

**V открытый региональный конкурс
исследовательских и проектных работ школьников
«Высший пилотаж - Пенза» 2023**

Секция: Культурология

Театр и интернет: не вместо, а вместе

**Автор работы:
ученица 7 класса
МОУ «ЛИЦЕЙ № 230»
Дудкина Марта Дмитриевна**

**Место выполнения работы: МОУ «ЛИЦЕЙ № 230», Пензенская область,
г. Заречный**

Научный руководитель: Клыкова Е.В.

Содержание

Введение.....	3
Основная часть	
1. Цифровой театр как новая форма современного театрального искусства.	
1.1.Определение цифрового театра и его отличительные особенности.....	5
1.2.Предпосылки возникновения и история цифрового театра.....	5
1.3.Виды театральных постановок в условиях онлайн-пространства.....	7
1.4.Специфика театральной игры в спектаклях на платформе ZOOM.....	8
2. Постановка спектакля на платформе ZOOM.	
2.1.Работа над пьесой для постановки.....	10
2.2.Подготовка и выпуск спектакля.....	11
Заключение.....	12
Список использованных источников и литературы	13
Приложения.....	14
Приложение 1. План работы над «BeZOOMной авантюрой для детей от 5 до 105 лет с драматичным началом и поучительным финалом "Мойдодыр"»	14
Приложение 2. Сцены из «BeZOOMной авантюры для детей от 5 до 105 лет с драматичным началом и поучительным финалом "Мойдодыр"»	16
Приложение 3. Афиша «BeZOOMной авантюры для детей от 5 до 105 лет с драматичным началом и поучительным финалом "Мойдодыр"».....	17
Приложение 4. Анкета для зрителей «BeZOOMной авантюры для детей от 5 до 105 лет с драматичным началом и поучительным финалом "Мойдодыр"»	18
Приложение 5. Результаты анкетирования зрителей «BeZOOMной авантюры для детей от 5 до 105 лет с драматичным началом и поучительным финалом "Мойдодыр"»	19
Приложение 6. Анкета актеров «BeZOOMной авантюры для детей от 5 до 105 лет с драматичным началом и поучительным финалом "Мойдодыр"»	20
Приложение 7. Результаты анкетирования актеров.....	21

ВВЕДЕНИЕ

Мы живём в удивительное время высоких скоростей и бурного развития технологий, рождающее и в искусстве новые форматы. Долгое время театральное творчество оставалось практически неизменным – вплоть до весны 2020 года. С начала пандемии режиссеры начали искать новый язык общения со зрителем и придумывать иные подходы к постановкам. За считанные недели возникло новое направление – цифровой театр. Из привычного репетиционного класса занятия взрослых и детских театральных коллективов переместились в цифровую среду. Работа в дистанционном режиме послужила рождению **темы** исследовательского проекта «Театр и Интернет: не вместо, а вместе».

Актуальность исследовательской работы определяется тем, что в настоящее время изучение цифрового театра как интенсивно развивающегося направления театрального искусства вызывает не только большой интерес в современном обществе, но и дискуссии о его будущем. Таким образом, отправным моментом в проведении данного исследования стала потребность осмыслить возможность развития цифрового театра в детском театральном коллективе.

В настоящее время цифровой театр как новый вид театрального искусства практически не изучен. В немногочисленных работах мы найдем лишь информацию об эволюции аудиовизуальной культуры, применении компьютерной графики и анимации в театральных постановках. В отечественной и зарубежной литературе отсутствуют работы, посвящённые месту цифрового театра в детском театральном творчестве. Данная работа в значительной мере призвана восполнить этот пробел. В этом состоит **новизна** исследования.

Цель исследовательской работы: изучение возможностей цифрового театра и определение его места в детском театральном творчестве в условиях культурного локдауна и после снятия ограничений.

Для достижения поставленной цели нам необходимо решить следующие **задачи**:

1. узнать предпосылки возникновения и историю цифрового театра;
2. познакомиться с видами театральных постановок онлайн-пространства;
3. выявить особенности театральной игры в спектаклях на платформе Zoom;
4. поставить zoom-спектакль.

Объектом исследовательской работы является цифровой театр

Предмет исследования – zoom-постановки детского театрального коллектива.

Продукт работы – zoom-спектакль.

Проблема, которую решает исследовательская работа, – это отсутствие возможности заниматься традиционными формами театрального искусства в период ограничений при потребности в творческой деятельности и творческом самовыражении учащихся театрального объединения.

Гипотеза: цифровой театр – активно развивающееся, перспективное направление современного театра, обладающее большим потенциалом.

Методы исследования:

1. изучение литературы и других источников информации;
2. социологический опрос;
3. сравнительно-сопоставительный анализ полученной информации.

Практическая значимость.

Собранные нами материалы можно использовать как дополнительный материал на уроках и внеклассных тематических мероприятиях, посвященных театральному творчеству. Данная работа будет интересна театральным студиям, занятым поиском нового творческого продукта, новых форм театрального искусства, и готовым, используя платформу Zoom, воссоздать магию сцены и актерской игры. Исследование заслужит внимание и начинающих актеров, и только что созданных коллективов, решивших впервые заняться театральным искусством. Современные технологии позволяют соединять театральное и интернет пространства, что, несомненно, вызовет интерес у подростков, увлеченных гаджетами и до этого не знакомых с искусством сцены.

ОСНОВНАЯ ЧАСТЬ

1. Цифровой театр как новая форма современного театрального искусства

1.1. Определение цифрового театра и его отличительные особенности.

В настоящее время нет общепринятого определения цифрового театрального искусства, полностью отражающего его суть. Старший преподаватель МГУ им. М.В. Ломоносова Е.Н. Парфёнова определяет цифровой театр следующим образом¹: «это гибридная форма искусства, основанная на синтезе традиционных театральных практик и современных цифровых решений». Журналист Александр Иевлев называет цифровой театр² гибридной современной формой древнего вида искусства, которая помогает «создавать новый вид искусства при помощи человеческого воображения и новых компьютерных технологий с элементами интерактивности в со-присутствии публики». Театральный критик Антон Хитров³ видит в цифровом театре «игровую коммуникацию на расстоянии», сравнивая онлайн-спектакль с онлайн-игрой.

В отличие от видеопозаказов спектаклей прошлых лет и онлайн-трансляции новых постановок, в которых действие происходит на классической сцене, цифровые спектакли идут на специальных платформах или в социальных мессенджерах: Zoom, Instagram, Facebook, а актеры играют из своих собственных квартир. И это объяснимо: во время самоизоляции у них просто не было другого выбора. В результате грань между артистом и его персонажем размывается, и в действии появляется элемент реалити-шоу.

