

ПРОБЛЕМА УЧАСТИЯ В ДЕЙСТВИИ В ДРАМАТИЧЕСКОМ СПЕКТАКЛЕ И РОЛЕВОЙ ИГРЕ

*Кожекина М. В.*¹

¹ Российский государственный институт сценических искусств, ул. Моховая, д. 34, Санкт-Петербург, 191028, Россия.

В статье рассматривается структура ролевой игры в сравнении со структурой драматического спектакля. И спектакль, и ролевая игра «погружают» зрителя или участника в игровую реальность за счет определенной системы условностей. Однако в спектакле зритель «погружается» в действие через эмпатическое сопереживание персонажам из позиции наблюдателя, в ролевой игре — через исполнение роли в реальности художественного мира. Переход зрителя в позицию участника театрального действия можно описать как процесс изменения структуры спектакля через использование элементов структуры ролевой игры. Приемы, которые позволяют обеспечить этот переход, — это введение в структуру спектакля позиции «мастера», управляющего действием; предоставление зрителям правил и инструкций; формирование у зрителя собственной цели внутри «предлагаемых обстоятельств» и установки на взаимодействие в погружении; создание пространства симультанного действия. Как пример переходной формы между спектаклем и ролевой игрой анализируется спектакль Арианы Мнушкиной «1789» (1970), в котором часть зрителей вовлекалась в действие в роли толпы парижан.

Ключевые слова: участие, погружение, ролевая игра, эстетика перформативности, Эрика Фишер-Лихте, теория фреймов, Ирвинг Гофман, Ариана Мнушкина, «1789».

THE PROBLEM OF PARTICIPATION IN DRAMATIC PERFORMANCE AND ROLE-PLAYING GAME

*Kozhekina M. V.*¹

¹ Russian State Institute of Performing Arts, 34, Mokhovaya St., Saint Petersburg, 191028, Russian Federation.

The article discusses the structure of a role-playing game in comparison with the structure of a dramatic performance. Both the performance and the role-playing game let the spectator or participant “immerse” into the game reality

due to a certain system of conventions. However, a spectator's "immersion" is based on empathizing with the character from the position of an uninvolved observer, while a participant's one results from occupying a role in the imaginary reality. The spectator's involvement into a theatrical performance can be gradually enhanced with the help of certain elements of a role-playing game through the use of role-playing game's elements of structure, such as role of the so-called "master" who controls the action; rules and instructions; encouraging the participant's activity within given circumstances; interaction with other participants in state of immersion; simultaneous action. Ariane Mnouchkine's "1789" (1970) is cited as an example of transition between theatrical performance and role-playing game. In this work a part of the audience was involved in the action as a crowd of Parisians.

Keywords: participation, immersion, role-playing game, performative aesthetics, Erika Fischer-Lichte, framing theory, Erving Goffman, Ariane Mnouchkine, «1789».

Одна из значимых тенденций современного театра — активизация механизмов вовлечения аудитории в театральное действие, приводящая к переходу от ситуации зрительства к ситуации участия. «Иммерсивный», «интерактивный», «партиципаторный» спектакль, спектакль-игра — подобные термины все чаще встречаются на театральных афишах¹, при этом не получая достаточного теоретического осмысления в рамках науки о театре.

Можно выделить по меньшей мере две причины, почему так происходит. С одной стороны, участие аудитории в действии для современной театроведческой теории фактически означает разрушение традиционной структуры спектакля: актер, роль, зритель или, по формуле Эрика Бентли, «А изображает В на глазах у С» [1, с. 140]. Так, Ю. М. Барбой в предисловии к монографии «К теории театра» предлагает оставить за границей театроведения все те промежуточные формы между «зрелищем» и «ролевой игрой», в которых нельзя выделить позицию зрителя или момент исполнения роли. Следуя этой логике, создание ситуации коллективного участия характеризует явление как не подходящее под определение спектакля и не являющееся предметом науки о театре.

С другой стороны, феномен участия ставит и существенные теоретические проблемы. Формальный или семиотический анализ спектакля, которым в первую

¹ Из подобных театральных проектов, которые проходили в Петербурге, можно назвать «Игрушки» театральной компании SIGNA (фестиваль NET, 2019), «Охоту» арт-группы Toisissa tiloissa (фестиваль «Точка Доступа», 2017), «Слушай город» Ивана Куркина (2016).

