

ТЕЛЕВІЗІЙНИЙ ПРОСТІР ЯК ПЕРСОНАЖ ХУДОЖНЬОГО ДИСКУРСУ

У статті розглянуто функціонування віртуального простору у сучасних українських п'єсах, зокрема переростання віртуальності у дискурсивну структуру, що пронизує різні рівні текстової організації та сполучає локальні прийоми драматургічного письма з мовою високих технологій та медіа. Порушено проблему деформування адекватності сприйняття реальності, спричиненої ілюзією тотожності об'єкта і його образу, яку породжує віртуальна реальність та мультимедійна інформація. Акцентовано увагу не лише на сценічному моделюванні віртуальної реальності, але і її настішуванні.

Ключові слова: віртуальний простір, дискурс, медіа, настіш, симулякр.

Сучасні літературні твори часто демонструють різноманітні постмодерні кризи (суб'єктивності, тілесності, репрезентації), які розгортаються на тлі небарокового театрального крою світоустрою, адаптованого до гри і ошуканства.

Так, структурною моделлю та потужним інтертекстом для цілої низки недавніх українських п'єс стає віртуальний простір, тому окремі параметри художніх текстів формуються на межі комп'ютерних (мас-медійних) стереотипів і драматургічного жанротворення, а віртуальність переростає у дискурсивну структуру, здатну пронизувати різні рівні текстової організації та сполучати локальні прийоми драматургічного письма з мовою й ідеями високих технологій.

Проникнення на сценічний кін телевізорів, комп'ютерів, магнітофонів, відеотехніки суттєво змінює ракурси сприйняття сценічних персонажів і впливає на їх ідентифікацію та взаємини із зовнішнім світом і глядачами. Задається практично новий тип протагоніста, здатного перебувати або в актуальній і віртуальній реальності одночасно, або між ними в якості медіатора; формуються нові моделі актантних дій; жанрові коди ускладнюються нагромадженням розв'язок, що нагадує процес неодноразового редагування комп'ютерних файлів.

Валерій Герасимчук («Цикута для Сократа») дає паралельні моделі віртуальної і актуальної реальностей, причому віртуальний світ і його протагоніст виступають знаковим гіпертекстом для актуального протагоніста і семіотичного конструювання тексту його життя – тобто, процес творчості з огляду на його віртуалізацію метафоризується у «прочитання», «копіювання» і «правку» файлів. Зрештою, обидві реальності дифузно пронизують одна одну, у фіналі перетворившись на єдину двоїсту гіперреальність.

Ярослав Верещак («Душа моя зі шрамом на коліні») моделює ситуацію віртуального обміну тілами і душами між персонажами-двійниками: під статус «віртуального товару» потрапляють не лише тіла, одяг, перуки, зачіски, коханки, соціально-рольові ампула, літературні твори, а й найпотаємніші думки, і герої тимчасово стають кібер-маріонетками.

Олександр Ірванець («Маленька п'єса про зраду для однієї актриси», «Прямий ефір», «Recording», «Електричка на Великдень») виводить на сцену безліч різних приладів мас-медіа, які, причетні до віртуальних каналів комунікації, дозволяють авторові на різних рівнях тексту змоделювати гіперреальність, позбавлену конкретних референтів і наповнену симулякрами. Драматургом сукупно пропонуються такі моделі симуляції: симулятивний тип протагоністів, перетворених на своєрідних кіборгів; симулятивні співрозмовники-девтерагоністи, які проблематизують наявність адресата інформації, розповсюджуваної посередництвом кіберпростору; симулятивний хронотоп із відчутною алюзивністю до різних культурних текстів та соціоісторичної реальності минулих десятиліть, а також до впізнаваних моделей квазіноосфери; дискредитацію референції ошуканством читача/глядача і тиском модальних та ісономічних акцентів; прихильність до принципу «театру в театрі», чим актуальний модус референції перетворюється на ігровий; активізацію алюзивно-конотативного поля словесної оболонки; травестування мовної інтерференції; штучне моделювання дії у замкненому й обмеженому просторі. Гіперреальні події, в які втягуються герої п'єс, не мають власного змісту, позбавлені власної мети, непідвладні порядку й логіці. Саме тому і герої п'єс набувають раніше не мислимих або несистемних референційних характеристик.

