

Кучина Светлана Анатольевна

**СПЕЦИФИКА ДРАМАТИЧЕСКОГО ДЕЙСТВИЯ В ИНТЕРАКТИВНОЙ, ЛИТЕРАТУРНОЙ И СЦЕНИЧЕСКОЙ ДРАМЕ**

Статья раскрывает жанровую специфику и структуру интерактивной драмы, являющейся принципиально новой формой творческой активности современного человека. Основное внимание автор обращает на особенности построения потенциальной сценарной формы интерактивной драмы, специфику жанрового кода и особенности пространственно-временной структуры интерактивных произведений в соотношении с образцами классической литературной и сценической драмы.

Адрес статьи: [www.gramota.net/materials/2/2014/11-1/35.html](http://www.gramota.net/materials/2/2014/11-1/35.html)

Источник

**Филологические науки. Вопросы теории и практики**

Тамбов: Грамота, 2014. № 11 (41): в 2-х ч. Ч. I. С. 128-131. ISSN 1997-2911.

Адрес журнала: [www.gramota.net/editions/2.html](http://www.gramota.net/editions/2.html)

Содержание данного номера журнала: [www.gramota.net/materials/2/2014/11-1/](http://www.gramota.net/materials/2/2014/11-1/)

**© Издательство "Грамота"**

Информация о возможности публикации статей в журнале размещена на Интернет сайте издательства: [www.gramota.net](http://www.gramota.net)

Вопросы, связанные с публикациями научных материалов, редакция просит направлять на адрес: [phil@gramota.net](mailto:phil@gramota.net)

7. Мельников П. И. Очерки Мордвы // Полное собрание сочинений П. И. Мельникова (Андрея Печерского): в 7-ми т. Изд-е 2-е. С.-Петербург: Изд-во т-ва А. Ф. Маркс, 1909. Т. 7. С. 410-486.
8. Народная поэзия Арзамасского края. Народные песни, записанные в Арзамасском уезде Нижегородской губернии А. В. Карповым летом 1875 года / авт. проекта Ю. А. Курдин; сост. Ю. А. Курдин, Э. К. Петри, А. В. Пряников; науч. ред. Е. П. Титков; АГПИ им. А. П. Гайдара. Арзамас: АГПИ, 2010. 639 с.
9. Россия XVI века: Казанский поход Ивана Грозного: учебное пособие / АГПИ им. А. П. Гайдара; под ред. Ю. А. Курдина. Арзамас: АГПИ, 2005. 275 с.
10. Смолицкий В. Г. Е. А. Фаворский // Православные священники – собиратели русского фольклора. М.: Государственный республиканский центр русского фольклора, 2004. С. 17-18.
11. Чернышёв В. Народная песня «На горах» Нижегородской губернии // Живая старина. 1903. Вып. I-II.

## TRADITIONAL CULTURE OF THE ARZAMAS REGION IN ITS HISTORICAL DEVELOPMENT

**Kurdin Yurii Aleksandrovich**, Ph. D. in Philology  
*N. I. Lobachevsky State University of Nizhny Novgorod (Branch) in Arzamas*  
yukurdin@mail.ru

The article reveals the reasons for the diversity of genre forms, a great number of variants in the folklore and rituals of the population of the southern areas of Nizhny Novgorod region. The author pays special attention to the interaction of folklore and ethnography of the Russian and neighbouring Finno-Ugric people, first of all the Mordvinians. The researcher also identified the heterogeneity of a proper Russian population of the region conditioned by the multi-vector migration streams.

*Key words and phrases:* traditional culture; regional specifics; Russian oral folk arts; Mordvinian folk poetry; migration streams.

УДК 82-1/9

### Филологические науки

*Статья раскрывает жанровую специфику и структуру интерактивной драмы, являющейся принципиально новой формой творческой активности современного человека. Основное внимание автор обращает на особенности построения потенциальной сценарной формы интерактивной драмы, специфику жанрового кода и особенности пространственно-временной структуры интерактивных произведений в соотношении с образцами классической литературной и сценической драмы.*

*Ключевые слова и фразы:* интерактивная драма; эргодический текст; потенциальная сценарная форма; виртуальная среда; инсталляция.

