

ANNA MAROŃ

Виртуальные медиа в новейшей русскоязычной драматургии

Virtual media in contemporary Russian-language drama

Abstract. The article explores the influence of digital and multimedia technologies on Russian and Russian-language drama of the 21st century. It analyzes plays in which virtual communication becomes not only a thematic, but also a structural element of the dramatic text. The study aims to identify the ways in which the virtual world and media culture are represented, as well as to define the poetics of digital interaction and the transformation of dramatic form under the impact of digital media. Special attention is given to the language of online communication and the reflection of the spiritual crisis of the individual in conditions of digital dependence. The study shows that the Internet functions not only as a setting but also as an autonomous character shaping the dramaturgical dynamics of the work. The author highlights the key functions of virtual space: structural, thematic, symbolic, and psychological demonstrating that the Internet and social networks determine the narrative logic, text aesthetics, and modes of audience perception. The article concludes that a new artistic model of “virtual drama” is emerging, in which dramatic, media, and digital discourses intersect, reflecting the cultural specificity of the digital age.

Keywords: Russian-language drama, internet communication, digital culture, social networks, multimedia

Anna Maroń, University of Rzeszów, Rzeszów – Poland, annamaron196@gmail.com, <https://orcid.org/0000-0003-1797-8331>

Интернет стремительно захватывает все больше сфер человеческой жизни как профессиональной, так и частной. Он бесцеремонно проникает в пространство искусства, аннексируя новые области культуры, не только массовой и популярной, но и элитарной. Как отмечает Ханс-Тис Леманн в работе, посвященной эстетике постдраматического театра, именно появление „мультимедийного общества” стало ключевым моментом, определившим облик современного искусства (Lehmann 18). По мнению исследователя, новая реальность позволяет соединить постмодернистскую склонность к множественности стилей с технологическими возможностями, основанными на использовании мультимедиа (Lehmann 25).

„Мультимедийное общество” не только реагирует на появление новых медиа, меняется под их влиянием, но и само создает новую реальность. Следуя за глобальными тенденциями, современное искусство (включая театр и драматургию) активно осмысляет эти процессы. Как подчеркивает Татьяна Болдырева, медиатизация затрагивает не только способы репрезентации художественного опыта, но и саму театральность как форму публичной и персональной практики, смещая акцент с коллективного со-участия к индивидуализированному со-знанию собственного „Я” (Boldyreva 48–49). В этом контексте виртуальные медиа не только определяют тематический спектр произведений, но и проникают в саму ткань драматического текста, влияя на его структуру, ритм и форму.

Поэтика видеоклипа, эстетика коллажа, принципы фрагментарности и монтажа закономерно нашли отражение в современной русской и русскоязычной драматургии. Авторы все чаще используют электронные медиа и разнообразные формы интернет-коммуникации не только как средство организации текста, но и как неотъемлемую часть художественного мира. При этом, как отмечают Лана Веллингтон или Наталья Козьякова, вопрос о присутствии виртуальных дискурсов в драматургии остается неочевидным (Wellington 88–91; Koz’akova 45–46). Медийность драматического текста всегда опосредована словом, графической формой записи, через которую проектируется присутствие определенного медиаканала. Именно посредством графических, языковых и композиционных решений драматургии воспроизводят медиадискурсы и отражают опыт взаимодействия с цифровой средой. Подобную опосредованность медиального опыта подчеркивает и Болдырева, указывая на то, что в условиях медиатизации именно формат, рамка и инструкция становятся ключевыми механизмами художественной коммуникации (Boldyreva 52–53).

Популяризация мультимедийных технологий привела к появлению в общественном сознании нового измерения – виртуального мира, ставшего ключевым для понимания современной культуры. Реакцию драматургов на эту новую ситуацию описывают Матеуш Боровский и Малгожата Сугера в работе *Новые медиа/новые реальности* (*Nowe media/nowe realności* 2007), в которой исследователи подчеркивают субверсивный характер виртуального мира, разрушающего дихотомию реального и фиктивного и превращающего ее в „метамедийное” пространство (Borowski, Sugiera 135).

Методологическую основу настоящего исследования составляют идеи постдраматического театра Леманна, концепции виртуальности и симулякров Бодрийяра, а также подходы к исследованию цифровой культуры, разработанные в трудах Шерри Теркл, Надежды Маньковской и Оксаны Елховой. Согласно этим теориям виртуальная реальность представляет собой не

только технологическое явление, но и специфическую онтологическую форму существования человека в мире, где границы между „реальным” и „симулированным” стираются (Baudrillard 1–7; Turkle 155–160; Man'kovskaâ 87–92; Elhova 41–45).

