

ТЕОРИЯ И ИСТОРИЯ КУЛЬТУРЫ



УДК 7.08

Оригинальное теоретическое исследование

<https://doi.org/10.23947/2414-1143-2026-12-3-70-75>



Мультимедийный театр: особенности и перспективы развития

Д.А. Король 

Российская академия народного хозяйства и государственной службы
при Президенте Российской Федерации, г. Москва, Российская Федерация

✉ koroldarya@list.ru

Аннотация

Введение. Актуальность исследования обусловлена необходимостью осмысления технологической революции в сценическом искусстве. Интеграция мультимедийных технологий кардинально меняет процессы театрального проектирования, расширяет выразительные возможности режиссуры и сценографии, формирует новый тип иммерсивного и интерактивного зрительского опыта. Изучение специфики, направлений развития и практических примеров такого синтеза необходимо для теоретического понимания эволюции театра и выработки практических стратегий его развития в цифровую эпоху. Целью исследования является выявление специфических характерных черт мультимедийного театра и возможных направлений его развития. Уделяется внимание влиянию тенденции цифровизации на процесс создания театральных постановок и иных проектов, а также на сферу современного театра в целом.

Материалы и методы. При подготовке и написании данной статьи были использованы следующие материалы и методы: кейс-стади (на примере таких проектов, как «Антигравитация», «Симфония инноваций», «Оракул» и др.), сравнительный анализ исторических и современных практик, историко-культурный подход для прослеживания эволюции технологий, а также SWOT-анализ для системной оценки эффективности и перспектив применения мультимедийных технологий в театре.

Результаты исследования показали, что интеграция мультимедийных технологий (таких как VR, AR, видеомэппинг, 3D-графика и др.) значительно расширяет творческие возможности театральных постановок и повышает уровень иммерсивности. Установлено, что ключевой тенденцией является создание междисциплинарных проектов, синтезирующих театр, цирк, танец и цифровые искусства. SWOT-анализ выявил сильные стороны технологии (высокое погружение, новые формы взаимодействия, расширение аудитории) и возможности (привлечение инвесторов, сотрудничество с другими индустриями), а также слабые стороны (высокая стоимость, необходимость в узких специалистах) и угрозы (технические риски, конкуренция).

Обсуждение и заключение. Проведенный анализ позволяет заключить, что мультимедийные технологии становятся неотъемлемым элементом современного театра, отвечая на запросы аудитории на интерактивность и получение уникального зрительского опыта. Несмотря на существующие риски и высокие затраты, потенциал их применения огромен. Развитие мультимедийного театра требует не только технологических инвестиций, но и подготовки новых кадров, а также переосмысления традиционных подходов к сценографии и драматургии. Проведенный SWOT-анализ может быть использован руководителями культурных проектов для оценки целесообразности внедрения подобных решений.

Ключевые слова: мультимедийные технологии, театр, виртуальная реальность, дополненная реальность, сфера культуры

Для цитирования. Король Д.А. Мультимедийный театр: особенности и перспективы развития. *Научный альманах стран Причерноморья*. 2026;12(3):70–75. <https://doi.org/10.23947/2414-1143-2026-12-3-70-75>

Prospects Multimedia Theater: Characteristics and Prospects for Development

Daria A. Korol 

Russian Presidential Academy of National Economy and Public Administration, Moscow, Russian Federation

✉ koroldarya@list.ru

Abstract

Introduction. The relevance of this study stems from the need to make sense of the technological revolution in the performing arts. The integration of multimedia technologies is radically transforming the processes of theatrical design, expanding the expressive possibilities of directing and set design, and shaping a new type of immersive and interactive audience experience. Studying the specific characteristics, directions of development, and practical examples of this synthesis is essential for a theoretical understanding of the evolution of theater and for developing practical strategies for its development in the digital age. The aim of this study is to identify the specific characteristics of multimedia theater and possible directions for its development. Attention is paid to the impact of the trend toward digitalization on the process of creating theatrical productions and other projects, as well as on the field of contemporary theater as a whole.