**Кучина Светлана Анатольевна**, к. филол. н., доцент  
*Новосибирский государственный технический университет*  
svkuchina@yandex.ru

## СПЕЦИФИКА ДРАМАТИЧЕСКОГО ДЕЙСТВИЯ В ИНТЕРАКТИВНОЙ, ЛИТЕРАТУРНОЙ И СЦЕНИЧЕСКОЙ ДРАМЕ<sup>©</sup>

Постмодернизм и интернет-культура конца XX в. популяризовали представление о том, что человек обладает не только физическим телом, которое задает его образ в пространстве и времени реальной жизни, и весьма уязвимо и ограничено в своих возможностях, но и многочисленными виртуальными воплощениями, способными скрыть, заменить и расширить образ человека в реальности земной жизни. Возможности виртуальной реинкарнации вдохновляют современного человека на творческий поиск собственного я, на самопрезентацию. У нас появилась буквально физическая возможность воплотить свои социальные маски, пусть в виртуальной, но реальности.

Искусство и литература современности не может оставаться в стороне от новых форм воплощения и воссоздания художественной действительности, в том числе и в литературной драме. Интерактивность, как одно из доминирующих свойств виртуального мира, добавляет свою специфику в художественное действие драмы, обуславливая его новыми параметрами, свойствами и структурой.

Специфика драмы обусловлена прямой речью персонажей как основным элементом развития действия. Драматическое произведение является цельным художественным образом, поскольку его формирует единое, цельное стремление главного действующего лица, стремление, направленное к конкретной цели. Поскольку драматическое действие, как правило, не комментируется, можно отметить, что повествовательная речь в драме редуцирована, она актуализируется лишь в элементах повествования, таких как авторские ремарки; описания или комментарии действующих лиц по поводу ситуаций, произошедших ранее; а также реплики актеров, обращенные к публике. В драме нет свойственных эпосу двух пространственных ситуаций, связанных с рассказываемой историей и

непосредственно с актом повествования, поскольку драматические монологи и диалоги совпадают по времени с изображаемыми событиями. По сути, монологи и диалоги в драме являются не сообщениями, а событиями.

Термин «интерактивная драма» впервые был использован Дж. Бейтсом при описании художественного проекта «Оз» [3], разработанного в университете Карнеги-Меллон в середине 90-х гг. XX в. Следует отметить, что первоначально интерактивной драмой называли любую электронную виртуальную среду, в которой была дана в развитии некая история. Такое определение весьма широко, и позволяет отнести в сферу своего влияния достаточно разноплановые понятия, такие как:

– му (Мoo) – виртуальная реальность, в которой одновременно могут вступать во взаимодействие (вербальное и невербальное) любое количество пользователей, каждый из которых действует в виртуальном мире в образе анимированного персонажа;

– электронные драматические постановки (cyberformance) – художественные произведения, в которых пользователь помещается в виртуальную среду (место действия), где он наблюдает за игрой актеров и имеет возможность вступить с ними во взаимодействие – вербальное и невербальное (в частности, *Unheimlich*);

– электронные парки развлечений – тематические парки развлечений, где зрители становятся участниками интерактивного действия наряду с персонажами парка, смоделированными на компьютере;

– компьютерные инсталляции – художественные произведения, в которых зритель погружается в смоделированную разными способами реальность, призванную изменить привычные представления человека о реальности окружающего мира.

Интерактивная драма представляет собой электронное художественное произведение, в котором события и лица в действии и, вследствие того, излагаются в диалогической, разговорной интерактивной форме. В отличие от драмы в литературе и театре, интерактивные драмы не сохраняют в полной мере специфику сюжетности, конфликтности действия и его членение на сценические эпизоды. Интерактивная драма может быть представлена обычной аудитории или отдельному зрителю в рамках специфического театрального (сценического), виртуального пространства компьютерного мира или любого другого пространства (галерея современного искусства, экспериментальная площадка) с действующими на сцене актерами; актерами, находящимися в удаленном доступе (съемка интерактивной драмы в режиме онлайн) или воплощенными в 3D-формате анимированными персонажами. Интерактивная драма предполагает непосредственное участие (вербальное или невербальное) читателя, зрителя и пользователя ПК в качестве одного из действующих лиц виртуальной драмы. С точки зрения времени действия интерактивной драмы, то в потенциальной сценарной форме автором (или группой авторов), в большинстве случаев, задана продолжительность драматического действия, при этом не задана кратность воспроизведения его на виртуальной сцене/площадке. Интерактивная драма представляет собой максимально выразительную и предельно насыщенную картину речевого поведения человека в изображаемой ситуации.