Целью статьи является анализ способов репрезентации виртуального мира и медиакультуры в русскоязычной драматургии XXI века, а также определение поэтики цифрового взаимодействия в драматическом тексте.

Виртуальная реальность, а также ее носители и различные формы проявления (порталы, тематические сайты, мессенджеры и т. д.) становятся заметными элементами современных драматургических произведений или по крайней мере предметом размышления этих текстов.

Интересным примером взаимодействия драматургии и виртуального пространства является пьеса Сергея Калужанова и Александра Варганова *Гей. Love story* (2001–2002). Этот текст был своего рода драматургическим экспериментом, в котором российские драматурги стремились проверить, можно ли на основе подлинных мультимедийных документов, то есть записей разговоров из интернет-чатов, размещенных на так называемых „голубых” сайтах, а также нескольких электронных писем создать полноценную пьесу с традиционной драматургической структурой: с персонажами, конфликтом, развивающимся сюжетом и всеми другими элементами, присущими традиционно понимаемым драматическим произведениям.

С самого начала пьесы авторы ведут своего рода игру с реципиентом. В открывающей пьесу ремарке говорится, что действие происходит в тематическом баре для гомосексуалистов под названием „Чат”. Однако анализ диалогов показывает, что персонажи не видят и не слышат друг друга – их взаимодействие происходит исключительно в виртуальной среде.

Вадим. Я например, кажется, даже слышу твой голос.

Темный. Мне вот кажется, что ты в очках.

Вадим. Почему я в очках?

Темный. Ну мне так кажется.

Вадим. Нет, я не в очках. И не зануда, как могло некоторым показаться. Дальше? Волосы? Мои, в смысле.

Темный. Темные но не очень. Шатен (Kalužanov, Vartanov, электронный ресурс).

Таким образом, с первых страниц пьесы создается иллюзия физического присутствия, достигаемая исключительно средствами текстовой коммуникации, что соотносится с описанной Жаном Бодрийяром логикой симуляции, при которой эффект присутствия возникает без реального телесного со-бытия (Baudrillard 21–25). Пространство чата становится сценой для виртуальной встречи, где интонации и жесты заменены графическими и сим-

волическими элементами. Графическая форма записи реплик персонажей воспроизводит структуру интернет-диалога. Caps Lock в онлайн-коммуникации используется для эмоционального выделения фраз, применяется для выражения повышенного тона, а иногда и крика. В тексте пьесы также используются специальные комбинации знаков, выражающие эмоции, передающие настроение, так называемые эмотиконы. Показательно, что персонажи не только применяют эти знаки, но и обсуждают их смысл, что отражает процесс формирования новой медиакультуры и визуального языка общения.

Бармен. АААААААА ВОТ И Я!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!

Темный. Мы ОЧЕНЬ рады!...

Вадим. Ты знаешь, мне хочется услышать твой ЖИВОЙ ГОЛОС

[...]

Сергей. А вот это :-)))))))))) - это плохие эмоции?

Темный. Это означает улыбку. Плохие эмоции обозначаются ((((((((((((((Это мордочка если сбоку смотреть. :-)-(

[...]

Темный. :-) а это подмигивание... :-P. а это язычок. @--

Сергей. Ой, а это что за чудо?

Темный. А это роза... можно даже шипы дальше нарисовать (Kalužanov, Vartanov, электронный ресурс).

Эти элементы создают особый визуальный слой пьесы, превращая текст в гибрид вербального и графического языков (Manovič 45). При чтении они воспринимаются естественно, но сценическая реализация подобных диалогов становится вызовом для режиссеров. Тем не менее пьеса неоднократно ставилась, в частности, в рамках независимых театральных проектов, что подтверждает ее сценический потенциал и согласуется с наблюдениями Лары Веллингтон о способности цифровых драматургических форм адаптироваться к театральному пространству (Wellington 88–91).

Пьеса *Gei. Love story* привлекает внимание не только формой: сочетанием документального и цифрового языков, использованием подлинных реплик, взятых из чатов, но и тематикой. Это история несчастной, неосуществленной гомосексуальной любви, рассказанная средствами сетевого общения. Интернет здесь выполняет роль пространства интимности и анонимности: герои откровенны именно потому, что скрыты за экраном. Этот парадокс – между близостью и отчуждением, – подробно описанный Шерри Теркл в ее анализе Интернета как среды, в которой идентичность и эмоциональная близость конструируются в условиях отсутствия физического контакта – становится основным источником драмы (Turkle 155–160).

