковым, показывает, что мультимедийные технологии в спектакле «Руслан и Людмила» не являются просто дополнением к традиционной сценографии, а становятся неотъемлемой частью драматургического языка постановки, обогащая ее новыми выразительными средствами и способствуя более глубокому и многоуровневому взаимодействию с современным зрителем.

Литература

1. Иванова А. Театральная игра, или Игра в театр // Вопросы театра. 2024. № 1-2. С. 23–26.

2. Пчелкина Н. М Мультимедийный спектакль-перформанс как форма современного театрального искусства // Международный научно-исследовательский журнал. 2017. № 1-1(55). С. 215–220.

3. Фунтусов В. П. Интерактивные методы в театре, драматургии и сценической педагогике // Труды Санкт-Петербургского гос. ин-та культуры. 2019. Т. 219. С. 129–133.

4. Шелтрекова Я. В., Прокопов В. Л. Мультимедийные технологии как выразительное средство в создании сценического пространства в драматическом спектакле // Вестник Кемеровского гос. ун-та культуры и искусств. 2021. № 56. С. 43–49.