Materials and Methods. The following materials and methods were used in the preparation and writing of this article: case studies (using projects such as “Antigravity”, “Symphony of Innovations”, “Oracle”, and others), comparative analysis of historical and contemporary practices, a historical-cultural approach to tracing the evolution of technologies, as well as SWOT analysis for a systematic assessment of the effectiveness and prospects for the application of multimedia technologies in theater.

Results have shown that the integration of multimedia technologies (such as VR, AR, video mapping, 3D graphics, etc.) significantly expands the creative possibilities of theatrical productions and enhances the level of immersion. It has been established that a key trend is the creation of interdisciplinary projects that synthesize theater, circus, dance, and digital arts. A SWOT analysis identified the technology’s strengths (high immersion, new forms of interaction, audience expansion) and opportunities (attracting investors, collaboration with other industries), as well as its weaknesses (high cost, need for specialized experts) and threats (technical risks, competition).

Discussion and Conclusion. The analysis conducted leads to the conclusion that multimedia technologies are becoming an integral part of contemporary theater, meeting the audience’s demand for interactivity and a unique viewing experience. Despite the existing risks and high costs, the potential for their application is enormous. The development of multimedia theater requires not only technological investments but also the training of new personnel, as well as a rethinking of traditional approaches to set design and dramaturgy. The SWOT analysis conducted here can be used by cultural project managers to assess the feasibility of implementing such solutions.

Keywords: multimedia technologies, theater, virtual reality, augmented reality, the cultural sector

For Citation. Korol D.A. Multimedia theater: characteristics and prospects for development. *Science Almanac of Black Sea Region Countries*. 2026;12(3):70–75. <https://doi.org/10.23947/2414-1143-2026-12-3-70-75>

Введение. Статья посвящена исследованию применения мультимедийных технологий в современном театральном проектировании. *Актуальность* исследования обусловлена активным развитием цифровых технологий и их растущим влиянием на сферу культуры, что приводит к трансформации традиционных театральных форм. Цель работы – выявить тенденции, преимущества и перспективы интеграции мультимедийных технологий в театральные постановки. Для достижения цели поставлены следующие *задачи*: проанализировать исторические предпосылки и современные примеры использования мультимедиа в театре, определить ключевые технологии и их художественные функции, а также оценить потенциал и риски их внедрения с помощью SWOT-анализа.

Материалы и методы. При подготовке и написании данной статьи были использованы следующие материалы и методы: кейс-стади (на примере таких проектов, как «Антигравитация», «Симфония инноваций», «Оракул» и др.), сравнительный анализ исторических и современных практик, историко-культурный подход для прослеживания эволюции технологий, а также SWOT-анализ для системной оценки эффективности и перспектив применения мультимедийных технологий в театре.

Результаты исследования. Современный театр представляет собой сложный синтез театральных форматов, проверенных временем, и новых технологий театрального проектирования, появившихся с распространением и активным развитием цифровых технологий в сфере культуры. Вместе с тем театральное проектирование непрерывно развивается, проверяя жизнеспособность ранее не используемых в этой области форматов, к которым в том числе относятся разные виды мультимедийных технологий.

В современной науке под мультимедийными технологиями понимаются информационные технологии, основанные на одновременном использовании нескольких средств подачи информации в одной компьютерной системе: текста, звука, графики, мультипликации, видео, иллюстраций (изображений), пространственного моделирования [1, с. 14].

Одним из наиболее эффективных подходов к реализации современных театральных проектов представляется синтез новых технологий и классических театральных форм. Внедрение мультимедийных технологий в качестве отдельных элементов театральной постановки позволяет не только привлечь внимание публики и сформировать новый уникальный зрительский опыт, но также расширяет творческие возможности режиссеров, актеров, драматургов, сценографов, декораторов и иных участников творческой деятельности. Вместе с тем данный подход способствует расширению театральной аудитории за счет привлечения зрителей из числа молодого поколения, которое ориентировано на повсеместное применение цифровых технологий.

