

Человек и культура

Правильная ссылка на статью:

Шклярская А.Э. Виртуальная реальность и репрезентация телесности в современном театре // Человек и культура. 2025. № 2. DOI: 10.25136/2409-8744.2025.2.73945 EDN: WGPYES URL: https://nbpublish.com/library_read_article.php?id=73945

Виртуальная реальность и репрезентация телесности в современном театре

Шклярская Алина Эдмундовна

ORCID: 0009-0009-3139-2258

преподаватель; кафедра искусствоведения; Санкт-Петербургский Гуманитарный университет профсоюзов
аспирант; факультет Мастерства сценических постановок; Российский государственный институт сценических постановок

197022, Россия, г. Санкт-Петербург, Петроградский р-н, Аптекарский пр-кт, д. 10

✉ alinashklyarskaya@gmail.com



[Статья из рубрики "Сценические искусства"](#)

DOI:

10.25136/2409-8744.2025.2.73945

EDN:

WGPYES

Дата направления статьи в редакцию:

30-03-2025

Дата публикации:

06-04-2025

Аннотация: Аннотация Предметом исследования является влияние виртуальной реальности (VR) на театральную практику, телесность актера и зрителя в контексте цифровых технологий в театре XXI века. Виртуальная реальность (VR) открывает новые перспективы для изучения телесности и современные технологии позволяют переосмыслить границы между телесностью актера, зрителя и цифрового пространства. В данной статье анализируется влияние VR на театральную практику и обсуждаются основные философские подходы к понятию телесности. Особое внимание уделяется феномену «виртуального тела», концепции телесного расширения и влиянию цифровой реальности на восприятие человеческого тела. Рассматриваются примеры театральных постановок, в которых применяются VR-технологии, включая спектакли «Клетка с

попугаями» (Гоголь-центр), «В поисках автора» (Тюменский драматический театр), «Я убил царя» (Театр Наций) и «Биомеханика VR» (Новая сцена Александринского театра им. В. Э. Мейерхольда). Метод исследования включает в себя анализ философских подходов к понятию телесности и изучение примеров театральных постановок с использованием VR-технологий. Методология исследования предполагает качественный анализ, основанный на интерпретации театральных практик и их воздействии на восприятие телесности. Новизна исследования заключается в комплексном рассмотрении феномена «виртуального тела» и концепции телесного расширения в контексте виртуальной реальности в театре. Исследование охватывает пересечение технологий и искусства, подчеркивая значимость VR как инструмента для трансформации восприятия артистов, перформеров и зрителей сценических постановок. Выводы исследования показывают, что виртуальная реальность не только расширяет возможности театрального искусства, но и изменяет традиционные представления о телесности и взаимодействии в театре. Внедрение VR-технологий создает уникальные пространства для взаимодействия между актером и зрителем, открывая новые горизонты для театрального творчества. Исследование также анализирует влияние VR на эмоциональное и психологическое восприятие зрителей, предлагая новые подходы к созданию иммерсивных театральных постановок.

Ключевые слова:

виртуальная реальность, телесность, театр, цифровая антропология, vr-спектакль, современные технологии, иммерсивность, vr-технологии, антропологическая трансформация, взаимодействие зрителя

В XXI веке технологии виртуальной реальности начинают активно проникать в театральную практику, создавая новые способы взаимодействия между сценическим пространством, актером и зрителем. В отличие от традиционного театра, VR-спектакли позволяют зрителю не только наблюдать, но и участвовать, становясь частью художественного действия.

Взаимоотношения между реальным телом актера и его визуальным представлением активно обсуждались еще в эпоху появления кино. Вальтер Беньямин вводит понятие ауры, которая теряется, когда нарушается принцип "здесь и сейчас" и на месте публики оказывается киноаппарат: пропадает аура вокруг играющего - и одновременно с этим и вокруг того, кого он играет. [1 С.38]

Беньямин приводит цитату драматурга Л. Пиранделло, которая в рамках данной статьи может трактоваться как метафора столкновение тела артиста с новой технологией: «Киноактер чувствует себя словно в изгнании [...] где он лишен не только сцены, но и своей собственной личности. Со смутной тревогой он ощущает необъяснимую пустоту, возникающую от того, что его тело исчезает, что, двигаясь, растворяется и теряет реальность, жизнь, голос и издаваемые звуки, чтобы превратиться в немое изображение, которое мгновение мерцает на экране, чтобы затем исчезнуть в тишине... Маленький аппарат будет играть перед публикой с его тенью, а он сам должен довольствоваться игрой перед, аппаратом» [ibid с.38]. Сегодня же перед актером раскрывается широкий арсенал выразительных средств, в которых кино, пожалуй, более других используется для фиксации именно реального тела и его ощущений.

