

Літературознавство

УДК 82-2:821.161.2

ББК 83.3 (4 Укр.)6

ВІРТУАЛЬНИЙ ПРОСТІР У СТРУКТУРНОМУ МОДЕЛЮВАННІ ЖАНРОВОГО ПОЛЯ СУЧАСНОЇ УКРАЇНСЬКОЇ ДРАМАТУРГІЇ

О. Є. Бондарева

*Київський міський педагогічний університет імені Б. Д. Грінченка;
тел. (8-044)235-20-48; e-mail: o_bondareva@rambler.ru*

Стаття присвячена актуальним проблемам сучасної драматургії, зокрема структурі моделювання її жанрового поля. Особливістю його є створення віртуального простору під впливом постмодерного дискурсу.

Ключові слова: *драма, віртуальний простір, жанрове поле, штучні реальності.*

Сучасна українська драматургія, за винятком невеликого масиву п'єс, розвивається у вельми специфічному постмодерному річищі, підживленому різноманітними стильовими впливами, насамперед необароковими. Тож доробки нинішніх драматургів демонструють водночас і кризу суб'єктивності, і кризу репрезентації, і театральну модель світу, адаптовану до гри та ошуканства, а відтак показують світ у нових моделях навіть порівняно з попередньою фазою кінця 70-х – 80-х років ХХ століття. Про ціннісні орієнтації та картини світу в українському театрі 80-90-х років чимало цікавих міркувань висловлено у монографії Н. Корнієнко «Український театр у переддень третього тисячоліття. Пошук. (Картини світу. Ціннісні орієнтації. Мова. Прогноз)». Дослідниця констатує парадоксальний «сюжет» української театральної режисури (А. Жолдак, Б. Озеров, В. Більченко та ін.), створений «напругою» між традиційною, національно адаптованою – і нетрадиційною, експериментальною естетикою: «у добу державотворення і будівництва справді нового простору упереджувальні групи художньої культури, найбільш динамічні і чутливі, пропонують картини Апокаліпсису, Руїни, Смітника історії, Звалища» [1, 30]. Специфічність картини світу у національних проєкціях сучасної культури досить об'ємно окреслена у дослідницькому корпусі наукових рецепцій сучасної прози і поезії. Аналогічна проблематика щодо драматургії цього ж періоду, а також сучасної драматургічної літератури лишається на сьогодні не висвітленою.

Драматургія, оформлена під впливом експансії постмодерністського пізнавального дискурсу в етнонаціональну літературну традицію, де водночас акцентовані барокові принципи тотальної гри, формальних експериментів, рецепції світу як багаторівневого театру, впродовж майже двох з половиною століть відносно герметичну від радикальних впливових запозичень системомодельюючого рівня, виявляє все більше тяжіння до герменевтичної практики з її необмеженим інтерпретативним потенціалом. Герменевтичне тлумачення різних явищ «набагато ближче до мистецтва, ніж до наукового знання в його позитивістському вираженні, оскільки тут присутнє прагнення інтерпретатора зберегти унікальне значення предметів і явищ у конкретному історичному, соціальному і культурному контексті» [2, 128].

Ми розглянемо в даному випадку лише віртуальний простір як структурну модель цілої низки недавніх українських п'єс, зосередивши увагу насамперед на тих ресурсах, які перебувають водночас на межі комп'ютерних (або інших масмедійних) стереотипів і драматургічного жанротворення.

Сучасний стан суспільства як інформаційного конгломерату позначається і на тих шляхах, якими розвивається і трансформується мистецтво, і на художніх засобах, до котрих вдаються сьогоденні митці, розв'язуючи вічні філософські проблеми у конкретних мистецьких жанрах. «Визначальною характеристикою постмодерністського театру є те, що він реагує на феномени культури, насиченої медіа, передусім на симуляцію, телебачення та на надтоваризацію..., що кидає виклик романтичним та сучасним моделям репрезентації» [3, 412]. При тому, що в українській драматургії кінця ХХ – початку ХХІ століть постмодерністська стилістика не стала єдиною або панівною, а продовжує, оформлюючись, подеколи навіть уже синхронно руйнуючись, співіснувати з іншими світоглядно-стилістичними домінантами, сам факт маніфестування нових естетичних принципів у добу пост- (І.Ільїн, визначаючи специфіку цієї доби, недаремно оперує складним сконструйованим терміном розмитого семантичного наповнення, а саме: «постструктуралістсько-деконструктивістсько-постмодерністський комплекс» [4, 231]) дається взнаки в усіх напрямках розвитку сучасної драми в Україні.

Послугуючись термінами з префіксом пост-, не слід забувати, що у сьогоденному контексті вони не сприймаються у простому значенні «анти-» або «після-»: «не випадкова гра з метафорою «пост» (англ. «post») як певного маяка, нової точки відліку, що претендує у ситуації з постмодерном... на завершення, скасування чи радикальне переосмислення проекту модерна» [5, 324]. З огляду на такий потенційно новий статус нинішньої культурної ситуації віртуальність у сучасній драматургії постає широкомасштабною дискурсивною структурою, яка пронизує різні рівні драматичних текстів, сполучаючи традиційні прийоми драматургічного письма з мовою та ідеями високих технологій, позаяк осмислення віртуальної реальності стає одним із базових принципів оновлення різнорівневих гуманітарних теорій: «Коли ви вдивляєтеся в мерехтіння

означників на екрані комп'ютера, не має значення, яких індивідуальних ознак ви надаєте невидимим для вас реальним суб'єктам, оскільки ви вже стали постлюдиною» [6].

Сама дефініція «віртуальні світи» («віртуальні реальності») для культурологічного поля сьогодні ще перебуває в стані оформлення – проблематика віртуальної реальності як самодостатнього філософського напрямку конституюється у постнекласичних дослідженнях лише у 80-90-х роки ХХ століття [7, 122-124], відповідно щодо її наповнення існують різні точки зору. Так, В.Руднєв вважає, що поняття «віртуальні реальності» слід розглядати у широкому та у вузькому смислах. У першому випадку йдеться про будь-які змінені стани свідомості, включаючи психотичні або шизофренічні марення, наркотичне чи алкогольне сп'яніння, стресові ситуації, різні аспекти клаустрофобій тощо. Не дивно, що у такому широкому сприйнятті терміна автор «Словника культури ХХ століття» приходиться до висновку, що «будь-яка реальність є віртуальною». У вузькому значенні під цим поняттям В.Руднєв вбачає ігрові або необхідні з технічної точки зору «штучні реальності», які виникають під впливом комп'ютера на свідомість людини: «у цьому сенсі свідомість занурюється у деякий вигаданий, сконструйований комп'ютером, ймовірний світ, у якому... може рухатися, бачити, чути та відчувати на дотик – віртуально» [8, 53,55]. Як бачимо, між вузьким і широким значеннями, виокремленими дослідником, лежить ціле семантичне поле, яке виходить за граничні межі штучно сконструйованої реальності (на кшталт внутрішнього простору, можливого всередині комп'ютера), але попри все має певні сталі характеристики, тому сприймається вужче, аніж «будь-яка реальність».