Згідно з концепцією Ж. Бодріяра, сучасні смислові втрати пояснюються розчинною, переконуючою дією інформації, її засобів, насамперед ЗМІ.

Складні взаємини між сценічними героями і ЗМІ конструює Володимир Діброва у п'єсі «Тягнуть телевизор». Сценічних героїв усього четверо – вантажники, які впродовж усієї дії тягнуть через сцену *«щось важке і громіздке»*. Згодом ця річ виявляється телевизором, в якому все – *«пряма трансляція»*. Про зв'язок між цією загадковою річчю та віртуальним світом свідчать дебати вантажників із питання, що саме означають слова у контракті, згідно з якими вантаж треба *«доставити і встановити»*. Останнє слово (*«встановити»*) тлумачиться подвійно – з позицій актуальної реальності (*«встановити» – значить поставити на якусь підставку*) і з точки зору реальності віртуальної (*«інстальювати»*).

По-різному дешифрується і *«пряма трансляція»*: в актуальних параметрах – *«не запис», «все, як є», «по-чесному», у віртуальних – «будь-який телевизор – це прямий зв'язок. Між передавачем і приймачем»*[5]. Володимир Діброва, розмиваючи референційне поле, множить до нескінченності театральні світи: його вантажники *«свідомі, що їх можуть бачити й чути, але не збираються нічого зображати, бо вони – не актори й не діячі, а люди робочі»*, однак, про всяк випадок, *«вони себе стримують»* і попервах *«розмовляють не надто голосно»*. Тобто, основні актуальні персонажі орієнтовані на присутність

глядачів у залі, хоча самі стають експліцитними глядачами «прямої трансляції» з екрана чарівного телевізора, а невдовзі *«поводяться так, наче телевізор – це жива істота, яка їх образила чи підвела»*.

По суті, головним героєм п'єси виступає саме телевізор – до речі, з позицій відео- та медіа-арту, які використовують в актуальному мистецтві мову, технології і штампи ЗМІ, зокрема, у концепції американо-німецького художника південнокорейського походження Н.Дж. Пайка, телевізор розглядався як промовистий технотронний символ, чий екран слугував засобом виразності інсталяцій і ставав «рамкою іншого», а з точки зору альтернативної культури цей технічний прилад сприймається як «потужний інструмент для передачі та виробництва інформації, ідеально придатний для маніпулювання соціумом». Наприклад, у статті «Телевидение» енциклопедії «Альтернативная культура» є суттєва заувага з акцентом дивовижних аналогій: «Історичний міф оповідає, що перша телепередача закарбувала Гітлера на церемонії відкриття Олімпійських ігор у Берліні в 1936 році. Подія, знакова для нового винаходу, яскраво підкреслює його тоталітарну природу» [1, 192].

На думку П. Вірильо, телекомунікації створюють «третій горизонт» (перший – виднокрай неба і землі, другий – психічні кордони пам'яті та уяви), який французький філософ і соціальний теоретик називає «горизонтом прозорості» (квадратний горизонт телевізора чи монітора), і саме він «провокує змішання близького та віддаленого, внутрішнього і зовнішнього», якраз він і дезорієнтує загальну структуру сприйняття [3, 119].

Але в проекції драматургічного тексту Володимира Діброви телевізор не є лише мембраною між глядачами та віртуальною реальністю (на екрані подібної мембрани дійові особи виступають «різними аспектами одного й того самого світлового поля», а їхні дії можна сприймати чи то як складну реальну драму життя, чи як «танець різночастотних електромагнітних та акустичних хвиль, які з метою створення специфічного ефекту особливим чином синхронізовані» [4, 121]). Так само телевізор не виступає і безвольним інструментом, що його можна скерувати у будь-який бік: він центрує собою всі моменти дії в обох планах – актуальному і віртуальному, в обох випадках засвідчує хвороби мутованого перцептивного простору.