Калужанов и Вартанов, опираясь на опыт работы в технике вербатим, разложили традиционную драматургическую форму на элементы, а затем

собрали ее заново, создав, казалось бы, совершенно анти-театральное, анти-драматургическое тело – полноценный драматический текст. Как подчеркивает Леманн, подобные стратегии не отменяют драматургию, а трансформируют ее, перенося акцент с действия на структуру и формат коммуникации (Lehmann 85–87).

Гей. *Love story* можно рассматривать как один из первых примеров того, как виртуальная коммуникация превращается в художественный материал, а язык сети в инструмент выражения человеческих чувств. В этом смысле пьеса Калужанова и Вартанова предвосхищает тенденции мультимедийного театра XXI века, в котором цифровая среда становится не только средством, но и пространством существования персонажей.

Интернет стал естественным пространством существования молодого поколения, особенно подростков, поэтому появление виртуальных медиа в пьесах для молодежи и о молодежи, было лишь вопросом времени. За последние годы все больше драматургов не только обращаются к тематике виртуального мира, но и используют его формы и художественные приемы. Одним из показательных примеров является пьеса Юлии Тупикиной *Вдох-выдох* (2015), неоднократно отмеченная на конкурсах и фестивалях современной русской и русскоязычной драматургии. В 2016 году произведение получило звание „Пьеса года” в конкурсе современной драматургии „Кульминация”, стало дипломантом международного литературного Волошинского конкурса в 2015 году, в международном конкурсе русскоязычной драматургии „Действующие лица” вошло в шорт-лист, а также было включено в сборники *Кульминация – 2016, Лучшие пьесы 2015*.

Персонажи-подростки Тупикиной используют формат видеозаписей на канале YouTube как площадку для самовыражения и взаимодействия с аудиторией. Лиза – типичная девушка, ведет свой beauty-канал, на котором регулярно публикует макияжные туториалы. Ее речь воспроизводит лексику и ритм популярных блогеров: инструкции, перечисления брендов, советы по уходу за собой. Время от времени она охотно делится со своими подписчиками размышлениями о жизни, дает так называемые „уроки любви”.

ЛИЗА. Привет! Меня зовут Лиза! [...] Сегодня я расскажу вам о макияже, который можно сделать на 8 марта. [...] И первое, что нам понадобится, это консилер. У меня Макс-фактор. [...] Далее, я использую пудру от *Буржуа*, наношу ее широкой кистью, совсем-совсем немного, чтобы смотрелось это естественно. [...] Теперь я беру кисточку от Лимани и начинаю растушевывать, создавая некую дымку. [...] Теперь я крашу ресницы тушью от Бенефит *There are real*. [...] На губы я наношу бальзам от Сто рецептов красоты, чтобы увлажнить наши губки. [...] Ну, вот, в принципе, и все, если вам понравилось, держите пальцы вверх и увидимся (Tupikina, электронный ресурс).

Образ Лизы предельно реалистичен: она сосредоточена на себе, погружена в культуру потребления. Она воспринимает Интернет как единственное окно в большой мир. Ее альтер эго Маша выступает полной противоположностью. У зрителей своих видео на канале YouTube Маша старается пробудить экологическое сознание. Она видит больше и хочет от жизни большего, чем Лиза.

Маша не в состоянии вписаться в провинциальную инерцию и повсеместный маразм. Безусловно, на это повлиял факт, что недавно она переехала из Москвы в приморский городок вместе с матерью, отказавшейся от карьеры виолончелистки ради здоровья дочери. Новый город становится для девушки пространством отчуждения: окружающие воспринимают ее чувствительность и честность как вызов. Позиция Маши вызывает агрессию сверстников, и девушка становится жертвой насилия со стороны одноклассника Ромы.

Финал пьесы построен зеркально: осознав содеянное, Рома записывает видеоисповедь на YouTube. Таким образом, то же средство, которое ранее служило площадкой для самопрезентации и насмешек, превращается в инструмент осознания и покаяния.

Виртуальные „посредники” в этой пьесе, а именно: текстовые записи видеороликов, публикуемых подростками на YouTube, выступают не только как тематический элемент, но и как структурный принцип организации текста. Каждое видео превращается в самостоятельную сцену, а персонажи становятся режиссерами, актерами и зрителями собственных жизней, что соответствует тенденциям медиатизированной театральности (Boldyreva 48–51). Этот прием для Тупикиной является способом художественной характеристики и отражения психологического состояния подростков, ищущих себя в мире взрослых.

Пьеса выявляет болезненные черты подростковой среды: жестокость, нетерпимость, страх перед инаковостью. Тупикина демонстрирует, как с помощью Интернета молодые люди пытаются понять мир, стремятся отличить добро от зла, правду от лжи, стараются осознать и найти свое место в мире. Несмотря на трагический финал, автор оставляет надежду на то, что в каждом человеке потенциально заложена способность изменить не только окружающую действительность, но и самого себя, так как все зависит от нас самих, от нашего выбора и наших поступков.