Власне поняття віртуальних світів ставить під сумнів традиційну природу реальності, наголошує на невизначеності останньої, пропонуючи натомість «усвідомлення як можливого, так і неможливого в проекті дійсного» [7, 122]. Окрім розвитку ідеї множинності світів («ймовірних світів»), яка виходить із невизначеності та відносності реального світу, віртуальна реальність постулює проблему концептуалізації сучасного рівня розвою технологій, який суттєво змінює характер культури і впливає на її внутрішні структурні одиниці, зокрема, на систему жанрів.

С. Кримський наголошує на тому, що універсалізація «проектного підходу», характеризуючись «зближенням технологій та містичного прозріння перспективи, пророчого зазираання в інформаційні програми майбутнього» [9, 145], уможливило новий рівень трансцендентування в культурі, і зазначає, що трансцендентне не втрачає свого статусу незалежно від того, яким способом воно досягається – звичним шляхом фантазії чи новітніми ресурсами проектування. Подібні проєктивні модули раніше застосовувалися здебільшого на теренах математичного абстрагування і логіки [10, 227-236], в яких відпочатково досліджуються не реальні, а *уявні* об'єкти.

Невизначеність термінологічного арсеналу спостерігається і в тому, що під одним і тим самим терміном окремі дослідники розуміють нето-

тожні явища, а ідентичні процеси позначають через різні дефініції. Наприклад, термін «віртуальність» В. Гусаченко включає до синонімічного ряду «становлення, перехід», акцентуючи, що віртуальність є такою *точкою*, з якої «розвиток може бути спрямованим у будь-який бік» [11, 281], себто критичною точкою перевтілення, впадання у нову якість, чим забезпечується пряме відношення її до перехідності та чистого становлення. Автори відповідної статті у словнику «Постмодернізм» [7, 122-124] під віртуальною реальністю у сучасній рецепції розуміють *сукупність об'єктів* наступного (стосовно не зачепленої реальності, що їх породжує) рівня. Серед рис даної сукупності об'єктів називаються онтологічна рівноправність з константною реальністю та відносна автономність – при тому, що такі об'єкти зникають, як тільки реальність, що їх породжує, завершує перманентний процес їх відтворення. І. Акчурін стверджує, що найбільш загальний і всім доступний віртуальний (паралельний) світ створює філософська наука насамперед через свої *категорії*, а також переконаний, що витoki концепції віртуальних світів слід шукати у найдавніших рецепціях сну і сексуального збудження. Він же звертає нашу увагу на той факт, що віртуальні (ймовірні) світи слід сприймати як *поглиблення методу* математичних онтологій, зрештою – як деякий *особливий систематичний метод* виявлення властивостей «цілісності» («тотальності») теоретичної конструкції, що вона нас цікавить [12, 10, 11, 17, 23].

За гіпотезою С. Коняєва, те, що прикметник «віртуальний» здебільшого асоціюється з поняттями «потенційний» та «ймовірний», є дещо хибним припущенням, адже «потенційні, чи то ймовірні світи відтворюють різні способи уявлення або описання реальної онтології». Натомість найперше, що привертає увагу при розгляді віртуальних комп'ютерних світів, – це «уможливлена «неможливість», нереальність, внутрішня суперечливість комп'ютерного світу відносно реально удаваної онтології. Віртуальні світи можуть бути зовсім не пов'язані з реальністю, за винятком, знову ж таки, *наявно присутнього спостерігача*, який здійснює процес взаємодії з віртуальним світом і співвідносить цей віртуальний світ із власним уявленням про реальність» [13, 31-32]. В. Розін веде мову про віртуальні реальності як про «символічні»: «це такий *специфічний вид символічних реальностей*, котрий створюється на засадах комп'ютерної і некомп'ютерної техніки, а також зrealізовує принципи зворотного зв'язку, що дозволяють людині достатньо ефективно діяти у світі віртуальної реальності» [14, 58]. Проблему розгалуження «нашого» світу на міриади *копій* В. Васюков сприймає як наслідок порушення причинності насамперед у фізичних процесах, тому він пропонує «зменшити масштаб розгляду проблеми»: натомість «світів» говорити про «*часопросторові ситуації*» [15, 107]. Сукупність фактів, заданих множинністю атомарних висловлювань або їх спростувань (описання станів), вбачає під терміном «ймовірний світ» Є. Смирнова, активно обстоюючи категорію *модальності*. Модальності вона розглядає як *оператори* різного гатунку, що поведуться ідентично до стандартних модаль-

них операторів. У змістовному плані шляхом введення лише єдиного оператора («необхідно») та його синхронної і діахронної трансформації вона виділяє наступні розряди модальностей: алетичні (необхідно/ можливо/ неможливо); деонтичні (обов'язково/ дозволено/ заборонено); аргументативні* (може бути доведено/ неспростовно/ спростовувано); епістемічні (унормовано/ допустово/ відкинута); екзистенціальні (універсально/ непорожньо/ порожньо) [16, 76-77].

Д. Десятерик під віртуальною реальністю вбачає *штучний простір*, створений комп'ютерами і наділений всіма ознаками реальності як такої, придатний для проникнення і трансформацій іззовні [17, 39]. Л. Шелепін констатує віддаленість віртуальної реальності від дійсності, вказуючи, що віртуальна реальність стає *дзеркалом того, що не існує* [18, 155], і в цьому сенсі носить ілюзорний (нематеріальний) характер, будучи неодмінно сполучена з пам'яттю, образами та досвідом минулого при обов'язковому виключенні реальної сьогоденності. А французькі дослідники Б. Ребер і Ф. Роша взагалі схильні розглядати категорію «віртуальність» крізь призму переосмисленого міфа платонівської «печери». Ставлячи питання про власне дефініцію, вони посилаються на інші джерела, що розглядають віртуальну реальність не як реальний об'єкт, а як *«реальний ефект»* (М. Хірозе) або закликають вести мову радше про *«віртуальне оточення»*, аніж про віртуальні реальності (В. Брикен), і стверджують, що «віртуальна реальність» – це *реальність у можливості (становленні)* на противагу реальності актуальній (тій, що діє) [19, 214-215], що, по суті, релевантне до визначень В. Гусаченка, з яких було розпочато цей аналітичний ланцюг.

У своєму тяжінні до ідентифікації конкретних параметрів, що структурують поняття «віртуальна реальність», цитовані автори, як бачимо, ведуть мову про два типи зміненої реальності: 1) реальність, яку людський мозок сприймає через специфічний вплив штучних стимулів на сенсорні органи, – при цьому обидві півкулі мозку – права (в якій, власне, і спрацьовують механізми чуттєвого сприйняття) й ліва – функціонують збалансовано і людина завжди адекватно усвідомлює, що дана ситуація не існує реально, а її незвичні й нетипові образи носять лише симулятивний характер (власне *«віртуальна реальність»*); 2) паталогічне сприйняття реальності, спричинене розбалансуванням психічних або сенсорних функцій людини чи дисфункцією її лівої, логіко-операціональної півкулі головного мозку, коли індивід переконаний, що світ є «саме таким, яким він його сприймає» [20, 293] (*«віртуалізована реальність»* як абсолютна). Таким чином, термінологічна дифузність пов'язана насамперед з тим, що для природного процесу пізнання реальності будь-якою людиною властиві певні ознаки суб'єктивізації, абстрагування, а відтак і віртуалізації реальності (ми сприймаємо світ не таким, яким він є, а таким, яким очікуємо його побачити, отже реальність у нашій рецепції виходить не «реальною», а «конструйованою»), а ефекти віртуальної ре-

* В оригінальному російськомовному тексті – «доказуемостные». – О.Б.