очередь пользуется театроведение, требует четкого обозначения границы художественного произведения, его фиксации как воплощенного в реальности артефакта (произведения искусства), который воспринимает реципиент (зритель). Если же реципиент не просто воспринимает произведение, а перенимает часть функций исполнителя, он сам оказывается частью художественной структуры. В результате возникает ряд вопросов. Как именно фиксировать эту структуру и что может восприниматься как ее «форма»? Что именно в этой «форме» доступно для анализа исследователя? Обладает ли она художественной ценностью, способна ли производить художественный эффект?²

Процесс поиска ответа на эти вопросы начат в теории перформанса. Один из основных теоретических сдвигов был совершен в монографии Эрики Фишер-Лихте «Эстетика перформативности» (2004). В качестве базового основания театроведческой теории Фишер-Лихте предложила, ссылаясь на Макса Германа, понимать спектакль не как знаковую структуру, а как событие. Этот переход переносит акцент внимания со спектакля как некоего законченного произведения к спонтанному процессу взаимовлияния исполнителя и аудитории в реальном времени. По Фишер-Лихте, этот процесс в слабой форме происходит и между зрителем и актером в ситуации заранее отрепетированного драматического спектакля при привычном разделении сцены и зрительного зала — зритель энергетически вовлекается в действие, а актер реагирует на это. Перформативное действие опирается на этот же специфический для театрального искусства механизм энергетического взаимовлияния исполнителя и аудитории, только высвобождает его для свободного эксперимента. В результате происходит эффект вовлечения зрителя в позицию участника, который Фишер-Лихте описывает как процесс «обмена ролями» между зрителями и исполнителями: «...обмен ролями можно рассматривать как процесс перераспределения полномочий, в котором участвуют как актеры, так и зрители. Актеры здесь отказываются от своего исключительного статуса создателей спектакля и заявляют о своей готовности в той или иной мере разделить авторство и свои полномочия со зрителями» [2, с. 89].

Готовность актеров спонтанно реагировать на действия и реакции зрителей, по Фишер-Лихте, разрушает субъект-объектную дихотомию, заложенную

² Остроту этого вопроса можно показать на примере теории «эстетической реакции» Л. С. Выготского («Психология искусства», 1925). Принцип, который, по Выготскому, отличает эстетическое переживание от обычного, повседневного, определяется им через понятие «катарсис». Принцип «катарсиса» по Выготскому — это взаимное разрешение двух противоположных эмоциональных импульсов в психике человека, без проявления в моторных реакциях. Если воспринимающий провоцируется не на внутреннее проживание, а на действие, его реакция, по логике Выготского, попадает в разряд «повседневных», а не «эстетических».

в разделении сцены и зрительного зала, и вносит вариативность и непредсказуемость в структуру спектакля. Ценность этого процесса описывается ключевым для «эстетики перформативности» термином «присутствие». Присутствие определяется Фишер-Лихте как особый энергетический процесс, при котором происходит воплощение сознания в феноменальном теле: «Придавая своему феноменальному телу особую энергетику и создавая таким образом присутствие, актер превращается в воплощенный дух (*embodied mind*), то есть в существо, чье тело и дух (или, соответственно, сознание) в принципе неотделимы друг от друга» [2, с. 181–182].

«Феноменальное» тело актера в теории Фишер-Лихте противопоставлено его «семиотическому» телу, то есть роли. «Перформативный поворот» 1960-х годов, по мысли исследовательницы, приводит к отказу от задачи создания художественного образа и исследованию возможностей непосредственного телесного соприсутствия исполнителя и зрителя. В итоге актер-перформер стремится не к изображению какого-либо внешнего образа посредством «семиотического тела» (роли), а к максимальному качеству собственного присутствия как «феноменального тела».

Однако в ряде перформансов и спектаклей, которые анализирует Фишер-Лихте, например, в «Дионисе в 69-м» Ричарда Шехнера или перформансе «Пара в клетке: два америндера посещают Запад» Коко Фуско и Гильермо Гомез-Пенья, все исполнители играют роли. В итоге встает вопрос о соотношении игровой реальности «предлагаемых обстоятельств» и тех энергетических и социальных процессов, которые описывает Фишер-Лихте. Сама исследовательница, анализируя подобные работы, ставит этот вопрос, но оставляет его без ответа: «В любом случае остается неясным, какую роль в данном контексте играли “предлагаемые обстоятельства”, способствовали ли они возникновению сообщества или же, наоборот, препятствовали этому процессу» [2, с. 97].

В результате теория Фишер-Лихте позволяет осмыслять процессы вовлечения и участия зрителя в спектакле, но оставляет открытым вопрос «предлагаемых обстоятельств». Более того, в рамках основной концепции исследовательницы они оказываются фактором, мешающим непосредственному соприсутствию актеров и зрителей.

В этом же русле основную тенденцию современного театра мыслит Ханс-Тис Леман. В монографии «Постдраматический театр» (1999) он проводит отличие между «драматическим» и «постдраматическим» театром по признаку стремления первого к построению замкнутого «фиктивного космоса» или «иллюзии». Постдраматический театр принципиально стремится преодолеть «иллюзию» и создать ситуацию непосредственного восприятия чувственных стимулов. В главе «Действительно ли напряжение напрягает?» Леман перечисляет те «важнейшие элементы» театрального действия, которые становятся

значимыми в тот момент, когда сюжетно-драматическая составляющая отходит на второй план. Это, в первую очередь, — «событийное качество присутствия участников действия, собственная семиотика тел, жесты и движения актеров, композиционные и формальные структуры речи ... образные качества визуального материала, выходящие за рамки простой иллюстрации, развертывание музыкально-ритмических элементов в их собственной темпоральности» [3, с. 58–59]. Часть этих качеств («событийное качество присутствия участников», «собственная семиотика тел») равным образом относится и к теории перформативности Эрики Фишер-Лихте.

