

<https://doi.org/10.30853/manuscript.2019.8.38>

Лапшин Павел Викторович

АНАЛИЗ ВИДЕОИГРЫ "THE ENTERTAINMENT". ИНВЕРСИЯ ФОРМ

В статье с позиций искусствоведения проводится анализ экспериментальной театральной постановки "The Entertainment" (2013) во вселенной видеоигры "Kentucky Route Zero". Рассматриваются нарративная структура персонажей и сюжет пьесы с точки зрения культурных отсылок и заимствований. Внимание автора обращено на понятие инверсии формы сценического пространства и объектов классических видов искусства в метаконтексте видеоигры, в пределах которого осуществляется синтез литературных, драматургических и театральных средств художественной выразительности, которые в совокупности формируют субъективный зрительский опыт через статичный игровой процесс от первого лица. Концептуально обосновывая отсылки к категориям реального и художественного, находясь на стыке логики и абсурда, театра и перформанса, видеоигра "The Entertainment" превращает драматическую постановку несуществующего драматурга в источник интеллектуальных размышлений, позволяя вести дискурс в рамках междисциплинарных исследований.

Адрес статьи: www.gramota.net/materials/9/2019/8/38.html

Источник

Манускрипт

Тамбов: Грамота, 2019. Том 12. Выпуск 8. С. 188-193. ISSN 2618-9690.

Адрес журнала: www.gramota.net/editions/9.html

Содержание данного номера журнала: www.gramota.net/materials/9/2019/8/

© Издательство "Грамота"

Информация о возможности публикации статей в журнале размещена на Интернет сайте издательства: www.gramota.net

Вопросы, связанные с публикациями научных материалов, редакция просит направлять на адрес: hlist@gramota.net

Источником формирования и совершенствования русского театра, как драматического, так и балетного, явились осмысление духовной константы, обращение к смысловому стержню спектакля, к его структуре драматического действия. И в начале становления русского балета этот путь указал А. С. Пушкин. В связи с этим свою историческую роль сыграли балетмейстеры и исполнители пушкинской эпохи, а также французские хореографы, органично вписавшиеся в парадигму развития русской балетной сцены. Обращение к подлинно художественным литературным источникам, народному творчеству, стремление к раскрытию драматических коллизий внутреннего мира героев – всё это привело к дальнейшей психологизации танца, мотивированности поведения героев, характеристичности образов. Возникли новые взаимоотношения музыкальной и танцевальной драматургии, симфонизации танца.

Поворотным этапом в развитии русского театра явилась деятельность М. И. Петипа. Его наследие – фундаментальные завоевания классической хореографии, обусловившие новые открытия в области балетного театра, не только отечественного, но и мирового. Это было подтверждено последующей практикой исполнительского и балетмейстерского искусства России на протяжении всего XX и в начале XXI века.

Список источников

1. Асафьев Б. В. Избранные труды: в 5-ти т. М.: Изд-во Академии наук СССР, 1955. Т. 4. 439 с.
2. Гачев Г. Д. Содержательность художественных форм. Эпос. Лирика. Театр. М.: Просвещение, 1968. 303 с.
3. Красовская В. Статьи о балете. Л.: Искусство, 1967. 340 с.
4. Лопухов Ф. В глубь хореографии. М.: Фолиум, 2003. 190 с.
5. Лопухов Ф. Хореографические открытости. М.: Искусство, 1972. 215 с.
6. Новерр Ж.-Ж. Письма о танце и балетах. Л. – М.: Искусство, 1965. 376 с.
7. Пушкин А. С. Полное собрание сочинений: в 10-ти т. Л.: Наука, 1978. Т. 7. 542 с.
8. Пушкин А. С. Полное собрание сочинений: в 10-ти т. Л.: Наука, 1979. Т. 10. 712 с.
9. Слонимский Ю. Жизель. Л.: Музыка, 1969. 155 с.
10. Слонимский Ю. «Лебединое озеро» П. И. Чайковского. Л.: Гос. муз. изд-во, 1962. 78 с.

**FORMING THE FOUNDATIONS OF THE RUSSIAN BALLET THEATRE TRADITION
(HISTORICAL AND ARTISTIC ASPECTS)**

Katysheva Dzhenni Nikolaevna, Doctor in Art Criticism, Professor
Saint-Petersburg University of the Humanities and Social Sciences
kafrezh@yandex.ru

The article deals with the origin of the Russian ballet theatre tradition formation and its root stages when the attempt to reveal a hero's inner world on the scene by dance and plastic means was undertaken for the first time. Its founders were the first Russian choreographers of Pushkin era I. I. Valberh and A. P. Glushkovsky, and then the tradition development was organically continued by Sh. L. Didlo and J.-J. Perrot. These choreographers' work created prerequisites for M. I. Petipa's reformative activity, the creator of the classics foundation, the symphonization of dance. The Russian ballet's achievements of these historical periods can be successfully used in modern choreography in the disclosure of "inner person".

