

DOI: 10.31648/an.7806

## ВИРТУАЛЬНЫЙ МИР НОВЕЙШЕЙ РУССКОЯЗЫЧНОЙ ДРАМАТУРГИИ

### THE VIRTUAL WORLD OF THE LATEST RUSSIAN/RUSSIAN-LANGUAGE DRAMATIC TEXTS

**Maciej Pieczyński**

ORCID: <http://orcid.org/0000-0002-7746-945X>

Uniwersytet Szczeciński / University of Szczecin

e-mail: [maciej.pieczynski@usz.edu.pl](mailto:maciej.pieczynski@usz.edu.pl)

**Keywords:** Russian-language dramatic texts, Internet creativity, intertextuality, postmodernism, simulacrum

**Abstract:** Contemporary Russian-language dramatic texts are both textual and intertextual. In recent years, virtual space has increasingly become the subject of works. The texts begin to resemble Internet creativity, describing not so much real interpersonal relationships as the activity of social networks users. Dramatic texts cease to be a representation of the real, extra-linguistic world, as well as an image of the culture associated with this world, but increasingly create a simulation of reality in virtual space. These processes are described based on the example of plays by young Russian-speaking authors: Valery Pieczekin, tester 1998, Alexander Seredin, and Alexei Bytiucki. The works in question were presented to a wide audience during subsequent editions of the Festival of Young Drama “Lubimowka”.

По словам Жака Деррида, «внетекстовой реальности вообще не существует» [Деррида 2000, 43]. Тезис создателя концепции деконструкции предельно точно описывает мир, воспринимаемый с точки зрения не только западного, но также и русского постмодернизма. Французский философ рассматривает реальность с помощью своего рода «пантекстуальной» онтологии. Действительность вытесняется культурой. Данный процесс касается также драматургии и театра. Особенно в постсоветской России. На сценических площадках Запада постмодернистская тексто-

центричность довольно быстро исчерпала себя – литературный текст и текст как таковой уступил место перформативному действию. Согласно теории Ханса-Тиса Лемана, театр становится постдраматическим. Следовательно – обретает художественную независимость. Он не только перестал выполнять служебную функцию по отношению к литературе, но также отказался от текста как такового – ведь «театральные средства, лежащие за пределами языка, полагаются на равных с текстом, и могут быть систематически помыслены без него» [Леман 2013, 88]. Как правило, постдраматические тенденции не нашли своего отражения в постсоветском течении «новой драмы». Кризис традиционного для русской культуры литературоцентризма здесь проявился не в полном отрицании, только в игре с литературой. Таким образом, широко понимаемый текст стал в определенной степени «главным героем» новейшей русской драматургии. С одной стороны, в современных пьесах довольно часто ведется диалог с литературной традицией, особенно чеховской. Текстуальность, однако, не ограничивается одной интертекстуальностью. Драматургия в девяностые годы прошлого века развивалась в «бумажную» сторону [Заславский 1999]. Пьесы, не имея доступа к репертуарным театрам, в начале попадали к зрителю в форме литературных читок. Даже когда уже «новодраматургов» наконец-то стали ставить, текст скорее всего оставался важнее и виднее режиссерского замысла. Действие в пьесах часто не разыгрывалось, только пересказывалось. Ремарки переставали выполнять роль сценических подсказок режиссеру, развиваясь в самостоятельные, прозаические формы.

Как традиционный, так и перформативный или постдраматический театр пытается зафиксировать, представить или заново воссоздать эмпирически, физически понимаемую действительность «здесь и сейчас». Постсоветская русская драматургия рассказывает или создает тексты культуры не в настоящем, только в прошедшем времени. Категорию *мимесис* вытесняет категория *диэгесис*. Представление вытесняется рассказом. Действительность – культурой, литературой, текстом.

Стремительное развитие информационной технологии только усилило этот процесс. Во втором десятилетии XX века русская драматургия входит на следующий этап ухода от действительности в сторону культуры. «Текстовый мир» пьесы все чаще оказывается виртуальным миром. Интертекст вытесняется гипертекстом. Данное явление не имеет ничего общего с теорией палимпсестов Жерара Женетта. Как известно, французский теоретик интертекстуальности один из ее видов определил понятием «гипертекстуальности». Говоря о гипертексте в современной драме, я имею в виду компьютерный термин. Если пьесы рубежа XX-XXI веков отсылали к цитатам литературной – и шире – культурной традиции, то пьесы 2010-х годов начали использовать гиперссылки, погружаясь таким образом в виртуальное пространство Интернета. Для обозначения этого нового

течения в русской драматургии буду использовать термин «новая-новая драма». Умберто Эко, один из важнейших теоретиков и практиков постмодернизма, констатировал такой ход развития культуры в своей публичной лекции, прочитанной в Московском государственном университете. По мнению автора *Имени Розы*, компьютер – это «идеальная книга, где мир выражен в словах и разделен на страницы», книга, изобретение которой является закономерным этапом эволюции литературы «от Гутенберга к Интернету». Многие исследователи, как западные (Жан Бодрийяр, Шерри Теркл), так и русские (Надежда Маньковская), рассматривают виртуальную реальность как законченное воплощение стиля и настроений постмодернизма. Аким Фимин замечает, что децентрация, подозрительное отношение к рациональному дискурсу, тяга к непосредственному опыту, игровое начало, ощущение бесполезности и невозможности производства новых культурных смыслов, то есть все признаки постмодернистского мировосприятия, каким-то образом проявляются в сфере виртуального [Фимин 2007].