Увидеть спектакль цифрового театра может любое количество зрителей из любого города, любой точки мира, при этом формат позволяет собрать вместе и актеров из разных городов и даже стран.

Цифровой спектакль требует меньших финансовых вложений, что делает его создание и посещение более доступным.

Искусство сетевого спектакля включает в себя различные видеоигровые, кинематографические, театральные и медийные приёмы: включение в действие фрагментов анимации, накладывание в реальном времени на лица актеров цифровые фильтры, создание иллюзии полета благодаря введению в кадр медитативных панорамных съемок пейзажей, замена «декораций» через использование функции «виртуальный фон».

Просмотр спектакля цифрового театра подразумевает полное погружение и вовлечённость зрителя в театральное действие, а в некоторых постановках даже возможность влиять на развитие сюжета.

Таким образом, цифровой театр – новый жанр театрального искусства, характеризующийся «надгеографичностью», доступностью, жанровым разнообразием, интерактивностью, что немаловажно для его использования в детском театральном коллективе.

1.2. Предпосылки возникновения и история цифрового театра.

Несмотря на то, что свой расцвет цифровой театр обрел в период изоляции, первые постановки, в основе которых лежали цифровые технологии, появились еще в начале

¹ Парфенова Е.Н. Развитие цифрового театра в эпоху covid / Парфенова Е.Н. [Электронный ресурс] // КиберЛенинка : [сайт]. — URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/razvitie-tsifrovogo-teatra-v-epohu-covid> с.4

² Иевлев А. В последние несколько лет в мире появился новый вид искусства – цифровой театр / А. Иевлев. – [Электронный ресурс] : URL: <https://infuture.ru/article/13927> с.2

³ Хитров А. Спектакли в зуме и ватсапе. Как на карантине зарождается цифровой театр — и чем он лучше трансляций обычных постановок / А. Хитров // Медуза. 10 мая 2020 года. – [Электронный ресурс] : URL: <https://meduza.io/feature/2020/05/10/spektakli-v-zume-i-votsape> с.3

двухтысячных годов как в России, так и за рубежом. Одним из первых создателей проектов в жанре цифрового сайт-специфического спектакля, где зрители становились действующими героями, а их окружение – театральными декорациями, была немецко-швейцарская группа «Rimini Protokoll».

В 2012 году театральный режиссер Андрей Могучий, соединив театральное зрелище и передовые информационные технологии на IV фестивале-лаборатории современного искусства «Театральное пространство Андрея Могучего», представил спектакль по роману «Преступление и наказание» Ф.М. Достоевского, смотреть который зрители могли в режиме реального времени в сети интернет. В этом же году к цифровым технологиями прибегли Дмитрий Волкострелов и Семен Александровский в своей постановке «Стреляй / Забирай приз / Повторяй», где события финала разворачивались на платформе Facebook, и любой зритель имел возможность присоединиться к переписке между персонажами.

К концу 2010-х на российской театральной сцене появляется все больше постановок с использованием цифровых технологий. Режиссеры начинают прибегать к различным цифровым новшествам, активно используя интернет-платформы, что существенно сказывается на разнообразии цифровых спектаклей.

В 2017 году Родион Букаев ставит спектакль-чат, сюжет которого разворачивается в социальной сети ВКонтакте. В 2019 году режиссер Михаил Зыгарь основывает Мобильный художественный театр (МХТ), где создаются аудио-променад-спектакли, которые представляют собой прогулку по заранее заготовленному маршруту в наушниках. Именно через них зрители, а точнее участники спектакля, погружаются в его сюжет.

Таким образом, появление цифрового театра связано не только с ограничениями, вызванными пандемией COVID-19, но и с закономерным технологическим прогрессом.

Тем не менее, во время эпохи масштабных ограничений, наступившей после объявления пандемии, множество деятелей искусства начали осваивать цифровые технологии еще активнее, чем это было ранее.

За рубежом больших результатов в области цифровых практик добились японские театральные деятели. Первым примером цифрового театра в Японии можно считать опыт компании «Chocolate», которая в 2020 году поставила спектакль на платформе Zoom, где зрители смогли влиять на театральное действие. Особой популярностью в японском театре в период пандемии стал пользоваться VR-театр. Именно к этому формату прибегал популярный японский режиссер Куро Танино. В 2020 году он создал VR-спектакль, в котором зрители погружались в атмосферу небольшого ресторана, наблюдая за одиноким шеф-поваром, исполняющим приказы невидимого хозяина.

Одной из самых популярных на данный момент зарубежных работ, является документальный спектакль из Израиля «I Don't Want to See This», который адаптировала в России компания «Импресарио». Онлайн-действие основано на событиях 2017 года, когда в Facebook произошла утечка внутренних данных. Каждый зритель становился участником процесса цензуры контента в соцсети и решал, что можно публиковать, а что нельзя.

В России с 2020 года проходят фестивали «Точка доступа» и онлайн-фестиваль «Цифровой театр», целью которых стало исследование непривычных для театра пространств.

Фестиваль «Точка доступа 2020» выступил площадкой, объединившей опыт постановок цифровых спектаклей не только российских режиссеров, но и их зарубежных

коллег. В основной программе были представлены разнообразные цифровые спектакли: zoom-спектакли «Черновик» Владимира Насташева и «Брак» Семёна Александровского, аудио-променад «Спектакль в коробочке», проект V-A-C Foundation и творческой лаборатории «Вокруг да около», спектакль-игра «Делегация» британского режиссера Тассоса Стивенса, спектакль «Bat's Watch» Михаила Патласова, созданный по законам компьютерных игр, и другие.

Онлайн-фестиваль «Цифровой театр» стал первой платформой, созданной непосредственно для ознакомления театральной аудитории с новыми для нее цифровыми форматами, появившимися в период карантина. На фестивале были представлены постановки с использованием различных цифровых технологий и платформ: zoom-спектакль «Выбрать троих» по одноименной пьесе Дмитрия Данилова, поставленный театром «Мастерская Петра Фоменко», Instagram-мюзикл «Мой длинноногий деда» Алексея Франдетти, «Пир во время чумы» Театра Романа Виктюка, созданный в жанре screenlife-спектакля, который интересен тем, что повествование происходит через общение героев в мессенджере специально созданной для этого социальной сети, VR-спектакль «Три сестры. Финал» театра «Практика» и другие постановки с использованием технологических новшеств.

Долгое время не было ни одного спектакля цифрового театра, который был бы поставлен детским театральным коллективом и роли в котором исполняли бы юные актёры. Наша постановка «BeZOOMная авантюра для детей от 5 до 105 лет с драматичным началом и поучительным финалом» явилась первым опытом.