Key words and phrases: art criticism; Russian ballet; tradition origin; A. Pushkin's era; dance symphonization.

УДК 7.01

Дата поступления рукописи: 15.05.2019

<https://doi.org/10.30853/manuscript.2019.8.38>

В статье с позиций искусствоведения проводится анализ экспериментальной театральной постановки "The Entertainment" (2013) во вселенной видеоигры "Kentucky Route Zero". Рассматриваются нарративная структура персонажей и сюжет пьесы с точки зрения культурных отсылок и заимствований. Внимание автора обращено на понятие инверсии формы сценического пространства и объектов классических видов искусства в метаконтексте видеоигры, в пределах которого осуществляется синтез литературных, драматургических и театральных средств художественной выразительности, которые в совокупности формируют субъективный зрительский опыт через статичный игровой процесс от первого лица. Концептуально обосновывая отсылки к категориям реального и художественного, находясь на стыке логики и абсурда, театра и перформанса, видеоигра "The Entertainment" превращает драматическую постановку несуществующего драматурга в источник интеллектуальных размышлений, позволяя вести дискурс в рамках междисциплинарных исследований.

Ключевые слова и фразы: видеоигра; анализ; форма; инверсия; метаконтекст; сцена; виртуальное пространство; средства художественной выразительности; "The Entertainment"; "Kentucky Route Zero".

Лапшин Павел Викторович

Национальный исследовательский Мордовский государственный университет имени Н. П. Огарева, г. Саранск
pavlapsh@gmail.com

АНАЛИЗ ВИДЕОИГРЫ "THE ENTERTAINMENT". ИНВЕРСИЯ ФОРМ

Видеоигры, являясь частью искусства, настолько разнообразны, настолько смещены или вовсе стерты жанровые и форменные различия между ними, что становится сложнее идентифицировать их принадлежность.

В статье речь пойдет об инверсии формы, когда сценическое пространство и общая театральная эстетика перенесены в игру в качестве эксперимента и смыслообразующего звена более масштабного произведения.

Цель данной статьи – проследить, как художественный прием инверсии реализован в пространстве и контексте видеоигры “The Entertainment”. Таким образом, нам необходимо рассмотреть видеоигру как единицу современного искусства, с присущими ей атрибутами и качествами. В связи с поставленной целью перед нами стоят **задачи**: 1) произвести искусствоведческий анализ “The Entertainment” с позиций содержания и основных свойств виртуальной среды; 2) обозначить прием инверсии форм и привести примеры; 3) найти отсылки, заимствования и параллели с реальными произведениями культуры или людьми.

Актуальность заявленной в работе темы продиктована необходимостью исследования видеоигр с точки зрения искусствоведения, с применением методов междисциплинарных областей знания, что позволит расширить границы понимания данного медиума, а также продемонстрирует их значимость как культурного феномена и поможет привлечь новую аудиторию из смежных гуманитарных дисциплин.

Отличительной особенностью современного искусства является отсутствие ограничений формы, техник, материалов. «Работа может удивлять виртуозным или демонстративно неряшливым исполнением, или – эстетической нейтральностью, “нехудожественностью”. Практические решения, принимаемые художником, подход к видимой или доступной чувствам, формальной стороне, считается частью контента» [5, с. 11]. Природа искусства, по мнению С. Шурипы, устроена как язык. Будучи высказанным на этом языке, произведение передает смысл через художественный образ. Образ существует всегда, даже в случае абстракции. Шурипа также подчеркивает, что произведение – это всегда метафора, даже если это что-то неопределимое.

В свою очередь, Ю. Кондратенко отмечает, что «в первые десятилетия XX в. теория сценических искусств последовала за логикой развития общего искусствознания. Тогда предложенная формалистами система “видения умом” была отождествлена с особым процессом концентрации сознания на свойствах и конструкции формы театрального представления. Буквальный перенос методов формального анализа в этой области был затруднен в силу того, что объект искусства ускользал от фиксации и аналитического изучения, поскольку его существование носило имманентный характер и ограничивалось конкретным пространством и временем. В силу этого обстоятельства основным элементом формальной теории становится субъективное переживание» [2, с. 127]. Расширение сферы театральности за счет включения в нее зрителя привело к подмене классической нормы. Это означало, что театральность более не мыслилась в качестве второй объективной реальности, иначе говоря, ее условность не определялась содержанием поступка героя. На первое место выдвигалась композиционная структура языка [2].