Таким образом, методологически мы имеем дело с двумя подходами к театральному действию, каждый из которых опирается на определенный тип художественной практики.

1. Театроведение (формальный и семиотический анализ спектакля)

Предмет изучения. Спектакль, подразумевающий разделение сцены и зрительного зала и минимизацию неопределенности художественной структуры: спектакль в замысле авторов существует как завершенная форма до момента его представления.

Теоретическая основа. Спектакль мыслится как «герметичный» художественный объект, за которым стоит определенный авторский замысел и который можно зафиксировать и анализировать как структуру знаков или стимулов, воздействующих на реципиента.

Проблема. Как осмыслять художественную структуру, если реципиент не просто воспринимает ее, но является ее неотъемлемой частью и может на нее влиять?

2. Перформативная эстетика

Предмет изучения. Перформанс, создающий ситуацию неоднозначности и спонтанного взаимодействия исполнителей и зрителей-участников.

Теоретическая основа. Перформанс мыслится как уникальное событие, создающееся здесь и сейчас, как ситуация непосредственного энергетического взаимовлияния участников. Ценность этого события зависит в первую очередь от качества присутствия исполнителей и участников, их «воплощенности» в «феноменальном теле».

Проблема. Как осмыслять перформативное событие, если его участники действуют в нем не непосредственно, а в ролях, удерживая границы определенной игровой реальности?

Одна из форм художественной практики, в которой соединяются оба принципа (исполнение ролей в рамках замкнутой художественной реальности «фиктивного космоса» и спонтанное взаимодействие участников), — ролевая игра живого действия. О. В. Воробьева, антрополог и исследователь ролевых игр, выделяет следующие ключевые признаки ролевой игры: «...ролевая игра,

во-первых, коллективный вид деятельности, основанный на взаимодействии участников; во-вторых, повседневный мир, составляющий фон этого взаимодействия, систематически модифицирован, потому что участники договариваются о том, что они находятся в воспроизводимых их совместными усилиями ситуациях, не сводящихся к повседневной реальности; в-третьих, что эти взаимодействия регламентируются заранее созданными правилами. Важно, что правила ролевой игры регламентируют типы взаимодействия между участниками, но не само взаимодействие и тем более не его результат» [4, с. 7].

Таким образом, участники ролевой игры находятся в спонтанном взаимодействии, форма и результат которого не определен извне, но которое, тем не менее, обусловлено определенной структурой. В эту структуру входят, с одной стороны, согласованные правила взаимодействия, с другой стороны, границы реальности «воспроизводимых ситуаций», то есть «предлагаемые обстоятельства». Стандартная ролевая игра подразумевает, что все участники проходят определенный этап подготовки, на котором происходит изучение правил и ознакомление с материалами, описывающими мир игры.

В своем исследовании О. В. Воробьева анализирует опыт участников ролевых игр через метод «анализа фреймов» Ирвинга Гофмана. По Гофману, фрейм — это определенная схема интерпретации реальности, которая позволяет человеку дать ответ на вопрос, что происходит. В ситуации ролевой игры игрок удерживает несколько вложенных друг в друга фреймов, каждый из которых связан с определенной идентичностью: конкретного человека, участника ролевой игры, персонажа игровой реальности. Сам процесс игры требует от игрока принятия определенной системы условностей, которые описываются правилами игры и целостной картиной игрового мира. В итоге игрок получает схему интерпретации, в которой определенные условные действия обладают каким-либо иным значением в мире игры (например, касание игровым оружием тела игрока = смерть персонажа). Степень условности игровых действий зависит от типа ролевой игры.

Поведение игрока в ролевой игре можно сравнить с игрой актера, который также удерживает несколько вложенных друг в друга фреймов и идентичностей (конкретный человек, актер, персонаж пьесы) и принимает определенные условности театрального изображения реальности. Зритель, как кажется на первый взгляд, существует вне этого игрового пространства, являясь исключительно самим собой.

Однако, анализируя структуру театрального представления как социальной ситуации, Гофман приходит к выводу, что и зритель удерживает несколько вложенных друг в друга фреймов. Сама возможность восприятия зрителем сценического действия обусловлена определенным набором правил и ожиданий, которые подразумевает фрейм драматического спектакля. Если зритель

ими не владеет, то происходящее на сцене не будет восприниматься им как реальность другого плана бытия. Кроме того, любой зритель может переключаться из роли наблюдателя художественного мира спектакля в роль «театрала» — человека, помнящего о том, что он находится в театре и смотрит на игру актеров. Разницу «театрала» и «стороннего наблюдателя» Гофман раскрывает на примере смеха в зрительном зале: «Смех зрителя как реакция на комичность сценического персонажа по обе стороны рампы хорошо отличают от смеха, которым могут встретить актера, если он не по тексту пьесы обмолвится, споткнется или рассмеется. В первом случае индивид смеется как наблюдатель, во втором — как театрала» [5, с. 192–193].