Технологический прогресс в последние десятилетия изменил не только средства

коммуникации, но и саму природу искусства, в частности театра. Виртуальная реальность предлагает новый уровень телесного опыта, позволяя модифицировать физическое присутствие и создавать множественные телесные образы. Тело и телесность по определению философа Аллы Митрофановой являются ментально-физиологической конструкцией [\[2, с.43\]](#). Философ отмечает, что «европейская анатомия и физиология создают европейское тело, в то время как индуистская или даосская традиции формируют телесность иначе, по-разному собирая органы, их образы и функции» [ibid]. Таким образом, телесность является продуктом времени и традиции, что позволяет нам рассмотреть ее изменения в контексте ограниченного времени перформанса или спектакля, вынесенного в виртуальную реальность.

Сегодня активно обсуждается вопрос антропологической трансформации самого субъекта: вовлеченный в сетевую коммуникацию, он имеет возможности для конструирования множества образов своего «виртуального тела». С одной стороны, она позволяет субъекту множественно конструировать себя, что активно обсуждается в контексте антропологической трансформации [\[3, с. 42\]](#), то есть акцент делается на возможность выбора параметров тем, чей аватар создается в виртуальном мире, появляемые симулякры воплощают образы реального тела. С другой стороны «совместная деятельность, осуществляемая в виртуальном пространстве жизни, оказывается изматывающей ввиду недоступности телесных сигналов другого, асинхронности и затруднений в коммуникации» [\[4, с. 497\]](#).

Философские аспекты телесности в виртуальном пространстве

Развитие цифровых технологий привело к размыванию границ телесности и пионеры исследований виртуальной реальности, например Г. Рейнголд, обращается к форме театра, как к прототипу виртуальности, которая способна заставить зрителя верить, что перед ним не голая сцена, а двор древнего тебасского дворца или зал суда [...]. В своей книге «Виртуальное сообщество: освоение электронной границы» автор приводит высказывание Б. Лорел, где утверждается, что сильная идентификация игроков с искусственными персонажами в компьютерной базе данных является примером той же человеческой способности к мимесису, которую Аристотель приписывал меняющей общество силе драмы [\[5, с.159\]](#). Со времени вышеприведенной цитаты Л. Пиранделло, про ауру актера, современные исследователи напротив, говорят об идентичности переживаемого опыта, если он проходит в игре.

М. Рини развивает концепцию театра, как изначально виртуального пространства, описывая театр как «оригинальную машину виртуальной реальности», где зрители могут посещать «воображаемые миры, которые являются интерактивными и погружающими» [\[6, с.28\]](#).

В спектаклях с использованием VR пространственные слуховые сигналы и перспективы используются как невизуальные тропы для ориентации участников, оказывающие значительное влияние на тела пользователей- зрителей. Роль звука в достижении развитого ощущения погружения пользователя сходна с идеями А. Арто по уровню влияния на тело исполнителя: «В соответствии с подобными принципами, мы предполагаем поставить спектакль, в котором эти способы прямого воздействия были бы использованы во всей тотальности; это будет зрелище, создатель которого не побоится зайти как можно дальше, чтобы исследовать восприимчивость нашей нервной организации с помощью ритмов, звуков, слов, отдаленных отзвуков и шепота, свойства и поразительные сплавы которых составляют часть определенной техники, о чем зритель

ничего не должен знать» [7, с.95]. Кажется, именно виртуальная реальность позволяет достичь этого воздействия напрямую.

Философ М. Маклюэн рассматривает технологии как «внешние расширения человека», позволяя ему выйти за пределы своей биологической природы [8, с. 230]. В этом контексте виртуальная реальность становится способом трансформации телесного опыта, создавая новую форму телесности, которая существует одновременно внутри и вне материального мира. В контексте понимания технологии как расширения, технология VR может быть определена и с «обратной» стороны, как с «самоампутация». Этот термин в книге «Понимание медиа: внешние расширения человека» используется исследователями-медиками, Г. Селье и А. И́онас. Они рассматривают любое расширение вовне как «самоампутацию» и полагают, что тело прибегает к способности (или стратегии)самоампутации тогда, когда перцептуальная способность не может локализовать источник раздражения или как-то его избежать [ibid, с.24-25]. На основе данного термина приводятся примеры его использования в речи («желаем выпрыгнуть вон из кожи», что что-то «выскочило из головы», что кто-то «из ума выжил» или«вышел из себя»), но сегодня возможно это перемещение, прыжок, в новую виртуальную театрализованную реальность. Подобный приём используется в спектакле «Биомеханика VR», поставленный в честь 150 –летия В. Э. Мейерхольда на Новой сцене Александринского театра им. В. Э. Мейерхольда: тело зрителя, его виртуальный аватар создается на глазах присутствующих помещается в художественное полотно спектакля, таким образом избегая чувственного источника раздражения в реальности, но драматургия разворачивается таким образом (артист даёт виртуальному аватару зрителя пощечину, как аллюзию на знаменитые этюды Мейерхольда), что возникает новый уровень перцепции и источник раздражения теперь возможен в ином пространстве.