Говоря о «форме», мы попадаем в затруднительное положение, вызванное термином, который парадоксальным образом очевиден (формы – повсюду) и в то же время ускользает от точного определения ввиду упомянутой выше субъективности. Традиционно «формой» в искусстве считается то, что доступно чувствам зрителя (включая атмосферу и настроение). Таким образом, формы различны по своим эстетическим параметрам, но тем не менее ресурсы обновления форм – исчерпаны. Форма – необходимое условие для производства смысла [5, с. 36].

“The Entertainment” («Развлечение») нельзя назвать полноценной видеоигрой. Это экспериментальная театральная постановка, идущая как дополнение к полноценному проекту, видеоигре – “Kentucky Route Zero” (далее – KRZ). KRZ – мета-видеоигра, которую крайне сложно описать, не играя в нее. По жанру это point and click adventure (квест, приключение), в сеттинге магического реализма. Разработана студией *Cardboard Computer*, состоящей из трех человек (программисты и художники Джейк Эллиот, Тамас Кемени; композитор Бен Бэббит). На ранних этапах создания авторы вдохновлялись произведениями Габриэля Гарсии Маркеса, Фланнери О’Коннор, работами Дэвида Линча. KRZ разделена на пять актов (на момент написания статьи вышло четыре). Между актами выходят интермедии. “The Entertainment” – одна из них. В основе геймплея KRZ лежит история, разворачивающаяся исключительно через текстовые сообщения (реплики), которые не озвучены. В KRZ акцент сделан не на загадках и головоломках, типичных для жанра point and click, а на повествовании и погружении в абсурдную псевдореальность. Игрок управляет персонажем по имени Конвей (назван в честь математика Джона Хортон Конвея), щелкая мышкой по экрану, он может менять направление движения персонажа по плоскости, взаимодействовать с объектами или другими персонажами. А также выбирать варианты ответа в диалогах, которые влияют на развитие истории (но не влияют на основной сюжет). К примеру, вначале игрок может выбрать кличку собаки главного героя (или не выбирать). Это действие добавит вариативности, которая в дальнейшем скажется на репликах в диалогах. В определенных эпизодах управление может перейти к другим персонажам, однако кардинальных различий во взаимодействии с ними нет.

Завязка сюжета основной игры. Главный герой работает доставщиком в антикварном магазине. Его цель – доставка «предмета» по адресу: Догвуд Драйв, 5. После долгих блужданий по дорогам штата Кентукки в попытках найти нужный адрес на заправке “Equus Oils” у ее хозяина протагонист узнает, что нужного ему адреса не существует, однако до него можно добраться, найдя секретное подземное шоссе нулевого километра.

Для создания псевдодокументального сеттинга магического реализма и атмосферы тайны и загадочности большинство персонажей KRZ имеют реальные прототипы либо носят имена, имеющие сходство с существовавшими или существующими людьми, а локации напоминают имевшие место в книгах и фильмах события, но не повторяют их в точности. Намеки и аллюзии можно обнаружить как в репликах и именах персонажей, так и во внешнем облике пространства. Например, во втором эпизоде можно увидеть пример использования параллакса (деревья на заднем плане). Параллакс – изменения видимого положения объекта

относительно удалённого фона в зависимости от положения наблюдателя. Эффект сильно напоминает картину Рене Магритта «Чистый бланк» (1967).

Графика игры, несмотря на трехмерность, имеет минималистичный вид. Векторные модели персонажей и объектов являются формами (обозначениями). Нет прорисованных деталей – рта, глаз, пальцев. Индивидуальность подчеркивается за счет цвета одежды, формы многоугольных полигонов и анимации движений. Отдельно стоит отметить реализацию концепции передвижения на автомобиле. Если в большинстве видеоигр разработчики стараются максимально приблизить передвижение на транспорте к максимально достоверной репрезентации процесса, то KRZ идет по пути упрощения. От езды остается видимая формальная часть. Игрок в буквальном смысле управляет простым колесом на схематичной карте штата.