1.3. Виды театральных постановок в условиях онлайн-пространства.

В настоящее время отсутствует единая общепринятая классификации постановок цифрового театра. Отталкиваясь от определения цифрового театра, его отличительных признаков, можно классифицировать театральные постановки, основываясь на критерии использования определенных цифровых технологий.

1. Спектакли на основе платформ ZOOM и SKYPE, различающихся функционалом;
2. Instagram-спектакли (интерактивное действие в социальной сети Instagram идёт на аккаунтах актеров с активной обратной связью, взаимодействие со зрителями происходит в прямых эфирах, в сторис, в постах);
3. Спектакли на основе социальных сетей Facebook и ВКонтакте;
4. Screenlife-спектакли (от англ. screen life — жизнь на экране) полноценные онлайн-спектакли, истории в которых рассказываются через общение персонажей в мессенджере в специально созданной для этого социальной сети;
5. VR-спектакли (спектакли виртуальной реальности, подразумевающие полное включение зрителя в действие за счет использование специальных очков, наушников, шлемов, которые проецируют цифровую картинку и звуки на то пространство, в котором находится пользователь. Зритель видит проблемы глазами другого человека и чувствует себя так, будто он и есть этот другой. На голову зрителя надет VR-шлем, куда транслируется изображение с камеры на голове перформера, перформер имитирует все движения зрителя).
6. Site-specific (сайт-специфические спектакли) – постановки, характерная особенность которых состоит в том, что авторы делают акцент на пространстве, в котором происходит действие: вокзал, музей, теплоход, квартира. Для сайт-

специфического спектакля самое главное – это то, какие отношения выстроятся между зрителями, актерами, реквизитом и конкретной локацией.

На смену стандартного театрального помещения приходит любое пространство, приобретающее функцию живого творческого начала, равную исполнителю. Специфика данных спектаклей заключается в делегировании постановочных функций пространству, в котором осуществляется действие.

7. Кибер-спектакли – вид цифрового театра, предполагающего активное участие зрителя по принципу компьютерной игры. Со стороны подобные представления кажутся молчаливыми спектаклями. Но в реальности вся история звучит в наушниках и смотреть ее надо на планшете.

1.4. Специфика театральной игры в спектаклях на платформе Zoom.

Zoom-спектакль – театральное представление, созданное на интернет-платформе Zoom в режиме видеоконференции.

Особенностью zoom-спектаклей является то, что они предназначены сугубо для домашнего просмотра, а актёры играют их из своих собственных квартир.

Огромный плюс подобных спектаклей в том, что они находятся над географией. Можно делать спектакль в любой точке мира и собирать зал из числа зрителей всех континентов, а не только из числа тех, кто разделяет с тобой географические координаты.

Делать спектакль в сети гораздо дешевле, чем ставить в репертуарном театре. Хотя без бесперебойной работы высокоскоростного интернета, хороших камер, профессионального освещения и звука не обойтись.

Zoom-спектакль можно разделить на три группы:

1. Постановки, в которых зритель является активным участником действия, имеет возможность влиять на то, что совершается в виртуальном пространстве в режиме прямого эфира вследствие одновременного существования вместе с актёрами на экране. В таких постановках важно умение актёра импровизировать и сочетать импровизацию с установленным рисунком роли, то есть с предварительно подготовленным материалом спектакля.

2. Онлайн-трансляции без визуального включения зрителя, но с эффектом живого присутствия в процессе действия и возможностью комментирования происходящего.

3. Спектакли-трансляции, в которых у актёра отсутствует контакт со зрителями, нет владения ситуацией и осведомленности о вовлечённости зрителя в действие. Создается огромная дистанция, преодолеть её не представляется возможным. Удержать внимание человека, когда он сидит дома, очень сложно: чайник вскипел, сообщение в WhatsApp пришло, собака просится гулять – очень много факторов, отвлекающих зрителя от просмотра спектакля. Актёр не знает, для кого он играет, понятие аудитории, адресата размыто, нет эмоциональной связи.

Игра актёра в спектаклях на платформе Zoom имеет ряд особенностей, которые необходимо учитывать.

1. Взаимодействие актёров между собой происходит не напрямую, а через монитор. Играя в zoom-постановке, актер не имеет рядом с собой партнера.

2. Выражение эмоций. Для драматического театра свойственно некоторое преувеличение всех эмоций, поэтому часто и жесты преувеличены. Камера захватывает и преувеличивает во много раз даже самый крошечный жест. Поэтому актёр должен быть аккуратнее в физическом выражении эмоций. Там, где драматический актёр будет кричать

и активно жестикулировать, актёр zoom-спектакля нахмурится или заговорит чуть на повышенных тонах. Любая фальшь с zoom-платформы будет заметна зрителю. В драматическом театре эмоции и посыл актёра всегда направлены в сторону живого зрителя, это более древний и даже магический способ взаимодействия с миром. В zoom-спектакле важнее всего правдоподобность.

3. Движение. В zoom-спектакле на экране видна одна лишь голова. Конечно, зрители понимают, что происходит с телом: это отразится в выражении глаз и голосе. Все передвижения актёра лимитированы: если он сильно сдвинется выше, ниже, в сторону, то покинет zoom-окно. Театральный же актёр имеет в своём распоряжении целую сцену. Конечно, и он порой бывает “скован” рамками сюжета, но свободы движения у него намного больше.

4. Техника речи. У драматического актёра техника речи направлена на то, чтобы голос был услышан всем зрительным залом, у актёров zoom-представлений такой необходимости нет: звук на платформе Zoom можно регулировать, микрофон способен зафиксировать даже на театральный шёпот.

Таким образом, платформа Zoom является программой, которая даёт частично ощущение совместного присутствия актёров на одной сцене при знании особенностей театральной игры в онлайн-пространстве. Отсутствие живого зрителя, большая реалистичность, необходимость уделять внимание техническим сторонам процесса и создают специфику театральной игры в спектаклях на платформе Zoom.

2. Постановка спектакля на платформе ZOOM.

2.1. Работа над пьесой для постановки.

Рассмотрев теоретические основы цифрового театра, мы не смогли обойти стороной практическую сторону данного вопроса.

Задумав поставить спектакль на платформе Zoom, мы понимали, что это эксперимент, гарантий успешности которого нет никаких. Несмотря на возникающие сложности и тупиковые ситуации, заставлявшие искать нестандартные решения, работа над театральным представлением оказалась захватывающим процессом.

Работу над zoom-спектаклем мы традиционно начали с выбора произведения для постановки (см. Приложение 1). Не каждый сюжет может подойти для zoom-спектакля. Например, технически невозможно рассказать масштабную историю «Войны и мира» в своих компактных, камерных, комнатных условиях, при том, что опыт постановки эпопеи Л.Н. Толстого академическим театром существует.