Первые попытки интеграции мультимедийных технологии в театральные постановки были осуществлены еще в первой четверти XX в. в Соединенных Штатах Америки и некоторых странах Европы. Ярким примером является представление «Gertie the Dinosaur» американского карикатуриста и аниматора Винзора Маккея, созданное в 1914 г. В нем автор выступает как режиссером, так и актером, и в рамках сюжета взаимодействует с «ожившим» изображением динозавра Гертти. Данный проект был создан на стыке искусств и больше относился к кинематографу, в частности, анимации, нежели к театру. Тем не менее именно взаимная интеграция различных видов искусств позволила мультимедийным технологиям в дальнейшем распространиться и в области театрального проектирования. Так, например, на основе данной работы был поставлен спектакль, премьера которого состоялась в чикагском театре «Палас» 8 февраля 1914 г. Перешагивание в экран и трансформирование Маккей в его виртуальный аналог стало одним из наиболее используемых приемов в современном цифровом театре [2, с. 204].

Проецирование изображения в спектакль было впервые применено в постановке Фридриха Кайслера по пьесе чешского драматурга Карела Чапека «РУР» – автор впервые вывел проекцию на водопад. В основе реализации авторского замысла лежало использование специального круглого киноэкрана, камеры и устройств дистанционного управления. Презентация «РУР» положила начало популяризации проекций в качестве технологий реализации культуротворческих проектов в сфере театра, которые остаются востребованными и в настоящее время. Вместе с тем важно отметить, что с течением времени произошло не только колоссальное развитие мультимедийных технологий, но также значительно расширилось их типовое разнообразие. Например, в современном театре проекции могут транслироваться при помощи различных устройств: проекторов, 4К-камер, видеомэппинга, 3D-трекинга и др.

Немецкий режиссер Эрвин Пискатор, один из крупнейших немецких режиссеров XX столетия, стремился к объединению кинематографа с постановочной драматургией и даже планировал создание профильного театра, специализирующегося на реализации подобного рода междисциплинарных проектов. В данном театре постановки должны были осуществляться при использовании проекций, круговой панорамы и проекторов, но данные планы не были воплощены в реальность по ряду социально-политических и экономических причин.

Вместе с тем ряд его проектов имел междисциплинарную форму и вызвал резонанс в современном ему обществе именно за счет использования первых форм мультимедийных технологий. К таким постановкам относятся «In Spite of Everything», «Storm Over Gotland» и «Stationendrama». В них режиссер активно использовал видео и проекции для реализации своих творческих задумок – в основном это были документальные кадры, способствовавшие формированию у зрителя эффекта погружения в разворачивавшиеся на сцене события, что позволяет говорить о формировании иммерсивной составляющей проектов Пискатора именно за счет применения в них мультимедийных технологий. Театральные критики из числа современников Пискатора отмечали, что постановки режиссера смешивают ирру и действительность.

В современной постановочной практике развиваются формы интерактивных зрелищ, в том числе связанных с жанрами технического, светового и кибер-шоу, в которых инновационные технологии становятся самостоятельным действующим лицом [3, с. 9].

В настоящее время театральные деятели обладают гораздо большим разнообразием мультимедийных технологий по сравнению с их коллегами из прошлого века. Такие технологии включают в себя виртуальную (VR) и дополненную (AR) реальность, а также их комбинации (MR или Mixed reality – смешанная реальность); видеомэппинг (преобразование любой поверхности в экран для видеопроекции); проекции; motion capture (технология захвата движения); мобильную аудиодескрипцию; 3D-моделирование; мэппинг; моделирование; аудиотехнологии и др.

Для мультимедийных технологий в театральной сфере не характерно их повсеместное применение. Как правило, авторы спектакля предпочитают использовать их для решения конкретной художественной задачи – расширения сценического пространства, создания декораций или введения в сюжет дополнительного виртуального персонажа.

Кроме того, реализация проектов с применением мультимедийных технологий требует привлечения в театральную среду новых специалистов: режиссеров мультимедиа, разработчиков, дизайнеров AR- и VR-среды, художников графических изображений, мэппинг-режиссеров, 3D-модельеров, специалистов по спецэффектам и т. д.