Міфічний телевізійний ефект у п'єсі базується на дещо інфантильному, властивому дитині чи людині з обмеженим інтелектом, сприйнятті телевізійних матеріалів як реальності. Створений уявою Володимира Діброви телевізор, окрім спроможності інтегрувати та певною мірою контролювати візуальні, аудіальні та кінестетичні компоненти «карти» світу його глядачів, організуючи для них маніпулятивну «мета-програму», сам по собі стає дуже оригінальною моделлю «театру в театрі»: він не має шнурів, за допомогою яких включається, так само як жодної кнопки, ручки або пульта: вмикання телевізора відбувається розсуванням театральної завіси, якою закрито його екран, а *«екран являє собою театральну сцену, задня стінка якої є ширмою, що легко складається й міняє конфігурацію»*.

Як бачимо, Володимир Діброва, окрім експериментів з одним зі стратегічних знарядь ЗМІ, адаптує у драматургічний текст суто кінематографічний принцип «глибинної мізансцени», розроблений у кінотекстах М. Ромма, Ж. Ренуара, У. Уайлера, О. Уеллса, А. Хічкока. Цей принцип дозволяє вносити в кадр, поряд із необхідними, другорядні елементи, що складають частину «інформаційного шуму» [9]. Персонажів, що «діють» у телевізорі, набагато більше, аніж «основних». Таким чином, окрім вантажників, на подвійній сцені встановлюється серійний потік спостерігачів і цілий конвеєр продукування недостовірної інформації.

Більшість дійових осіб з'являється саме «у телевізорі» (чим підкреслено шокуючу непропорційність між обсягом масової інформації та кількістю людей, що здатні її сприймати), але їхні дії майже ідентичні: вони «підглядають» за оточенням Президента, а останнє, в свою чергу, теж «слідкує» (= «підглядає») за своїм високопоставленим патроном.

Ефект реальності аудіовізуальних образів при тотальній соціальній телеекспансії уможливорює глобальну фальсифікацію, котра для споживачів інформації набуває статусу стовідсоткової достовірності. В. Діброва своєю художньою мовою акцентує на загальнонівелюючому процесі нав'язування ЗМІ своїм реципієнтам штучного аксіологічного поля, де панівними стають ідеї «уніфікації», «повсюдного поширення однієї й тієї ж культурної продукції», стандартизації моделей поведінки і тотального панування одних і тих самих міфів [2, 135].

Скажімо, міфізований «американський президент» під впливом медійного простору став своєрідним концептом різних спекуляцій доби «пост-»: наприклад, Г. Почепцов справедливо зазначає, що «американці “продають” своїх президентів у відповідності до рекламної методики продажу товарів» [8, 31]. Відтак у центрі концентричного поля різнорівневих «спостерігачів», наявних у п'єсі В. Діброви, опиняється міфічна для кіберпростору і мас-медіа (пригадати хоча б комп'ютерні ігри на зразок «Танцюючий Буш») постать американського президента: *«Чи, справді, нас цікавлять його... так би мовити... екранні можливості?... Я не думаю. Навіть більше, живий він або мертвий, це, в нашому випадку, не має значення. Головне що... він виконує свою функцію... Функцію певної єдиної ідеї. Символа. Гаранта й уособлення всіх оцих милих серцю речей... Добра... Краси... Чого ще там?... Справедливості...»*.

Парадокс полягає в тому, що всі концентричні кола цієї моделі, окрім двох останніх, зовнішніх – спостерігачів-вантажників і власне глядачів – втягуються у процес спотворення інформації і демонструють брудну кухню медійних технологій, яка спочатку «нашим» вантажникам видається просто серійним продукуванням маскульту: адже у «них» все відбувається «за схемою», оскільки, всі сценарії «їм» пишуть «комп'ютерні роботи»: *«...автори з огляду на щасливу кінцівку заносять у комп'ютер імена, деталі... потім цей... місцевий колорит, тоді – бемць! – натискають на кнопочку, а самі йдуть пити каву. Повертаються, а кіно вже готове!»*. Наївне «я їм вірив», видавлене з себе одним із вантажників, на перший погляд, створює

непереборну дистанцію між спотвореною інформацією ЗМІ і тими, кого вони «використовують для своїх дослідів», «як пацюків», чиї ілюзії вони нищать остаточно, демонструючи глядачам чи то «живих» людей з їх шокуючою закулісною сутністю, чи то «ляльок», чи «акторів»; але у п'єсі саме від цього моменту «спостерігачі» своїми міркуваннями і коментарями починають взаємодіяти з віртуальною системою, впливати на неї, хоча не усвідомлюють це до останньої сцени.