Выбор остановили на сказке Корнея Ивановича Чуковского «Мойдодыр», написанной в 1921 г., в разгар пандемии испанского гриппа и холеры, когда в стране после Гражданской войны был страшный дефицит элементарных средств личной гигиены, горячей воды. В то время Чуковский почувствовал, что нравоучительные рассуждения о пользе чистоты и элементарного мытья рук будут скучны детям, им нужна увлекательная история. Так и появилась сказка, целью которой было приучение малышей к опрятному внешнему виду. Мы уверены, что в разгар пандемии covid-19 сказка о «мытье рук до дыр» особенно актуальна.

На основе сказки была написана «BeZOOMная авантюра для детей от 5 до 105 лет с драматичным началом и поучительным финалом». Небольшие сложности возникли с выбором предлагаемых обстоятельств, в которых гармонично могли бы существовать герои спектакля в рамках zoom-платформы. Мы изучили исторические и социальные особенности времени, в котором происходят события. В результате местом действия был выбран дом-коммуна, а окна платформы Zoom являлись окнами квартир, куда и прятались, сбежавшие от грязнули вещи. В 20-е годы считалось, что только одинаковые условия жизни и отсутствие личной собственности могут воспитать идеального человека, поэтому был выбран единый виртуальный фон для всех zoom-окон, который и стал декорациями спектакля (см. Приложение 2).

Начиная с 1921-1922 гг., когда в стране был объявлен переход к новой экономической политике (НЭП) и начался процесс восстановления текстильных и швейных предприятий, появились первые аксессуары одежды – преимущественно платки и косынки. Они и послужили главными элементами костюмов героев zoom-спектакля.

Вторым этапам стала читка сценария по ролям в разных вариантах, определение приблизительной сверхзадачи пьесы, разделение пьесы на эпизоды, а эпизоды на более мелкие события-факты, нахождение в них основного действия в условиях zoom-платформы.

Третьим этапом стало распределение ролей – поиск образов героев, определение характеров персонажей, заставляющих действовать так, а не иначе. Мы выбирали из авторского текста и записывали всё, что касается внутренней и внешней характеристики действующего лица, его взаимоотношений с другими людьми, прослеживали линию его поступков. Результатом подобной работы стало определение манеры двигаться и говорить в рамках zoom-платформы.

При работе над постановкой пьесы мы пользовались предложенной Константином Сергеевичем Станиславским поэтапной схемой работы над драматическим спектаклем, которая идеально подошла и для работы над zoom-представлением.

2.2. Подготовка спектакля.

Подготовка и выпуск спектакля – это самый важный и самый ответственный процесс работы. Нами был составлен план репетиций, включающих разработку и раскрытие режиссёрского замысла через все театральные компоненты – от актёрской игры до создания реквизита, костюмов, грима, освещения, звука, бутафории.

Подготовка непосредственно спектакля велась как в режиме очных занятий, так и на платформе Zoom. Нами была проведена работа над эпизодами в форме этюдов с импровизированным текстом и работа над этюдами с авторским текстом, помогающая точнее понять характер и взаимоотношения персонажей, позволяющая найти себя в роли и роль в себе. Работа над выразительностью речи и подлинностью поведения в рамках zoom-платформы оказалась крайне непростой. Играть такой динамичный спектакль сидя, когда у тебя видны голова и руки, очень сложно. Поэтому было принято решение играть спектакль стоя.

После репетиций отдельных сцен состоялась окончательная репетиция пьесы.

Выбор цветового решения нашей постановки пал на жизнерадостные цвета флага нашего города – желтый, голубой и зеленый. Декорациями послужила функция программы Zoom «виртуальный фон». Музыкальным оформлением спектакля стали композиции Юрия Левитина, написанные к музыкальному мультфильму «Мойдодыр».

Для продвижения спектакля мы разработали несколько эскизов афиши и, после того как выбрали лучший вариант, отдали его художнику, который помог нам нарисовать (см. Приложение 3). Электронную афишу мы разместили в социальных сетях, мессенджерах, а распечатанную – в школах, домах культуры, спортивных учреждениях, торговых центрах.

22 декабря состоялась премьера нашего спектакля на платформе Zoom, трансляция которого велась в Инстаграм. Данная социальная сеть позволила всем желающим посмотреть наш спектакль в режиме реального времени. Мы намеренно отказались от видеозаписи zoom-постановки, чтобы не превратить созданное нами действие в формат медиаискусства.

Работа над zoom-спектаклем оказалась захватывающим процессом, но был высокий риск возникновения непредвиденных ситуаций (и они случались). То камеры переворачивались, то внезапно в кадре появлялась кошки, то родители заглядывали, то скорость интернета у актеров была разная. Именно эти ситуации заставляли импровизировать, доставляя при этом огромное удовольствие как актёрам, так и зрителям.

Несмотря на то, что «BeZOOMная авантюра для детей от 5 до 105 лет с драматичным началом и поучительным финалом "Мойдодыр"» является инновационным для нашего детского объединения, она получила широкий позитивный отклик. Проведенное после просмотра спектакля анкетирование, в котором приняли участие 138 зрителей, показало, что большинству (132 человека) понравился zoom-спектакль. 130 человек уверены, что подобные спектакли необходимы. Больше всего зрителям понравилось использование компьютерных технологий (121 человек), оригинальность постановки известной пьесы (43 человека), хорошая игра актёров (129 человек). 129 респондентов порекомендуют своим друзьям и знакомым посмотреть «BeZOOMную авантюру "Мойдодыр"» (см. Приложения 4,5).

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В ходе исследования мы узнали предпосылки возникновения и историю цифрового театра, познакомились с видами театральных постановок в условиях онлайн-пространства, выявили особенности театральной игры в спектаклях на платформе Zoom, поставили zoom-спектакль.

Во время написания работы нами был проведён социологический опрос, целью которого являлось выяснение отношения актеров к искусству цифрового театра. Было опрошено 12 участников спектакля в возрасте от 9 до 12 лет (см. Приложения 6,7).

Результаты проведенного опроса показали, что всем юным актерам понравилось играть в спектакле. Особенно интересным ребятам показалось использование компьютерных технологий (9 человек), новой формат постановки (12 человек), актёрская игра только лицом и руками (6 человек), использование виртуальных декораций (7 человек). Учащиеся единогласно подтвердили свое желание продолжить заниматься онлайн-постановками.