Для предстоящего анализа особенно понадобится философская рефлексия Жана Бодрийяра и его теория симулякров. Понятие виртуальной реальности вошло в обиход в восьмидесятые годы XX века для обозначения специфической среды, особого пространственно-временного континуума, создаваемого с помощью компьютерной графики и полностью реализуемого в психике субъекта, определенным образом связанного с компьютером и погруженного в эту среду, активно действующего в ней [Бычков, Маньковская 2006, 34]. За последние десятилетия этот континуум охватывает все больше сфер человеческого быта и бытия, постепенно становясь проблемой не только цивилизационно-технологической, но также философской и, в более узком значении, онтологической. Как отмечает Оксана Елхова, виртуализация представляет собой процесс замещения реальности ее симуляционным образом, смоделированным современными техническими средствами [Елхова 2015, 1386]. По наблюдению Жана Бодрийяра, симулировать – это значит делать вид, что у вас есть то, чего вы не имеете – [Бодрийяр 2015, 7-8]. Елхова утверждает, что виртуальная действительность даже и не предполагает реальных действий – для ее существования вполне достаточно их симуляции. Таким образом, она оказывается очень близкой к художественной реальности по своим базовым параметрам: вторичности и искусственности создаваемого мира [Елхова 2015, 1386]. Кроме того, в более широком, выходящем за рамки информационных технологий, смысле, под определением «виртуальный» можем также понимать «возможный», «вероятный», «воображаемый».

Виртуальный текст «новой-новой драмы» я решил проследить на примере пьес, которые были отмечены отборщиками фестиваля молодой драматургии «Любимовка». Это настоящая кузница талантов. Функционирует с 1990 года и является старейшим драматургическим фестивалем

России<sup>1</sup>. В 2021 году на «Любимовке» была прочитана монодрама *Dark Room* анонимного белорусского автора, известного публике как tester98 [tester98 2021]. Драматург из Минска не раскрывал своего имени и, в отличие от многих других участников фестиваля, не контактировал с командой читки. Ведущей фестиваль блог Анастасии Жуковой согласился дать интервью только по электронной почте. Данное обстоятельство указывает на то, что виртуализация касается не только драматургического текста, но также самого драматурга и его автопрезентации и автоинтерпретации. Его реальная, действительная личность неизвестна не только читателям пьесы или слушателям читки, но даже актерам, которые эту пьесу читали, а также журналистам и организаторам фестиваля, которые познакомились всего лишь с виртуальным симулякр писателя. Тем более, что «tester98» звучит скорее как никнейм, то есть сетевое имя пользователя конкретного чата, форума, блога или социальной сети в Интернете, нежели как художественный псевдоним писателя.

По признанию самого автора, *Dark Room* – это документальная драма. В разговоре с Анастасией Жуковой драматург сообщает, что цифра, заключена в его псевдониме, – это год рождения героя, который давал интервью для написания текста [Жукова 2021]. Также в тексте персонаж называет себя «tester1998». Как видно, границы между автором монодрамы и персонажем, от имени которого ведется монолог, размыты уже на уровне имени. Tester98 написал пьесу, героем которой является Tester1998. Никнейм автора, реального «донора» истории, рассказанной в пьесе, а также героя, от имени которого ведется рассказ, почти полностью тождественны. Драматург решил зафиксировать биографию конкретного молодого человека и скрыть свою авторскую личность за его именем. Они познакомились на сайте знакомств. Итак, характер отношений между автором и его «донором» полностью вписывается в онтологию виртуального мира. Творческий процесс тоже был осуществлен с помощью информационных технологий:

Весь текст был написан в заметках на айфоне. Изначально конструировался «скелет», ключевые блоки. Далее в блоки вставлялась расшифровка интервью. Затем интервью перекрещивалось с художественно-концептуальным решением. Далее – монтаж и смысловая шлифовка текста. В какой-то момент заметка на айфоне слетела, и текст был уничтожен. Пришлось всё восстанавливать по памяти, но что-то вспомнить было невозможно [Жукова 2021].

---

<sup>1</sup> В настоящей статье анализирую пьесы не только русских, но также украинских и белорусских авторов, потому что они писали по-русски и выступали на фестивалях русской драматургии, следовательно, безусловно можно их считать участниками современного литературного процесса в России. Однако, учитывая актуальную политическую ситуацию, вместо «русская драматургия» употребляю термин «русскоязычная драматургия».

*Dark Room* – это монолог подростка, который вырос в детском доме, после чего был передан в приемную семью. Все события из его жизни в той или иной мере связаны с виртуальной реальностью. Tester98 рассказывает о них с помощью информационных технологий. Во вводной ремарке автор признается в том, что ему немного сложно говорить, поэтому он выбрал «формат текста». Как видно, уже на уровне жанрового определения драматург использует компьютерную лексику. Неслучайно выбрал не просто «письменную форму» или «литературную форму», а именно «формат», то есть определенную организацию текста в печатном виде, отображенную на экране или записанную на носителе данных. Таким образом, tester98 сразу предопределяет одновременно текстоцентричный и виртуальный характер пьесы. Ремарка, вопреки своей традиционной функции, содержит подсказку не для режиссера, только для читателя: *Для прочтения «формат текста» желательно иметь доступ к сети Интернет*. Пьеса изобилует ссылками на разные сайты, которые иллюстрируют рассказ героя. Читая фрагмент текста, в котором Tester1998 рассказывает, как Александр Лукашенко посетил детский дом, можно одновременно зайти на YouTube и посмотреть видеозапись встречи белорусского президента с детьми. В другой ремарке автор предлагает читателю опубликовать пост в одной из социальных сетей:

Пожалуйста, войдите в ваш Instagram  
нажмите добавить историю  
внизу прокрутите до поиска  
нажмите поиск  
введите What Disney Princess  
нажмите попробовать  
примерьте маску  
Выставьте в свои сториз  
Запомните имя вашей принцессы [tester98 2021].

Таким образом, текст изначально интерактивен. По наблюдению Оксаны Елховой, виртуальная реальность онтологически построена на «иллюзии присутствия». Человек находится в искусственно созданной среде. Выделяются три базовые составляющие этой среды. Одной из них является интерактивность, которая означает:

с одной стороны, возможность навигации и участия человека в изменении и формировании содержания виртуальной среды, с другой стороны, сама среда должна быть податливой и отвечать на действия пользователя. При этом отклик виртуальной среды на внешнее воздействие должен содержать элементы нелинейности, непредсказуемости для вовлечения в нее пользователя. Таким образом, интерактивность в виртуальной среде означает процесс взаимодействия, взаимного влияния пользователя и симуляционной среды, что в итоге и определяет особенности и форму протекания виртуального события [Елхова 1388].