Среди иных особенностей мультимедийных технологий можно выделить:

- объединение многокомпонентной информационной среды (текста, звука, графики, фото, видео) в однородном цветовом представлении;
- обеспечение надежного и долговечного хранения больших объемов информации;
- простота переработки информации [1, с. 13].

Специфику реализации новейших театральных мультимедийных проектов можно проследить на примере мультимедийного театрально-циркового шоу «Антигравитация» медиагруппы «Красный квадрат» (реж. Андрей

Кольцов), поставленного в 2025 г. на сцене Дворца культуры имени Горбунова. Что характерно для современных сценических мультимедийных проектов, «Антигравитация» носит междисциплинарный характер, объединяя в себе элементы театральной постановки, циркового искусства, танца, музыки и цифровых технологий. Ключевым элементом сценического оформления проекта выступила 100-метровая медиастена с 3D-графикой, позволяющей зрителям в наибольшей степени ощутить эффект погружения в ту или иную сценическую локацию: подножие горы, небо, океан, торнадо и др.

Кроме того, в 2025 г. на сцене Государственного академического Малого театра России состоялась премьера мультимедийного спектакля «Симфония инноваций». В основе проекта – симбиоз классической русской музыки и новейших технологических достижений. Авторы проекта использовали в своей работе такие мультимедийные технологии, как видеоинсталляции с применением искусственного интеллекта. Видеозарисовки о жизни и творчестве отечественных классиков, сопровождаемые их «ожившими» фигурами, позволяют сформировать уникальный зрительский опыт, который формирует связь между зрителем и произведением через знакомство с фигурой автора. Помимо этого, в «Симфонии инноваций» используются иные современные технологии – голограммы, кинетические зеркала на радиоуправлении, сценические медиа-поверхности, 3D-видеоперформанс, а также робот-дирижер.

«Симфония инноваций» была реализована при поддержке Федерального государственного учреждения культуры «Росконцерт» и Министерства культуры Российской Федерации. Государственная поддержка подобного рода проектов свидетельствует о том, что внедрение мультимедийных технологий в сферу культуры, в том числе в область театрального проектирования, является одним из актуальных направлений государственной культурной политики Российской Федерации.

В рамках Рурской триеннале в 2025 г. состоялась премьера мультимедийного спектакля «Оракул» польского режиссера Лукаша Тварковского о жизни британского математика и криптографа Алана Тьюринга после Второй мировой войны. В проекте автор использует звуковые ландшафты и видео проекции с целью создания единого сценического пространства и полноценного погружения зрителя в сюжет.

Вместе с тем важно отметить, что мультимедийные технологии не только становятся частью отдельных культурных проектов, но также выступают основой формирования целых культурных институций. Так, например, в 2012 г. артистом балета Евдокимовым Андреем Александровичем был создан Русский мультимедийный театр балета, который ставит своей целью привлечение зрительского внимания к классическому балету за счет создания мультимедийного контента. Для данного театра мультимедиа выступает полноценным сценическим пространством. В своих постановках авторы используют проекции, LED-экраны, 3D-декорации, компьютерную анимацию и графику, флеш-анимацию, технологии «morphing» и «computer-generated imagery».

В 2008 г. в Великобритании группой театральных деятелей и художников была основана компания «Fast Familiar», ориентированная на создание иммерсивных цифровых театральных постановок. Среди проектов компании можно выделить «The Acquisitions Panel», «Bad Altitude», «The Evidence Chamber» – все они отличаются высокой степенью интерактивности и погружения зрителя в сюжет. В постановках используются такие мультимедийные технологии, как виртуальная и дополненная реальность, аудиотехнологии, 3D-мэппинг и трекинг, а также компания занимается постановкой иммерсивных чат-спектаклей.

Рассмотренные выше примеры современных мультимедийных театральных проектов позволяют сделать вывод, что одной из ключевых целей применения таких технологий в современных сценических постановках является увеличение уровня их иммерсивности и формирование уникального зрительского опыта.