Пьеса драматурга из Украины Натальи Блок *Фото-Топлес* (2014) также поднимает актуальные для современной культуры темы: подростковую любовь, виртуальное общение и распространяющуюся эпидемию интернет-травли. Автор реалистично и без прикрас показывает эмоциональный и социальный мир поколения, существующего на границе между реально-

стью и виртуальным пространством. Герои пьесы – это подростки, выросшие в цифровую эпоху, но еще не научившиеся различать эмоциональные и этические границы. Актуальность и художественная значимость произведения были подтверждены его победой в конкурсе „В поисках новой пьесы”, реализуемом при поддержке Российского академического молодежного театра (РАМТ) и конкурса „Ремарка”.

Языковая ткань пьесы играет ключевую роль в создании эффекта достоверности. В репликах персонажей звучит живая, разговорная речь. Диалоги убедительны как в языковом, так и тематическом плане, они насыщены сленгом и фразами, характерными для подростковой интернет-коммуникации. Эта стилистика придает тексту реалистичность и погружает зрителя в естественную среду героев, в мир соцсетей и мессенджеров.

Сюжет пьесы прост и при этом типичен для цифровой эпохи: старшеклассники Кира и Артем нравятся друг другу. После свидания Артем, поддавшись давлению друзей, просит у Киры интимное фото. Девушка, колебавшись, все же отправляет снимок (как оказывается в финале, фото чужой груди), но один из тех же недалеких друзей выкладывает его в Интернет. Артем не спешит удалить пост, и фото быстро распространилось по Сети. Вслед за этим последовала лавина лайков, перепостов и комментариев, полных сплошного буллинга. Таким образом из случайной глупости родилась масштабная кампания травли как виртуальная, так и реальная.

Когда в сети появляется пост о самоубийстве Киры, подростки реагируют мгновенно, выражая „сочувствие” привычным цифровым способом:

Подростки делают перепосты в социальной сети фразы „Киры больше нет. Вы, сволочи, ее довели”.

Ставят статусы „Мне так жаль”, „Я в шоке”, „Я сам не хочу теперь жить”, „Зачем она это сделала”, „Она просто идиотка”, „Ну нельзя же так из-за такой ерунды”, „Что теперь делать?”, „Я не верю просто в это, она не могла это сделать”, „Когда похороны?”.

На экране их мониторов возникают сообщения, картинки с цветами, грустными смайлами, аватарки заменяются черными квадратами (Blok, электронный ресурс).

Эта ремарка точно отражает модус поведения современных подростков, где сочувствие и реакция на трагедию выражаются через символические онлайн-жесты: посты, хэштеги и смену аватарок, при полном отсутствии личного участия. Подобная форма „онлайн-сочувствия” иллюстрирует модус поведения, при котором эмоциональная реакция подменяется кликабельным действием и не предполагает реального участия, что соотносится с критикой цифрового „кликтивизма” (Morozov 191–192).

Следует отметить, что отношения между Кирой и Артемом также развиваются в рамках цифровой коммуникации. Именно посредством мессендже-

ра он приглашает Киру на свидание и ухаживает за ней онлайн. Даже во время личной встречи они не в состоянии отказаться от онлайн-пространства и остаться наедине друг с другом. Они делают селфи, выкладывают фото на „Фейсбуке”, отслеживают комментарии и лайки. Также вместо разговора они общаются посредством мессенджеров:

Молчат. Смотрят в телефоны.

Кира шлет Артему вопрос в чат. „О чем думаешь?”

Артем отвечает „О тебе” (Blok, электронный ресурс).

Этот лаконичный эпизод метафорически выражает суть поколения, для которого интимность возможна лишь при посредничестве экрана, что подробно описывает Теркл в анализе медиированной близости (Turkle 155–160).

Для смысла пьесы важен прием ретроспекции, который использовала драматург, что предоставляет возможность поэтапно представить развитие конфликта. Уже из самой вступительной ремарки реципиент узнает о суицидной смерти пятнадцатилетней Киры, а затем – постепенно – о причинах этой трагедии. В финале пьесы, когда читатель-зритель возвращается к синхронному повествовательному плану, смерть Киры оказывается фейковой. Заболев ветрянкой и попав в больницу, Кира использует свое „исчезновение”, чтобы показать окружающим силу коллективной манипуляции и разрушительную природу онлайн-сплетен. Однако если в начале истории реципиенту понятно кто жертва, а кто палач, то розыгрыш Киры, о котором узнаем в финале, ставит целый ряд дополнительных этических и моральных вопросов, например: где проходит граница между разоблачением и мстостью, между желанием справедливости и повторением насилия?