Именно наличие искусственно созданной диалоговой интерактивной среды, в которую человек может погрузиться и вступить с ней во взаимодействие, решает вопрос о том, имеем ли мы дело с виртуальной реальностью или нет. Как видно, пьеса полностью это условие выполняет. Tester98 не только рассказывает о человеке, погруженном в виртуальную реальность, но тоже предлагает читателю погрузиться в эту реальность вместе с героем рассказа. Для адекватного прочтения пьесы необходимо иметь доступ к Интернету. Таким образом, благодаря информационным технологиям постмодернистская игра автора с читателем выходит за рамки условности, отвлеченности. Взаимодействие становится более непосредственным. Писатель не только провоцирует к определенной, креативной рефлексии, но тоже внушает читателю определенные, физические действия.

Tester98 усыновляет семья из Шотландии. Автор помещает в тексте приложение Google Maps, благодаря которому читатель может на виртуальной карте найти место трагической смерти Джесси – дочери новых приемных родителей героя. Девочка упала, катаясь на квадроцикле, и погибла. Вместе с приложением Google Maps, Tester98 вставляет в текст две ссылки: на статью в Википедии, посвященную Шетландским островам, где и произошла трагедия, а также на маркетинговый сайт в Фейсбуке, где можно посмотреть фотографии природы архипелага. О месте трагедии рассказывает так:

Если снимать видео на телефон на Шетландских островах, то звук ветра вскроет цифровые переponки вашего динамика. Когда скальпированная девочка Джесси лежала под квадроциклом, она слышала этот звук [tester98 2021].

Первое, на что обращается внимание, это проблемы с записью звука на телефон. Ветер имеет значение не как природное явление – это всего лишь определенное техническое препятствие.

Tester1998 иногда ложился на кровать умершей Джесси и мастурбировал. Потом выдирает страницу из ее дневника и вытирался. Мастурбация необязательно стимулируется современными технологическими средствами, однако все-таки с виртуальным миром ее роднит то, что она, как правило, обусловлена процессом замещения реальности ее симуляционным образом. Иногда персонаж надевал ее одежду, вставал напротив зеркала и разговаривал с Джесси:

ДЖЕССИ. Привет, как дела?

НАВЕРНО Я. Неплохо, мы ездили к тебе на кладбище. Еще я добавил тебя в друзья на Facebook, жду, когда ты примешь заявку.

ДЖЕССИ. У меня много лайков?

НАВЕРНОЕ Я. С каждой фоткой их почему-то меньше, но когда у тебя день рождения, их достаточно [tester98 2021].

Даже темой воображаемого разговора с умершей девочкой является мир Интернета, точнее – социальных сетей. Tester1998 одевается в платье Джесси. Предлагает девочке, что может лишить ее девственности через себя. Точнее, что, одетый как Джесси, переспит с мальчиком из ее школы. Девочка отказывается. Тогда Tester1998 говорит, что он читал ее дневник, знает имя мальчика, который ей нравился, и что от ее имени напишет ему сообщение через Фейсбук.

Герой пьесы *Dark Room* решается сбежать из дома. В тексте нет никаких намеков на то, чтобы причиной этому были какие-либо реальные, семейные проблемы, насилие, непонимание со стороны приемных родителей и т.п. Tester1998 бежит в поиске эротических впечатлений. Сексуальных – точнее: гомосексуальных – партнеров находит с помощью Интернета:

Господи, спасибо тебе за Planetromeo, спасибо за Hornet, за Grindr и Tinder. (...) Спасибо Google, что можно загуглить «топ гейских мест Лондона». Спасибо Google maps за то, что можно построить маршрут для побега. Спасибо, Господи, что изобрёл WiFi, я чувствую силу этих спасительных лучей [tester98 2021].

Tester1998 бежит от реальной жизни в приемной семье в сторону виртуальной реальности – там легче найти случайных партнеров для чисто половых отношений, лишенных каких-либо чувств. Секс, в свою очередь, позволяет «получить дозу отключения от реальности».

В описании мастурбации, порнографии и общения посредством социальных сетей проявляется виртуальный характер сюжета пьесы *Улисс* Виталия Ченского [Ченский 2016]. Как и в случае с текстом белорусского драматурга, здесь также мы имеем дело с монодрамой, содержащей автобиографические мотивы. *Улисс* – это монолог тридцатилетнего киевского журналиста Виталия. По замыслу – его «личный моноэпос». Виталий живет в Украине во время двух революций – Оранжевой и Достоинства. Однако он равнодушен к ветру исторических перемен. Вместо политической деятельности он предпочитает заниматься удовлетворением своих сексуальных потребностей. Чаще всего – посредством мастурбации. Виталий тщательно описывает «эволюцию» своего подхода к телесности. В течение восемнадцати лет своего «стажа» пользовался сложной вдвое подушкой, которая создавала иллюзию контакта с женским телом – бедрами и вагиной. Ему казалось, что это не так сильно отдаляло его от секса с настоящими девушками. Виталий настолько погружался в эту иллюзию контакта, что время от времени даже целовал матрас после оргазма «с любовью и благодарностью». Однако в определенный момент решил, что «пора повзрослеть» и «научиться делать это рукой»:

«В подушке есть почти человеческая непредсказуемость, – размышлял я. – Она постоянно меняет форму. (...) Каждый раз приходится немного повозиться, чтобы «построить новые отношения». Ручная дрочка, напротив, всегда одинакова».

(...) Тем не менее, мой переход на «мануальную терапию» был предreshён. Возможная причина заключалась в том, что ручной метод давал больше контроля. И не только над физическими ощущениями. Каждый раз, сближаясь с очередной живой девушкой, я попадал в какое-то изматывающее подвешенное состояние, где от меня мало что зависело. Иными словами в жизни я был не очень уверенный самец. Новая техника давала возможность ощутить обратное [Ченский 2016].