Проведённое исследование позволило ответить на вопрос: «Есть ли место для онлайн-постановок в детском театральном коллективе?» Мы определённо уверены, что есть. Цифровой театр может стать новым жанром в современном театральном искусстве, который предоставит художнику недостающие ранее способы выражения, заметно расширив существующий инструментарий, так как возможности цифрового театра, как и возможности современных технологий, поражают своим масштабом и разнообразием.

Более того, цифровой театр обладает рядом экономических преимуществ: в первую очередь стоит отметить его доступность. Цифровой театр требует меньших финансовых вложений от постановщика, а значит, и меньше затрат для зрителя. Для постановки цифровых спектаклей пропадает всякая необходимость в постоянном помещении, что потенциально позволяет вовлекать большее число зрителей, не опираясь на географическое положение. И, наконец, немаловажным достоинством цифрового театра является его близость к молодому поколению, для которого цифровая среда стала комфортной территорией существования.

Конечно, заменить собой «живой» театр цифровые технологии не смогут. Искусству, существующему на протяжении сотен лет, вряд ли что-то может угрожать. Но увеличить возможности театрального лицедейства, расширить охват аудитории, привлечь молодых людей, которые, возможно, через знакомство с цифровым театром заинтересуются академическими постановками, вполне под силу цифровому театру.

Главным результатом исследования мы считаем постановку «BeZOOMной авантюры для детей от 5 до 105 лет с драматичным началом и поучительным финалом "Мойдодыр"».

Работа над данным исследованием вдохновила нас на постановку новых спектаклей в онлайн-пространстве. Мы уже приступили к работе над представлением по сказкам Пензенской губернии на платформе Jazz by Sber, роли в котором сыграют мои одноклассники. В этом заключается перспектива нашей работы.

Таким образом, мы считаем, что цель нашей работы достигнута, задачи, обозначенные в начале исследования, решены, гипотеза верна.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ И ЛИТЕРАТУРЫ

Печатные издания:

1. Баканурский А.Г. Современный театрально-драматический словарь. [Текст]. – Одесса: Студия «Негоциант», 2007. – 334 с.
2. Годер Д.Н. Художники, визионеры, циркачи: Очерки визуального театра. [Текст]. – М.: Новое литературное обозрение, 2012. – 237 с.
3. Пол Кристиана. Цифровое искусство. [Текст]. — М.: Ад Маргинем Пресс, 2017. — 272 с.: ил.
4. Ханс-Тис Леман Постдраматический театр [Текст]. — М: ABCdesign, 213 — 312 с.

Интернет-ресурсы:

1. Андреева Д. Театр на карантине. Новая digital-эпоха или перезагрузка / Д. Андреева // Сноб. 30 апреля 2020 года. – [Электронный ресурс]: URL: <https://snob.ru/entry/192315>
2. Власова Т. Digital-переворот. Итоги первого онлайн-фестиваля «Цифровой театр» / Т. Власова // Театрал. 17 августа 2020 года. – [Электронный ресурс] : URL: <https://teatral-online.ru/news/27757>
3. Иевлев А. В последние несколько лет в мире появился новый вид искусства – цифровой театр / А. Иевлев. – [Электронный ресурс] : URL: <https://infuture.ru/article/13927>
4. Парфенова Е.Н. Развитие цифрового театра в эпоху covid / Парфенова Е.Н. [Электронный ресурс] // КиберЛенинка : [сайт]. — URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/razvitie-tsifrovogo-teatra-v-epohu-covid>
5. Хитров А. Спектакли в зуме и ватсапе. Как на карантине зарождается цифровой театр — и чем он лучше трансляций обычных постановок / А. Хитров // Медуза. 10 мая 2020 года. – [Электронный ресурс] : URL: <https://meduza.io/feature/2020/05/10/spektakli-v-zume-i-votsape>
6. Шагалов и. «Цифровой театр» – временное явление или новая ниша? [Электронный ресурс] // Театрал : [сайт]. — URL: <https://teatral-online.ru/news/27071/>

