



Культурология

УДК 792

Солодкова О. А.

Солодкова Оксана Алексеевна, студент 2 курса группы УКИ/бак-23 факультета гуманитарного образования Краснодарского государственного института культуры (Краснодар, ул. им. 40-летия Победы, 33), e-mail: ksushasolodcova@gmail.com

Научный руководитель: **Павлова Ольга Александровна**, доктор филологических наук, доцент кафедры социально-культурной деятельности Краснодарского государственного института культуры (Краснодар, ул. им. 40-летия Победы, 33), e-mail: lexfati72@mail.ru

ФУНКЦИИ ИММЕРСИВНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В СОВРЕМЕННОМ ТЕАТРЕ

Аннотация. В статье анализируются функции иммерсивных технологий в современном театре, их влияние на зрительский опыт и способы взаимодействия с артистами. Внимание уделяется тому, как иммерсивные технологии стирают границы между зрителем и спектаклем, открывая новые возможности для творчества и адаптации театра к цифровой эпохе. Также рассматриваются перспективы использования технологий виртуальной (VR) и дополненной (AR) реальности и искусственного интеллекта в театральных постановках.

Ключевые слова: иммерсивные технологии, эмоциональное воздействие, интерактивность, зрительское участие, театральные инновации, современный театр, зрительская вовлеченность, технологии в искусстве.

Solodkova O. A.

Oksana Alekseevna Solodkova, 2nd year student of the UKI/BAK-23 group of the Faculty of Humanitarian Education of the Krasnodar State Institute of Culture (Krasnodar, ul. im. 40-letiya Pobedy, 33), e-mail: ksushasolodcova@gmail.com

Scientific supervisor: **Olga Aleksandrovna Pavlova**, Doctor of Philology, Associate Professor of the Department of Social and Cultural Activities of the Krasnodar State Institute of Culture (Krasnodar, ul. im. 40-letiya Pobedy, 33), e-mail: lexfati72@mail.ru

FUNCTIONS OF IMMERSIVE TECHNOLOGIES IN CONTEMPORARY THEATRE

Abstract. The article analyzes the functions of immersive technologies in modern theater, their influence on the audience experience and ways of interaction with the artists. Attention is paid to how immersive technologies erase the boundaries between the viewer and the performance, opening up new opportunities for creativity and adaptation of the theater to the digital age. The prospects for using VR, AR and AI in theatrical productions are also considered.

Keywords: immersive technologies, immersive theater, emotional impact, interactivity, audience participation, theatrical innovations, contemporary theater, audience involvement, technologies in art.

В последние годы иммерсивные технологии прочно вошли в различные аспекты искусства, в том числе и в театр, создавая новые горизонты для взаимодействия с аудиторией. Современные зрители все чаще стремятся не

просто наблюдать за происходящим на сцене, но и активно участвовать в театральном процессе, погружаясь в развитие событий. Такой подход сформировал новую парадигму театрального опыта, где границы между артистами и зрителями стираются, а сам спектакль становится интерактивным и многослойным.

Актуальность применения иммерсивных технологий в театре обусловлена не только стремлением привлечь внимание современного зрителя, но и необходимостью адаптации классических театральных форм к вызовам времени. В условиях быстрого развития технологий важно исследовать, как именно они влияют на эмоциональное восприятие и взаимодействие зрителей с артистами. Поэтому задачи данной статьи заключаются в анализе функций иммерсивных технологий в современном театре, выявлении их влияния на зрительский опыт и исследовании способов взаимодействия, которые они предлагают.

Существует множество отечественных и зарубежных работ, раскрывающих теоретико-концептуальные основы иммерсивного театра. Работы А.В. Луначарского, П. Керженцева, А. Арто, Р. Шехнера, В.Э. Вершковского, В.Э. Мейерхольда, Е. Гротовского, А.Д. Силина; Х.-Т. Лемана, А.В. Константиновой, Г. Солодовниковой и др.

С.Т. Махлина в статье «Иммерсивность в современной культуре» пишет, что понятие иммерсивности происходит от английского слова «immersive», т.е. погружение, эффект присутствия [1]. В театре иммерсивность представляет собой многослойную концепцию, которая включает в себя не только физическое присутствие зрителя в пространстве спектакля, но и его эмоциональную и интеллектуальную вовлеченность. Это состояние достигается за счет создания уникальных пространственных и временных условий, позволяющих зрителям стать активными участниками творческого процесса. В.Д. Эвалльё считает, что иммерсивность размывает грань между сценой и залом, актером и зрителем, созерцанием и действием

[2], тем самым предлагая альтернативные форматы взаимодействия, где зритель не только наблюдатель, но и соучастник событий.

Важным аспектом иммерсивности является ощущение погружения, а также способность менять традиционное отношение зрителя к спектаклям благодаря использованию различных сенсорных стимулов – звука, света, запахов и даже текстур. В результате зритель может ощутить себя частью истории, взаимодействуя с персонажами и другими участниками, обеспечивая глубокое эмоциональное воздействие.