Виртуальная реальность в театре

Современные театры используют VR-технологии, чтобы преодолеть границы физического измерения, в них зрители или артисты надевают VR-шлемы, погружающие их в альтернативные миры, тем самым создавая новое пространство для взаимодействия. На примерах таких спектаклей, можно проанализировать, как меняется телесность, когда зрители становятся не просто наблюдателями, а непосредственными участниками действия, возникает новая форма перформанса, где взаимодействие между актёром и зрителем становится многослойным, элементы виртуальной реальности изменяют привычные механизмы взаимодействия и восприятия.

«Клетка с попугаями» (Гоголь-центр, 2017) Одна из первых в России постановок с использованием виртуальной реальности- «Клетка с попугаями», 2017, режиссёр Максим Диденко), представляет собой новаторский опыт, в рамках которого зрители использовали VR-шлемы для погружения в иммерсивный мир спектакля. Одной из ключевых особенностей данной постановки является использование 360-градусного обзора, что создает эффект полного присутствия и вовлеченности зрителя в происходящее на сцене. Кроме того, возможность смены перспективы предоставляет зрителю возможность видеть события глазами персонажей, тем самым углубляя эмоциональную связь с сюжетом. Важным аспектом этой театральной реализации является пересечение реального и цифрового действия, которое формирует новый формат взаимодействия между зрителем и театральным произведением, тем самым значительно расширяя границы традиционного театрального опыта.

В спектакле «В поисках автора» (Тюменский драматический театр, 2021) VR используется как метафора поиска идентичности. Нарративная структура спектакля построена таким

образом, что зрителю сложно определить, кто находится перед ним: артисты, готовые на обман, ожившие персонажи или же их абстрактные образы, существующие в сознании режиссёра. Значительная часть спектакля проходит в формате виртуальной реальности, где зрители, надев VR-очки, перемещаются между виртуальными декорациями. Это создает возможность для индивидуального выбора ракурса и формы восприятия, позволяя каждому зрителю «монтировать» свой собственный спектакль и следить за героями, не выходя из своего места. Зрители могут менять угол обзора, исследуя разные перспективы внутри сценического пространства.

В спектакле «Я убил царя» (Театр Наций, 2019, режиссер М. Патласов), зрители переносятся в 1918 год и становятся свидетелями исторических событий. Одной из главных особенностей этой постановки является использование фотографических и документальных архивов, которые «оживают» в виртуальном пространстве, создавая эффект погружения в историческую реальность. Такой подход позволяет зрителям свободу перемещения внутри сценического пространства, что создает возможность индивидуального выбора сценария. Зрители становятся не просто наблюдателями, а активными участниками, формирующими свои личные маршруты в пространство спектакля, тем самым усиливая механизмы вовлеченности и эмоциональной связи с историческим контекстом.

«Биомеханика VR» (Новая сцена Александринского театра им.В. Э. Мейерхольда, 2023) исследует биомеханику Мейерхольда в контексте виртуальной реальности. Данный проект не просто исследует физическую подготовку тела актёра, но делает акцент на важности взаимодействия движений с современными медиаформатами. В рамках перфолекции команда проекта использует подходы биомеханики, которые были впервые представлены Мейерхольдом почти сто лет назад в Московской консерватории. В те времена его ученики продемонстрировали этюды, направленные на выполнение конкретных действий под музыку Скрябина.

Современная реинтерпретация практик Мейерхольда включает элементы виртуальной реальности, что позволяет зрителям проводить сравнительный анализ между физическим и цифровым восприятием движения.

Телесность зрителя в цифровую эпоху

Телесность зрителя в виртуальной реальности представляется как концепция множественного самоопределения: зритель может конструировать свой виртуальный образ, но сталкивается с проблемами нового уровня взаимодействия в незнакомом, по-новому ощущаемом пространстве. Виртуальное пространство становится как пространством для самовыражения, так и источником одиночества, поскольку лишает возможности запахов, прикосновений и других физических взаимодействий, выбор, который делает человек при взаимодействии с драматургической структурой спектакля зачастую невидим другими зрителями, то есть человек оказывается в гипертрофированном одиночестве во время театрального действия.

Виртуальная реальность — это не просто технология, а новый способ существования тела в искусстве, что подчеркивает главную идею VR-театра: он не только расширяет зрительский опыт, но и меняет само понятие телесности и взаимодействия.