льності, надто поширені у нинішній час завдяки розвитку й удосконаленню технологій multimedia, «являють собою *гіпертрофовані ефекти віртуалізації реальності*» [20, 294].

Віртуальність як дискурсивна структура сучасної драматургії пронизує різні рівні драматургічних текстів і демонструє алгоритми формального вироблення та маніпулювання інформаційними шаблонами. Українські драматурги межі ХХ-ХХІ століть широко вдаються до різних моделей відтворення на сцені мультимедійного характеру сучасної цивілізації, апелюючи до поняття віртуальності як «культурного сприйняття того, що матеріальні об'єкти наскрізь пронизані інформаційними структурами» [21, 36]. Проникнення на сценічний кін телевізорів, комп'ютерів, магнітофонів, відеотехніки суттєво змінює ракурси сприйняття сценічних персонажів, впливає на їх взаємини з середовищем, іншими персонажами і, безсумнівно, на їх стосунки з глядачами. Починаючи від мінімалізованих лексичних запозичень із загальноживаного комп'ютерного сленгу («ОК, так би й сказали, а то мовчите з таким пафосом, наче Героя України вручати будете», – відповідає Чорному Ангелові душа протагоніста у стані клінічної смерті, «ОК, на те вони й СИЛИ», – розмірковує про незбагненні вищі субстанції «новий українець» Кулай, «Вони нас лякають чорними ангелами? ОК! А ми їм – новий спосіб...»), – саркастично зауважує душа померлої мишки в п'єсі «Душа моя зі шрамом на коліні» Я. Верещака [22, 101-102, 114, 125], «ОК» – кажуть одне одному герої п'єси «Самогубство самотності» Н. Нежданої [23, 214] у псевдоромантичній ситуації на даху вночі, коли герой відмовляє героїню від самогубства і т.д.), функціональне навантаження засобів продукування віртуальної реальності в текстах п'єс сягає майже жанротворчого рівня, оскільки завдяки деформованій картині узвичаєного світу актуальної реальності постульовано і новий тип героя, здатного перебувати або в обох реальностях – актуальній і віртуальній, або між ними як медіатор, і нові стандарти актантних дій, і нові жанрові розв'язки, що кореспондують з процесом багаторазового редагування файлів.

Головний персонаж драми «Цикута для Сократа» В. Герасимчука молодий сучасний драматург Віктор на сцені працює за комп'ютером, створюючи текст п'єси про давньогрецького філософа Сократа (аналогічний прийом відноситься до уподобаних драматургами засобів створення «тексту в тексті», «сцени на сцені», «реальності в реальності», що правда раніше перевагу віддавали друкарській машинці, процесу написання або читанню рукописів). З уведенням комп'ютера до реєстру сценічного інструментарію деформується узвичаєний тип сценічного «автора» як живого і неодмінного учасника подій основної драматургічної лінії п'єси, котрий «фіксує» події як опосередковані враження від актуальної реальності. Комп'ютерний екран, біля якого Віктор ладен творити «не відриваючись», є «границею високої енергії», оскільки він відділяє актуальну реальність від віртуальної. Тож заглиблення персонажа в екран монітора дозволяє йому певним чином абстрагуватися від світу й

інших персонажів, якими представлена актуальна реальність, і продовжувати творити навіть у вкрай несприятливих умовах – при смертельній хворобі, напівголодному житті, підступній дружині та ін. «Життя в умовах віртуальності, – пише К. Хейлз, – означає участь у культурному сприйнятті того, що інформація і матеріальність концептуально відмінні одна від одної... інформація в певному сенсі навіть суттєвіша, важливіша і фундаментальніша, ніж матеріальність» [24, 41].

Але «інша» реальність, яка «існує» в глибині свідомості драматурга (акцентовано його стан смертельної хвороби і нестерпний головний біль) і по той бік заповітного екрану, доступна тільки Вікторові, хоча він прагне її «увічнити». Ця реальність всеохопно панує над ним, він тільки «відволікається» від неї, щоб взяти бодай якусь участь у сценічній дії, пов'язаний з його власним нинішнім життям. Не випадково, коли Віктор сідає за комп'ютер працювати, *«сцена повертається на 180 градусів»* (модель Задзеркалля), являючи нам Афіни 399 року до нової ери, а коли той самий файл у тому самому комп'ютері відкриває його дружина-зрадниця, аналогічної метаморфози не відбувається: *«вона підходить до столу, відкриває файл у комп'ютері і впівголоса читає монолог Сократа, гризучи шоколадку. Потім вимикає комп'ютер і крутить головою»* [25, 101, 109]. Віртуальний герой Віктора, філософ Сократ, не є своєрідною проекцією свого деміурга: навпаки, доля Віктора складається як нова іпостась Сократової долі, саме тому «паралельні» сцени розташовані у такому порядку, що спершу розгортається віртуальна картина, а потім, по її згортанні, проектується відповідна сучасна. Те, що Віктор моделює як сюжет для свого головного героя, потім на ідентичному або діаметрально протилежному рівні повторюється – тільки з ним самим, «прочитується» у його житті, тож віртуальний світ у своєму конкретному вимірі (доля Сократа) виступає як знаковий гіпертекст для українського драматурга та його життєвого тексту, а відтак процес творчості в контексті віртуалізації реальності сприймається не як деміургічне одкровення, отримане візійним шляхом, а як «прочитання», «копіювання» й «редагування» файлів.

Зрештою обидві реальності дифузно «пронизують» одна одну (каталізатором стає страшне внутрішнє потрясіння, пережите експліцитним драматургом), і в фіналі п'єси Віктор знову відкриває у комп'ютері файл, *«але працювати зразу це не може. Крутиться сценічний круг, показуючи то в'язницю, де сидить Сократ, то Віктора за комп'ютером (видно, що у нього голова іде обертом!) Нарешті круг зупиняється: Віктор починає набирати текст, і ми знову бачимо Афіни»* [25, 113]. Фінальний монолог, проголошений Сократом, є водночас і внутрішнім голосом спантеліченого Віктора: обидва герої – і реальний, і віртуальний, однаково усвідомлюють, що *«Пора уже звільнити від оков / нещасну душу, в тіло це закуту...»* [25, 114], і сценічний круг продовжує свої оберти, позиціонуючи «тут» («життєвий текст») і «там» («віртуальний текст»), але представляючи їх як єдину, незливну й нероздільну гіперре-

альність, в якій наявні віртуальний (Крітон) і реальний (Віктор) спостерігачі.