Иммерсивное искусство является многогранным явлением, которое объединяет в себе различные средства выражения, выполняя множество функций: интерактивность, погружение, персонализация восприятия, расширение нарратива, а также обогащение визуального языка. В этой связи С.Т. Махлина отмечает, что иммерсивные технологии широко вошли в нашу жизнь и применяются нами довольно часто [1]. Сегодня иммерсивный театр активно меняет свой облик, создавая уникальный опыт для зрителя. Одной из самых распространенных технологий в последнее время является использование в иммерсивных постановках виртуальной реальности. С помощью VR-гарнитуры она позволяет зрителям полностью погрузиться в альтернативные миры.

Также важное место в иммерсивном театре занимает технология дополнительной реальности (AR), которая накладывает цифровые элементы на реальный мир. С помощью мобильных устройств или специальных очков зрители могут видеть дополнительные визуальные элементы, которые взаимодействуют с физическим пространством спектакля. AR создает уникальные возможности для создания интерактивных сцен, позволяя зрителям углубиться в действие и расширить границы своего восприятия. Такой подход способствует тому, чтобы зрители чувствовали себя частью представления, а не просто наблюдателями.

Цифровые проекции и 3D-звук становятся неотъемлемыми

компонентами современных театральных постановок. Проекции позволяют создавать динамические пейзажи, изменяющиеся в зависимости от действия, добавляя глубину и объем сценам. Элементы 3D-звука, в свою очередь, помогают формировать звуковую атмосферу, которая окружает зрителей со всех сторон, а 3D-визуализация помогает углубиться в тему, создавая захватывающий опыт [1]. Эти технологии вместе создают атмосферу полной погруженности, которая усиливает эмоциональное воздействие спектакля и акцентирует внимание на ключевых моментах действия.

Также театры экспериментируют с многоуровневыми пространствами, где зрители не ограничены одним местом, а могут свободно перемещаться между различными зонами. Такой подход меняет восприятие произведения, открывая новые уголки интерпретации и позволяя каждому зрителю находить свой уникальный путь в рамках одной и той же истории.

Кроме того, новые форматы могут включать элементы геймификации, интерактивные приложения и цифровой контент. Зрители могут получать доступ к дополнительным материалам через свои устройства, участвовать в онлайн-опросах во время представления или даже обсуждать свои впечатления в виртуальных сообществах сразу после спектакля.

Взаимодействие с аудиторией становится ключевым аспектом новых театральных форматов. Театры переосмысливают свои подходы, чтобы создать пространство для диалога и совместного творчества. Это может проявляться в акциях, которые вовлекают зрителей в процесс репетиций, обсуждения тем и даже в выборе спектаклей.

Иммерсивные технологии существенно влияют на эмоциональное восприятие зрителей, создавая новые способы погружения в драматургическую действительность. В связи с этим А.В. Меркулева отмечает, что главной задачей иммерсивности в ходе построения всего действия является создать условия для получения максимально глубокого и разнообразного опыта каждому участнику [3]. Технологии воздействуют на

многосенсорное восприятие, включая визуальные, аудиальные и тактильные элементы, что усиливает эмоциональный отклик. Степень участия зрителей в действии напрямую влияет на их степень эмоциональной привязанности к персонажам и событиям, создавая богатые и запоминающиеся впечатления. Успешные социально-культурные практики, основанные на иммерсии, выделила А.В. Меркульева: приложение «Ingress the Game», проект «Remote» компании Rimini Protokol, публичные карты-игры с дополнительной реальностью от компании URBICA [3].

Таким образом, востребованность иммерсивных художественных сред среди широкой аудитории связана с ориентацией современной культуры на аудиовизуальные способы передачи информации. Иммерсивные практики обращаются к массовой культуре, одновременно предлагая зрителю уникальный опыт личного переживания в искусственно созданной среде. Такая среда чаще выступает площадкой для художественных высказываний, а не для законченных произведений, что позволяет каждому участнику интерпретировать происходящее через призму собственного восприятия. Эти технологии оказывают значительное влияние на восприятие зрителей, создавая уникальные возможности для взаимодействия и эмоциональной вовлеченности. Иммерсивные элементы открывают новые горизонты для театрального искусства, трансформируя традиционные форматы и обеспечивая более глубокое взаимодействие с аудиторией.

Будущее иммерсивных технологий в театре выглядит многообещающим. С развитием технологий виртуальной и дополненной реальности, а также увеличением доступности цифровых средств театры могут продолжать экспериментировать с новыми форматами повествования и взаимодействия. Перспективы включают интеграцию искусственного интеллекта для создания адаптивных театральных представлений, где сюжетные линии и взаимодействия могут изменяться в зависимости от выбора и предпочтений зрителей. Это создаст новые возможности для персонализации спектаклей, помогая привлечь более широкую аудиторию.

Это означает, что иммерсивные технологии способны не только изменить восприятие зрительного опыта, но и трансформировать саму природу театра как искусства, открывая перед ним новые творческие горизонты.

Список использованной литературы

1. Махлина С.Т. Иммерсивность в современной культуре // Вестник Санкт-Петербургского государственного института культуры №3 (52), 2020. С. 69–79.
2. Эвалльё В.Д. Интерактивность и иммерсивность в медиасреде. К проблеме разграничения понятий // Художественная культура. 2019. № 3 (29). С. 248–271.
3. Меркульева А. В. Иммерсивные методики в современных социокультурных практиках. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/immersivnye-metodiki-v-sovremennyh-sotsiokulturnyh-praktikah> (дата обращения: 02.03.2025).