Перспективы VR-театра связаны с дальнейшим развитием гибридной телесности, в которой физическое тело, цифровой аватар и интерактивное участие становятся единым художественным инструментом.

Библиография

1. Беньямин, В. Произведение искусства в эпоху его технической воспроизводимости / В. Беньямин; Под ред. Ю.А. Здороваго. - М.: Медиум, 1996. - С. 38.
2. Митрофанова, А. Из истории киберфеминизма 1990-х: сетевой журнал. Виртуальная анатомия // Художественный журнал. - 2018. - № 105.
3. Богданова, В.О. Телесность в цифровую эпоху // Возможности и угрозы цифрового общества: материалы Всероссийской научно-практической конференции, Ярославль, 15 апреля 2021 г. - Ярославль: Общество с ограниченной ответственностью "Цифровая типография", 2021. - С. 42-45. - URL: <http://www.elibrary.ru/item.asp?id=46361272> (дата обращения: 19.02.2023).
4. Исаева, А.Н. "Бестелесность" личности в условиях виртуальной культуры // Психология. Журнал Высшей школы экономики. - 2021. - Т. 18, № 3. - С. 491-505. DOI: 10.17323/1813-8918-2021-3-491-505.
5. Рейнголд, Х. Виртуальное сообщество: освоение электронной границы / Х. Рейнголд. - Кембридж: MIT Press, 2000. - 447 с. - С. 159.
6. Рини, М. Виртуальная сценография: актер, аудитория, компьютерный интерфейс // Театральный дизайн и технологии. - 1996. - Т. 32, № 1. - С. 36-43.
7. Арто, А. Театр и его двойник / Пер. с фр., комм. С.А. Исаева. - М.: Мартис, 1993. - С. 91-109. - (Театр и жестокость). - С. 95.
8. Маклюэн, М. Понимание медиа: внешние расширения человека / Пер. с англ. В. Николаева; Зкл. ст. М. Вавилова. - М.; Жуковский: "КАНОН-пресс-Ц", "Кучково поле", 2003. - 464 с.

Результаты процедуры рецензирования статьи

В связи с политикой двойного слепого рецензирования личность рецензента не раскрывается.

Со списком рецензентов издательства можно ознакомиться [здесь](#).

Рецензируемый текст «Виртуальная реальность и репрезентация телесности в современном театре» является компактным высказыванием по поводу тенденций развития современного театрального искусства, а именно трактовки не новой проблемы физической/телесной репрезентации актера в эпоху современных цифровых технологий. Исследование носит междисциплинарный характер, автор выстраивает убедительный философско-искусствоведческий фундамент для своего исследования, сосредотачиваясь в основном на понятии телесности и ее трансформации в различных медиа. В отдельном разделе автор указывает на размывание границ телесности в эпоху цифровых технологий и открывающиеся в связи с этим новые перспективы преодоления телесных ограничений не только актёрами, но и зрителями. К сожалению, другой базовый термин исследования «виртуальная реальность» автором никак не определяется. Из вышеописанной теоретической части логично вытекает обращение к конкретным примерам т.е. современным театральным постановкам российских театров, так или иначе использующим элементы виртуальной реальности. Представляется, что логично было бы рассматривать эти примеры в рамках общемирового контекста, т.к. выстроенная автором теоретическая основа является именно таковой, относящейся к глобальным процессам, а не сугубо к российскому театру; т.е. логично было бы указать, насколько данные российские постановки находятся в рамках/или за рамками описанных выше общемировых тенденций и т.д. Это тем более необходимо, учитывая отсылку в заглавии текста именно к "современному театру", а не современному российскому театру; автор пытается выявить общие тенденции и перспективы развития

театрального искусства, и если он даже и не рассматривает зарубежные постановки, то обозначение общего контекста все-таки представляется желательным. Автор кратко рассматривает четыре спектакля двух московских, одного петербургского и одного тюменского театра; опять-таки логично было бы упомянуть насколько эти постановки характерны/уникальны для современного состояния российского театра. Автор вскользь упоминает о биомеханических практиках Мейерхольда, являвшихся в известной степени предтечами современных VR-экспериментов, но это эпизодическое упоминание не позволяет получить представление о практическом фундаменте сегодняшних экспериментов, в то время как теоретический фундамент автором сформулирован гораздо целостнее, в диапазоне от Луиджи Пиранделло до Маршалла Маклюэна. Проанализированный материал позволяет сформулировать довольно краткие выводы общего характера о перспективах развития VR-театра через так называемую «виртуальную телесность». Выводы об уровне распространенности рассматриваемых практик в российских/мировых театрах, их востребованности публикой или критическом резонансе отсутствуют. Несмотря на указанные недочеты, в избранном автором формате и при ограниченном материале исследования работа вполне состоятельна. Данная работа рекомендуется к публикации.