KRZ уделяет большее внимание категориям формы и пространства. Название вымышленной фирмы «Гастон траст для несуществующей архитектуры» (Gaston Trust for Imagined Architecture) отсылает нас к работе «Поэтика пространства» Гастона Башляра, где философ-искусствовед ведет дискуссию о пространстве, отказавшись от категориальных понятий «внутри» и «снаружи». Персонажи в игре часто задаются риторическим вопросом «Мы внутри или снаружи?», разрушая условную четвертую стену. Несомненно одно – «образ требует присутствия» [1, с. 7], не важно – внутри или снаружи.

“The Entertainment” является сюжетным наполнителем (филлером) метанарратива основной истории между вторым и третьим эпизодами, где можно увидеть некоторых персонажей, которые упоминались, но не появились в KRZ. С визуальной точки зрения обе игры идентичны. “The Entertainment” можно воспринимать как отдельное законченное драматургическое произведение с открытым финалом. В основе лежит сценическая адаптация двух пьес Лема Дулиттла (Lem Doolittle, вымышленный персонаж, существующий исключительно в пространстве игры). Первая пьеса – “A Reckoning” («Возмездие, расплата») – основная часть спектакля, происходящего в баре. Вторая – “A Bar-Fly” («Пьяница») – по замыслу псевдодраматурга должна играть как пантомима, но как именно – неясно. Адаптацией занимался Джозеф Уитри (Joseph Wheatree, вымышленный персонаж). Псевдорезжиссёр постановок – Джеймс Кэррингтон (James Carrington). Никто из вышеперечисленных «людей» не появляется в “The Entertainment”, их легенды придуманы специально для формирования иллюзии метапрозы. Еще один постмодернистский прием «игры в игре» или «романа в романе», который используют авторы (разработчики), состоит в следующем. Существует специально выпущенная «бумажная» версия пьес в виде книги с комментариями и дополнениями, ее можно купить в Интернете. Играть пьесы, по задумке автора (не разработчиков), необходимо одновременно. Форма постановки должна каким-то образом совмещать традиционную сценическую игру актеров и ограниченную рамками интерактивности пантомиму игрока-актера в роли наблюдателя-пьяницы. В реальности “A Reckoning” базируется на пьесе Юджина О’Нила “The Iceman Cometh” («Продавец льда грядет») 1939 г. [8]. “A Bar-Fly” основана на пьесе Самюэля Беккета “Act without Words I” («Действие без слов I») 1957 г. Действие последней разворачивается в пустыне [6, р. 35].

Перейдем далее к пересказу событий пьес и их анализу. Сцена первая. В начале представления игрок-зритель видит перед собой затемнённый, находящийся чуть выше относительно его местоположения просцениум. На нем – барная стойка и два силуэта. Мужчина (за барной стойкой) и женщина (сидит у барной стойки). Желтовато-тусклый свет освещает задник, очень отдаленно напоминая рассвет. На стойке – телевизор и груда бутылок. Телевизор как объект и элемент дизайна несет в себе художественный образ, который тесно связан с основателем видео-арта Нам Джун Пайком. Разработчики ссылаются на его работы, например, в предыдущей интермедии “Limits & Demonstration”, которая моделирует пространство виртуальной выставки несуществующих художников, можно увидеть оммаж на инсталляцию Пайка “Random Access” (1963). Она представляет из себя стену с приклеенным на нее множеством обрывков магнитофонной пленки. Зрителю предлагается взять магнитную головку, подключённую к наушникам, и, случайным движением ведя по плёнке, проигрывать фрагменты в произвольном порядке [4, с. 15].

Из всех видов интерактивности игроку доступно только управление обзором (внутриигровой «камерой») посетителя бара (пьяницы) от первого лица. Таким образом, 360-градусное видение дает возможность произвольного восприятия информации, ограничивая передвижение. Метод непредпочтителен для большинства видеоигр, где подобное ограничение – редкость и используется в строго ограничительных целях. Фиксированное пространственное положение задействуется в основном в кат-сценах, несущих важную информацию и смысловую нагрузку в отрыве от игрового процесса. Форма фиксации играет роль «динамической паузы», фазы отдыха. В “The Entertainment” элемент привязки к месту, помимо инверсии стандартной формы игрового процесса, призван подчеркнуть целостность формы классической сценарной композиции; существование в рамках аристотелевской парадигмы «трех единств». Благодаря нефиксированной камере и свободному обзору, без возможности перемещения, игрок может пропустить некоторые детали, диалоги или отдельные фразы, что дает стимул для «пересмотра» пьесы, пускай и не многократного. Такой подход по умолчанию подразумевает упущения деталей, равно как и в других видах искусства, для целостного восприятия произведения недостаточно однократного просмотра или прослушивания. Управляя обзором в виртуальном пространстве театра, можно увидеть всплывающие в виде блоков текста сообщения, содержащие: части сценария, производственные заметки («записки режиссёра»), обозначения звуков и световых эффектов, а также выдержки из критических обзоров журналистов (вымышленных). Содержание текста этих сообщений меняется с каждой новой сценой. В “The Entertainment” практически нет музыки (шум бормотанья, жужжание и одна короткая композиция).