Ряд ограничений, которые драматическая форма накладывала на писателя в литературной драме, видоизменяются либо не являются актуальными для интерактивной драмы. Во-первых, в классической драме объем произведения задан условиями сцены, в интерактивной драме, в большинстве случаев подчиненной импровизации, объем произведения, как правило, не ограничен, может быть предоставлен воле автора, при условии сохранения целостности художественного восприятия. Во-вторых, портретно-жестовые характеристики и обозначения вещного мира используются в классической (литературной или сценической) драме в ограниченном объеме. Как правило, это использование обусловлено степенью уместности высказывания по ходу действия или отнесено к кратким авторским ремаркам. Для интерактивной драмы такие характеристики не существуют, по крайней мере, в привычном виде (в качестве публикуемых автором в корпусе основного текста драмы). Авторские комментарии существуют в виде устных инструкций актерам (если речь идет о людях, а не об анимированных персонажах) до непосредственного участия в действии интерактивной драмы или в виде инструкций для зрителей-персонажей виртуальной драмы. Ограничение же, связанное с отсутствием внутренних монологов героев в сочетании с сопровождающими их комментариями повествователя, является общим для классической и интерактивной драмы.

Еще одним не менее существенным отличием классической и интерактивной драмы является сценарий и его форма. Сценарий классической драмы фиксирует предметно-изобразительную композиционную основу спектакля и является продуктом творческой деятельности конкретного автора. Художественная образность в интерактивной драме имеет комплексный характер. Выбор предмета изображения и воплощение этого предмета в словесной, анимационной, цветовой, звуковой фактуре интерактивной драмы – это грани единого творческого акта, субъектом или субъектами которого может быть как один человек, так и группа лиц. Как правило, в интерактивной драме есть набор заданных компонентов (количество персонажей, пространство, время), но сценарий как таковой отсутствует.

Достаточно часто интерактивные драмы имеют общую концепцию развития действия, которая призвана охарактеризовать персонажей и задать основное направление их деятельности на сцене или виртуальной сценической площадке (финал интерактивной драмы, как правило, предопределен). Однако какие именно шаги предпримут действующие лица интерактивной драмы, чтобы достигнуть кульминации в развитии действия, определяет импровизация. Такой характер действия интерактивной драмы обусловлен еще и тем, что в случае с виртуальной или сетевой интерактивной драмой, персонажем (одним из) может быть любой пользователь интернет сети. Таким образом, мы видим, что интерактивная драма не нуждается в сценарии, более того, не может существовать в условиях действия по сценарию в отличие от драмы классической. В этом отношении по характеру воспроизведения художественной действительности интерактивная драма ближе не к литературной классической драме как таковой, а к самостоятельному драматургическому творчеству.

По сути, в интерактивной драме автором или группой авторов создается драматургическая концепция интерактивного действия, в результате развития которого форма интерактивной драмы постоянно видоизменяется (в виду постоянного варьирования образной составляющей). Интерактивная драма в большей степени тождественна драматическим жанрам, поскольку носители речи в ней практически полностью помещены внутри изображаемой ситуации и художественная реальность репрезентует себя полностью.

С учетом перспективы исторического развития драмы как литературного вида, интерактивная драма ближе всего к самым первым прообразам драматического действия, первым зрелищным формам наподобие игр-состязаний, праздничных шествий и сценических представлений разыгрывания некоего действия. Исторически ранние сценические представления, равно как и интерактивная драма, были определенным образом организованы в пространстве и времени, имели фиксированную схему развития действия, задававшуюся канонами фольклорного творчества. Этот канон и являл собой драматургическое произведение в потенциально сценарной форме, которая фиксировалась в памяти сменяющихся поколений. Потенциальная сценарная форма интерактивной драмы фиксируется в описании или инструкциях к интерактивному произведению, где даны общие характеристики персонажей, определено время и место действия и задана основная перспектива его развития.

Таковым, например, является описание к одноактной интерактивной драме *Facade* [4], где действие не имеет конкретного развития, а сценарий можно поменять по желанию персонажа, которым является зритель. За решение столь сложной задачи отвечает искусственный интеллект. Зрителю, играющему роль одного из персонажей драмы, надо просто вставлять в уста своего персонажа нужные реплики в наиболее подходящие моменты.