ПРИЛОЖЕНИЕ 1

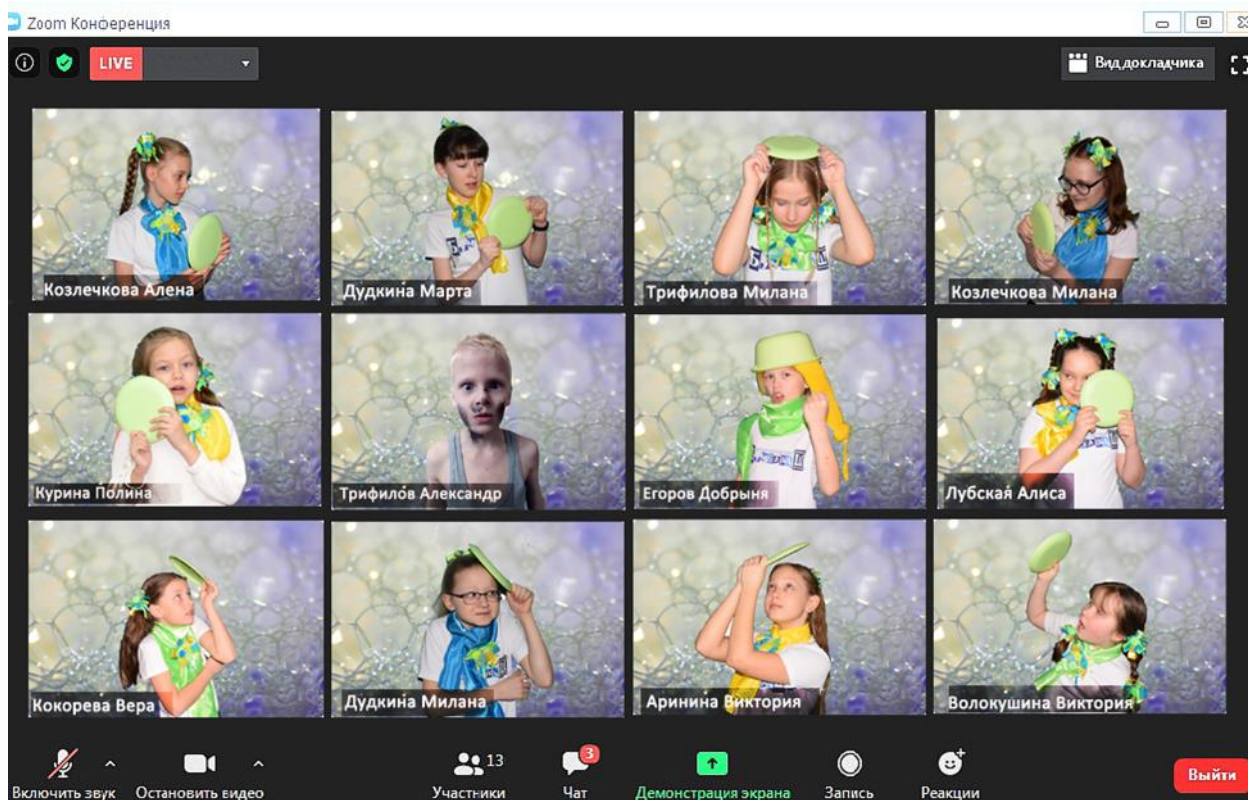
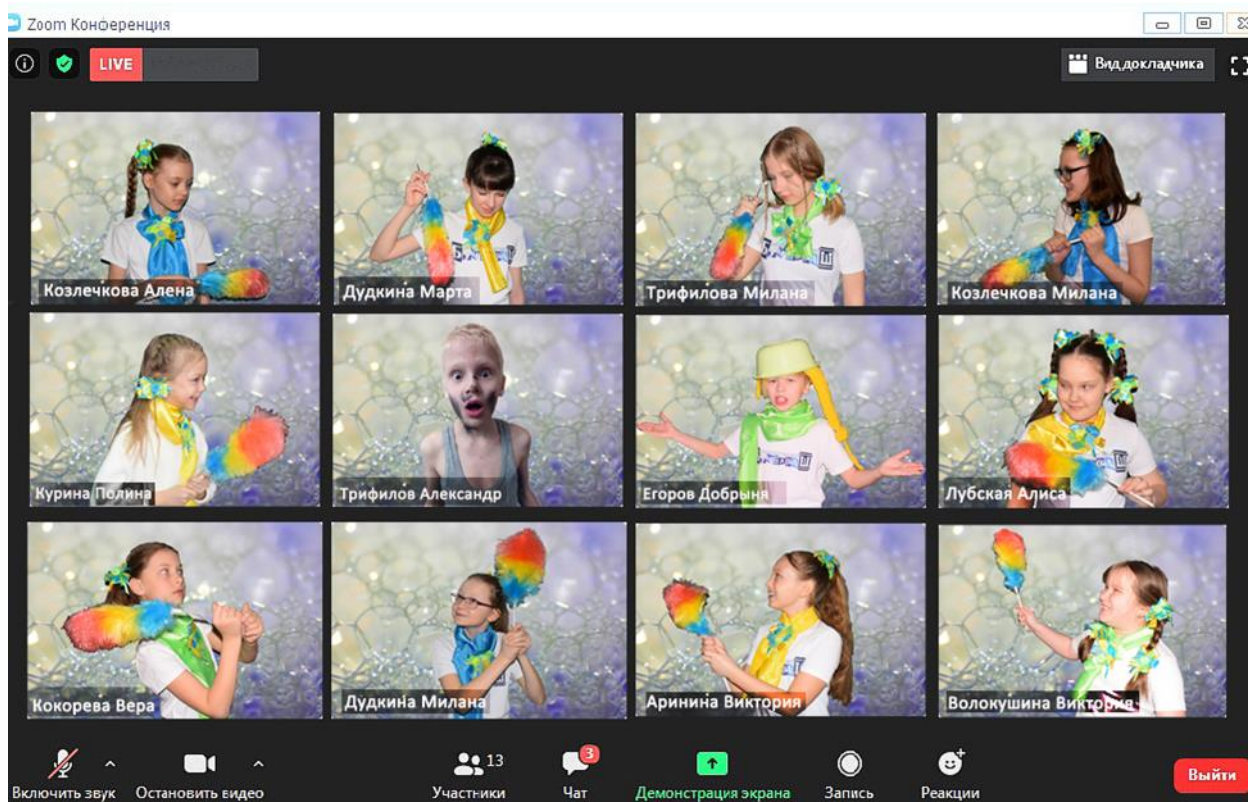
План работы над «БеZOOMной авантюрой для детей от 5 до 105 лет с драматичным началом и поучительным финалом "Мойдодыр"»

№	Этап. Мероприятие	Сроки	Ожидаемый результат	Ответственный
1	Изучение особенностей цифрового театра и зоом спектаклей			
1.1.	Сбор материала о цифровом театре в сети интернет и представление ее всем участникам театрального объединения	01.09.2021-07.09.2021	Собран материал об истории цифрового театра, причинах возникновения, особенностях, плюсах и минусах и представлен всем участникам театрального объединения	Глухова Л.С. Дудкина Марта
1.2.	Изучение выразительных средств цифрового театра	08.09.2021-14.09.2021	Изучены выразительные средства цифрового театра, особенности актерской игры, мизансцены, темпо-ритма, композиции спектакля	Глухова Л.С. Дудкина Марта Аринина Виктория
1.3.	Просмотр и анализ киберспектаклей, зоом-представлений, веб-постановок всеми участниками театрального коллектива	15.09.2021-21.09.2021	Просмотрены и проанализированы киберспектакли, зоом-представления, веб-постановки участников петербургского театрального фестиваля «Точка доступа»	Глухова Л.С. Дудкина Марта Трифилев Александр
2	Работа над пьесой для постановки			
2.1.	Выбор произведения для постановки	22.09.2021-29.09.2022	Выбрано произведение для постановки	Глухова Л.С. Дудкина Марта Кокорева Вера
2.2.	Написание сценария	30.09.2021-06.10.2021	Написан сценарий	Востокова Л.В.
2.3.	Читка сценария по ролям в разных вариантах	06.10.2021-12.10.2021	Сценарий прочитан по ролям в разных вариантах, оценен в многоголосном звучании	Глухова Л.С. Востокова Л.В. Дудкина Марта
2.4.	Распределение ролей	13.10.2021-14.10.2021	Распределены роли	Глухова Л.С. Дудкина Марта
2.5.	Поиск образов героев	15.10.2021-29.10.2021	Созданы образы героев зоом-спектакля: определены характеры героев, манера двигаться в рамках зоом-платформы, говорить	Глухова Л.С. Дудкина Милана Дудкина Марта
3.	Подготовка спектакля			
3.1.	Составление плана репетиций	30.10.2021	Составлен и согласован план репетиций со всеми участниками спектакля	Глухова Л.С. Дудкина Марта
3.2.	Работа над эпизодами в форме этюдов с импровизированным текстом	31.10.2021-13.11.2021	Проведена работа над эпизодами в форме этюдов с импровизированным текстом	Глухова Л.С. Аринина Виктория Дудкина Марта
3.3.	Работа над текстом	14.11.2021-29.11.2021	Проведена работа над текстом, предлагаемыми обстоятельствами, мотивом поведения персонажей	Глухова Л.С. Егоров Добрыня Дудкина Марта
3.4.	Работа над выразительностью речи и подлинностью поведения в рамках зоом-платформы	30.11.2021-14.12.2021	Проведена работа над выразительностью речи и подлинностью поведения в рамках зоом-платформы	Глухова Л.С. Дудкина Марта Кокорева Вера
3.5.	Подбор костюмов	30.10.2021-30.12.2021	Подобраны костюмы	Кузина Г.Н. Глухова Л.С.
3.6.	Подбор декораций и бутафории		Подобраны декорации и бутафория	Глухова Л.С. Половников