Магнітофонний запис як жорстоке знаряддя розправи та морального нищення на передсмертному суді над українським письменником у драмі Я. Верещака «Моя душа зі шрамом на коліні» використовує новий «хазяїн життя» Кулай:

«Мій голос (по радіомережі). *Дорогий Костянтіне Костянтинівичу, ви допомогли мені підписати надзвичайно вигідну угоду зі Станцією. Двадцять п'ять тисяч доларів за п'єсу – це фантастика! Віднині, шановний Костянтіне Костянтинівичу, і на віки я ваш боржник. <...>*

Голос Кулая (регоче). *...Тільки що воно за слово таке іноземне – «боржник»? «Бражник» знаю, а боржник?*

Мій голос. *Пане Костянтіне, я твій раб.*

Голос Кулая. *Хо-хо! На п'ять хвилин?*

Мій голос. *До гробової дошки.*

Голос Кулая. *Не розкидайся словами, п'єса-меннику! Хіба не розумієш, що слово «раб» – воно ж ніби означає, що ти віднині моя власність? І тілом, і... що?*

Мій голос. *І душею.*

Громоваця, надміру посилена гучномовцями, примусила обхопити голу руками...» [22, с. 113].

Я. Верещак накреслює ситуацію віртуального обміну тілами та їх компонентами між своїми персонажами-двійниками, під статус «віртуального товару» потрапляють не лише перуки, коханки, літературні твори, а навіть найсокровенніші, потаємні думки його дійових осіб; як в оптичному ілюзії, на кібер-маріонетку тимчасово перетворюється головний герой («*Я наче приріс до землі. Не знаю, хто мене причарував, але з цієї хвилини кардинально міняється моя манера поведінки – я немовби опинився в якійсь прозорій клітці, натикаюся на її невидимі стінки, б'юся, наче якийсь гидотний павук у великому пересохлому акваріумі*» [22, 121]), а антипод-двійник протагоніста «*репетує на весь ТОЙ СВІТ*» [22, 115].

Безліч технічних пристроїв мас-медіа фігурує у п'єсах О. Ірванця, причому драматург постійно підкреслює необхідність їхньої «присутності» у сценічних втіленнях його творів – магнітофон у «Маленькій п'єсі про зраду для однієї актриси», телекамери у «Прямому ефірі», відеокамера, магнітофон і диктофон у «Recording», система зв'язку, за допомогою якої можна викликати в електричку міліцію, закордонну поліцію або навіть американського президента в «Електричці на Великдень», – вони інспірують симулякри «третього порядку» (за Ж. Бодріаром), властиві для постмодерністського періоду, які «передовсім прив'язані до засобів комунікації та інформації і в результаті дають симульовану гіперреальність» [26, 385], реальнішу за власне реальність і позбавлену конкретних референтів. Симулякрами «третього порядку» концентровано виступають «*Чорна площа*», «*чорні атестати*», святі «*чорні ідеали*», «*заморчка*» (страва з підливками «*жучинка*», «*павучинка*», «*тарганівочка*»),

«темно-сіра» і «світло-сіра» влади, «вибух Південної мольви» і пов'язані з ним новітні професійні цехи «мольвістів», «мольвознавців» («Маленька п'єса про зраду»); «мультиплюдизм» («Прямий ефір»); «Четверта світова війна», після якої «бабайці» з «мамайцями» підписали довгострокове замирення («Recording»); негри у формі американських десантників, що за кілька хвилин після радіоперемовин з'являються в українській електричці («Електричка на Великдень»). Драматург пропонує різні моделі симуляції:

- Симулятивний тип протагоністів. Головні персонажі аналізованих п'єс майже позбавлені власної волі, не виступають повноцінними суб'єктами у традиційному розумінні, вони керовані різними невидимими, інколи міфологізованими силами, постають виконавцями їхньої волі і через це сприймаються як своєрідні кіборги. Не слід забувати, що термін «кіборг» Донною Гарвей був застосований до постмодерного суб'єкта, позначеного численними мінливими та іронічними онтологіями [27, 194], а Кетрін Хейлз наголошує на необхідності не сприймати конструкцію постлюдини як кіборга (механічно чи електронно підсилену людину) у буквальному сенсі: «Незалежно від того, робиться щось із тілом чи ні, нові моделі суб'єктивності, що виникають з таких сфер, як теорія пізнання та штучне життя, означають, що навіть біологічно незмінний *гомо сапієнс* вважається належним до «постлюдності». Визначальними характеристиками є конструювання суб'єктивності, а не наявність небіологічних складників» [21, 24]. Моногерої-«кіборги» «Маленької п'єси про зраду» і «Recording» майже позбавлені індивідуально-психологічних рис (заміна присутності шаблоном; скажімо, Н. Маньковська вказує на те, що віртуальні персонажі конститутивно позбавлені характерів та особистісного начала [28, 315]), вони усереднені надто декларативно: не мають імен, а представлені як Она («Маленька п'єса про зраду») або Старий («Recording»); їхня «типовість» текстуально окреслена – Она втілює перефразований «совковий міф» про взірцеву середньостатистичну «радянську» людину, керовану «дорадником» або «старшим дорадником», а Старого для апокаліптичної місії обирає Всепланетний Комп'ютер за єдиним критерієм стандартизації, адже в кубічному міліметрі його крові виявлена середня кількість еритроцитів серед усіх мешканців планети; зрештою, їхні мовленнєві дії в обох п'єсах виявляються суцільною містифікацією, розіграшем, фікцією – оповідач «стає вже не стільки літописцем, а кіборгом, який має доступ до відповідних кодів». Такий оповідач існує «не стільки як голос, що лунає, наділений переконливою психологією, скільки як низка тріщин і розривів, які підштовхують до нового виду суб'єктивності» [21, 74, 76].

- Симулятивний тип співрозмовників (двотерагоністів). Звернімо увагу на спілкування героїні з невидимим і нечутним (наче уявним, віртуальним) співрозмовником Тьотею Хоною впродовж усієї дії або з невідомим телефонним керівником у фіналі «Маленької п'єси про зраду» (телефон моделює кліше, де зазвичай спостерігач може почути тільки одну частину реплік, а про другу лише здогадуватиметься): «Она: Слу-

хаю! Так, це я, пане дораднику! Пане старший дораднику!.. Так. Так точно. Згідно з вашими вказівками, пане старший дораднику! Все так. Очевидно, зараз буде у мене, пане старший дораднику. Так. Так точно! Слухаюсь, пане старший дораднику! Буде виконано, пане старший дораднику! Дякую, пане старший дораднику!» [29, 20]. Подібний монолог дозволяє віртуально реконструювати наочно відсутні репліки діалогу, і штучна дискретність останнього за рахунок такої реконструкції компенсується, але не провокує повноцінності іншого (відсутнього, віртуального) сегменту.

- У давньогрецькій риторичній існував своєрідний термін «ἀποστροφή» («apostrophā» – «апострофа»), яким позначалося звернення персонажа до відсутньої істоти. О. Ірванець використовує апострофічний прийом, ставлячи під сумнів не присутність/відсутність, а взагалі можливість наявності адресата інформації, яку продукують його сценічні герої (порівняймо з інформацією ЗМІ). Потенційно присутні, але експліцитно відсутні телеглядачі у «Прямому ефірі». Старий у «Recording» звертається не до глядачів, а до тих, хто «через сто, через тисячу мільярдів років» «почує», «розкодує» і «зрозуміє» його розповідь, але «однаково не зможе тоді перевірити» [29, 46], правду він розповідатиме чи ні. «Уникнути діалогу з реальним Іншим можна лише вступивши у розмову з Іншим віртуальним, проголосивши минуле – теперішнім, реальність – видимість, а видимість – реальністю» [30, 63]: таким чином діалог з іншою культурою поповнює, а у даному випадку просто витісняє діалог з Іншим у власній культурі. Так само симулятивно сприймається й «американський президент», який відповідає на пересічний виклик пихатої емігрантки, здійснений у системі зв'язку в українській електричці («Електричка на Великдень»). Співрозмовники у даних текстах є представниками «фізично розпорошеної, але електронно пов'язаної» (термінологія Ж.-Ф. Ліотара) спільноти, існування якої уможливлене лише через посередництво кіберпростору.