В настоящее время ключевыми тенденциями развития иммерсивного театра являются технологизация, интерактивность, создание уникального зрительского опыта и расширение сценических границ. Перспективы дальнейшего развития жанра связаны с развитием цифровых технологий, расширением аудитории, интеграцией с другими областями культуры и искусства и повышением качества создаваемых проектов.

Одним из толчков к развитию мультимедийного театра послужила пандемия COVID-19, вынудившая деятелей искусства искать новые форматы реализации творческих проектов. Среди отечественных постановок с подобным подходом можно выделить «Клетку с попугаями» Максима Диденко, «В поисках автора» Данила Чашина, «Три сестры» Михаила Рахлина и др. [4, с. 75].

Для обоснования рациональности дальнейшего применения мультимедийных технологий в современном театре необходимо выявить и сравнить их преимущества и недостатки, риски, возникающие при их применении, а также возможности, которые они предоставляют тому или иному театральному проекту. Для получения наиболее объективных представлений о текущем состоянии мультимедийных технологий в области театрального проектирования проведем в SWOT-анализ.

Сильные стороны применения мультимедийных технологий в театральных проектах:

- высокий уровень погружения и вовлеченности зрителя в действие спектакля;
- большой объем возможностей для реализации творческих идей режиссеров и сценографов;
- создание новой формы взаимодействия актеров со зрителями за счет «перенесения» актеров в виртуальную среду;
- возможность создания уникальных сценариев, которые невозможно повторить в «классическом» театре;
- улучшение визуальной составляющей спектакля, его декораций и визуальных эффектов;

- расширение аудитории театрального проекта за счет перенесения его в виртуальную реальность (выход из офлайна);
- упрощение доступа лиц с инвалидностью и ограниченными возможностями здоровья, а также других мало-мобильных лиц к продуктам сферы культуры.

Слабые стороны применения мультимедийных технологий виртуальной в театральных проектах:

- высокие затраты на оборудование для демонстрации спектаклей в виртуальном пространстве;
- необходимость привлечения дополнительных специалистов для реализации театрального проекта с применением мультимедийных технологий.

Возможности применения мультимедийных технологий в театральных проектах:

- привлечение инвесторов из digital-среды и смежных областей;
- значительное увеличение аудитории за счет создания качественно нового творческого продукта и облегченного доступа целевой аудитории к нему;
- повышение конкурентоспособности театров на рынке креативных индустрий;
- сотрудничество с проектами и деятелями других областей искусства: гейм-индустрия, диджитал-арт, дизайн и т. д.;
- расширение географии театральных проектов;

Угрозы применения технологий виртуальной реальности в театральных проектах:

- высокий уровень конкуренции с другими областями искусства, активно использующими в своих проектах мультимедийные технологии: музеями и выставочными пространствами, дизайном, кинематографом и т. д.;
- неготовность аудитории к активному использованию мультимедийных технологий;
- некупаемость театральных проектов с применением мультимедийных технологий;
- недостаточный для реализации такого рода проектов уровень цифровизации общества;
- вероятность технических ошибок, способных повлиять на качество проекта.

Обсуждение и заключение. В настоящее время наиболее вероятным способом вовлечения людей в мультимедийные проекты в сфере культуры представляется создание различных мобильных приложений с поддержкой функции дополненной реальности, позволяющих привлекать аудиторию вне зависимости от времени и пространства, в котором находится человек [5, с. 31].

Таким образом, с учетом приведенного выше анализа, логичным вектором развития мультимедийного театра представляется появление новых театральных форм через трансформацию уже существующих, а также увеличение уровня иммерсивности театральных проектов такой направленности. Вместе с тем можно предположить увеличение числа междисциплинарных проектов, поскольку мультимедийные технологии расширяют творческие возможности, позволяя создателям спектакля прибегать к использованию в своих проектах технологиям, применяемых в смежных с театром экранных искусствах – кино, телевидении, компьютерной графике и иных областях создания видеоконтента.