Важно отметить, что Блок показывает и положительную сторону Интернета как потенциального пространства солидарности. Девушки в соцсетях объединяются против бессмысленного, несправедливого насилия над Кирой и запускают киберфлешмоб против травли, выкладывая фото топлес на свои странички с хештегом: „Угадай чья?”. Этот прием становится своего рода „троллингом троллинга”, примером того, как виртуальная среда способна не только разрушать, но и объединять.

Фото-Топлес Блок является одной из значимых современных пьес. Хотя тексту более десяти лет, пьеса остается актуальной, поскольку она затрагивает темы кибербуллинга, виртуальной зависимости и потери личных границ. В ней драматург из Украины демонстрирует, как одно неосторожное действие в сети может превратиться в катастрофу, а игра в трагедию. Для ее героев Интернет – это не альтернатива реальности, а продолжение их существования. Блок предупреждает, что цифровое пространство не освобождает от ответственности. Напротив, оно требует большей зрелости и эмпатии,

поскольку каждое слово, каждый клик, каждый репост становятся актом, за который человек несет моральную ответственность.

К схожей тематике обращается Игорь Яковлев в пьесе *На луне* (2017), которая была включена в шорт-лист фестиваля современной драматургии „Любимовка-2017”. Главный герой – это четырнадцатилетний Макс, переживающий неразделенную любовь к однокласснице Арине, с которой он общается исключительно в Интернете. На протяжении пьесы Макс раскрывает перед реципиентом самые темные уголки своей души. При этом драматург не просто передает эмоции подростка, но стремится погрузить читателя-зрителя в физиологические переживания героя, чтобы добиться эффекта физического сопричастия, когда эмоциональные и телесные переживания героя словно передаются реципиенту, усиливая интимный характер текста. Подобный прием соотносится с постдраматической эстетикой, ориентированной на аффективное и телесное воздействие, а не на репрезентацию действия (Lehmann).

В этой пьесе элементы виртуального мира не являются лишь дополнением, оригинальным способом подачи реплик персонажей. Драма открывается прямой видеотрансляцией, которую ведет Макс, безуспешно пытаясь покончить с собой в надежде, что возлюбленная увидит эфир и остановит его. Комментарии зрителей сопровождают происходящее, превращаясь в циничный виртуальный „хор”:

ttiiiiimmooonnn

Тимон

Давай скорей уже!

yankozlov2015_15

YAN

Че не дала? АХАХАХ

ttiiiiimmooonnn

Тимон

Я уже сам сдохну пока жду

Смотрит комментарии.

Макс. Так не жди, бля! Давай сам попробуй! Семь зрителей. И жизнь моя никому не нужна. И смерть (Åkovlev, электронный ресурс).

Прямой эфир превращается в „театр в реальном времени”, где публика, вместо сострадания, разжигает внутренний конфликт героя. Виртуальный хор, в отличие от античного, лишен морализаторской функции, он циничен, разобщен и безучастен.

Структура пьесы многослойна: монологи героя переплетаются переписками в мессенджерах (WhatsApp, „ВКонтакте”), личными сообщениями и фрагментами из интернет-чатов. Внимания заслуживает также графиче-

ское оформление текста, которое имитирует интерфейс смартфона. Хотя реплики героев оформлены в виде скриншотов, они сохраняют функцию драматического диалога, как это имеет место в традиционно понимаемом драматургическом тексте.

Интересен также сам язык этих сообщений. По словам автора, материалом послужили реальные сообщения с молодежных интернет-форумов (*Na lunc. Obsuždanie*, электронный ресурс), что усиливает документальность и погружает зрителя в атмосферу реального времени. Читатель словно сам листает ленту новостей или экран телефона героя.

Персонаж живет в постоянном виртуальном диалоге: его восприятие мира опосредовано цифровыми интерфейсами, а сам Интернет становится единственным способом коммуникации. Для Макса и его сверстников общение в Интернете становится более „настоящим”, чем живую. И действительно, на протяжении всей пьесы отсутствуют сцены личных встреч, все взаимодействие осуществляется посредством чатов, текстовых сообщений, телефонных звонков и видеосвязи. Такой прием подчеркивает иллюзорность связей, отсутствие настоящей моральной опоры и тотальное одиночество персонажей. Таким образом, виртуальное пространство в драме Яковлева становится не просто местом действия, а экзистенциальной рамкой, определяющей саму возможность общения.