- Дискредитація референції через ошукання читача/глядача. Героїня «Маленької п'єси про зраду» впродовж всієї драми поволі розповідає трагічну історію свого каліцтва, своєї потураної любові, а потім, у фіналі п'єси, ця історія виявляється містифікацією. Монологічна сповідь Старого, який став (реально чи фіктивно) режисером всесвітньої техногенної катастрофи, у фіналі драми «Recording», у передостанньому монологі моногероя набуває ефекту абсолютної неререференційованості: «Чи я і справді натис тоді ту кнопку? А може, ні? А може, мені приверзлося? Можливо, відлік на секундомірі ще йде, біжить, триває, ряхтять, перебиваючись рідкими кристалами на табло?» [29, 62]. Те, що пропонувалося глядачам як «прямий ефір», присвячений глибокому обговоренню вкрай актуальної для суспільства проблеми, у «Прямому ефірі» обертається на перформанс із численними бутафорними компонентами (скажімо, постійні інсценізації «революційної зміни влади», які радикально переорієнтують вектори ставлення присутніх до дискутованої проблеми).

• Прихильність до принципу «театру в театрі», чим актуальний модус референції перетворено на ігровий. У п'єсах О. Ірванця, на перший погляд, відсутній розподіл дії на «основну» і «вторинну» драми, як у найпоширенішому кліше «текст у тексті». Драматург моделює ситуацію «театру в театрі» через обігрування коду «подвійної гри», тобто наголошує на внутрішніх ресурсах «змістовної форми» драми, зорієнтованої не тільки на сценічне втілення, але й на різнорівневу гру, в тому числі на гру з читачем/глядачем. Уся подієва лінія «Маленької п'єси про зраду» виявляється «спектаклем», за межами якого перебуває не основна дія, а лише останні репліки героїні та останні ремарки драматурга. Співвідношення «зовнішня драма» / «драма-вставка» або «основна драма» / «вторинна драма», як бачимо, декларативно деструктуровано, і основна дія перетворюється на розіграш, ошукування, бутафорію, «копію копії», вона немов (чи насправді?) записується на магнітофонну плівку (драматургом свідомо цю ситуацію недоокреслено), тобто головний масив фабульної дії, з одного боку, начебто виконує функцію вставного тексту або «спектаклю в спектаклі», а з іншого, – займає собою майже весь простір драми. Таким чином усувається ще одна усталена опозиція ситуації «театр у театрі» – «розщеплення драматичної дії на два сегменти, пов'язані між собою за принципом упідглення» [31, 26] – на користь майже односегментної моноструктури, де другий сегмент є радше віртуальним: він не проявляє себе через текст, а про його імперативне існування можна здогадатися лише завдяки монологічній частині телефонного діалогу.

• У драмі «Recording» основна дія зовсім редукується: вона позбавлена словесного і персонажного ряду і зведена до двох авторських ремарок – одна передує дійству, друга логічно увінчує його. Ремарки оголюють прийом одночасного відео- й аудіозапису, який у фіналі виявляється фікцією (дійова особа «натискає клавішу *«stop»* на відеокамері. Потім натискає *«eject»*, відкривається гніздо касети. Воно порожнє. Понишпоривши в ньому пальцями вільної руки, Старий переходить до магнітофона й диктофона. Там так само немає касет» [29, 63]). Відтак те, що записується, – це «моновистава» у виставі містифікованого запису цієї сповіді. «Театральність» розігрованої моновистави свідомо підкреслюється у ремарках: *«Ось він нарешті наблизився, щось видивляється, шукає попід стіною. Натискає вимикача – і яскраво спалахують театральні софіти, юпітери, ліхтарі та прожектори, їх багато, і він вмикає їх ще і ще. Звідкільсь із-під стіни виносить стільця і встановлює його в самому фокусі освітлення. Вішає на спинку стільця свою куртку... Прокашлюється»* [29, 45]. І нагромадження «театральної» термінології, і характер докладно прописаних мізансцен змушують звернути увагу на безсловесну й мінімалізовану «основну дію», а тому й дають підстави аналізувати п'єсу крізь призму ситуації «театру в театрі». Про це свідчить і «Прямий ефір» – драма на одну дію з роллю для режисера: тут активізовано ігровий код і оголено прийом запису в телевізійній студії, основна дія пов'язана саме з технічним процесом запису, а вставне дійство, по суті, може виявитися (знову двозначність у модальних акцентах)

сценарієм – або імпровізованим, як у прямому ефірі, або продуманим заздалегідь і розіграним перед камерою. Персонажі п'єси постійно опиняються в ситуації гри: спочатку – гри за умовними правилами, потім – подвійної гри, потім – гри у навпаки, а згодом – гри без правил. Втім, знову звертаємо увагу, що вставне дійство майже повністю і складає текст драми, а основна дія – не більш ніж рамкова конструкція, своєрідне обрамлення, в якому автором підкреслюється присутність експліцитного режисера: наявність ролі для режисера задекларована і в авторській жанровій дефініції («*п'єса на одну дію з роллю для режисера*»), і у примітці «Від автора» наприкінці драми («*Автор дуже просить усіх режисерів, які зважаться на постановку цього твору, залишити роль Режисера для себе й виконувати її особисто*» [29, 42]), а сам режисер з'являється на сцені у фіналі, своїм монологом підкреслюючи, що дійство, яке щойно закінчилося, було ні чим іншим, як вигадкою, розіграшем, черговою телевізійною оманною, симулятивною «виставою у виставі»: «**Режисер.** *Так! Дякую! Все знято, записано. Перший епізод з автоматниками, напевно, трохи перемонтуємо. А в цілому добре, всім дякую. Можете розгримовуватися і бути вільними...*» [29, 42]. Експліцитний режисер О. Ірванця функціонально не бере на себе відповідальності за цю «виставу», і навіть її ключове поняття травестіює: «**Режисер.** *Фу, запара... Ну й треба ж таке вигадати – мультиплондизм... І понаписують же... така херня...*», – отже, його образ не вписується у параметри категорії «експліцитний автор», хоча, безумовно, він є «фігурою в тексті» [4, 343], – і належить до світу художньої вигадки драматурга, більш того – він виступає чи не єдиним персонажем «основної» драми.

- Активізація алюзивно-коннотативного ігрового поля словесної оболонки симулякрів. Ошуканий бутафорією «вистав у виставі» читач/глядач включається у гру текстів і підтекстів, без «перекладу» і «коментаря» розуміє семантичні алюзії «*Чорна площа*», «*чорна річниця*», «*чорні прапори*», «*чорні ідеали*», «*чорні атестати*» (перевернута паралель «Червоне і чорне»), семантико-фонетичні словотвірні алюзії «*чорненнята*» («жовтєнята» + «чортєнята»), «*есесем*» («ВЛКСМ» + «СС»), і навіть символічні алюзії «*вибух Південної Мольви*» (катастрофа на Чорнобильській АЕС), «*мультиплондизм*» (гомосексуалізм), «*виборець*» (приречений, очевидець та безпосередній учасник процедури самознищення) прозоро декодуються самим драматургом і не вимагають надзвичайних інтелектуальних потуг.