Таким образом, одно и то же сценическое действие может восприниматься зрителем принципиально по-разному, в зависимости от того, в каком фрейме восприятия он находится. Как пишет Гофман, «...важно понять, что наблюдаемое театральным зрителем не совпадает с демонстрируемой на сцене воспроизведенной копией чего-то реального, каковой является сценическое действо» [5, с. 192]. То есть, говоря языком Лемана, в восприятии зрителя театрально-го действия создается «иллюзия» реальности, которая не является буквальным отражением всех формальных элементов спектакля.

Задача создания этой «иллюзии», по Гофману, требует от актеров соблюдения определенного набора «условностей» (conventions) театрального фрейма. Система условностей обеспечивает процедуру «транскрибирования» (transcription practices): «трансформации фрагмента внесценической, реальной деятельности в сценическое бытие» [5, с. 201], то есть создания внутри одной реальности некой иной реальности (ритуал, состязание, текст, сон, спектакль и т. д.). К театральным условностям, по Гофману, относятся разделение сцены и зрительного зала, определенная театральная манера речи, выстраивание мизансцен, презумпция того, что все происходящее на сцене значимо и осмысленно, и т. д. Владение этой системой условностей, в свою очередь, позволяет зрителю воспринимать спектакль как целостную и замкнутую «иллюзию» художественного мира.

Возвращаясь к проблеме соотношения спектакля, перформанса и ролевой игры можно отметить следующее. И спектакль, и ролевая игра — это фрейм, который позволяет создать внутри социальной реальности пространство игровой реальности. Эта возможность обеспечивается определенными принципами «транскрибирования», которые позволяют и театралу, и игроку «погрузиться» в определенный художественный мир. В результате «погружения» происходит «подавление недоверия» (suspension of disbelief) и выстроенный искусственными средствами образ художественного мира начинает восприниматься как целостный и тотальный. В литературе по теории ролевых игр этот комплекс представлений, формирующий в воображении игрока образ игровой реальности, называется «диегетический фрейм» (diegetic frame, diegetic framework).

Перформанс в этой терминологии может пониматься как художественная практика, нацеленная на разрушения привычных фреймов восприятия зрителя. Участник перформанса сталкивается с невозможностью однозначно определить, что именно происходит, и через это получает опыт непосредственного восприятия реальности. В отличие от перформанса и драматический спектакль, и ролевая игра подразумевают «погружение» в дополнительную игровую реальность, однако, за счет различных механизмов.

Последний тезис имеет большое значение для проблемы исследования феномена участия в театральном искусстве. Активация в спектакле механизмов вовлечения в действие может пониматься как переход от структуры драматического спектакля к структуре ролевой игры. Принципиально этот переход оказывается возможен, поскольку ключевой для обоих типов художественной практики феномен погружения может происходить как в процессе наблюдения за актерами, так и в процессе участия из роли. И в том, и в другом случаях человек усваивает определенную «точку зрения»³ на события художественного мира и воспринимает их как «реальность». В случае спектакля, «точка зрения» усваивается эмпатически, через сочувствие героям. Именно этот эффект Бертольт Брехт стремился преодолеть через приемы «очуждения», противопоставляя свою драматургию «аристотелевской», то есть построенной на «вживании зрителя в судьбы и переживания лиц, воспроизводимых на сцене актером» [7, с. 80].

В случае ролевой игры носителем точки зрения на художественный мир становится сам участник. В процессе подготовки к ролевой игре участник выбирает или самостоятельно формирует персонажа, чья точка зрения задает и определенную позицию в реальности художественного мира, и заранее начинает процесс погружения в роль. Уже в процессе игры коммуникация с другими игроками создает эффект «взаимодействия в погружении» (inter-immersion), которое поддерживает воображаемую реальность «диегетического фрейма» каждого игрока [8, с. 89].

«Погружение» через создание роли в рамке «диегетического фрейма» является основным условием участия в игре. Участник, усваивая определенные принципы взаимодействия и логику происходящего, становится способен сам воспроизводить игровую реальность. В результате принципиально меняется тип организации процесса художественного восприятия. Отделяя ролевую игру от других форм художественных практик, Мике Похьйола приводит классификацию из трех типов медиа:

– Пассивные медиа (кино, литература, записанная заранее музыка). Созданы заранее, аудитория не имеет возможности влиять на артефакт.

³ Понятие «точки зрения» используется в тексте в понимании Вольфа Шмида в монографии «Нарратология» как «образуемый внешними и внутренними факторами узел условий, влияющих на восприятие и передачу событий» [6, с. 67].