В этом контексте особенно важно отсутствие в пьесе взрослых персонажей. Мир Макса – это замкнутая вселенная подростков, существующих в вакууме, где отсутствуют поддержка, эмпатия и моральные ориентиры. *На луне* – это субъективная трагедия одинокого подростка, неспособного преодолеть границы собственного возрастного опыта и ограниченности сознания. Его никто не защищает, никто не дает ему опору, он тотально одинок. Он кричит, но его крика никто не слышит, или, скорее, не реагирует на этот крик.

Особую роль в пьесе играет мотив зеркала, который используется как в прямом, так и в переносном смысле. Макс постоянно смотрит на себя, что усиливает обостренное чувство ощущаемой им собственной уродливости. Экран телефона или ноутбука становится новым зеркалом, в котором герой ищет подтверждение своего существования. Интернет предстает как глобальное зеркало, в которое постоянно „смотрится” персонаж, пытаясь найти понимание. В финале пьесы Макс уничтожает себя при помощи осколка зеркала и веб-камеры, превращая акт самоуничтожения в „контент”, в зрелище для аудитории.

На луне – это трагедия цифрового поколения, где Интернет и мессенджеры выступают как триггер эмоционального разрушения. Это арена публичного насилия, где чужая боль теряет значение и становится формой

развлечения. Следовательно, все коммуникаторы не служат общению, а превращаются в орудие травли и буллинга, а сами подростки в жертв и зрителей одновременно. Это пьеса о подростках, написанная их языком, с помощью средств, которые для них естественны и понятны, поэтому текст звучит искренне и остро современно.

Важно отметить, что подростковые пьесы, в которых виртуальный мир становится естественной средой персонажей, обладают терапевтическим потенциалом. Они не только отражают болезненные явления (зависимость от социальных сетей, кибербуллинг, отчуждение, утрату эмпатии), но и помогают обществу их осмыслить. Обсуждения после постановок могут оказывать глубокий социальный эффект. Они становятся точкой соприкосновения между поколениями, создают пространство диалога между родителями и подростками, помогают выстраивать взаимопонимание и предупреждать трагедии, подобные описанным в пьесах.

Виртуальный мир в значительной степени вошел в пространство пьесы *Благополучие* (2018–2019) драматурга из Белоруссии Марии Белькович. Произведение вошло в шорт-лист фестиваля молодой драматургии „Любимовка–2019”, в лонг-лист конкурса „Ремарка” (2019), а также было отмечено в конкурсе белорусской драматургии „WriteBox–2019”. Эта небольшая по объему пьеса относится к так называемому жанру „истории одного дня”, когда у главной героини буквально все идет наперекосяк с самого утра, а все начинается с мелкой ссоры в чате между соседями новостройки.

Персонажи пьесы – это типичные жители многоквартирного дома на окраине города, представители среднего класса. Автор намеренно играет с именами героев: отчество или матчество является повторением имени персонажа (Федор Федоров, Марья Марыева, Илья Ильев, Вера Верова, Стас Стасов, Евгения Евгенева и т. д.). Они названы в честь своих родителей, так как эти люди во многом повторяют их жизнь, но уже в иной, цифровой реальности. Как показывает Белькович, человеческие отношения, в том числе соседские, не меняются, трансформируются лишь каналы коммуникации. Соседей по-прежнему раздражают одни и те же вещи: лай собак, пятна мочи в подъезде, шумные вечеринки, ночные просмотры боевиков, курение, шум ремонта и целый спектр подобных случаев.

Перенос интернет-коммуникации в драматический текст отражает типичную практику городской жизни последних лет, когда жильцы домов и жилых комплексов активно создают закрытые группы в социальных сетях, обсуждая бытовые проблемы и жалобы в онлайн-формате. Все обсуждается в сети, а не напрямую. Таким образом Интернет превращается в арену „бытовых войн”, где любое раздражение перерастает в коллективный скандал. Сама драматург в одном из интервью призналась, что пьеса основана

на четырехлетнем наблюдении за таким чатом жильцов дома, в котором она снимала квартиру („*Blagopoluĉie*” *Svobodnogo teatra*, электронный ресурс).

Текстовая структура пьесы в значительной степени оформлена в виде переписки в „Фейсбуке” и во многом напоминает запись форума группы жильцов одной из недавно построенных многоэтажек. Такая имитация интерфейса соцсети или стилизация под посты и комментарии с характерными иконками („Нравится”, „Ответить”, „Редактировано”) с отметкой времени и многочисленными графическими „украшениями” („смайликами”), создает эффект реальных скриншотов, которые драматург подает прямо как драматический текст:

СОСЕДКА

2 нед в 22:23

Ребят, кошмар, слышу громко лай большой собаки!! Этого я так боялась! Глупо надеяться, что собака зашла на праздник в гости. Сейчас почти пол одиннадцатого. Успокойте меня кто-нить:((

Нравится · Комментировать (Bel’koviĉ, электронный ресурс).