- Гра відбувається на рівні провокації легко ідентифікованої реальності (її стагновані реалії видаються такими знайомими, що інколи можна відчути навіть впливи соц-арту на індивідуальну стилістику Ірванця) та її відсутності чи модальності, саме тому у ситуації «театр у театрі» О. Ірванець уникає «конфлікту текстів», інспіруючи «гру» і «множинність інтерпретацій» симулякрів усередині гіпертексту. Гра наявна не лише у сюжетній побудові п'єси: вона розпочинається на більш глибокому рівні – у самій мові. Узвичаєні мовні кліше деструктуються на постмодерному рівні, і перед нами постає мова дещо незвична, штучна, шокуюча, в

якій, як це не дивно, збережені всі норми і закони слово- і формотворення, яка при цьому є абсурдною і зрозумілою водночас (постмодерний мовний розтин носить у Ірванця чітко алюзивний, коннотативний характер, дає змогу «домислювати», «вгадувати», «відчувати» і таким чином «декодувати» першосмисли). Базовим поняттям, навколо якого точиться гра у дискусію в «Прямому ефірі», драматург називає «мультипльондизм»: *«Услід за наркоманією, проституцією, інфляцією та інтерференцією, виявилося, що й він притаманний нашому суспільству, хоча це тривалий час і замовчувалося»* [29, 24]. Попри те, що штучно сконструйований симулякр викликає аналогії одразу, драматург все-таки поступово розгортає його декодування: через натяки персонажів на окремі випадки мультипльондизму у суто дівочому шкільному колективі, на «делікатність» теми і на те, що, *«можливо, і це має право на існування, коли при цьому не входить у суперечності з інтересами інших людей, не заторкувати їх»*, на потенційну можливість мультипльондизму у Збройних Силах – на бойовому чергуванні, на підводному човні, у танку чи в окопах – до публічного, в ефір, емоційного зізнання Стефана: *«Пацани! Як що ви зараз дивитесь! Ви ж бачите, що робиться... І чого? Що ми їм усім такого зробили? Ми ж тихо, нікого не зачіпаючи...»* [29, 37]. Граючи скомплікованим словом («мульти» – антонім «гомо» + похідне від «пльондрувати»), драматург знову зосереджений більше на його оболонці, аніж на прихованому внутрішньому змісті. Оболонка при цьому епатується і деструктує внутрішнє наповнення, що стає очевидним у розвінчувальному міні-монолозі Режисера: *«Фу, запара... Ну й треба ж таке вигадати – мультипльондизм... І понаписують же... Така херня...»* [29, 37].

• Травестіювання інтерференції. Олександрові Ірванцю як людині західноцентричній властивий сарказм західного українця, коли йдеться про неприйнятний для нього російський менталітет. Саме тому він прагне розвінчати антипатичну йому картину світу за допомогою травестійованої інтерференції. Якщо цей термін розуміти ширше, ніж вузько мовознавчий, то запозичення елементів «чужої мови» і «чужого мовлення», що їх пропонує у своїх драматичних текстах О. Ірванець, може бути розглянуте саме в контексті інтерференції як локального випадку полікодування драми. Міркуючи про кодування тексту з точки зору його побудови у відповідності до правил певної знакової системи, дослідники відмічають, що при полікодуванні тексту відбувається сполучання (інтерференція) «декількох кодів у межах одного тексту»: *«Найпоширенішою є ситуація, коли один із кодів виступає як основний, домінуючий, а інший (інші) присутні у вигляді окремих іномовних укралень, котрі представляють собою різного рівня складності запозичення з альтернативного коду (кодів)»* [32, 15]. Ірванець через українську транслітерацію, емотивно забарвлену, суб'єктивну, передає спалюваний російський текст: *«Ат-ряд! Падійом! Внеурочніє работи-и!..», «Нада линять», «Ну шьто ти смотриш на міня!», «Слиш, чілавец, у тебе випить єсть? і т.і.* [29]. Як бачимо, можна говорити майже про рівень текстологічного юродства,

за допомогою якого за часів радянської ідеології паплюжили англломовні чи то німецькомовні (= «буржуйські») аксіологічні парадигми. Чужорідний код у даному випадку проголошує й оголює абсурдність такого процесу, як інтерференція (мовна, культурна, соціальна) знакової системи, аксіологію якої автор відхиляє, у знакову систему, цілісність котрої він обстоює (згадаймо, що «інтерференцію» ним поставлено в єдиний, цілком негативний асоціативний ряд з «наркоманією», «проституцією», «інфляцією» та «мультипльондизмом»= гомосексуалізмом).

Слід також звернути увагу на те, що дія всіх чотирьох названих п'єс Ірванця штучно змодельована і відбувається у замкнутому просторі – постійному (кімната, з якої не виходить дівчина, прикута до інвалідного кріселка, – «Маленька п'єса про зраду»; бункер, де замуровано Старого, – «Recording») або тимчасовому (телевізійна студія – «Прямий ефір»; вагон і тамбур електропоїзда – «Електричка на Великдень»). У подібних ситуаціях люди схильні до відчуття віртуальної реальності, оскільки «віртуальні реальності виникають також... практично у всіх, хто яким-небудь чином живосилом обмежений у просторі на досить тривалий час» [8, 53]. Віртуальні відчуття посилюються за рахунок симуляції з доволі інтенсивним контекстом, що переконливо панує у всіх п'єсах О. Ірванця. Сценографічний ракурс кімнати, в якій «ув'язнена» героїня «Маленької п'єси про зраду» (кімната «по діагоналі повернута до глядача, тобто замість т.зв. «невидимої стіни» невидимими виявляються 3 і 4 стіни») є універсальною комп'ютерною проекцією замкнених приміщень, поширеною в медійних іграх (генеративний варіант інсталяції, що захоплює площину стін і переростає в енвайромент), та й докладні описи коридорів, поверхів, коридорчиків у *безкінечному* підземеллі бункеру п'єси «Recording» нагадують комп'ютерні квести, а у сполученні зі штучними складами ляльок із секс-шопів, при повній відсутності живої, навіть щонайпримітивнішої форми життя – «ані блошиці, ні мухи, навіть невидимої оку інфузорії немає тут!...» [29, с. 61], – вони моделюють штучний простір, прототипом якого є модель простору віртуального. Локальний ізольований замкнений простір стає й ідеалом безпечного існування для ліричного героя драми Я.Верещака «Душа моя зі шрамом на коліні...», адже свою кохану разом з людьми, що її обслуговуватимуть, він прагне вберегти од світу, через те у далеких степах на спонсорські гроші він будує «непрístupну фортецю»=«розкішну тюрму», в якій всім порядкує «скажена автоматика», пульт від якої перебуває далеко за межами цієї оселі – в руках у протагоніста.