– Активные медиа (театр, музыкальный концерт, любые формы исполнительского мастерства). Создаются в процессе, у аудитории есть возможность влиять на исполнителей.

– Интерактивные медиа (компьютерная игра, гипертекст). Аудитория должна принимать участие, чтобы исполнение продолжалось.

Ролевая игра живого действия не относится по Похьйоле ни к одному из этих типов. Она попадает в четвертый тип — «неопосредованное искусство» (*immediate art*). Под этим термином понимается искусство, которое может быть воспринято только его создателем в процессе создания, чаще всего коллективного. В этом случае опыт участника в меньшей степени опосредован (*mediated*), чем в любых из типов медиа, поскольку порождается усилением его собственного воображения. В итоге игра в ролевую игру определяется Похьйолой как «неопосредованное погружение в персонажа» (*«role-playing is immediated character immersion»*) [8, с. 89].

Несмотря на принципиальную разницу восприятия художественного мира в театре и ролевой игре, в своей основе процесс «погружения» происходит в них одинаково. Именно поэтому оба описанные нами способа формирования «диегетического фрейма» — через сопереживание героям в позиции зрителя и через формирование роли или персонажа в рамках игровой реальности в позиции участника — могут сочетаться в современном театре. Например, в знаменитом спектакле Арианы Мнушкиной «1789» (Театр дю Солей, 1970), поставленном на сюжет истории Великой французской революции, часть зрителей оказывалась в позиции «массовки», исполняющей роль революционно настроенной толпы парижан. Возможность вовлечения в эту роль была подготовлена всем театральным действием, в котором зрители наблюдали героев-протагонистов. Фигура коллективного протагониста, с которой должен был идентифицировать себя зритель, была воплощена в группе персонажей-крестьян и аллегорическом персонаже «Народ».

Погружение зрителей через вовлечение в роль, которую в спектакле занимал коллективный протагонист, происходило через ряд ключевых приемов, среди которых:

– *Мизансценический параллелизм*. В одной из сцен спектакля Рассказчик комментировал действие: «У Парижа толпа собралась вдоль дороги, чтобы смотреть, как проходит их король, в замершей тишине, не снимая шляп» [9], в этот момент зрители стояли вдоль мостков, по которым проходил актер-Король. Происходило отождествление зрителей спектакля и парижан, о которых шла речь в рассказе.

– *Интимный рассказ*. В этой ситуации зрители вовлекались в непосредственную коммуникацию с актерами в роли, но оставаясь в позиции молчаливых слушателей. Именно такое взаимодействие происходило в знаменитой сцене «Взятия Бастилии», в которой актеры пересказывали зрителям события 14 июля.

– *Игровое взаимодействие актеров и зрителей.* В этой ситуации актеры начинали взаимодействовать со зрителями как с участниками игровой ситуации. Так, например, была устроена сцена разгона праздника маркизом Лафаетом, в которой актер обращался к стоящим перед ним зрителям с призывами разойтись, как к празднующим парижанам.

В итоге при том, что спектакль «1789» сохранял фиксированную структуру, не допускавшую изменения, его зрители оказывались вовлечены в него и исполняли определенную роль в рамке «диегетического фрейма». В первую очередь их вовлеченность выражалась в невербальных реакциях: на видеозаписи спектакля зафиксировано, что по ходу действия зрители, не будучи никак подготовлены заранее и настроенные исключительно восприятием театрального действия, неприветливо осмистывали персонажей-антагонистов.

Анализ спектакля «1789» показывает, что синтез драматического спектакля и ролевой игры в той или иной степени возможен. Однако, поскольку драматический театр и ролевые игры существуют как по-разному организованные социальные практики, выявить структурные особенности их формы оказывается довольно проблематично. Чтобы это сделать, автор статьи поставил задачу сравнить спектакль и ролевую игру, в основе которых лежит один и тот же изначальный материал, с точки зрения структурных особенностей. Как объект исследования был выбран спектакль Питера Брука «Махабхарата» и две ролевые игры, сыгранные в России в 2010-х годах: «Махабхарата. Битва битв»⁴ (2016) и «Костры Курукшетры»⁵ (2018). В результате этого анализа были выявлены следующие особенности структуры ролевой игры.

Структура: игрок, роль, мастер

Самое очевидное отличие структуры ролевой игры от структуры спектакля — отсутствие позиции зрителя. Следуя теории Ю. М. Барбоя, убирая элемент зрелища из театра мы получим ролевую игру, которая восходит к спонтанной детской ролевой игре. Однако современная ролевая игра как художественная практика подразумевает наличие в своей структуре еще одного необходимого элемента — «мастера игры». Мастер — это создатель игры, который задает пространство игрового взаимодействия и «удерживает» общую концепцию и замысел игрового действия. О. В. Воробьева пишет: «Ролевая игра не может обойтись без ведущего в той или иной форме (он называется

⁴ «Махабхарата. Битва битв» (Мастерская группа «Завоевание рая», глав. мастер — Лора Бочарова), проведенная под Екатеринбургом 18–24 июля 2016 года. Около 120 участников.