Как замечает Виталий, мастурбация рукой предполагает гораздо большую степень абстрагирования, и женщины в данном процессе гораздо меньше. Именно поэтому он решил «поменять технику». Таким образом, тридцатилетний мужчина мастурбирует не из-за одиночества, не для того, чтобы создать иллюзию контакта с женщиной. Скорее всего наоборот – он занимается онанизмом потому, что это путь ухода как можно дальше от реальной действительности в сторону мира воображений. Воображений, которые, как правило, стимулируются порнороликами. То есть – виртуальным миром:

Впрочем, была ещё одна причина, которая побудила меня перейти на новый способ мастурбации. Ручная дробка позволяла лучше справляться с потоком сексуальных образов, интенсивность которого после 2008 года резко возросла. Именно в это время я вошёл в мир порнографии [Ченский 2016].

Своими рефлексиями на эту тему он поделился с виртуальными друзьями из Фейсбука:

Вот смотришь, бывает, порно. Вроде возбуждаешься, всё нормально... Но в то же время понимаешь, что довольно часто на экране какие-то неприятные по сути люди. Не то, чтобы они были развратные. Нет. У нас время свободное. Просто чувствуешь, что как личности они не очень. Я, например, не хотел бы с ними встретиться в реальной жизни. Грубые в общении, не интересные собеседники. А то и кошелёк могут украсть. Всё-таки не хватает в этом жанре хороших и добрых пар. Интеллигентных, тактичных, сострадательных, заботливых. Такого, по настоящему доброго порно не хватает, от которого и на душе тепло бы становилось. А не только в трусах тесно... [Ченский 2016].

Следовательно, порнография, как и мастурбация, не имеет ничего общего с иллюзией реального мира. Это не иллюзия, только симуляция. Секс Виталию интересен, пока остается образом, вернее: симулякр, увиденным на экране компьютера. Этот симулякр он может в любой момент выключить. Над виртуальным образом, как и над «ручной» мастурбацией, держит неограниченный контроль. Непосредственное присутствие жизни ему не нужно.

Значительная часть «моноэпоса» состоит из высказываний, имеющих форму записи в Фейсбуке. Они датированы, под ними можно прочитать реакции виртуальных друзей Виталия:

Запись в Facebook от 16 декабря 2014 года:  
«Господа, ищу хижину для съёма в Киеве. Учитывая непростую экономическую ситуацию в ЕС, рассчитываю на комнату. В каком районе? В районе 1 500 гривен.

Пишите, кто сдаёт. «Смайлик». Живу спокойно, не пью, не курю. Много работаю дома, в в офис езжу не регулярно. Думаю, пару недель на поиски у меня есть. Светлана Сом, Евгений Марковский, Alex Bogomol и еще 5 это нравится.

4 публикации

Дэн Гуменный «лучше бы пил и курил» [Ченский 2016].

Среди тех, кто реагирует на записи Виталия, можно найти настоящих знакомых Виталия Ченского, в том числе драматургов, актеров, режиссеров, организаторов драматургических и театральных фестивалей. Однако этих записей в реальном аккаунте нет – они либо уже удалены, либо вообще придуманы, как все-таки художественный вымысел. В то же время Ченский в своем интервью признается, что это полностью автобиографическая пьеса. Драматург утверждает, что о себе ему предложила написать Ярослава Кравченко, арт-директор «Дикого театра» в Киеве, аргументируя идею следующим образом: «Виталий, давай попробуем сделать монопьесу на основании того, что ты пишешь в Фейсбуке. Чтобы ты понимал серьезность моих намерений, я тебе присылаю файл, куда я скопировала твои посты за последний год» [Апостолова 2016].

Порнография в Интернете является также темой пьесы *Леша, который устроился на работу, на которой не платят* Алексея Битюцких [Битюцких 2016]. Заглавный герой работает звукорежиссером в театре. Таким образом, вместо того, чтобы зарабатывать настоящие деньги, он предпочитает заниматься никому не нужной, отвлеченной культурой. Пьеса представляет собой монолог его жены Тани, которая, чтобы поддержать себя и своего неделового мужа, решила стать порномоделью. В начале только раздевается перед веб-камерой. Потом становится жертвой шантажа. В Интернете Таню увидел друг Леша и заставил ее заниматься с ним сексом перед камерой, угрожая, что в противном случае все расскажет ее мужу. Итак, уход в виртуальную реальность не остается без негативных последствий для реальной жизни. Монодрама разделена на три части, названные «порнографическими или эротическими сценами». Однако на уровне текста такое определение не оправдывается. О порнографии и эротике Таня только рассказывает. В тексте нет никакой информации о том, что постановка пьесы должна хоть каким-то образом визуализировать историю героини. Единственная ремарка содержит лаконичную и лишённую каких-либо деталей характеристику Тани: «девушка/женщина соответствующего вашим представлениям возраста». Автор не стремится создать иллюзию реальной жизни – он отсылает к воображению читателя (зрителя). Сексуальность в монологе Тани является виртуальной – в дословном и переносном значениях. На уровне сюжета реальный секс замещается порнографией, которая, в свою очередь, на уровне самого текста замещается рассказом о порнографии. В онтологическом плане место присутствия занимает иллюзия присутствия. Действительность вытесняется симуляцией.

Виртуальный характер новейшей русской драматургии проявляется уже на уровне жанровой принадлежности. *Краб в смешной кепке* Александра Середина определяется автором как «пьеса-видеоблог» [Середин 2016]. Действие происходит параллельно в двух совершенно разных мирах. В одном – Мальчик-Спутник пытается покончить жизнь самоубийством. Во втором – Девушка с камерой вместо руки снимает видеоблог. Жанровое определение не случайно – именно во втором мире разыгрывается большая часть сюжета пьесы. Имя героини указывает на неразрывную связь физической реальности с виртуальным пространством. Мы не знаем, как ее на самом деле зовут, но это не имеет значения – ведь функция видеоблогерши здесь важнее человеческой сущности. Девушка снимает «на руку-камеру» сюжет о том, как живут ее соседи: Вдовец с длинными волосами, Женщина, не говорящая по-русски и Краб в смешной кепке. При этом образ, который потом выкладывает в Интернет, не имеет много общего с действительностью. Вдовца с длинными волосами Девочка уговаривает, чтобы перед камерой изображал свою парализованную жену и рассказывал о том, как она страдала перед смертью:

**ДЕВОЧКА С КАМЕРОЙ ВМЕСТО РУКИ:** (наводя на него руку-камеру) Сначала скажи «я помню её лицо, как сейчас...», а потом говори от себя. Потом ложись и лежи неподвижно. Пишем!