«Кінець історії», сконструйований у п'єсі О. Ірванця «Recording», сприймається як проекція загального стану постмодерної культури. Світова катастрофа, про яку оповідає драматург, імітує та примітивізує міфологічний «вибух» і драму, що відбулася за міфічних часів, а герой задуляє своє власне обличчя маскою «новітнього гностика», адже гностик, що вивчав міф, аби відмежуватися від результатів міфічних подій, пробудившись від подібного на смерть сну, усвідомлює, що «він не несе жодної відповідальності за катастрофу у попервах, про яку йому опові-

дає міф, а відтак він не має жодного реального відношення до життя, світу та історії» [33, 129]. Гіперреальні події, в які втягуються герої п'єс, не мають перманентного змісту, позбавлені власної мети, непідвладні порядку й логіці. Згідно з концепцією Ж. Бодріяра, смислові втрати пояснюються розчинною, переконуючою дією інформації, її засобів, насамперед, ЗМІ.

Складні взаємини між сценічними героями і ЗМІ конструює В. Діброва у п'єсі «Тягнуть телевізор». Сценічних героїв усього четверо – вантажники, які впродовж усієї дії тягнуть через сцену *«щось важке і громіздке»*. Згодом ця річ виявляється телевізором, в якому все – *«пряма трансляція»*. Про зв'язок між цією загадковою річчю та віртуальним світом свідчать дебати вантажників з питання, що саме означають слова у контракті, згідно з якими вантаж треба *«доставити і встановити»*: останнє слово тлумачиться подвійно – з позицій актуальної реальності (*«встановити» – значить поставити на якусь підставку»*) і з точки зору реальності віртуальної (*«інсталиювати»*). По-різному дешифрується і *«пряма трансляція»*: в актуальних параметрах – *«не запис», «все, як є», «по-чесному»*, у віртуальних – *«будь-який телевізор – це прямий зв'язок. Між передавачем і приймачем»* [34, 458-461]. В.Діброва, розмиваючи референційне поле, множить до нескінченності театральні світи: його вантажники *«свідомі, що їх можуть бачити й чути, але не збираються нічого зобразити, бо вони – не актори й не діячі, а люди робочі»*, однак, про всяк випадок, *«вони себе стримують»* і попервах *«розмовляють не надто голосно»* [34, 454]. 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»* [34, 525]. 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»* [17, 194], але в проєкції аналізованого драматургічного тексту 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»* [35, 121]), так само як і далеко не інструментом, що його можна скерувати у будь-який бік: він центрує собою всі моменти дії в обох планах – актуальному і віртуальному.

Міфічний телевізійний ефект у п'єсі базується на дещо інфантильному, властивому дитині чи людині з обмеженим інтелектом, сприйнятті телевізійних матеріалів як реальності. Створений уявою В. Діброви телевізор, окрім спроможності інтегрувати та певною мірою контролювати візуальні, аудіальні та кінестетичні компоненти «карти» світу його глядачів, створюючи для них маніпулятивну «мета-програму», до того ж сам по собі стає дуже оригінально 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»* [29, 463]. Як бачимо, В. Діброва, окрім експериментів з одним із 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 дозволяв вносити в кадр, поряд із необхідними, другорядні елементи, що складають частину «інформаційного шуму» [36, 557-562]. 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 «стежить» (= «підглядає») за своїм високопоставленим патроном.

Ефект реальності аудіовізуальних образів уможливорює глобальну фальсифікацію, котра для споживачів інформації набуває статусу стовідсоткової достовірності. В. Діброва своєрідною 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 [37, 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» [38, 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 ми-*

лих серцю речей... Добра... Краси... Чого ще там?.. Справедливості...» [34, 530].

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!» [34, 497]. 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 з 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 загал, котрий є споживачем інформації, все менше знає про власне події, замість того лише сприймаючи їх інтерпретації, тому під тиском медійної інформації може йти навіть проти власних інтересів, натомість «те, що не прозвучало, не трансформовано в звичну електронну подію – одразу ж перестає існувати» [39, 48]. І тільки коли наприкінці драми віртуальний американський президент, якого збираються рятувати «наші» вантажники, з екрана жваво втручається в їхню розмову, повідомляє їм, що знає кінцівку і радить закрити завісу і тягнути далі (драматург відсторонено ставить риторичне питання про те, хто, власне, керує свідомістю пересічного громадянина у світі), спостерігачі усвідомлюють віртуальне розпорядження як особливу місію [37, 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 «продовжуючи» інформаційний ланцюг на рівні запрограмованого кіборга, «переносючи» дискретні сегменти інформаційних міфів у недискретну реальність і таким чином деформуючи адекватність її сприйняття.

Про принципово новий статус віртуальної реальності у свідомості сучасних драматургів свідчить поява таких драматичних творів, як «Ма-

* Л.Воєводіна вважає, що «новий міф» виступає як хибна мобілізуюча структура, здатна «безболісно вписувати людину і маси у соціальну реальність, створюючи при цьому у своїх adeptів відчуття справжності та стан психологічного комфорту».

триця: Для тих, хто бачив фільм» П. Жданова і «Матриця II: Перед і За Вантажання» (обіграння деструктурованого комп'ютерного терміна «перезавантаження») Стронговського [40]. Як переконаємося, в основу цих творів покладено «віртуальний артефакт» (термін Н. Маньковської) – автономізований симулякр, «чия уявна реальність відторгає образність, повністю пориваючи з референціальністю» [41, 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» і т.п. [40, 69-77]). У процитованих фразах вгадується стилістика Л. Подерв'янського (збірка «Герой нашого часу») та О. Ірванця («Електричка на Великдень»), а обидві частини п'єси («Частина перша. Тіпа реальний мір» і «Частина друга. Матриця») асиметричні. З жанрової точки зору перед нами не пародія, а пастиш, оскільки засади буттєвості тут принципово не верифікуються, а специфічний характер іронічного модусу відтворено саме опозицією до ілюзіонізму масмедіа і масової культури в цілому, адже «постмодернізм прагне викрити сам процес містифікації, що відбувається внаслідок впливу масмедіа на суспільну свідомість, і в такий спосіб довести проблематичність тієї картини дійсності, котру прищеплює масовій публіці масова культура» [4, 190]. В. Руднев звертає увагу на відмінну рису пастишу у порівнянні з пародією: «тепер нема що пародіювати, не існує такого серйозного об'єкта, який можна піддати висміюванню» [8, 224]. Але і в Ірванця, і в Подерв'янського, як, зрештою, у Жданова і Стронговського, пастиш вивищується над власне викриттям і набуває самостійного жанрового значення, оформлюючись у новий наратив.

Обидва пастиші на відомий кінобестселер через повну заміну присутності на шаблон секуляризують у пародійно-нищівному ключі світ «Матриці», відповідно «віртуальний референт» пастишів, 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; травестіювання інтерференції; «невідформатована» лексика; повна ареференційність 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 ілюзіонізм «неможливих» артефактів править за вишукану естетичну норму.