⁵ «Костры Курукшетры» (Мастерская группа «Адхарма», глав. мастер — Елизавета Миловидова), проведена под Москвой 21–24 июня 2018 года. Вторая игра была проведена с опорой на опыт игры 2016 года. Более 100 участников.

мастером). В зависимости от типа игры он может принимать участие в подготовке игры (разрабатывать правила взаимодействия, игровой мир, программное обеспечение, сюжеты для разных персонажей), управлять игрой непосредственно или опосредованно (моделировать других персонажей, внешние обстоятельства или весь игровой мир, разрешать спорные случаи в качестве рефери) или делать все это вместе» [4, с. 7]. Таким образом, фигуру мастера можно сравнить с фигурой театрального режиссера, однако, выступающего как часть художественной структуры произведения и определяющего происходящее в нем в реальном времени. Именно наличие позиции мастера превращает современную ролевую игру в полноценную художественную практику.

В обеих обозначенных играх мастера присутствовали в пространстве игры в роли могущественных персонажей, фактически совмещая задачу управления игрой и свободного импровизационного действия. В случае игры «Махабхарата. Битва битв» мастера играли роли богов, «дэвов», которые могли являться игрокам и взаимодействовать с ними, направляя сюжет игры по заданным заранее «реперным точкам». В игре «Костры Курукшетры» почти не было заданных «реперных точек» — только финальная битва. Привести действие к ней было игровой задачей четырех игроков, персонажи которых по игре были аватарами Вишну, пришедшими в мир, чтобы завершить эпоху. Кроме аватаров, в игре не было ни напрямую проявленных божеств, какими были «дэвы» в «Махабхарате. Битве битв», сюжет игры управлялся самими игроками и в итоге оказался гораздо более далеким от текста первоисточника. Однако в процессе игры игроки могли обращаться к мастеру как к мудрецу, который видит общую структуру мироздания, и советоваться с ним насчет своих действий.

Наличие согласованных правил

Любая ролевая игра строится в первую очередь как структура правил, по которым действуют игроки, погружаясь в игровую реальность. Правила и инструкции позволяют игрокам сформировать установку на активное действие и создание собственного художественного опыта в процессе игры.

Кроме того, правила в ролевой игре являются способом задать определенные уникальные принципы «транскрибирования», которые будут разделены между всеми игроками. Принципы «транскрибирования» позволяют игрокам схожим образом мыслить реальность «диегетического фрейма», интерпретируя условные знаки как явления мира игры.

Приведем в пример фрагмент правил к игре «Костры Курукшетры»: «На игре существует некоторое число колесниц. Они выглядят как посох с прибитым к нему значком (выдается мастерами). Колесницу невозможно догнать, бойцов в ней невозможно поразить никаким оружием... Правит колесницей

колесничий (сута или кто угодно, вызвавшийся “сесть на козлы” — взять в руку посох). Воин одну руку держит на плече колесничего, другой может (хотя это очень, очень плохо) сражаться с пешими воинами» [10, с. 3].

В спектакле Питера Брука «Махабхарата» в сценах битвы на Курукшетре колесницы изображались одним большим колесом. Театральная условность в этом случае базировалась на индексальном знаке — часть колесницы ассоциативно считывалась зрителями как вся колесница. Авторам спектакля не нужно было заранее согласовывать и договариваться про общую систему значений со зрителями, этот знак считывался ими однозначно.

Таким образом, система условностей театрального спектакля ограничена возможностями восприятия неподготовленного зрителя. В случае ролевой игры этого ограничения нет. Правила позволяют — за счет сознательного формирования договоренности между игроками и мастерами — сформировать уникальную систему условностей. Посох с прибитым к нему значком в этом случае является примером символического знака, заданного произвольно. Неподготовленный участник, не являющийся носителем диегетического фрейма игры, не сможет верно интерпретировать этот знак.

Установка на создание собственного опыта

Заданная мастерами система правил существует до игры и может быть проанализирована как отдельная структура. Однако сама ролевая игра как феномен создается и существует в момент импровизационного исполнения своими игроками в реальном времени.

Переход в установку на самостоятельное создание собственного опыта в ролевой игре в первую очередь связан с принятием определенной цели. Каждый игрок в ролевую игру так или иначе понимает цели своего персонажа и стремится их достичь. У разных персонажей в игре цели конфликтуют, что создает ситуацию драматической неопределенности. В то же время игрок может действовать не только из целей своего персонажа, но и из своих представлений о желаемом игровом процессе. Приведем цитату из текста «Сюжетостроение на Махабхарате», выложенного мастерами перед игрой «Махабхарата. Битва битв»: «Мы оставляем на усмотрение игроков, действовать ли им только изнутри роли или подключать “метамышление” с попыткой просчитать, какой поступок был бы сейчас интересней для игры их самих и окружающих» [11, с. 4]. Из позиции «метамышления» нереализация целей и даже смерть персонажа может быть частью интересного драматического сюжета, обладающего художественной ценностью.