**ВДОВЕЦ С ДЛИННЫМИ ВОЛОСАМИ:** Я помню её лицо, как сейчас, она была очень красивая и очень страдала... (растерянно) Я её очень любил... эээ... а потом она умерла. (Ложится)

**ДЕВОЧКА С КАМЕРОЙ ВМЕСТО РУКИ:** (шепотом, продолжая снимать) Глаза сделай стеклянные и неподвижные, а губами шевели слегка.

Вдовец с длинными волосами смотрит в одну точку и шевелит губами. Из-за длинных волос он действительно похож на парализованную женщину [Середин 2016].

Образ, снятый на «руку-камеру», является эффектом открытой манипуляции. Не случайно всегда, когда Девочка останавливает запись, «улыбка исчезает с ее лица». Видеоблогерша не фиксирует окружающей реальности, только производит новую, виртуальную реальность. Интернет не отражает, а симулирует действительность. Блогосфера, как и традиционные СМИ, говоря словами Бодрийяра, «задействована только для того, чтобы поддержать иллюзию событийности, реальности целей, объективности фактов» [Бодрийяр 2015, 59]. Девочка не пытается отразить жизнь соседей, только симулякры этой жизни. Одним из сюжетов, которые хотела снять, была история о том, почему Краб в смешной кепке хочет стать человеком. Заглавный герой вначале отказывается от разговора перед камерой. Не хочет раскрыться, боясь, что люди будут над ним смеяться. Девушка его уговаривает: «Неправда. Никто не будет смеяться. Люди любят такие истории, где мужчина хочет стать женщиной, женщина мужчиной, а краб человеком. Они будут сочувствовать

тебе и присылать деньги». Однако когда оказывается, что Краб хочет стать человеком по довольно странной, абсурдной причине, – потому что хочет, чтобы у него был пупок, – Девочка теряет интерес и выключает камеру. Цель видеоблога – не показать правду, только привлечь внимание зрителей, пусть даже вымышленной или манипулированной историей.

Абсурдная мечта Краба указывает на дегуманизацию современного мира. Заглавного героя среди многих человеческих черт манит не интеллект, душа, сознание или совесть, только его телесность, даже не связанная с сексуальностью. Наконец, он исполнил свою мечту после того, как жестоко убил и съел своих соседей. Видимо, в мире, в котором действительность замещается Интернетом, а количество подписчиков и просмотров важнее правды, нравственность уже перестала быть обязательным условием человечности. Краб становится успешным бизнесменом и получает награду за «лучший стартап года», о чем читатель (зритель) узнает посредством ролика из Ютуба.

Виртуальное пространство не только освобождается от онтологической власти реального мира, но также оказывает на этот мир существенное влияние. Вдовец с длинными волосами и Женщина, не говорящая по-русски, удочеряют Девочку с камерой вместо руки, вопреки её воле:

**ВДОВЕЦ С ДЛИННЫМИ ВОЛОСАМИ:** Мы сделали это онлайн. Сейчас все можно сделать в Интернете, быстро и удобно. Загружаешь на сайт свою фотографию и фотографию человека, которого хочешь удочерить. Специальная программа устанавливает процент схожести и, если он больше 55 процентов, она высылает специальный промокод на твой телефон. У вас с Женщиной, не говорящей по-русски, всего 5 процентов схожести, а у нас с тобой 56 процентов. Ты – папина дочка (умиляется). Дальше я заполнил все поля в специальной форме на удочерение и ввел этот промокод. Дождьлся СМС с подтверждением выполнения операции, потом оплатил расходы на бумагу и услуги Центра регистрации добровольных союзов с помощью онлайн-банка. И всё, я получил Сертификат. Теперь ты наша дочь [Середин 2016].

Параллельно разыгрывающийся сюжет Мальчика-Спутника только на первый взгляд не так сильно погружен в пространство Интернета. На самом деле здесь виртуальный мир тоже остается единственным ориентиром. Общей точкой обеих историй является персонаж Сири – облачный персональный помощник и вопросно-ответная система для пользователей смартфонов. В современном мире тяжело обойтись без помощи искусственной интеллигенции. Как Мальчик, так Девушка с камерой вместо руки обращаются к Сири за помощью. В определенный момент виртуальный помощник выполняет в пьесе роль повествователя. Когда заглавный Краб в смешной кепке превращается в кровожадного монстра и уничтожает все и всех на своем пути, об этом сообщает Сири со свойственной облачному персональному помощнику форме подачи информации о «результатах поиска»:

СИРИ: Вот что мне удалось найти по запросу «Что делать, если огромный кровожадный Краб ест Женщину, которая разговаривает на непонятном языке, и Мужчину, у которого смешные длинные волосы, а в это время Девочка, у которой камера вместо руки, снимает это на видео, чтобы выложить потом в Интернет»

СИРИ: Вот что мне удалось найти по запросу «Что делать, если огромный кровожадный Краб уже съел Женщину, которая разговаривает на непонятном языке, и Мужчину, у которого смешные длинные волосы, а Девочка, у которой камера вместо руки, перестала это снимать и кричит: Краб, а как же я? Я смогу жить в своей комнате? Ты не будешь есть меня?»

СИРИ: Вот что мне удалось найти по запросу «Что делать, если Девочка, у которой камера вместо руки кричит: Краб, а как же я? Я смогу жить в своей комнате? Ты не будешь есть меня?», – а у Краба смешная кепка на голове, но никому не смешно» [Середин 2016].