Автор підтекстово наголошує, що під тиском ЗМІ безліч громадян живе у неадекватному світі, що імідж «публічних» людей теж створюється штучно за участю ЗМІ, а людський загаль, котрий є споживачем інформації, дедалі менше знає про власне події, замість того лише сприймаючи їх інтерпретації, тому під спудом медійної інформації може йти навіть проти власних інтересів, натомість «те, що не прозвучало, не трансформовано в звичну електронну подію – одразу ж перестає існувати» [10].

І тільки коли наприкінці п'єси віртуальний американський президент, якого збираються рятувати «наші» вантажники, з екрана жваво втручається в їхню розмову, повідомляє їм, що знає кінцівку і радить засунути завісу і тягнути телевизор далі (драматург відсторонено ставить риторичне питання про те, хто, власне, керує свідомістю пересічного громадянина у світі), спостерігачі усвідомлюють віртуальне розпорядження як особливу місію [2, 138], що, власне, і трапляється з постлюдиною під впливом віртуального середовища та мультимедійної інформації: реципієнт інформації поглинається ілюзією тотожності об'єкта і його образу, відтак перестає реагувати на інформаційний потік символічно, натомість «продовжує» інформаційний ланцюг на рівні запрограмованого кіборга, «переносячи» дискретні сегменти інформаційних міфів у недискретну реальність і таким чином деформує адекватність її сприйняття.

Новітня драматургія дає приклади не лише сценічного моделювання віртуальної реальності, але і її пастішування («Матриця: Для тих, хто бачив фільм» П. Жданова і «Матриця II: Перед і Зад Вантаження» Стронговського): пастішований прототекст (кіноблокбастер «Матриця») карнально сакралізується і стає простором суперсимулякрів [11; 12]. В основу обох творів покладено «віртуальний артефакт» (термін Н. Маньковської) – автономізований симулякр, «чия уявна реальність відторгає образність, повністю пориваючи з референціальністю» [7, 113].

Модель «Матриці» Пауля Жданова пов'язана з «кіберпростором» (жанр «для тих, хто бачив фільм» задає інерцію пародії на твір «кіберкультури», так само як і промовисті характеристики дійових осіб – двійників персонажного ряду блокбастера-прототекста: Нео – *«дурний неофашист, у якого амнезія, дежавю та хвороба Паркінсона. Вважає себе суперменом, носить довжелезний плащ і постійно задає ідіотські запитання»*; Морфей – *«наркоман зі стажем, лисий нетр, що прийняв Буддизм... Вчився у Москві, тому непогано розмовляє по-руськи»*; Агенти – *«кацапські санітари, перевдягнені божевільними»* тощо). У процитованих фразах вгадується стилістика Леся Подерв'янського (збірка «Герой нашого часу») та

Олександра Ірванця («Електричка на Великдень»), а обидві частини п'єси («Частина перша. Тіпа реальний мір» і «Частина друга. Матриця») симетрично абсурдні. З жанрової точки зору перед нами не пародія, а пастіш, оскільки засади буттєвості тут принципово не верифікуються, а специфічний характер іронічного модусу відтворено саме опозицією до ілюзійонізму мас-медіа і масової культури в цілому, адже «постмодернізм прагне викрити сам процес містифікації, що відбувається внаслідок впливу мас-медіа на суспільну свідомість, і в такий спосіб довести проблематичність тієї картини дійсності, котру прищеплює масовій публіці масова культура» [6, 190].