Создание роли, выбор игровых и метаигровых целей и исполнение роли в непредсказуемых обстоятельствах пространства игры — все это становится в ролевой игре задачей и ответственностью игрока. Итоговым реципиентом исполнения является в первую очередь сам же игрок, во вторую — другие участники.

Установка на взаимодействие в погружении («inter-immersion»)

При том, что все игроки в ролевой игре сами создают собственный опыт, они действуют в едином согласованном «диегетическом фрейме». Игроки ожидают друг от друга, что они существуют как персонажи в единой игровой реальности и могут на этом основании взаимодействовать. Этим игроки в ролевой игре отличаются от зрителей спектакля, которые существуют в принципиально ином плане бытия, чем актеры. Игроки, как и зрители, могут наблюдать со стороны действия других игроков, однако, не перестают обладать правом вступить в коммуникацию или вмешаться в действие. В результате позиция игрока в ролевой игре оказывается в этом отношении ближе позиции участника в перформансе, действие или бездействие которого, по Фишер-Лихте, является частью совместной ситуации с исполнителями. Взаимовлияние всех участников игры, несомненно, обладает перформативной природой и может описываться терминологией «Эстетики перформативности».

Симультанность действия

Наличие множества игроков, импровизационно действующих в рамках заданных правил и создающих свою индивидуальную историю, неизбежно приводит к сосуществованию в пространстве игры множества единовременных событий. У игры нет задачи создать общий канал внимания для игроков, она принципиально многоканальна. Поэтому в игре может быть много отдельных локаций, на которых параллельно происходит действие. Поскольку игра как художественное событие оказывается неотделима от опыта конкретных игроков, то это не оказывается проблемой — каждый игрок, выбирая, где и в какой момент игры находиться, создает свой уникальный опыт проживания ролевой игры.

Это обстоятельство порождает в сообществе игроков ролевых игр практику написания пост-игровых отчетов — текстов, описывающих историю персонажа, которого играл участник. Читая и обсуждая отчеты друг друга, игроки соотносят между собой свой индивидуальный опыт участия и складывают более-менее полную картину происходящего в процессе игры.

В результате по поводу проблемы участия зрителя в структуре театрального спектакля можно сделать следующие выводы.

Вовлечение зрителя в реальность художественного мира спектакля требует изменения структуры спектакля и приближения ее к структуре ролевой игры. Базовым условием в этом случае будет являться появление у зрителя определенной роли или позиции внутри реальности «диегетического фрейма». Можно выделить следующие структурные особенности ролевой игры, которые могут быть частично включены в структуру спектакля и в результате провоцировать эффект вовлечения:

- Введение внутрь структуры спектакля фигуры «мастера», управляющего действием.
- Предоставление зрителям правил и инструкций.
- Формирование у зрителя собственной цели внутри «предлагаемых обстоятельств».
- Формирование у зрителя установки на взаимодействие в погружении.
- Создание пространства симультанного действия

Применяя эти принципы к уже описанному нами спектаклю «1789», мы можем выделить следующие структурные особенности этого произведения:

- Создание симультанного пространства действия.

Особенностью спектакля «1789» была специфическая организация пространства, задающая фрейм площадного представления. Спектакль проходил в огромном помещении бывшего порохового склада, в котором было установлено пять сценических платформ, соединенных мостками. Действие на платформах зачастую происходило параллельно. Во время выступления часть публики размещалась на трибунах по краям зала, но часть смотрела спектакль, стоя между платформами. Эта позиция позволяла зрителям свободно перемещаться между площадками и выбирать ракурс обзора, что активизировало установку на создание собственного художественного опыта.

- Введение внутрь структуры спектакля фигуры «мастера», управляющего действием.

Элементы функции «мастера» внутри структуры спектакля были включены в позицию «рассказчика». «Рассказчиками» в «1789» попеременно выступали разные актеры, сочетая рассказ о событиях Великой французской революции с разыгрыванием той или иной роли. Позиция «рассказчика» позволяла актерам наговаривать общую и для актеров, и для зрителей рамку «диегетического фрейма», создавая в том числе такие эффекты, как «мизансценический параллелизм».

- Формирование у зрителя установки на взаимодействие в погружении.

Обращение актеров из ролей к зрителям помещало их в одну ситуацию коммуникации с персонажами в рамке «диегетического фрейма». В результате зрители постепенно «вовлекались» в определенную роль: сообщников, сочувствующих, празднующих — в зависимости и от развития сюжета и настроения конкретной сцены.

В то же время, структура спектакля «1789» не подразумевала появления у зрителей собственных целей внутри игрового пространства и наличия каких-либо правил и инструкций, которые давали бы возможность активного проявления: все действия и реакции зрителей в этом спектакле так или иначе были откликом на действия актеров и не вносили вариативности в развитие сюжета. В итоге эффект участия зрителя в спектакле «1789» не разрушал, а только усиливал его театральный эффект.