Действительно, Краб не решается съесть Девочку. Ее убивают китайцы-массажисты за то, что она снимала, как они нелегально, с помощью массажа, откачивают человеческий жир. Девочка, разговаривая с ними, случайно включила запись. Итак, посредственно «рука-камера» стала причиной смерти видеоблогерши. Героиня обращается к Сири за помощью. Вполне вероятно, что эта последняя инстанция в онтологической иерархии виртуального мира смогла бы спасти жизнь Девочки. Однако, в критический момент ее телефон разрядился. Таким образом, виртуальный мир все-таки в определенной степени зависит от реального. Интернет начинает управлять все новыми сферами нашей жизни, но без этой жизни и человеческого в ней участия он не функционирует. Как зарядка, так и все нужные кнопки находятся в руке пользователя. Интернет движет пользователем, но без него и без его участия не существует. Также и пользователь уже без Интернета не может жить – в буквальном смысле этого слова. Без помощи Сири Девочка с камерой вместо руки погибает.

Основной темой пьесы *Рома, правда и подкасты* Игоря Витренко, читка которой состоялась в 2021 году на «Любимовке», является современный мир подростков [Витренко 2021]. Мир прежде всего реальный, но с элементами виртуального. Герои пьесы Витренко не находятся в такой зависимости от Интернета, как персонажи других текстов, анализируемых в настоящей статье. Они могут жить и функционировать без него. Интернет для них – средство к определенным целям, не цель сама по себе. Семнадцатилетний Рома решил запустить подкаст, в котором будет рассказывать только правду. Однако его друзьям данная идея показалась скучной. Алена, у которой свой, довольно успешный, подкаст, подсказала коллеге, чтобы привлекал внимание подписчиков, раскрывая какие-то шокирующие тайны из своей жизни. Правда как таковая не может быть интересной. Интернет – это не зеркало действительности, только развлечение. Кроме того, он тоже помогает в реальной жизни. Мать Ромы именно посредством Сети забывает о своем бывшем муже.

По совету сына, она «на Тиндер залипла». Нашла счастье с помощью Интернет-приложения для романтических знакомств.

Уже название пьесы *Net* Валерия Печейкина указывает на полную онтологическую погруженность героев в виртуальное пространство [Печейкин 2009]. Согласно ремарке, над сценой висят два экрана. В центре находится огромная веб-камера, которая записывает речь и действия персонажей. Сюжет строится вокруг электронной переписки. Саша Вайс пишет Диме Билану, Ольга Обухова – своему сыну Петру, Сергей Иванов – Владимиру Путину. Не дожидаясь никаких ответов, все трое приходят в Интернет-кафе, где за главным компьютером сидит системный администратор Mailer Daemon. Вайс, Обухова и Иванов буквально попадают в виртуальный мир. Интернет-кафе вдруг превращается в пространство Интернета. На Обухову бросается огромный червь – он же вирус троян. В виртуальном мире все кажется реальным. Обухова встречает своего сына, который «растворился в ЖЖ», постоянно комментирует какие-то посты в социальных сетях, и у него нет времени на общение с матерью. Мать, добиваясь разговора с сыном, «отключает его сердце от Интернета» и таким образом убивает его. Остальные герои вдруг оказываются в мире компьютерных игр. Саша Вайс превращается в Расмана, Сергей Иванов – в Super Mario. Они вынуждены действовать по сценарию игры. Причем границы между этим сценарием и сюжетом пьесы, который для героев является их «реальной жизнью», размывается. Привидения Bliky, Pinky i Inkey загоняют в угол Сашу-Расмана, которая всерьез боится за свою жизнь:

ВАЙС. Послушайте, вы можете лишить жизни человека!

ТРЕТИЙ. Что? Ты – это несколько жалких пикселей в рамке флэш-плеера.

ВАЙС. Я – человек.

ВТОРОЙ. Ты – Расман.

ВАЙС. Хорошо, хорошо. У меня последний вопрос. Если я Расман и это всего игра, то почему вы меня не схватили сразу? Ведь приведение не может не исполнить требований программы: сбавить скорость, проявить жалость.

ПЕРВЫЙ. Наверное, снова глючит Windows [Печейкин 2009].

Компьютерные игры, по дефиниции Бычкова и Маньковской, это созданные на основе элементов виртуальной реальности артефакты массовой культуры. Как справедливо замечают исследователи, именно благодаря Интернету осуществился, витавший в XX веке, идеал «слияния искусства с жизнью». В пьесе Печейкина наглядно показан этот процесс на примере компьютерных игр. Иванов, воплощаясь в роль Супер Марио, согласно сценарию убивает черепаху, благодаря чему «открывает истину» о том, что все смертны. Дима Билан, Владимир Путин и Петр Обухов появляются на сцене тоже в виде игровых персонажей. В итоге оказывается, что миром правит системный администратор Mailer Daemon.

В пьесе *Философы, или Великая оргия* Валерия Печейкина показан окончательный разрыв между словом и действием, текстом и действительностью, виртуальностью и реальностью [Печейкин 2016]. Эпиграф звучит: «ЦИТАТА ИЗ НАБОКОВА. ВЛАДИМИР НАБОКОВ». Таким образом, пародируется интертекстуальность. Литература в современном мире стала пустым знаком, который ни к чему не отсылает. Фамилия известного, популярного писателя замещает все его творчество, которое уже никому не интересно. Неважно, что он написал, важно, что он Владимир Набоков. Заглавные философы – Ванда и Северин – познакомились через дейтинг-приложение и договорились о сексе. Следовательно, все их общение обусловлено правилами виртуального мира. Когда они встречаются в реальной жизни, оказывается, что они не только не умеют заниматься сексом, но и вообще не имеют о нем понятия. Северин не может даже подойти к Ванде – это связано с апорией Зенона. Ахиллу никогда не догнать черепаху, а современному мужчине – никогда не приблизиться к женщине. Постмодернистский аналог апории Зенона заключается в том, что реальный мир непостижим. Иллюзия присутствия вытеснила метафизику присутствия. Реальность отсутствует – присутствует виртуальность. Итак, Ванда и Северин не занимаются сексом, только о нем разговаривают. Это пародия на интеллектуалов, которые все усложняют. Печейкин деконструирует постмодернистские и гендерные теории. Фраза «мир как текст» в мире Ванды и Северина – это уже не метафора. В квартире философа нет туалета, зато есть огромная библиотека. Северин удивляется, что Ванда обращается к нему как к мужчине – ведь в дейтинг-приложении он не указал пол. Виртуальная самоидентификация пользователя Интернета важнее реального человека из плоти и крови, которого все-таки героиня увидела вживую, собственными глазами. С другой стороны, «язык это мистификация», поэтому Ванда предпочитает не говорить, а щипать мужчину за зад. Однако когда она замечает, что за этим действием последовал крик боли, Северин высмеивает ее и называет «глупышкой, которая верит в причинно-следственные связи».