Література

1. Корнієнко Н. Український театр у переддень третього тисячоліття. Пошук (Картини світу. Ціннісні орієнтації. Мова. Прогноз). – К.: Факт, 2000.
2. Мартинюк І., Соболева Н. Символічна соціальна реальність: методологічні підходи та практичний досвід вивчення // Соціологія: теорія, методи, маркетинг (Інститут соціології НАН України). – № 3. – 2004.
3. Козі М. Театральне мистецтво (theater arts) // Енциклопедія постмодернізму / За ред. Ч.Вінквіста та В.Тейлора; Пер. з англ. – К.: Видавництво Соломії Павличко «Основи», 2003.
4. Ильин И.П. Постмодернизм. Словарь терминов. – М.: Intrada, 2001.
5. Толстанова М.В. Посткультурные исследования // Западное литературоведение XX века: Энциклопедия. – М.: Intrada, 2004.
6. Хейлз К.Н. Як ми стали постлюдством: Віртуальні тіла в кібернетиці, літературі та інформатиці: Пер. з англ. – К.: Ніка-Центр, 2002.
7. Грицанов А.А., Галкин Д.В., Карпенко И.Д. Виртуальная реальность, виртуальное, виртуальность // Постмодернизм. Энциклопедия. – Мн.: Интерпрессервис; Книжний Дом, 2001. – С.122-124.
8. Руднев В.П. Словарь культуры XX века. – М: Аграф, 1997. – С.53-55.
9. Кримський С.Б. Запити філософських смислів. – К.: Видавець ПАРАПАН, 2003.
10. Канке В.А. Основные философские направления и концепции науки. Итоги XX столетия. – М.: Логос, 2000.
11. Гусаченко В.В. Трансгрессии модерна. – Харьков: ООО «Озон-Инвест», 2002.
12. Акчурин И.А. Виртуальные миры и человеческое познание // Концепция виртуальных миров и научное познание. – М.: РХГИ, 2000.
13. Коняев С.Н. Реальная виртуальность: границы наблюдателя в информационных пространствах искусственно созданных миров // Концепция виртуальных миров и научное познание. – М.: РХГИ, 2000.
14. Розин В.М. Существование, реальность, виртуальная реальность // Концепция виртуальных миров и научное познание. – М.: РХГИ, 2000.
15. Васюков В.Л. Метакосмос: миры и/или ситуации? // Концепция виртуальных миров и научное познание. – М.: РХГИ, 2000.
16. Смирнова Е.Д. Семантика возможных миров и обоснование логического знания // Концепция виртуальных миров и научное познание. – М.: РХГИ, 2000.
17. Альтернативная культура: Энциклопедия / Сост. Д.Десятерик. – Екатеринбург: Ультра. Культура. – 2005.
18. Шелепин Л.А. Виртуальный мир как реализация немарковских процессов // Концепция виртуальных миров и научное познание. – М.: РХГИ, 2000.
19. Ребер Б., Роша Ф. (с участием С.Ди Грегорио). Виртуальное: апокалипсис или повторное посещение патоновской пещеры? Сокр. пер. с

- фр. // Концепция виртуальных миров и научное познание. – М.: РХГИ, 2000.
20. Баксанский О.Е. Виртуальная реальность и виртуализация реальности // Концепция виртуальных миров и научное познание. – М.: РХГИ, 2000.
21. Хейлз К.Н. Як ми стали постлюдством: Віртуальні тіла в кібернетиці, літературі та інформатиці. – М.: РХГИ, 2000.
22. Верещак Я. Слав. Ко-Ко. Душа моя зі шрамом на коліні: Сучасна казка // Страйк ілюзій: Антологія сучасної української драматургії / Авт. проекту та упоряд. Н.Мірошниченко. – К.: Видавництво Соломії Павличко «Основи», 2004.
23. Неждана Н. Самогубство самотності: Трагіфарс на 13 сходинок, одну паузу і одне падіння // Концепция виртуальных миров и научное познание. – М.: РХГИ, 2000.
24. Хейлз К.Н. Як ми стали постлюдством: Віртуальні тіла в кібернетиці, літературі та інформатиці // Концепция виртуальных миров и научное познание. – М.: РХГИ, 2000.
25. Герасимчук В. Цикута для Сократа // Концепция виртуальных миров и научное познание. – М.: РХГИ, 2000.
26. Сміт Д. Симулякр (simulacrum) // Енциклопедія постмодернізму / За ред. Ч.Вінквіста та В.Тейлора; Пер. з англ. – К.: Видавництво Соломії Павличко «Основи», 2003.
27. Макі Д. Кіборг (cyborg) // Енциклопедія постмодернізму / За ред. Ч.Вінквіста та В.Тейлора; Пер. з англ. – К.: Видавництво Соломії Павличко «Основи», 2003.
28. Маньковская Н.Б. Эстетика постмодернизма. – СПб.: Алетейя, 2000.
29. Ірванець О. Маленька п'єса про зраду для однієї актриси // Ірванець О. П'ять п'єс. Проза. – К.: Смолоскип, 2002.
30. Терещенко Н.А., Шатунова Т.М. Постмодерн как ситуация философствования. – СПб.: Алетейя, 2003.
31. Чупасов В.Б. Тексты в текстах и реальности в реальностях (к проблеме «сцены на сцене») // Драма и театр: Сб. науч. тр. – Тверь, 2001. – Вып. II.
32. Киклевич А.К. Язык – личность – диалог (некоторые экстраполяции социоцентрической концепции М.М.Бахтина) // Диалог. Карнавал. Хронотоп: Научный журнал. – 1993. – № 1(2).
33. Элиаде М. Аспекты мифа: Пер. с фр. – М.: Академический проект, 2000.
34. Діброва В. Вибгане / Післямова С.Іванюка. – К.: Критика, 2002.
35. Гроф С. Космическая игра. Исследование рубежей человеческого сознания: Пер. с англ. – М.: Институт трансперсональной психологии, Издательство САТТВА, 2000.
36. Разлогов К.Э. Экранная культура // Теоретическая культурология. – М.: Академический Проект; Екатеринбург: Деловая книга; РИК, 2005.

37. Воеводина Л.Н. Мифология и культура. – М.: Институт общегуманитарных исследований, 2002.
38. Почепцов. Г.Г. Семиотика. – М.: Рефл-бук, К.: Ваклер, 2002.
39. Семків Р. Фрагменти: есеї / Післямова С.Матвієнко. – К: Смолоскип, 2001.
40. Zhdanov Paul. Матриця: Для тих, хто бачив фільм // Четвер: Часопис текстів і візії. Проект «Народні перлини». – 2003. – № 17. – С.69-77.
41. Стронговський. Матриця II: Перед і Зад Вантаження // Четвер: Часопис текстів і візії. Проект «Overground» Volume 1. – 2004. – № 19/20. – С. 136-143.
42. Маньковская Н.Б. Виртуальная реальность // Лексикон нонклассики. Художественно-эстетическая культура XX века / Под ред. В.В.Бычкова. – М.: Российская политическая энциклопедия, 2003.

VIRTUAL SPACE IN THE STRUCTURAL DESIGN OF THE GENRE FIELD OF MODERN DRAMATURGY

O. E. Bondareva

*Kyiv pedagogical university named by B.D. Grinchenko;
tel.(8-044) 235-20-48; e-mail: o_bondareva@rambler.ru*

The article is devoted to the issue of the day of modern dramaturgy, in particular to the structure of design of its genre field. Creation of virtual space under act of postmodern discourse is created.

Key words: *drama, virtual space, genre field, artificial reality*