				А.Н.
3.7.	Подбор музыкального оформления спектакля		Подобрано музыкальное оформление спектакля	Савин П.С. Глухова Л.С.
3.8.	Репетиция отдельных картин	01.12.2021- 15.12.2021	Отрепетированы отдельные картины, уточнены предлагаемые обстоятельства каждого эпизода (где? когда? в какое время? почему? зачем?), выявлены мотивы поведения каждого действующего лица (для чего? с какой целью?)	Глухова Л.С. Савин П.С. Дудкина Марта Трифилова Милана Трифилев Александр
3.9.	Репетиция всей пьесы целиком	16.12.2021- 19.12.2021	Отрепетирована вся пьеса целиком	Глухова Л.С.
4	Создание рекламы спектакля			
4.1.	Составление маркетингового календаря для продвижения спектакля	22.11.2021	Составлен маркетинговый календарь для продвижения спектакля	Азарова М.П. Дудкина Марта
4.2.	Разработка эскизов афиши	23.11.2021- 30.11.2021	Разработаны эскизы афиши	Азарова М.П. Кокорева Вера
4.3.	Корректировка афиши	01.12.2021- 08.12.2021	Откорректированы афиши	Азарова М.П. Трифилова Милана
4.4.	Печать афиши	09.12.2021	Напечатаны афиши	Азарова М.П.
4.5.	Расклейка афиши в школах, домах культуры, спортивных учреждениях, торговых центрах	10.12.2021- 17.12.2021	Расклеены афиши в школах, домах культуры, спортивных учреждениях, торговых центрах	Егоров Добрыня Лубская Алиса Кокорева Вера
4.6.	Размещение афиши в социальных сетях, мессенджерах	10.12.2021- 21.12.2021	Размещены афиши в социальных сетях, мессенджерах.	Азарова М.П. Аринина Виктория
4.7.	Размещение в соцсетях публикаций, связанных с репетиционным и подготовительным процессом zoom-спектакля	10.12.2021- 21.12.2021	Размещены в соцсетях публикации, связанные с репетиционным и подготовительным процессом zoom-спектакля	Азарова М.П. Глухова Л.С. Аринина Виктория
4.8.	Подготовка репортажа на местном ТВ в новостной программе	18.12.2021	Подготовлен репортаж на местном ТВ в новостной программе	Глухова Л.С. Дудкина Марта
5	Представление zoom спектакля.			
5.1.	Премьера спектакля.	22.12.2021	Премьера спектакля.	Глухова Л.С.
5.2.	Обсуждение и анализ спектакля	23.12.2021	Проведено обсуждение и анализ спектакля	Глухова Л.С. Дудкина Марта
5.3.	Проведение повторных показов	26.12.2021 31.01.2022	Проведены повторные показы	Глухова Л.С. Дудкина Марта
5.4.	Размещение информации о прошедшем спектакле в соцсетях, ТВ, мессенджерах	23.12.2021- 31.01.2022	Размещена информация о прошедшем спектакле в соцсетях, ТВ, мессенджерах	Азарова М.П. Глухова Л.С. Дудкина Марта

ПРИЛОЖЕНИЕ 2

Сцены из «BeZOOMной авантюры для детей от 5 до 105 лет с драматичным началом и поучительным финалом "Мойдодыр"»



ПРИЛОЖЕНИЕ 3

Афиша «BeZOOMной авантюры для детей от 5 до 105 лет с драматичным началом и поучительным финалом "Мойдодыр"»

Муниципальное образовательное учреждение
дополнительного образования
Дворца творчества детей и молодежи

Детский эстрадный театр
БУМБАРАШ

МОЙДОДЫР

*BeZOOMная
авантюра*

*для детей от 5 до 105 лет
с драматичным началом
и поучительным финалом*



Трансляция https://www.instagram.com/dmartac99?utm_medium=copy_link

Режиссер Глухова Людмила

ПРИЛОЖЕНИЕ 4

Анкета для зрителей «BeZOOMной авантюры для детей от 5 до 105 лет с драматичным началом и поучительным финалом "Мойдодыр"»

Дорогой друг!

Благодарим тебя за просмотр спектакля «Мойдодыр или BeZOOMная авантюра с драматичным началом и поучительным финалом». Пожалуйста, удели немного времени для заполнения анкеты. Твои ответы помогут оценить и улучшить работу нашего театра. Заранее спасибо за содействие!

1. Понравилось ли тебе смотреть спектакль?
 - Да;
 - Нет;
 - Затрудняюсь ответить.
2. Как ты считаешь, нужны ли подобные спектакли?
 - Да;
 - Нет;
 - Затрудняюсь ответить.
3. Что больше всего тебе понравилось в спектакле?
 - Не надо платить деньги;
 - Не надо выходить из дома, что посмотреть;
 - Использование компьютерных технологий;
 - Оригинальность постановки известной пьесы;
 - Игра актеров;
 - Свой вариант _____
4. Что тебе интереснее: ходить в театр или смотреть онлайн-постановки дома?
 - Ходить в театр;
 - Смотреть онлайн постановки;
 - Затрудняюсь ответить.
5. Посоветуешь ли ты посмотреть спектакль своим друзьям или знакомым?
 - Да,
 - Нет,
 - Затрудняюсь ответить.

Твой возраст _____

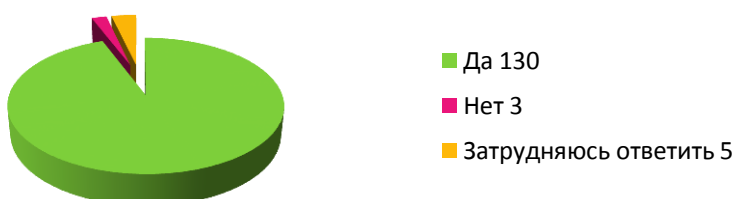
ПРИЛОЖЕНИЕ 5

Результаты анкетирования зрителей «BeZOOMной авантюры для детей от 5 до 105 лет с драматичным началом и поучительным финалом "Мойдодыр"»

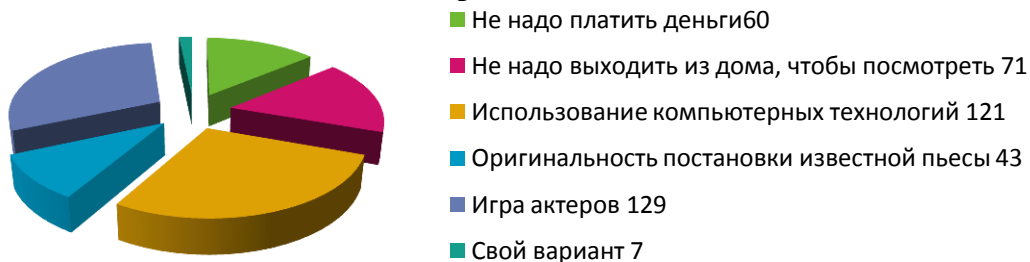
1. Понравилось ли тебе смотреть спектакль?