Подобный аналитический подход может быть применен ко всем паратеатральным формам, с которыми сталкивается зритель в современном театре. Восприятие драматического спектакля и ролевой игры как разных способов «погружения» в реальность «диегетического фрейма» позволяет найти точки пересечения между формами зрительства и участия в театре. Понимание особенностей устройства ролевой игры и игровых механизмов вовлечения дает возможность находить подход к исследованию подобных структур, а также использовать их в театральной практике.

ЛИТЕРАТУРА

1. Бентли Э. Жизнь драмы. М.: Искусство, 1978. 368 с.
2. Фишер-Лихте Э. Эстетика перформативности. М.: Изд-во «Канон+», 2015. 376 с.
3. Леман, Х.-Т. Постдраматический театр. М.: ABC design, 2013. 312 с.
4. Воробьева О. В. Переключения фреймов в ролевой игре живого действия: способы поддержания взаимосогласованной социальной реальности. СПб. 2014. 156 с. [Электронный ресурс] URL: <https://www.academia.edu/23955061>. (дата обращения: 15.09.2023).
5. Гофман И. Анализ фреймов. Эссе об организации повседневного опыта. М.: Институт социологии РАН, 2003. 752 с.
6. Шмид В. Нарратология. М.: Языки славянской культуры, 2008. 304 с.
7. Брехт Б. Теория эпического театра. М.: Академический проспект, 2019. 650 с.
8. Pohjola M. Autonomous Identities. Immersion as a Tool for Exploring, Empowering and Emancipating Identities // Beyond Role and Play. Tools, Toys and Theory for Harnessing the Imagination. Helsinki: Ropecon ry, 2004. P. 81–96.
9. 1789. La Révolution doit s'arrêter à la perfection du Bonheur [Видеозапись] / Théâtre du Soleil. Bel Air Classiques, 2016.
10. Костры Курукшетры. Правила одним файлом [Электронный ресурс]. 18 с. URL: https://docs.google.com/document/d/1_hP001Sm1IJP2uhG7BADjy8IUtlMEGrLQdzUX2Bfu0E (дата обращения: 15.09.2023).
11. Сюжетостроение на Махабхарате [Электронный ресурс]. 5 с. URL: <https://docs.google.com/document/d/1VN0YvL3PE2vREXJZZlRd5PKbZ9YdZeQURGZr17n4/edit> (дата обращения: 15.09.2023).

REFERENCES

1. Bentley E. Zhizn' dramy. M.: Iskuststvo, 1978. 368 p.
2. Fischer-Lichte, E. Estetika performativnosti. M.: Izd-vo «Kanon+», 2015. 376 p.
3. Leman, H.-T. Postdramaticheskij teatr. M.: ABC design, 2013. 312 p.

4. Vorob'yova O. V. Pereklyucheniya frejmov v rolevoj igre zhivogo dejstviya: sposoby podderzhaniya vzaimosoglasovannoj social'noj real'nosti. SPb. 2014. 156 p. [Elektronnyj resurs]. URL: <https://www.academia.edu/23955061>. (data obrashcheniya: 15.09.2023).
5. Goffman I. Analiz frejmov. Esse ob organizacii povsednevnogo opyta. M.: Institut sociologii RAN, 2003. 752 p.
6. Schmid, V. Narratologiya. M.: Yazyki slavyanskoj kul'tury, 2008. 304 p.
7. Brecht B. Teoriya epicheskogo teatra. M.: Akademicheskij prospekt, 2019. 650 p.
8. Pohjola M. Autonomous Identities. Immersion as a Tool for Exploring, Empowering and Emancipating Identities // Beyond Role and Play. Tools, Toys and Theory for Harnessing the Imagination. Helsinki: Ropecon ry, 2004. P. 81–96.
9. 1789. La Révolution doit s'arrêter à la perfection du Bonheur [Videozapis'] / Théâtre du Soleil. Bel Air Classiques, 2016.
10. Kosty Kurukshetry. Pravila odnim fajlom [Elektronnyj resurs]. 18 p. URL: https://docs.google.com/document/d/1_hP001Sm1IJP2uhG7BADJy8IUtlMEGrLQdzUX2BfuOE (data obrashcheniya: 15.09.2023).
11. Syuzhetostroenie na Mahabharate [Elektronnyj resurs]. URL: <https://docs.google.com/document/d/1VN0YvL3PE2vREXJZZlzRd5PKbZ9YdZeQURGZrxr17n4/edit> (data obrashcheniya: 15.09.2023)

СВЕДЕНИЯ ОБ АВТОРЕ

Кожекина М. В. — аспирант; stihovednik@gmail.com

INFORMATION ABOUT THE AUTHOR

Kozhekina M. V. — Postgraduate Student; stihovednik@gmail.com