

НОВЫЕ ЛИКИ ТЕАТРА ЧЕХОВА: РАЗМЫШЛЕНИЯ О ЦИФРОВИЗАЦИИ ТЕАТРАЛЬНОГО ПРОСТРАНСТВА

Анализируются две постановки пьес А.П. Чехова с использованием цифровых технологий. Обосновывается, что поэтика новой драмы оказывается с большей или меньшей степенью органичности раскрыта через использование виртуальной реальности и компьютерной игры как инструментов моделирования театрального пространства.

Ключевые слова: новая драма, цифровизация, пандемия, виртуальная реальность, компьютерная игра.

V.N. Ivanova, Samara University

NEW FACES OF THE CHEKHOV THEATER: REFLECTIONS ON THE DIGITALIZATION OF THEATER SPACE

Two performances of the plays by A.P. Chekhov using digital technologies are analyzing. It is substantiated that the poetics of the new drama is revealed with a greater or lesser degree of organicity through the use of virtual reality and computer games as tools for modeling theatrical space.

Keywords: new drama, digitalization, pandemic, virtual reality, computer game.

Пандемийная реальность 2020 года спровоцировала появление новых форматов работы театра. Цифровизация культурных практик началась давно, однако, став насущной и вынужденной необходимостью, она привела к тому, что театр начал осваивать новый для себя язык – ZOOM-спектакля, компьютерной игры, виртуальной реальности и т.д.

Новая драма – явление, возникшее в русской и европейской драматургии на рубеже XIX-XX веков, тогда же получившее название и первые осмысления в дискуссии писателей и театроведов [1] – волнует литературоведов и театроведов до сих пор. М. Меркулова, разграничивая новую драму как явление в драматургии и театре и как жанровую модификацию, подробно описывает состав модели модификации. В нее вошел целый ряд в т.ч. драматургических категорий, таких как конфликт, характер, действие, композиция, способ

отражения действительности, проблематика, изобразительно-выразительные средства [2, с. 124]. Неклассическая драма А.П. Чехова, по мнению В. Хализева, имеет ряд принципиально отличающих ее от драмы аристотеле-гегелевского типа черт. *Драматический сюжет* лишен замкнутого событийного узла, однако он и не является фрагментарным, например, в «Трех сестрах» три узла взаимодействий героев (1. Тузенбах – Ирина – Соленый; 2. Кулыгин – Маша – Вершинин; 3. Андрей – Наташа – Протопопов – сестры) [3, с. 92]. *Сквозное действие* исчезает, сюжетные линии *децентрализуются*, *нераздробленность* пространства и времени соединяется с *монтажной композицией* [Там же, с. 83]. *Столкновения* между героями – *поверхность сюжета*, тогда как на первый план выдвигаются внутренние переживания героев. *Конфликт* – не борьба, а «длительные, не меняющиеся в своей основе неблагоприятные положения» [Там же, 119-120]. Эти особенности мы и проследим в их реализации через цифровые технологии.

Лик VR

Виртуальная реальность – технологически созданная среда, в которую может погрузиться зритель [4]; широкую известность и применимость понятие получило в эпоху персональных компьютеров и Интернета [5], тогда как развитие технологий и пандемия показали, что виртуальные мероприятия могут иметь реальную и довольно большую аудиторию.

Театр «Практика» в сотрудничестве с командой портала Lookport реализовал проект «Три сестры. Финал» в рамках инициативы «Практика сотворчества», в котором зрителям предлагалось путем голосования выбрать пьесу, режиссера и актеров для реализации постановки в виде онлайн спектакля. Вынужденная форма ZOOM-спектакля, которой воспользовались многие театры, здесь была объединена с форматом 360VR: разработана анимированная среда, своего рода цифровая вселенная – сад Прозоровых, в котором существуют виртуальные окна персонажей, метатекст. Зритель может свободно перемещаться между окнами, приближать или отдалять их, «прогуливаться» по цифровому пространству.

Драматический сюжет четвертого акта «Трех сестер», как он представлен М. Рахлиным, остается лишенным замкнутого событийного узла. Мы видим прежде всего, как наступает конец: прежней жизни – военные уходят из города, Ирина переезжает, Тузенбах уходит из жизни; любви – Маши и Вершинина, Тузенбаха к Ирине; пространства дома и сада – Наташа полна планов по переустройству. Но это не осколки, это именно общее течение жизни, где все происходит не так, как хотят герои. В. Хализев пишет, с одной стороны, о том,

