



Е.Н. Гринина

Эксперименты петербургских художников драматического театра в постановках пьес У. Шекспира в жанре квест

В статье рассматривается квест, как форма, театрального действия и перформанса, и то, как современные театральные художники, находясь в рамках нового жанра, создают образное решение постановок по пьесам У. Шекспира в пределах сценической коробки или, используя альтернативные пространства. На примере выставки-квест «В предлагаемых обстоятельствах. Romeo and Juliet» и иммерсивной выставки «Гамлет. Атракцион / Hamlet. Attraction» в музее Анны Ахматовой (Санкт-Петербург) рассмотрена особая роль художника в оформлении и режиссуре заданного пространства. В постановках «Гамлет. Quest» (Санкт-Петербургский театр им. В.Ф. Комиссаржевской) и «Комната Шекспира» (Санкт-Петербургский театр им. Ленсовета) проанализированы приемы прямого и косвенного интерактивного взаимодействия со зрителем, роль сценографии и костюмов в современной интерпретации классического произведения.

Ключевые слова: театр, квест, иммерсивная выставка, У. Шекспир, Гамлет, Ромео и Джульетта, художник.



вест, как жанр компьютерной игры, появившийся во второй половине прошлого века, сегодня вышел за рамки только виртуального мира и оформился в самостоятельный жанр интерактивного действия. Квест-технологии все чаще применяются в сфере развлечений для различных возрастных групп с разнообразным способом вовлечения аудитории в процесс игры. Популярные в последнее время иммерсивные выставки и шоу, являющиеся, в определенной степени, также формой интерактивного об-

щения с аудиторией. Формат развлечения в жанре квест, стал активно использоваться российскими театральными режиссерами и художниками.

Находясь в рамках нового жанра, они создают образное решение спектакля в пределах сценической коробки или используют альтернативные пространства, в частности, музей. Театр и музей объединяются, создавая своеобразный проект нового времени. Парадоксально, что именно пьесы У. Шекспира становятся наиболее привлекательными для подобных экспериментов. Самые смелые интерпретации режиссеров и художников мы видим в драматических театрах мира, российский театр так же не отстает в этом.

Тексты Шекспира это уже в некотором роде квест, для режиссеров и художников. Режиссеры нередко экспериментируют с текстами Шекспира, включая в спектакль не только отрывки из других его пьес, но и компилируют их с текстами из произведений других драматургов и литераторов. Например, в афише к спектаклю Льва Абрамовича Додина «Гамлет» (МДТ. Санкт-Петербург) значится, что это — сочинение для сцены Л. Додина по С. Грамматику, Р. Холиншеду, У. Шекспиру, Б. Пастернаку. Юрий Бутусов в постановке «Гамлета» в театре им. Ленсовета (Санкт-Петербург) использовал современную адаптацию Андрея Чернова. «Принц Датский», а в спектакле «Комната Шекспира» по пьесе «Сон в летнюю ночь» звучат тексты Ф. М. Достоевского, Л. Н. Толстого, Х. Кортасара, переводы пьесы М. Лозинского, О. Сороки, Н. Сатина, П. Каншина.

«Комната Шекспира»

Юрий Бутусов, как автор постановки «Комната Шекспира» в Санкт-Петербургском драматическом театре имени Ленсовета (премьера состоялась 23 декабря 2016 года), по сути, представил собственное сочинение на тему пьесы У. Шекспира «Сон в летнюю ночь». Не изменяя сюжету, создатели спектакля представили на сцене «лабиринты» своих ассоциаций. В попытке найти ответы на свои вопросы в пьесе Шекспира, или через нее, они втягивают в этот процесс зрителей, который из пассивного созерцателя действия должен стать активным участником этого мыслительного или философского квеста. Путь оказывался долгим (продолжительность спектакля 3 часа 20 минут с двумя

антрактами) и не простым. Режиссер складывал спектакль из разных текстов и их интерпретировал, художник «плел сеть» из визуальных ассоциаций, погружая актеров и зрителей в медитативный сон. «Комедия Шекспира показалась авторам спектакля хорошим материалом для игры с подсознанием — не у персонажей, а в принципе, с подсознанием как драматическим тайником человеческого сознания» [1].

Художники спектакля Мария Лукка и Александр Мохов представили оформление сцены в виде комнаты, где двери, окна — пути, выходы в таинственное. Они иллюстрировали сон таинственного хозяина комнаты, который рассказывали актеры — герои спектакля. Воображение рисовало страстную любовную историю или ассоциации на тему любви. Снег, который сверх обильного сыпался в разные моменты действия, периодически остужал, отрезвлял героев, актеров, а может и зрителей, играя и с их подсознанием тоже. Зимний лес сухими ветками прорывался в окна и двери, холод, ветер, снег. Зимний сон в летнюю ночь «рисовали» художники в этой постановке. Феи и эльфы в строгих черных костюмах, загадочные персонажи (Паутинка, Человек-дельфин). Павильон в виде комнаты — как один из героев постановки. Видео — один из атрибутов спектакля. Создатели спектакля размышляли о свободе и не свободе, замкнутости и защите, используя самые разные тексты, как возможность рефлексии на тему любви. В постановке пьесы не было традиционных приемов оформления в жанре фэйри (fairy — фольклорные персонажи английских сказок и легенд). Сценография, представленная художниками пространством темной комнаты, открытыми или закрытыми дверями и окнами, углами, тупиками, визуализация путей поисков ответов на вопросы, поисков выхода как решения этих вопросов. Художники иллюстрируют предложенный постановщиками текст. Элементы декораций, реквизит, в том числе, предлагают ключи к разгадке смыслов или кодируют их, закручивая зрителя в лабиринт повествования.

Пьеса «Сон в летнюю ночь» У. Шекспира становится лишь поводом для игры в ассоциации, с подсознанием, в вопросы и ответы, и, несмотря на отсутствие прямого контакта со зрителем, привычного для квест-игры, зритель становится полноценным участником поисков ответов на вопросы вместе с ак-