Такой прием соответствует эстетике новых медиа и клиповой фрагментарности, описанной Львом Мановичем (Manoviĉ 44–48, 215–218).

Автор пьесы сохраняет или воспроизводит речевые особенности интернет-коммуникации: комментарии лишены пунктуации, заглавных букв и даже пробелов, нередко встречаются орфографические ошибки, отражающие небрежность или эмоциональность пользователей:

ИННА ИННОВА На 15 слышно как кто то по полу качается,как дерется что ли,но без слов и даже вздохов,стулья задвигаются...^[1]_[SEP]

Нравится · Ответить · 2 нед. в 3:18 (Bel’koviĉ, электронный ресурс).

Несомненно, данный прием усиливает эффект документальности и достоверности общения, имитируя реальную динамику интернет-коммуникации, где спешка и поток эмоций подменяют внимание к языку. Более того, часть пользователей интернет-форумов сознательно отрицает все правила пунктуации, использования заглавных букв и т. п.

Завязка сюжета отражает типичную ситуацию: из-за отсутствия средств на интернет-счете главная героиня пьесы вынуждена выйти из дома и тем самым покинуть безопасное виртуальное пространство. Попытки пополнить онлайн-счет напоминают комедию или, скорее, трагикомедию положений, полную абсурдных совпадений: банкоматы „лягнулись”, терминал требует наличные, мобильный интернет не работает. Реальность выступает как враждебная сила, рушащая привычный цифровой порядок. Все эти события создают впечатление, что мир настроен против героини.

Реальная жизнь, прямые контакты с людьми становятся источником недоразумений и неприятностей. Выйдя за пределы виртуального пространства, Соседка сталкивается с целой галереей персонажей реального мира: продавщицей кваса, таксистом, милиционерами, контролершей билетов и другими. Важно, что ни высказывания, взятые из мессенджера, ни записи реальных разговоров не выпадают из ткани пьесы, а органично соединяются с авторским текстом, естественно переходя друг в друга.

Особого внимания заслуживает появление в кульминации пьесы образа Бога. Он представлен не традиционно, а через своеобразный „цифровой фильтр”. В трамвае, когда водителю пришлось резко затормозить, героиня ударяется головой и теряет сознание. В этом состоянии она „встречает” Бога, который говорит с ней языком системы: сухим, алгоритмическим, стилизованным под интерфейс онлайн-сервисов. Реплики Бога оформлены как тестовые формы: „Выберите один вариант: я счастлива/я несчастлива” (Bel’kovič, электронный ресурс).

Такой художественный прием символизирует утрату сакрального и подмену духовного опыта технологическим. Бог в пьесе Белькович предстает как своеобразная надсистема, функционирующая по тем же правилам, что и цифровая реальность, в которой живет героиня. Это соотносится с бодрийеровским тезисом о подмене трансцендентного знаковыми системами и утрате сакрального в эпоху симуляции (Baudrillard 159–164). Тем самым в пьесе соединяются темы веры, технологии и контроля: Интернет становится метафорой глобального контроля, всеобъемлющей силы и зависимости, иллюзией связи, превращающейся в инструмент подчинения.

Отключение Сети выступает в пьесе как некий триггер, вызывающий цепочку реальных событий. Технические сбои показывают нашу зависимость от этой, как оказывается, жизненно необходимой услуги, без которой рушится порядок повседневности.

Пьеса Белькович, несмотря на оригинальную форму, представляет собой универсальный фрагмент реальности. Ее актуальность несомненна, так как тема коммуникации, давления и одиночества в цифровом мире принимает все новые формы. Интернет в пьесе выступает одновременно как место действия, структурный принцип и метафора современного существования. Именно он определяет структуру текста (клиповую, фрагментарную), диктует и определяет ритм повествования, порождает конфликты, превращая мелкие бытовые ссоры в коллективную драму, и, главное, становится символом современного „благополучия” – хрупкого состояния, зависящего от бесперебойной связи.

Новые медиа все активнее входят в пространство современной драмы, существенно трансформируя ее эстетические и структурные принципы. Они

вышли за пределы ремарок и стали органическим компонентом драматического текста, определяющим характер коммуникации как внутри произведения, так и в его взаимодействии с реципиентом. В этой ситуации можно говорить о формировании гибридного художественного пространства, в котором пересекаются драматический, медийный и виртуальный дискурсы.