Свет выступает важнейшим элементом развития действия, притягивая взгляд игрока. Опустив камеру вниз (увидев свечение), зритель находит себя сидящим за столом перед барной стойкой. На столе находятся пепельница, два стакана, газета и тарелка с сюрреалистичным бутербродом, начинкой которого является кирпич. «Кирпичный бутерброд» – один из важных элементов системы художественной выразительности. Хлеб и кирпичи, парящие в пространстве на черном фоне, изображены на афише пьесы (вымысел) и обложке книги (реальность). Сценический реквизит подчеркивает инверсию и абсурдную деформацию привычной формы, передает смысл и рассказывает историю, детали которой игрок может найти самостоятельно. Бутерброды с кирпичами вместо начинки существовали в реальности, их появление в барах обязано принятому в 1896 году закону Рейнса об ограничении продажи алкогольных напитков. Алкоголь могли подавать только по выходным и только во время еды. В 1902 году Джейсон Риис упоминал о хозяине салуна, который для соблюдения правил взял два куска хлеба и положил между ними кирпич. Таким образом, формальная сторона закона была соблюдена [9, p. 224].

Далее следуют внутренний монолог и действия, которые якобы совершает персонаж «пьяница», чьими глазами видит игрок. «Смотрит на бокалы», «стряхивает пепел» (все это *не происходит* на экране, информация транслируется через текст). Протагонист совмещает одновременно смысловое сосуществование реального игрока-зрителя и пьяницы-персонажа постановки, на которого изредка обращают внимание другие актеры, они знают о его присутствии, но делают вид, что не замечают его.

Повернув камеру влево, игрок обнаружит музыкальный автомат. В игре он выполняет функцию создания атмосферы через текстовые сообщения. Звуковые эффекты обозначаются формально, игрок их не слышит. Из-за инверсии форм возникает двоякая пограничная ситуация, когда игрок, смотря пьесу, одновременно читает книгу. Действие в буквальном смысле должно дополняться воображением. Каждой сцене присущи свои звуковые эффекты (в основном монотонные). В первой это: «звук шоссе», «стук бокалов», «вблизи проезжает машина». Вспомогательная функция текста пьесы, предназначенная для псевдорезжиссёра, концептуализирована в средство художественной выразительности. Повернув камеру еще левее, видим сообщение «Записки режиссёра». Это абсурдный метакомментарий вымышленного Лема Дулиттла, который никогда не давал четких команд и указаний, как играть его постановки, и всегда ставил режиссёра и актера наравне. Видим очередную инверсию формы. Большинство классических пьес содержат четкие указания драматурга, равно как и режиссер в классическом театре всегда стоит во главе.

Левее игрок обнаружит сообщение-рецензию (вымышленного критика) на постановку с цитатой создателя «театра жестокости» Антонена Арто: “Nous avons le droit de mentir, mais pas sur l’essence de la chose” [7, p. 75]. / «Мы имеем право лгать, но не о сути вещей» (перевод автора статьи. – П. Л.). Чередование упоминаний вымышленных персонажей и настоящих личностей – еще один постмодернистский прием смешения и инверсии природы двух реальностей, призванный подчеркнуть пограничное состояние зрительского восприятия, намеренно ввести его в заблуждение.

Когда совершается полный оборот камеры против часовой стрелки, начинается диалог бармена (Гарри) и женщины (Эвелин). Освещение мизансцены меняется на синий цвет. Далее зритель видит пример типичного диалога из пьесы театра абсурда («Лысая певичка» Э. Ионеско). Персонажи разговаривают (только текст) о жарком климате, Эвелин вспоминает уехавшего по делам в Техас мужа, который уехал продавать молотки. Заходит речь о возможной измене. Гарри утешает ее. Он упоминает, что теперь разливает виски только одного бренда – *Hard Times* («Трудные времена», таинственная организация с говорящим названием, появится в третьем эпизоде KRZ). Эвелин слышала, что *Hard Times* – «странные ребята». Гарри хочет найти в бар официантку и говорит, что видел подходящую во время отпуска на пляже в Новом Орлеане. Далее они обсуждают пьяницу (игрока), который находится позади них. Эвелин вновь вспоминает мужа. В конце она интересуется у Гарри, кто будет выступать вечером (*the entertainment that night*). Гостем должен быть вымышленный дуэт музыкантов “Junebug” (Июньский жук). В самой пьесе дуэт не появится. Конец первой сцены. Экспозиция напоминает «В ожидании Годо» С. Беккета.