2. Как ты считаешь, нужны ли подобные спектакли?



3. Что больше всего тебе понравилось в спектакле?



4. Что тебе интереснее: ходить в театр или смотреть онлайн-постановки дома?



5. Посоветуешь ли ты посмотреть спектакль своим друзьям или знакомым?



ПРИЛОЖЕНИЕ 6

Анкета актеров «BeZOOMной авантюры для детей от 5 до 105 лет с драматичным началом и поучительным финалом "Мойдодыр"»

Дорогой друг!

Поздравляю тебя с премьерой спектакля «Мойдодыр или BeZOOMная авантюра с драматичным началом и поучительным финалом»! Прошу тебя поделиться своими впечатлениями и ответить на вопросы анкеты. Заранее благодарю за искренние ответы!

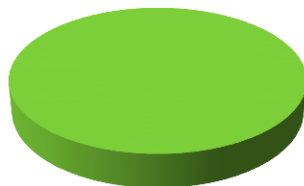
1. Понравилось ли тебе играть в спектакле?
 - Да;
 - Нет;
 - Затрудняюсь ответить.
2. Что показалось тебе особенно интересным?
 - новый формат постановки;
 - использование компьютерных технологий;
 - использование виртуальных декораций;
 - актерская игра только лицом и руками;
 - свой вариант _____.
3. Что показалось тебе особенно сложным?
 - отсутствие рядом партнера;
 - передача образа только лицом и руками;
 - отсутствие «живого» зрителя;
 - наличие отвлекающих факторов в квартире.
 - свой вариант _____.
4. Что тебе интереснее: играть на сцене или в онлайн-пространстве?
 - На сцене;
 - В онлайн пространстве;
 - Затрудняюсь ответить.
5. Хотелось бы тебе продолжить заниматься постановкой zoom спектаклей?
 - Да;
 - Нет;
 - Затрудняюсь ответить.

Твой возраст _____

ПРИЛОЖЕНИЕ 7

Результаты анкетирования актеров

1. Понравилось ли тебе играть в спектакль?



- Да 12
- Нет 0
- Затрудняюсь ответить 0

2. Что показалось тебе особенно интересным?



- Новый формат постановки 12
- Использование компьютерных технологий 9
- Использование виртуальных декораций 7
- Актерская игра только лицом и руками 6

3. Что показалось тебе особенно сложным?



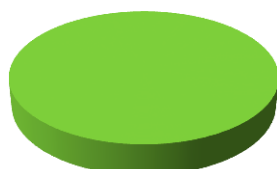
- Отсутствие рядом партнера 10
- Передача образа только лицом и руками 11
- Отсутствие "живого" зрителя 9

4. Что тебе интереснее: играть на сцене или в онлайн пространстве?



- На сцене 6
- В онлайн пространстве 6
- Затрудняюсь ответить 0

5. Хотелось бы тебе продолжить заниматься постановкой zoom спектаклей?



- Да 12
- Нет 0
- Затрудняюсь ответить 0

Рецензия
на исследовательскую работу
ученицы 7 «Б» класса МОУ «ЛИЦЕЙ № 230» г. Заречного
Дудкиной Марты

Работа Дудкиной Марты «Театр и интернет: не вместо, а вместе» посвящена исследованию особенностей такого явления, как цифровой театр в детском коллективе, а также возможности его существования наряду с классическим театром.

Актуальность данной работы не вызывает сомнений. Цифровой театр как интенсивно развивающееся направление театрального искусства вызывает не только большой интерес в современном обществе, но и дискуссии о его будущем. Таким образом, отправным моментом в проведении данного исследования стала потребность осмыслить возможность развития цифрового театра в детском театральном коллективе.

Цель и задачи научно-исследовательской работы адекватны теме, сформулированы грамотно и неформально. Автор поставил перед собой цель изучить возможности цифрового театра и определить его место в детском театральном творчестве в условиях культурного локдауна и после снятия ограничений. Исследование стало результатом наблюдений в ходе реализации проекта по постановке цифрового спектакля на платформе Zoom в условиях введения карантина.

Автором была проведена серьёзная работа: выявлены предпосылки возникновения цифрового театра, изучены виды театральных постановок в онлайн-пространстве, сформулированы особенности театральной игры в спектакле на платформе Zoom, принято участие в постановке zoom-спектакля. При написании работы грамотно выбраны методы исследования: изучение литературы и других источников информации; социологический опрос; сравнительно-сопоставительный анализ полученной информации; описание способов действия при постановке zoom-спектакля. С помощью социологического опроса, выявляющего точку зрения актёров и зрителей, автор показывает, какое место может занимать цифровой театр в жизни детского творческого коллектива.

Источники, цитируемые в настоящей работе, отражают современное видение исследуемой проблемы.

Доказательная часть имеет определенный практический интерес, т.к. подтверждает теоретические положения автора исследования, имеет неформальный характер, отражает результаты проектной деятельности, в которой принял участие автор исследования (постановка zoom-спектакля).

Структура научно-исследовательской работы соответствует логике, максимально обеспечивает ее развитие, каждое последующее положение логично вытекает из предыдущего. Список литературы составлен согласно требованиям к написанию научно-исследовательских работ.

Приложения, представленные автором, ярко иллюстрируют теоретические материалы исследования, логично отражают практическую

работу автора по изученной проблеме и могут быть использованы в деятельности детских театральных коллективов.

Работа Дудкиной Марты «Театр и интернет: не вместо, а вместе» соответствует всем требованиям, предъявляемым к исследовательским работам, может быть рекомендована к участию во Всероссийском конкурсе исследовательских и проектных работ школьников «Высший пилотаж».

Рецензент:

учитель русского языка и литературы

МОУ «ЛИЦЕЙ № 230» Г. ЗАРЕЧНОГО



Е.В. Клыкова

« 12 » декабря 2022 г.