Драматурги, используя разнообразные формы виртуальной коммуникации, создают новую метафору человеческого существования в цифровую эпоху. Их тексты демонстрируют не только изменение поэтики драмы, но и трансформацию зрительского восприятия. Новаторские приемы требуют нового, активного и интерпретирующего зрителя, открытого к эксперименту и к новым формам сценической экспрессии (см. Eckersall, Grehan, Scheer; Tütelova, Sergeeva, Sundukova). Именно поэтому поиск актуального драматургического языка в XXI веке закономерно приводит к синтезу традиционных художественных средств и элементов виртуальной реальности.

Рассмотренные примеры свидетельствуют о том, что виртуальные медиа становятся неотъемлемой частью поэтики современной русской драматургии. Они не только отражают глобальные культурные тенденции и новые модели коммуникации, но и активно формируют внутреннюю структуру произведений, выполняя несколько ключевых функций:

- структурную, определяя композицию текста (переписка, посты, скриншоты и др.);
- тематическую, превращая Интернет в пространство действия и источник конфликтов;
- символическую, метафорически репрезентируя состояние современного человека и общества.

Таким образом, обращение авторов к мультимедийным формам позволяет не только достоверно передать язык и образ жизни поколения XXI века, но и значительно расширяет выразительные возможности драматургии, делая ее более чувствительной к ритму современной культуры и медиальной реальности. Следовательно, пандемический опыт существования онлайн лишь ускорил медиатизацию драматургии, и можно предположить, что в ближайшем будущем масштабы и формы присутствия цифровых технологий в драме будут только расширяться.

References

- Âkovlev, Igor'. *Na lune*. Web. 22.05.2025. <https://lubimovka.art/yakovlev>.
- Baudrillard, Jean. *Symulakry i symulacja*. Przeł. Sławomir Królak. Warszawa, Sic!, 2014.
- Belkovich, Mariia. *Blagopoluchie*. Web. 22.05.25. https://theatre-library.ru/authors/b/belkovich_mariya.

- „Blagopoluċie” Svobodnogo teatra – kak ono sozdavalos? 10.01.2019. Web. 22.05.2025. <https://euroradio.fm/ru/blagopoluchie-svobodnogo-teatra-kak-ono-sozdavalos-obsudim-v-1605>.
- Blok, Natal'â. *Foto topless*. Web. 22.05.25. https://theatre-library.ru/authors/b/blok_natalya.
- Boldyreva, Tat'âna. „Novaâ teatral'nost' v èpohu mediatizacii”. *Sfera kul'tury*, 2 (12), 2023, s. 48–56.
- Borowski, Mateusz, Małgorzata Sugiera, red. *Oblicza realizmu*. Kraków, Księgarnia Akademicka, 2007.
- Eckersall, Peter, Helena Grehan, Edward Scheer. *New media dramaturgy: Performance, media and new-materialism*. London, Palgrave Macmillan, 2017.
- Elhova, Oksana. *Virtual'naâ real'nost' kak kul'turnyj fenomen*. Moskva, Nauka, 2012.
- Kalužanov, Sergej, Aleksandr Vartanov. *Gej. Love story*. Web. 22.05.2025. <https://www.newdrama.ru/plays/?play=31>.
- Koz'âkova, Natal'â. „Mul'timedia v dramaturgii XXI veka”. *Teatr i obšestvo*, 3, 2019, s. 45–56.
- Lehmann, Hans-Thies. *Teatr postdramatyczny*. Przeł. Dorota Sajewska, Małgorzata Sugiera. Kraków, Księgarnia Akademicka, 2004.
- Man'kovskaâ, Nadežda. *Èstetika postmodernizma*. Sankt-Peterburg, Aletejâ, 2000.
- Manoviċ, Lev. *Âzyk novyh media*. Moskva, Ad Marginem Press, 2018.
- Morozov, Evgeny. *The net delusion. The dark side of Internet freedom*. New York, PublicAffairs, 2011.
- Na lune. Obsuždenie*. Web. 22.05.2025. <https://www.youtube.com/watch?v=qdd4KLjX-4H0&list=PL9Pz6qSnYIVGpBbB8WDxMFgl5tzoWr5A&index=19>.
- Tupikina, Ūliâ. *Vdoh-Vydoh*. Web. 22.05.2025. https://theatre-library.ru/authors/t/tupikina_yuliya.
- Turkle, Sherry. *Alone together: Why we expect more from technology and less from each other*. New York, Basic Books, 2011.
- Tûtelova, Larisa, Elena Sergeeva, Kseniâ Sundukova. „Tehnologii virtual'nogo obšeniâ v sovremennoj dramaturgii dlâ podrostkov”. *Tehnologii v infosfere*, 2 (4), 2021, s. 94–108.
- Wellington, Lara. *Digital drama: Reconfiguring the stage*. London, Routledge, 2016.