Потенциальная сценарная форма в *Facade* предлагает зрителю в качестве времени действия один из вечеров в компании семейной пары – Грейс и Трипа – в обстановке их городской квартиры. Грейс и Трипу немного за тридцать, их жизнь налажена, социальный статус определен, но есть внутренние психологические разногласия, проблема взаимонепонимания и неприятия друг друга, которую они начинают выяснять в присутствии третьего персонажа, которым является зритель. Первоначально пользователи предлагают выбрать себе имя, далее Грейс и Трип будут обращаться к вам, называя по имени. Зритель-пользователь является активным участником интерактивной драмы, разворачивающейся на его глазах и с его участием. Грейс и Трип постоянно апеллируют к третьему персонажу, спрашивают, а подчас и очень настойчиво требуют совета. Персонаж зрителя вводит свои реплики с помощью клавиатуры, и они появляются на экране. Предполагается нетривиальное участие зрителя, поскольку его мнение непосредственно влияет на ход развития драмы. Грейс и Трип принимают советы и мнения третьего персонажа, на этом базируется их эмоциональное состояние в тот или иной момент развития драматического действия, они могут также обращаться к репликам третьего персонажа, высказанным ранее, по ходу действия. Важно отметить, что изменить исход драмы кардинальным образом вряд ли удастся, но вариантов достаточно много (третьего персонажа могут даже выгнать из дома). В финале зритель-пользователь может увидеть текстовый формат драмы, которая разыгрывалась с его участием и изменить ее сценарий во время последующих просмотров с собственным непосредственным участием.

Потенциальная сценарная форма в интерактивной драме «Unheimlich» [6] задана по следующим параметрам. Зритель-персонаж интерактивной драмы знакомится с двумя действующими лицами, это две сестры (персонажи, которых играют профессиональные актрисы театра), они находятся в своей квартире, в Манчестере (Англия). Сестры бодрствуют, несмотря на поздний час, отправная точка отсчета времени действия интерактивной драмы – час ночи. Вступая в интерактивное виртуальное пространство пьесы, персонаж зрителя оказывается вовлечен в мистические ритуалы сестер, их интригующие беседы и эксцентричные игры. Вступая на зеленое поле виртуального сценического пространства «Unheimlich» персонаж зрителя оказывается в одном пространстве с сестрами, может держать их за руку, танцевать с ними, задавать им вопросы, словом, создается впечатление присутствия всех персонажей на едином сценическом пространстве. При этом зритель может находиться в любой точке земного шара.

Внешне виртуальное пространство сцены заменяет декорацию в классическом сценическом произведении, при этом оно постоянно меняется, в зависимости от тематики диалогов переходит из категории тривиального (комната сестер) в фантазмагорическую реальность компьютерной игры. Техническая организация такого сложного пространства решается с помощью двух одинаковых по размеру студий (зеленой и голубой), в которых установлены видеокамеры. Картинка с одной камеры передается на другую с помощью широкополосной интернет-связи, полученное изображение преобразуется в 3D-формат. Такая передача видеоряда обеспечивает эффект синхронности действий персонажей в едином пространстве.

Сценарная форма в интерактивной драме «Heavy Rain» [5] представляет собой взаимодействие четырех персонажей произведения: Итона Марса, Эдисон Пейдж, Норман Джейдэни и Скот Шелби. В жизни главного персонажа интерактивной драмы, молодого архитектора Итона Марса происходит трагедия – в автокатастрофе погибает его десятилетний сын. Депрессия, наступившая после смерти сына приводит к разладу в семье Итона, разводу и разногласиям с сыном Шоном. Через какое-то время сын Итона Шон похищен, под подозрением серийный маньяк «Мастер оригами». Тем временем Норман Джейден выходит на двух подозреваемых, но каждый раз выясняется, что он ошибается. Четвёртый герой драмы, Скотт Шелби, частный детектив, которого наняли родители одного из убитых детей, в какой-то момент начинает играть роль пятого персонажа, изображающего из себя «Мастера оригами» в детстве. В десять лет у Скотта Шелли Парда случилась трагедия: погиб его брат-близнец Джон. Он провалился в трубу, в которой шёл бурный водяной поток, и утонул на глазах у брата. После этого родителей Скотта лишили родительских прав, и мальчика

отдали в приёмную семью, где он из Скотта Шеппарда стал Скоттом Шелби. С годами Шелби не мог избавиться от мысли, что если бы не безалаберность их отца, то Джон был бы сейчас жив. Желая узнать, существует ли такой отец, который ради спасения сына пойдёт на всё, что угодно, Шелби начал похищать мальчиков, а их отцам – посылать инструкции для прохождения испытаний (как можно судить по сюжету игры, Итан Марс станет первым отцом, которому удалось спасти сына, если сумеет это сделать).