Выводы исследования позволяют констатировать, что мультимедийный театр сформировался как значимый и устойчивый феномен современного сценического искусства, отвечающий на запросы цифровой культуры. Его сущность определяется структурной интеграцией технологий (VR, AR, видеомэппинга), которые эволюционировали от вспомогательного инструментария до полноценного компонента художественной системы, непосредственно влияющего на драматургию, сценографию и природу зрительского восприятия. Основной художественной целью такого синтеза выступает создание иммерсивной и зачастую интерактивной среды, что приводит к переосмыслению традиционных театральных конвенций. Проведённый SWOT-анализ подтверждает, что, несмотря на объективные риски, связанные с высокой стоимостью, технологической сложностью и необходимостью подготовки новых кадров, потенциал мультимедийного театра является значительным. Его развитие открывает перспективы для расширения аудитории, формирования междисциплинарных практик и создания инклюзивных культурных продуктов. Логичным вектором дальнейшей эволюции видится углубление персонализации зрительского опыта и конвергенция с развивающимися технологиями, такими как искусственный интеллект, что, однако, актуализирует проблему сохранения художественной целостности и смысловой глубины в условиях технологической детерминированности.

Список литературы / References

1. Новикова А.В. Понятие «Мультимедийные технологии» в современной науке. *Вестник магистратуры*. 2015;41(2–2):13–14.
Novikova A.V. The concept of “multimedia technologies” in contemporary science. *Bulletin of the Magistracy*. 2015;41(2–2):13–14. (In Russ.)
2. Ростовский Е.В. Мультимедийное пространство театра. *Гуманитарные, социально-экономические и общественные науки*. 2014;3:203–205.
Rostovsky E.V. The Multimedia Space of the Theater. *Humanities, Social-Economic and Social Sciences*. 2014;3:203–205. (In Russ.)
3. Астафьева Т.В. Современные критерии театральной инновации. *Znanstvena Misel*. 2018;18(5):9–11.
Astafieva T.V. Modern criteria of the theatrical innovation. *Znanstvena Misel*. 2018;18(5):9–11. (In Russ.)

4. Король Д.А., Мананникова П.М. Взаимная интеграция механизмов зрительского погружения в сценических представлениях. *Научный альманах стран Причерноморья*. 2025;11(3):73–78. <https://doi.org/10.23947/2414-1143-2025-11-3-73-78>

Korol D.A., Manannikova P.M. Mutual Integration of Spectator Immersion Mechanisms in Stage Performances. *Science Almanac of Black Sea Region Countries*. 2025;11(3):73–78. (In Russ.) <https://doi.org/10.23947/2414-1143-2025-11-3-73-78>

5. Король Д.А., Ермолина С.С. Основные направления развития AR- и VR-технологий в сфере культуры. *Научный альманах стран Причерноморья*. 2025;11(1):28–32. <https://doi.org/10.23947/2414-1143-2025-11-1-28-32>

Korol D.A., Ermolina S.S. Main directions of AR- and VR-technologies development in the sphere of culture. *Science Almanac of Black Sea Region Countries*. 2025;11(1):28–32. (In Russ.) <https://doi.org/10.23947/2414-1143-2025-11-1-28-32>

Об авторе:

Король Дарья Александровна, соискатель Института государственной службы и управления, Российская академия народного хозяйства и государственной службы при Президенте Российской Федерации (Российская Федерация, 119571, г. Москва, пр-кт Вернадского, д. 82, стр. 1), [ORCID](#), [SPIN-код](#), koroldarya@list.ru

Конфликт интересов: автор заявляет об отсутствии конфликта интересов.

Автор прочитал и одобрил окончательный вариант рукописи.

About the Author:

Korol Daria Aleksandrovna, Applicant, Institute of Public Administration and Management, Russian Presidential Academy of National Economy and Public Administration (82/1, Vernadsky Avenue, Moscow, 119571, Russian Federation), [ORCID](#), [SPIN-code](#), koroldarya@list.ru

Conflict of Interest Statement: the author declares no conflict of interest.

The author has read and approved the final version of manuscript.

Поступила в редакцию / Received 25.01.2026

Поступила после рецензирования / Reviewed 11.02.2026

Принята к публикации / Accepted 13.02.2026