Сцена вторая. Полдень, герои включили телевизор. Задник сцены по-прежнему синий. Звуковые подсказки: «отдаленный звук шоссе», «передача о природе», «звук открывшейся и закрывшейся двери» – намек на появление нового персонажа. «Записки режиссёра» подчеркивают, насколько свободным творцом был вымышленный Лем Дулиттл, в отличие от Теннесси Уильямса и Юджина О’Нила (смешение реальных и вымышленных имен). В сообщении говорится, что он писал пьесы только в поэтическом ключе, без какой-либо конкретики. Важная деталь этой сцены, в отличие от предыдущей, состоит в том, что игрок теперь видит, что позади него сидят зрители (ранее их скрывала темнота), а он, как и персонаж «пьяница», – участник действия. Игрок зафиксирован строго между зрителями и сценой, эта инверсия иной раз подчеркивает пограничное состояние. Гарри переключает каналы. Изображение в телевизоре отсутствует, игрок видит только помехи, которые обозначают изображение. Эвелин просит подробнее рассказать об отпуске бармена. Гарри говорит про «семь дней у бассейна». Эвелин ловит его на противоречии. В первой сцене он говорил, что был на пляже, а не в бассейне. Входит новый персонаж – девушка Перл. Она ищет родителей. Освещение сцены становится желтоватым, полдень. Эвелин предлагает Перл выпить. Перл говорит про неприятные слухи о напитке. Разговор меняется на тему путешествий. Перл в язвительном ключе выражается о неизбежности измены мужу в отъезде. Эвелин решает сменить тему, вступая в конфронтацию с Гарри по поводу его «отпуска». Обе девушки окончательно выводят хозяина бара из себя. После небольшой ссоры Гарри вспоминает про долг родителей Перл перед баром, говоря ключевую фразу: «Никогда не знаешь, когда они придут за *расплатой*

(возмездием)» (you never know when they'll be reckoned and called in). Разговор перетекает в русло темы долгов и займов. Гарри наливает Перл «за счет заведения», напоминает о долге родителей, она уходит. Затемнение. История во второй сцене становится более осмысленной, абсурдного становится меньше.

Третья сцена. Темно-желтый фон, близится вечер. Справа от «пьяницы-игрока» сидят родители Перл – Роза и Лоуренс. Они обсуждают работу и продвижение по карьерной лестнице. Роза в скором времени ожидает повышения. Гарри просит их оплатить долг. Они меняют тему на его «отпуск». Бармен говорит, что за все напитки в конце концов придется расплатиться. Лоуренс вспоминает, что слышал о секретном ингредиенте, который добавляют в виски *Hard Times*. Они продолжают пить, надеясь, что их счет оплатит дочь (в сцене отсутствует). Все ждут выступления дуэта. Затемнение. Абсолютно логичный фрагмент, пьеса достигает апогея классической драматургии, виден конфликт персонажей, имманентно проявлены их характеры, цели и мотивы.

Заключительная сцена. Ночь. Все персонажи в баре. Эвелин, будучи сильно пьяной, жалуется Перл на возможную измену мужа. Перл отвечает, что устала платить за родителей. Ее отец говорит о возможном повышении Розы на работе. После того как Перл окончательно отказывается платить за родителей, Роза признается, что никакого повышения не будет, все только предположения. Гарри решает закрыть бар. Гостей ждать не стоит. Эвелин не хочет уходить. После очередного конфликта Гарри признается, что не уезжал в отпуск. У него не осталось денег и напитков. Он был вынужден заключить сделку с *Hard Times*. В кульминационный момент Эвелин признается, что намеренно хочет, чтобы ее муж изменил ей, потому что она его не любит. Гарри приказывает всем уйти («Все, что они хотят, – это долг, они питаются им. Они добавляют его в виски!»), потому что придет кто-то из *Hard Times* и потребует расплаты. Лоуренс говорит, что долг не перед *Hard Times*, а перед баром. Гарри отвечает, намекая на собственную душу: «Я продал, я променял. Я сожалею. Мне очень жаль» (I traded it. I sold it. I'm sorry. I'm so sorry...). Поднимается гул, все погружается во тьму. Игрок вынужден повернуть камеру назад. Позади оказывается светящийся оранжевым цветом скелет, от которого исходит жужжащий звук, вероятно, этот кто-то – пришелец из *Hard Times*. Занавес. Достигнув пика логичности в момент своей кульминации, когда ясными становятся сверхзадачи всех персонажей, действие инвертируется обратно в область абсурдного и таинственного.