Обидва пастіші на відомий кінобестселер через повну заміну присутності на шаблон секуляризують у пародійно-нищівному ключі світ «Матриці», відповідно «віртуальний референт» пастішів, власне «Матриця» розглядається як сакральний простір «суперсимулякрів». Щоправда, автори подібних «антип'єс» майже не роблять художніх відкриттів, вдаються до суміші вже звичних художніх кодів, як-от: ставлення до віртуальних персонажів як до реальних; травестування інтерференції; «невідформатована» лексика; повна ареференціальність та ін. Образ імпліцитного драматурга у такому контексті перетворюється на постать комп'ютерного оператора, хакера або маніпулятора кодів, жанр – на антижанр, гіперреальність – у незворотну мутацію мультиреальностей, коли художність не просто поставлена під сумнів, а остаточно нівельована і зведена до стрункої механічної системи інформаційних кодів, а ілюзійонізм «неможливих» артефактів править за вишукану естетичну норму.

ЛІТЕРАТУРА

1. Альтернативна культура: Енциклопедія / Сост. Д.Десятерик. – Екатеринбург: Ультра. Культура. – 2005. – 240 с.
2. Воеводина Л.Н. Мифология и культура / Л.Н. Воеводина. – М.: Институт общегуманитарных исследований, 2002. – 384 с.
3. Галкин Д.В. Вирильо // Постмодернизм. Энциклопедия. – Мн.: Интерпрессервис; Книжный Дом. – 2001. – 1040 с.
4. Гроф С. Космическая игра. Исследование рубежей человеческого сознания: Пер. с англ. / С.Гроф. – М.: Институт трансперсональной психологии, Издательство САТТВА, 2000. – 256 с.
5. Діброва В. Тягнуть телевизор: П'єса на одну дію // Діброва В. Вибгане / Післямова С.Іванюка. – К.: Критика, 2002. – С.458-461.
6. Ильин И.П. Постмодернизм. Словарь терминов. – М.: Интрада, 2001. – 348 с.
7. Маньковская Н.Б. Виртуальная реальность // Лексикон неонклассики. Художественно-эстетическая культура XX века / Под ред. В.В.Бычкова. – М.: Российская политическая энциклопедия, 2003. – 607 с.
8. Почепцов. Г.Г. Семиотика / Г.Г. Почепцов. – М.: Рефл-бук, К.: Ваклер, 2002. – 432 с.

9. Разлогов К.Э. Экранная культура // Теоретическая культурология. – М.: Академический Проект; Екатеринбург: Деловая книга; РИК, 2005. – 624 с. – С.557-562.

10. Семків Р. Фрагменти: есеї / Післямова С.Матвієнко. – К: Смолоскип, 2001. – С.48.

11. Стронговський. Матриця II: Перед і Зад Вантаження // Четвер: Часопис текстів і візії. Проект “Overground” Volume 1. – 2004. – № 19/20. – С.136-143.

12. Zhdanov Paul. Матриця: Для тих, хто бачив фільм // Четвер: Часопис текстів і візії. Проект “Народні перлини”. – 2003. – № 17. – С.69-77.

В статье рассматривается функционирование виртуального пространства в современных украинских пьесах, в частности перерастание виртуальности в дискурсивную структуру, пронизывающую различные уровни текстовой организации и соединяющей локальные приемы драматургического письма с языком высоких технологий и медиа. Поднимается также проблема деформирования адекватности восприятия реальности, вызванная иллюзией тождества объекта и его образа, которую порождают виртуальная реальность и мультимедийная информация. Акцентируется внимание не только на сценическом моделировании виртуальной реальности, но и ее пастичировании.

Ключевые слова: виртуальное пространство, дискурс, медиа, пастичи, симулякр.

The article deals with the defining the functioning of virtual space in contemporary Ukrainian plays, in particular the transformation a virtuality into discourse structure, which runs through different levels of textual organization and unites local methods of dramaturgical writing with the language of high technologies and media. The problem of deformation of adequate reception of reality, caused by illusion of the object identity and its image, and the creation of virtual reality and multimedia information was raised. The attention was paid not only to the stage modeling, but also to its pasticheing.

Keywords: virtual space, discourse, media, pastiche, simulacrum.