Финал драмы сконцентрирован на том, смогут ли Итан, Мэдисон и Джейден вовремя найти Шона, чтобы спасти его. Окончательный результат финальных сцен зависит от решений и действий, которые зритель принимал на протяжении всего действия драмы. Из четырёх персонажей трое могут умереть в определённые моменты или потерпеть неудачу в каких-то действиях, что либо не позволит им вовремя добраться до Шона прежде, чем он утонет, либо им не удастся задержать Шелби. Детали эпилога так же зависят от того, какими действиями были вызваны события в сюжетной линии. Если какой-то из трёх персонажей погибнет, то действие всё равно продолжится дальше, а его смерть повлияет на события эпилога. Всего в интерактивной драме возможны 17 различных концовок.

В описанных образцах интерактивной драмы, мы можем наблюдать схожую структуру организации потенциальной сценарной формы. Сценарист задаёт количество персонажей, место и время действия, завязка и основные линии развития сюжета также предопределены. Однако действия, определяющие развитие драмы и ее финал, осуществляются зрителем (пользователем ПК) непосредственно во время просмотра (проигрывания) произведения и полностью зависят от инициативы реципиента.

Становления драмы как вида искусства зависело от смены характера сценической речи, переход осуществлялся от импровизации к стабильному фиксированному тексту. Для появления драмы в классических ее вариантах важен был фиксированный текст, обладающий самостоятельной художественной ценностью. У народного театра, где диалоги видоизменялись в зависимости от ситуации исполнения, не было достаточных стимулов для словесного текста сценических представлений, что не было благоприятным условием для формирования драмы как рода словесности. В случае интерактивной драмы нельзя утверждать, что фиксированный словесный текст отсутствует как таковой. Дело в том, что текст интерактивной драмы (в частности *Façade*) имеет специфику, обусловленную средой функционирования и свойствами медиа, на платформе которых создано электронное произведение. Большая часть текстов интерактивных драм носит эргодический характер.

Эргодический текст по сути своей является полимаршрутным текстовым лабиринтом, который предлагает читателю неограниченное или, как правило, весьма обширное количество возможных вариантов прочтения (в зависимости от объема текста), каждый из которых является взаимоисключающим по отношению ко всем остальным, заложенным в тексте. Современный нелинейный эргодический электронный текст, наряду с вербальным кодом, как правило, содержит компоненты других семиотических систем и, следовательно, является семиотически осложненным (поликодовым). Однако, в случае с интерактивной драмой, потенциал эргодичности и функциональность текста драмы зависит от читателя, как неотъемлемого и непосредственного участника драматического действия.

#### Список литературы

1. **Бонч-Осмоловская Т.** Комбинаторная литература: от «ARS MAGNA» Рамона Луллия до «Ста тысяч миллионов стихотворений» Раймона Кено [Электронный ресурс]. URL: [http://www.ashtray.ru/main/texts/experlit/lull-que7\\_1.htm](http://www.ashtray.ru/main/texts/experlit/lull-que7_1.htm) (дата обращения: 15.04.2013).
2. **Кучина С. А.** Электронный эргодический текст как объект литературоведческого анализа // *European Social Science Journal*. 2013. № 5. С. 177-183.
3. **Bates J.** The Oz Project [Электронный ресурс]. URL: <http://studioforcreativeinquiry.org/projects/the-oz-project> (дата обращения: 15.04.2013).
4. **Façade** [Электронный ресурс]. URL: <http://www.interactivestory.net/> (дата обращения: 15.04.2013).
5. **Heavy Rain, the PS3 Exclusive. That's Not a Game** [Электронный ресурс]. URL: [http://www.pcworld.com/article/189171/heavy\\_rain\\_review.html](http://www.pcworld.com/article/189171/heavy_rain_review.html) (дата обращения: 15.04.2013).
6. **Unheimlich** [Электронный ресурс]. URL: <http://creativetechnology.salford.ac.uk/unheimlich/index.htm> (дата обращения: 15.04.2013).

#### SPECIFICS OF DRAMATIC PERFORMANCE IN THE INTERACTIVE LITERARY AND SCENIC DRAMA

**Kuchina Svetlana Anatol'evna**, Ph. D. in Philology, Associate Professor  
*Novosibirsk State Technical University*  
*svkuchina@yandex.ru*

The article reveals genre specifics and structure of an interactive drama which is a cardinally new form of creative activity of a modern human being. The author pays special attention to the specifics of developing the potential scenario form of an interactive drama, specifics of genre code and peculiarities of spatio-temporal structure of the interactive works in correlation with the examples of classical literary and scenic drama.

*Key words and phrases:* interactive drama; ergodic text; potential scenario form; virtual environment; installation.