“The Entertainment” – это «формальная» видеоигра, все в ней не по-настоящему (обозначается), но одновременно происходит на экране. Совмещая в себе эстетические концепции и средства художественной выразительности различных видов искусства, это синтетическое произведение существует на стыке форм. Игрок здесь является актером, сценические действия которого (повороты камеры) образуют пантомиму. Эта пантомима существует исключительно как перформанс внутри игры, ее не видит игрок, ее не видят виртуальные актеры, но формально она существует. Пантомима ограничена пластикой движения виртуальной головы, что можно считать проекцией того, как в теории видит происходящее пьяный человек, который бессистемно мотает головой из стороны в сторону в поисках чего-то интересного (именно этим и занимается реальный игрок). В «пьянице» разработчикам удалось объединить два подхода к рассказу истории – кинематографический и драматический. В роли наблюдателя мы видим, как реализуется принцип отстраненности, «отчуждения» Б. Брехта. Для осуществления манифеста «эпического театра» Брехт использует художественный прием «отчуждения» (alienation) [11, p. 91]. Его суть – показать явления жизни с необычной стороны, заставить по-иному посмотреть на них, критически оценить все происходящее на сцене. То есть зритель не должен видеть или ассоциировать себя с персонажем, наоборот, он должен преодолеть желание отождествления, провести между собой и актером параллель и увидеть себя со стороны. «Чем меньше герой охарактеризован, индивидуализирован, тем больше мы наделяем его собственными внутренними смыслами – тем больше отождествляем себя с ним; иначе сказать, тем легче нам поверить, что герой – это мы» [3, с. 42]. Таким образом, пограничному персонажу (игрок-пьяница) не нужна предыстория и характер, одна история в “The Entertainment” раскрывается зрителю через фабулу и диалоги, другая – через окружение и детали.

Несмотря на кажущуюся абсурдность происходящего на сцене, наслаения множества контекстов один на другой, мы выяснили, что действие не лишено логики. “The Entertainment” имеет классическую форму повествования (экспозиция, завязка, развязка), с инверсивной, пассивной формой воспроизведения, движение как таковое на сцене отсутствует. Сюжет – это существенная последовательность эпизодов с участием героя, преследующего некую цель. Все персонажи постановки имеют цель. Потребовать долг, найти родителей, развестись с мужем, получить повышение и т.д. Цель игрока – стать свидетелем появления странного персонажа в конце. Согласно кинорежиссёру и драматургу Дэвиду Мэмету, «писание сценариев – ремесло, основанное на логике. Оно заключается в прилежном следовании нескольким основополагающим вопросам: Чего хочет герой? Что мешает ему этого добиться? Что произойдет, если он этого не добьётся?» [Там же, с. 13]. Все персонажи “The Entertainment” удовлетворяют этим критериям на имманентном уровне, и зрителю становятся понятны их характеры, которые отражены в языке – репликах. Характер – это именно то, что делает персонаж для достижения сверхзадачи. Подробности губят действие, делая его повествованием. Форма в этом смысле важнее содержания, а инверсия формы позволяет играть с содержанием на метауровне. Классическое театральное действие в данном случае соединяется с эстетикой пьес «театра абсурда», за счет чего и достигается инверсия. Авторам “The Entertainment” удалось исключить повествование, заменив его пассивным действием, при формальной статичности актеров на сцене. Благодаря отсутствию подробностей, минимуму деталей, декораций и общей монотонности зрителю интересно действие само по себе. Рассказ истории через контекст побуждает игроков сделать вывод о существовании событий, людей и мест, которых не нужно

создавать или изображать. Несколько слов или идей и фантазия играющего заполняют лакуны [10, p. 191]. Тем не менее финал пьес содержит элементы классического повествования: неожиданность и неизбежность.