Мир философии – это мир, единственным пределом которого является предел человеческой мысли:

#### СЕВЕРИН

Я начинаю что-то различать. Когда находишься в полной темноте, то можно делать и думать, что угодно. Но едва появляется свет, тут же появляется так называемая реальность. Ведь не случайно сова Минервы вылетает в сумерки [Печейкин 2016].

Реальность враждебна тем, кто с помощью воображения пытается создать новую, искусственную реальность. В темноте, то есть в виртуальном мире, может произойти что угодно. Философы все подвергают сомнению.

Для них нет реальности, только «так называемая реальность», нет людей, только «так называемые люди».

Контрапунктом для философов являются проститутки – Август и Мария. Ванда и Северин, не зная, как заняться сексом, обращаются к профессионалам. Даже половой акт здесь представлен на правах виртуальной онтологии. Когда Август занимается сексом с Северином, тот ничего не чувствует, зато настоящее удовольствие испытывает Ванда:

ВАНДА

Со мной что-то происходит. Что-то твердое вошло в мое мягкое «Я». Какая-то трансцендентальная сущность... Не знаю, как описать. Язык лжет, а эта штука нет. Господи... (...) Когда есть такая добрая штука, то нет зла... Северин, вам нужно попробовать. Боже... Это... Это... Секс! Секс, Северин!! Я занимаюсь сексом!! [Печейкин 2016].

Если философы все усложняют, то проститутки – все упрощают. Август и Мария не знают, что такое смерть. Они сосредоточены исключительно на жизни в ее прямом, телесном измерении. Поэтому, когда философы объявляют метафорически, что «смерть приходит», проститутки делают из этого вывод, что у нее есть ноги, значит – она носит колготки, часть одежды, которая вызывает однозначные ассоциации. Конечно, философы, в свою очередь, разбираясь только в виртуальном мире отвлеченных понятий, не знают, что такое колготки. Наконец, Август без какой-либо причины убивает Марию. На реплику Северина: «вы только что убили человека», – отвечает: «Для начала скажите мне, что такое человек». Август становится философом. Теперь они все трое вместе «ничего не понимают». Итак, философия, как любая интеллектуальная деятельность, любая теория или идея, не только не помогает понять «правду жизни», не только не «спасает мир», но к тому же еще и ведет к нравственной катастрофе. Ванда и Северин не случайно познакомились через Интернет. Философия постмодернизма, как и виртуальный мир, связана с симуляцией. Мир превращается в текст, замещается культурным образом, который оказывается симулякром. Интернет, в свою очередь, создает искусственные образы действительности, то есть на самом деле – продуцирует симулякры. Ванда и Северин погружаются в отвлеченный мир текста, как геймеры погружаются в сюжет компьютерных игр.

По мнению Бычкова и Маньковской, «квазикомпьютерный период в литературе ассоциируется с переходом от постмодернистской интертекстуальности к стиранию границ между текстом и реальностью» [Бычков, Маньковская 2006, 43]. Кажется, в контексте новейшей русской драматургии данный процесс имеет несколько иной характер. Действительно, авторы современных пьес все реже ведут диалог с литературной

традицией. Однако «стирание границ между текстом и реальностью» безусловно вписывается в рамки постмодернистской парадигмы. Уход от интертекстуальности не означает ухода от дерридианской «пантекстуальности». Внеязыковая действительность исчезла – сначала уступила место литературе, потом – Интернету. Как интертекстуальность, так и виртуализация производят образы, которые, говоря словами Бодрийяра, не имеют отношения к какой бы то ни было реальности, являясь своим собственным симулякром в чистом виде. Как литература, так и Интернет дают человеку возможность прорыва за границы реального. Интертекстуальность плавно переходит в виртуальность. В центре внимания остается текст. «Новая-новая драма» все же больше предназначена для чтения, нежели для театра. При чем для чтения желательнее в «формате текста», с доступом к Интернету. Однако этот текст уже не относится к прошлому, к традиции, только пытается зафиксировать актуальный этап в цивилизационном, культурном и технологическом развитии человечества. При этом вместе с реальностью исчезает человек, точнее – превращается в собственную 3-Д модель, как Вавилен Татарский в романе *Generation II* Виктора Пелевина. После смерти автора наступает смерть героя. В мире Сети усиливается дегуманизация. Человек редуцируется до роли пользователя Интернета. Сексуальность теряет свой телесный характер, уступая место своим виртуальным симулякрам в виде порнографии. Наоборот, Краб в смешной кепке хочет стать человеком не во имя каких-то гуманистических ценностей, только потому, что ему нравится человеческая телесность, а Философы в нравственном плане не лучше проститутки, зато в интеллектуальном – даже хуже, так как «ничего не понимают». Человек, погруженный в виртуальное пространство, теряет свою сущность подобно тому, как знак отрывается от своего значения. Драматургия уже не отражает действительность, только Интернет, который, как раньше литература, остается текстом культуры – то есть вторичной, искусственно созданной действительности, которая вытесняет первичную, естественную, реальную действительность. Как замечает Брайан МакХейл, постмодернизм строится вокруг онтологической доминанты, которая предлагает поиск ответа на вопрос: «что это за мир?». В случае новой-новой русской драматургии можно ответить – это мир виртуального текста.