что Чехов тщательно прослеживает смену настроений своих героев, с другой, – что драматург выявляет «постоянную, оформившуюся в их сознании, напряженную, по-своему активную неудовлетворенность жизнью» [3, с. 62]. Актеры, помещенные в отдельные окошки, что подчеркивает их разобщенность, бытие каждого в своем мире, существуют в то же время в специально сконструированном цифровом пространстве. Это же решение подчеркивает децентрализацию сюжетных линий – окошки имеют одинаковый размер, а приблизить, отдалить или вообще убрать их из поля видимости может сам зритель, так особенности новодраматического текста как бы буквализируются. Монтажная композиция, сопровождающаяся отсутствием членения пространства и времени, характерная для драмы Чехова, оказывается точно реализована в такой форме. Столкновений или каких-либо взаимодействий между героями практически нет – они одновременно в разных мирах, и в центре оказываются действительно их переживания: Маша бежит по кругу, в ее окошке постоянно мелькают деревья, просветы неба, в какой-то момент она падает, в другой – ложится в траву; Кулыгин на фоне белой стены с черно-белыми портретами Маши – это его мир, причем этот мир, как и мир Ирины, постоянно отзеркаливается. Мир Ирины становится зеркально отраженным во время их диалога с Тузенбахом, будто попытка изменить течение жизни. Окошко Тузенбаха пропадает и возникает в разных местах. Андрея мы видим попеременно с нескольких точек: а) взгляд со стороны (общий план) – молодой отец, укладывающий спать ребенка; б) взгляд ребенка (из коляски) – свой монолог, в котором сокрушается об ушедшем прошлом и о городе, где живет, Андрей произносит, обращаясь к ребенку, параллельно меня подгузник; в) взгляд самого на себя (через селфи-камеру).

С помощью метатекста происходит иллюстрация отдельных реплик – имя каждого героя подписано под окошком, фраза Чебутыкина: «Ничего нет на свете, нас нет, мы не существуем, а только кажется, что существуем...» [6, с. 178] обыгрывается помехами связи; а его рассказ о происшествии около театра (ссоре Соленого и Тузенбаха) комментируется словами Соленого из второго действия: «Счастливых соперников у меня не должно быть... Клянусь вам всем святым, соперника я убью...» [6, с. 154] и т.д. С помощью метатекста конструируется и эсхатологичность. Фраза «Ау! Гоп-гоп!», сопровождающаяся завыванием сирены, становится полноценным участником действия, она бесконтрольно выплывает и проносится между виртуальными окнами. Наравне с персонажами живет таймер: у героев час, но выстрел, в результате которого гибнет барон, потрясает все виртуальное пространство, сбрасывается и

таймер – останавливается отсчет, когда из города уходят военные, мир постепенно начинает рушиться. Видео в окошках размывается, затем на пиксели распадается и виртуальное пространство.

Лик компьютерной игры

В формате Minecraft-спектакля представил чеховский «Вишневый сад» Петербургский Большой драматический театр. Это первый опыт в России синтеза театрального искусства и компьютерной игры. В Minecraft построен зал БДТ, сценическое пространство, премьера проходила в режиме летсплей [7], где мы как зрители имеем дело с впечатлениями игрока-рассказчика.

В данном случае режиссер (Э.Закарян) не был бережен к тексту А.П. Чехова – фактически перед нами пересказ драматического сюжета (насколько это возможно для чеховского текста) и развернутая характеристика персонажей рассказчиком (введен такой персонаж), передача его к ним отношения и самопрезентация героев, которых немного. Режиссер решил ограничиться собственно рассказчиком, Раневской, Лопахиным, Гаевым, ботом-зомби Фирсом, вишневым садом, который в режиме реального времени разрушается и перестраивается в дачи. Однако отдельные элементы новодраматической поэтики прослеживаются и здесь. Во-первых, особая полифоничность чеховского мира: рассказчик рефлексировал над уже произошедшим, герои произносят реплики в настоящем, которое прошедшее для рассказчика, одновременно происходит трансформация сада. Во-вторых, изображенный мир оказывается буквально целиком пропущенным через призму восприятия героев [8, с. 144]. Рассказчик комментирует происходящее, Раневская говорит о саде и одновременно разбивает окна дома, символически как бы разрушая свою жизнь, окна тут же застраивает Фирс; инфантилизм Раневской и Гаева передан через их движения и действия.

Существенная трансформация текста скорее обусловлена попыткой работы на предполагаемую аудиторию – школьников.

Список литературы:

1. Драма первой половины XX века. М.: Слово, 2000. 821 с.
2. Меркулова М.Г. «Новая драма» // Новый филологический вестник. 2011. №2. С. 122-126.
3. Хализев В.Е. Драма как явление искусства. М.: Искусство, 1978. 240 с.
4. Сдельникова А.А., Шкирандо В.С., Багаева А.П. Виртуальная реальность // Актуальные проблемы авиации и космонавтики. 2015. №11. С.618-620.

5. Гермашова В.А. Понятие «виртуальная реальность» в философском знании // Вестник Ставропольского государственного университета. 2009. №69. С. 215-221.

6. Чехов А.П. Полное собрание сочинений и писем в 30 т. Т.13 Пьесы. М.: Наука, 1986. 533 с.

7. Finnis, David What is a "Let's Play?"// Yahoo Voices. Yahoo News Network URL: <https://web.archive.org/web/20140729024203/http://voices.yahoo.com/what-lets-play-4901264.html> (датаобращения: 29.03.2021).

8. Тютелова Л.Г. Особенности субъектной сферы «Новой драмы»: А. П. Чехов // Вестник СамГУ. 2009. №69. С.143-149.