Подводя итог, отметим, что на примере видеоигры “The Entertainment” мы наблюдаем постмодернистский прием инверсии форм, когда театральную сценическую среду переносят в рамки видеоигры, насытив её различными культурными референсами. Проанализировав содержание и персонажей действия, мы обнаружили множество примеров инверсии. Если в большинстве современных видеоигр герой подвижен, то здесь он строго фиксирован. Этим сдерживающим фактом обусловлен одновременно и «театральный» сценический аспект (то, что видит и за чем наблюдает игрок), и концептуальный – «пантомима» (движения камерой во время наблюдения). Если сегодня при разработке проекта упор делается на визуальную составляющую (графику) и эстетику, то в “The Entertainment” она примитивна и лишь обозначает предметы и объекты. Для видеоигр важна интерактивность (интерфейс и взаимодействие с объектами), которая в заданных рамках позволяет влиять на игровой процесс. Не менее важен эффект присутствия, отождествление себя с протагонистом. В “The Entertainment” мы видим, как разработчики реализуют принцип отчужденности от виртуальных актеров. Находясь с ними на сцене, игрок никак не может повлиять на происходящее и это, вероятно, самая главная инверсия в отличие от классических видеоигр, при этом номинально интерактивность в “The Entertainment” представлена в виде произвольного выбора текстов во время обзора камеры. Структура пьесы имеет классическую форму повествования с инверсивной, пассивной формой воспроизведения. Действия актеров абсурдным образом не производят действий сами по себе, единственные «активные» действия производит игрок, перемещая камеру.

Традиционно видеоигры брали средства художественной выразительности из стоящих выше по рангу кинематографа и театра, а также литературы. Теперь мы с уверенностью можем говорить о процессе диффузии форм и их взаимопроникновении в цифровое виртуальное пространство. Академический подход к исследованию видеоигр позволяет нам взглянуть на них под иным углом, увидеть инверсию их смыслов и значений. Некоторые видеоигры как авторское кино, в котором создатели прячут самих себя, а некоторые разрушают стереотипы о том, какими именно должны быть форма и структура произведения. Существовая на грани реальности и вымысла, логики и абсурда, театра и перформанса, “The Entertainment” превращает драматическую постановку несуществующего драматурга в источник интеллектуальных размышлений и смыслов в контексте осмысления культуры и искусства XXI века.

Список источников

1. **Башляр Г.** Избранное: поэтика пространства. М.: РОССПЭН, 2004. 376 с.
2. **Кондратенко Ю. А.** Теория формы в сценическом искусстве (начало XX века) // Вестник Вятского государственного университета. 2009. № 1 (4). С. 127-130.
3. **Мэмэг Д.** О режиссуре фильма. М.: Ад Маргинем Пресс, 2019. 96 с.
4. **Пол К.** Цифровое искусство. М.: Ад Маргинем Пресс, 2017. 272 с.
5. **Шурина С.** Действие и смысл в искусстве второй половины XX века. М.: Институт проблем современного искусства, 2017. 344 с.
6. **Beckett S.** The Collected Shorter Plays. N. Y.: Grove Press, 2010. 320 p.
7. **Bouthors-Paillart C.** Antonin Artaud: l'énonciation ou l'épreuve de la cruauté. Geneva (Switzerland): Librairie Droz S.A., 1997. 357 p.
8. **O'Neill E.** The Iceman Cometh. New Haven: Yale University Press, 2006. 219 p.
9. **Riis A. J.** The Battle with the Slum. N. Y.: Dover Publications, 1998. 480 p.
10. **Skolnick E.** Game Storytelling. What Every Developer Needs to Know about Narrative Techniques. N. Y.: Watson-Guptill Publication, 2014. 254 p.
11. **Willet J.** Brecht on Theatre: The Development of an Aesthetic. N. Y.: Hill and Wang, 1992. 295 p.

ANALYSIS OF THE VIDEO GAME “THE ENTERTAINMENT”. INVERSION OF FORMS

Lapshin Pavel Viktorovich

*Ogarev Mordovia State University, Saransk
pavlapsh@gmail.com*

The article analyses the experimental theatrical production “The Entertainment” (2013) in the Kentucky Route Zero video game universe from the standpoint of art history. The paper considers the narrative structure of the characters and the plot of the play in terms of cultural references and borrowings. The author’s attention is drawn to the notion of “inversion of form” of stage space and objects of classical art forms in the meta-context of the video game, within which the synthesis of literary, dramatic and theatrical means of artistic expression takes place, together forming the subjective viewer experience through the static first-person gameplay. Conceptually substantiating references to the categories of real and artistic, being at the junction of logic and absurdity, theatre and performance, the video game “The Entertainment” turns the dramatic production of the non-existent playwright into a source of intellectual reflection allowing for discourse in interdisciplinary research.

Key words and phrases: video game; analysis; form; inversion; meta-context; scene; virtual; space; means of artistic expression; “The Entertainment”; “Kentucky Route Zero”.