## Библиография

- Apostolova Anna Mariâ. 2016. «*Putešestvie Ulissa ne zakončilos'*». Interv'û s Vitaliem Āenskim V: <https://lubimovka.ru/blog/340-puteshestvie-ulissa-ne-zakonchilos> [Dostup 24 X 2021] [Апостолова Анна Мария. 2016. «*Путешествие Улисса не закончилось*». Интервью с Виталием Ченским. В: <https://lubimovka.ru/blog/340-puteshestvie-ulissa-ne-zakonchilos> [Доступ 24 X 2021].
- Bitûckij Aleksej. 2016. *Leša, kotoryj ustroilsâ na rabotu, na kotoroj ne platât*. V: <https://lubimovka.ru/lyubimovka-god/285-uchastniki-lyubimovki-2016> [Dostup 24 X 2021] [Битюцкий Алексей. 2016. *Леша, который устроился на работу, на которой не платят*. В: <https://lubimovka.ru/lyubimovka-god/285-uchastniki-lyubimovki-2016> [Доступ 24 X 2021].
- Вуĉkov Viktor, Ман'kovskaâ Nadežda. 2006. *Virtual'naâ real'nost' kak fenomen sovremennoġo iskusstva*. «Ėстетика. Вчера. Сегодня. Всегда» вып. 2 [Бычков Виктор, Маньковская Надежда. 2006. *Виртуальная реальность как феномен современного искусства*. «Эстетика. Вчера. Сегодня. Всегда» вып. 2].
- Derrida Źak. 2000. *O grammatologii*. Per. Avotonomovoj A. Moskva: «Ad Imaginem» [Деррида Жак. 2000. *О грамматологии*. Пер. Авотомовой А. Москва: «Ad Imaginem»].
- Ėko Umberto. 1998. *Ot Interneta k Gutenbergu: tekst i gipertekst, Otryvki iz publiĉnoj lekcii Umberto Ėko na ėkonomičeskom fakul'tete MGU 20 maâ 1998*. V: [https://www.gumer.info/bibliotek\\_Buks/Culture/Ėko/Int\\_Gutten.php](https://www.gumer.info/bibliotek_Buks/Culture/Ėko/Int_Gutten.php) [Dostup 25 X 2021] [Эко Умберто. 1998. *От Интернета к Гутенбергу: текст и гипертекст, Отрывки из публичной лекции Умберто Эко на экономическом факультете МГУ 20 мая 1998*. В: [https://www.gumer.info/bibliotek\\_Buks/Culture/Ėko/Int\\_Gutten.php](https://www.gumer.info/bibliotek_Buks/Culture/Ėko/Int_Gutten.php) [Доступ 25 X 2021].
- Elhova Oksana. 2015. *Illûziâ prisutstviâ v virtual'nom mire*. «Vestnik Baškirkogo universiteta» [Елхова Оксана. 2015. *Иллюзия присутствия в виртуальном мире*. «Вестник Башкирского университета»].
- Fimin Akim. 2007. *Social'no-filosofskij analiz virtual'noj real'nosti*. Avtoreferat na soiskanie uĉenoj stepeni kandidata filosofskih nauk. Volgograd. V: <https://www.dissercat.com/content/sotsialno-filosofskii-analiz-virtualnoi-realnosti> [Dostup 25 X 2021] [Фимин Аким. 2007. *Социально-философский анализ виртуальной реальности*. Автореферат на соискание ученой степени кандидата философских наук. Волгоград. В: <https://www.dissercat.com/content/sotsialno-filosofskii-analiz-virtualnoi-realnosti> [Доступ 25 X 2021].
- Leman Hans-Tis. 2013. *Postdramatiĉeskij teatr*. Per. Isaevoj N. Moskva: ABC design [Леман Ханс-Тис. 2013. *Постдраматический театр*. Пер. Исаевой Н. Москва: ABC design].
- Реĉейкин Valerij. 2009. *Net*. V: [https://theatre-library.ru/files/p/pecheykin/pecheykin\\_2427.pdf](https://theatre-library.ru/files/p/pecheykin/pecheykin_2427.pdf) [Dostup 05 XI 2021] [Печейкин Валерий. 2009. *Net*. В: [https://theatre-library.ru/files/p/pecheykin/pecheykin\\_2427.pdf](https://theatre-library.ru/files/p/pecheykin/pecheykin_2427.pdf) [Доступ 05 XI 2021].
- Реĉейкин Valerij. 2016. *Filosofy, ili Velikaâ orgiâ*. V: <https://lubimovka.ru/lyubimovka-god/285-uchastniki-lyubimovki-2016> [Dostup 06 XI 2021] [Печейкин Валерий. 2016. *Философы, или Великая оргия*. В: <https://lubimovka.ru/lyubimovka-god/285-uchastniki-lyubimovki-2016> [Доступ 06 XI 2021].
- Seredin Aleksandr. 2016. *Krab v smešnoj kepke*. V: <https://lubimovka.ru/lyubimovka-god/285-uchastniki-lyubimovki-2016> [Dostup 24 X 2021] [Середин Александр. 2016.

- Крaб в смешной кепке*. В: <https://lubimovka.ru/lyubimovka-god/285-uchastniki-lyubimovki-2016> [Доступ 24 X 2021].
- tester98. 2021. *Dark Room*. В: <https://lubimovka.ru/lyubimovka-god/855-short-list-2021> [Доступ 10 X 2021].
- Zaslavskij Grigorij. 1999. «*Bumažnaâ dramaturgiâ: avangard, ar'ergard ili andegraund sovremennogo teatra?* V: <https://magazines.gorky.media/znamia/1999/9/bumazhnaya-dramaturgiya-avangard-arergard-ili-andegraund-sovremennogo-teatra.html> [Dostup 25 X 2021] [Заславский Григорий. 1999. «*Бумажная драматургия: авангард, арбергaрд или андеграунд современного театра?* В: <https://magazines.gorky.media/znamia/1999/9/bumazhnaya-dramaturgiya-avangard-arergard-ili-andegraund-sovremennogo-teatra.html> [Доступ 25 X 2021].
- Žukova Anastasiâ. 2021. «*Mne hotelos' otpravit' na «Lûbimovku» tekst s belorusskoj povestkoj*». Interv'û s dramaturgom tester98. В: <https://lubimovka.ru/blog/863-int-tester98> [Dostup 16 X 2021] [Жукова Анастасия. 2021. «*Мне хотелось отправить на «Любимовку» текст с белорусской повесткой*». Интервью с драматургом tester98. В: <https://lubimovka.ru/blog/863-int-tester98> [Доступ 16 X 2021].