

## VIII. Рецензії, огляди, повідомлення

УДК: 821.111Шек-028.26:378.147.091.31-059.2

*Лазаренко Дар'я  
(Софія, Болгарія)*

### **Бути чи не бути Гамлетом: CREW запрошує у віртуальну подорож**

*Рецензія знайомить читача із інноваційною мультимедійною виставою «Hands on Hamlet» («Інтерактивний Гамлет») – інтермедіальним проектом, створеним бельгійським творчим колективом CREW під керівництвом Еріка Джоріса у співробітництві з низкою вчених літературознавців. У фокусі уваги даної розвідки питання художньої, дослідницької та освітньої цінності сучасних експериментальних інтерпретацій канонічної трагедії В. Шекспіра.*

***Ключові слова:** Шекспір, Гамлет, мета текстуальність, CREW, віртуальна реальність, мультимедійна вистава, занурення.*

Так, дійсно, ототожнення із протагоністом історії, неопосередковане переживання і проживання його страждань та злетів – це найнижчий, «примітивний» рівень читання. Але, якщо говорити відверто, хто з нас не уявляв себе розгубленою тінню, що блукає холодними коридорами Ельсінору, замку-пастки, замку-лабіринту, справжнім володарем якого є тільки холодний морський вітер? Хто не тримав у руці брудний череп легендарного блазня і не здригався від однієї лише згадки про цілунки, які колись дарувало цим вустам ніжне, довірливе хлоп'я? Хто не повторював за принцом, здається, такі вже

знайомі, але кожного разу дратуюче загадкові рядки? Потрапити у світ «Гамлета» – запрошення одночасно і безкінечно приманливе, і лякаюче, яке сучасні глядачі отримують від CREW<sup>1</sup>, бельгійського творчого колективу під керівництвом Еріка Джоріса (Eric Joris).

Сучасні технології, нові інтермедіальні гібриди, безперечно, грають зі стратегіями реконструкції і редукції класичного тексту. Доволі часто інтермедіальні проєкції настільки далеко віддаляються від оригіналу, що виникає питання: «Чи це взагалі Гамлет?» Але ж ця канонічна трагедія завжди була простором для експериментів – від французьких просвітницьких «хеппі-енд» інтерпретацій до сучасних альтернативних версій, які взагалі залишають Чорного Принца «за бортом». Недаремно один із ключових семінарів чергової конференції ESRA (Європейська Шекспірознавча Асоціація) у 2019 має назву «Світ без Гамлета» (“A World Without Hamlet”): він присвячений тим креативним проєкціям, що виводять на перший план Гертруду, Офелію та інших персонажів, які традиційно перебували в тіні меланхолійного велета духу. Коли Апдайк зображує Клавдія палким і відданим коханцем, а Кавафіс малює його виваженим і мудрим політиком, вони у жодному разі не руйнують оригінал, не намагаються зняти його з п’єдесталу та сховати у комірчину. Якраз навпаки. Розмова, дискусія, суперечка – усе це форми діалогу, а діалог для літературного твору – це життя. Текст повинен залишатися живим, бути центром запеклих дискусій, інтриг, пліток, ставати об’єктом дописування і переписування, перетікати у сівквели й пріквели, фільми, мультфільми та комп’ютерні ігри, інакше – смерть. Як влучно зауважив Ф. Бегбедер, «шедеври не терплять поклоніння, їм подобається жити –

---

<sup>1</sup> Див.: [crewonline.org](http://crewonline.org).

іншими словами, вони хочуть, щоб їх читали та зачитували до дірок, обговорювали й обговорювали».<sup>2</sup>

Вгадайте, який літературний проект зібрав найбільшу кількість коштів на Кікстартері за всю його історію? Інтерактивна книга Райана Норта «Бути чи не бути: ось в чому пригода» (To Be Or Not To Be: That Is The Adventure). Головна принада цієї надзвичайної книги-гри полягає у тому, що читач на власний розсуд обирає, в які пригоди вплутуватись «його Гамлету», а від яких краще утриматись. Автор обіцяє читачеві: «...на відміну від Шекспіра, я не пропустив піратську сцену в «Гамлеті». Вам таки доведеться битися з ПІРАТАМИ. На МЕЧАХ. І, так, ДІЙСНО, ви можете вибрати ту частину тіла, яку бажаєте відрізати. Чому, питаю я, взагалі писали книгу, в якій цього не можна зробити?»<sup>3</sup> Проект надзвичайно популярний, б'є всі рекорди й зібрав у рази більше коштів, аніж очікував автор. І хто зі школярів ХХІ століття тепер наважиться сказати, що Шекспір застарів? Шекспір – ще й який наш сучасник!

Отже, серед тих властивостей «Гамлета», що перетворили його на знаковий твір для усього канону західноєвропейської літератури, насамперед варто назвати його унікальну спроможність не втратити популярності протягом століть. Дивовижним чином «Гамлет» і сьогодні актуальний для реципієнтів, що є представниками різних національних культур, вікових категорій і навіть різних поколінь. Ця трагедія – ніби той обрій, що здається таким близьким, але досягнути якого неможливо. «Гамлет завжди залишається співзвучним із найновітнішою сучасністю, навіть трошки

---

<sup>2</sup> Бегбедер Ф. Лучшие книги XX века. Последняя опись перед распродажей / Ф. Бегбедер. – М. : Флюид / FreeFly, 2006. – С. 2.

<sup>3</sup> Див.: To Be Or Not To Be: That Is The Adventure [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://www.kickstarter.com/projects/breadpig/to-be-or-not-to-be-that-is-the-adventure>

випереджуючи її» – пише з цього приводу М. де Грація, і додає: «Наприкінці ХХ ст. Гамлет все ще наділений цією дивною спрямованістю у майбутнє, все ще вказує поза межі пункту його найсвіжішої рецепції»<sup>4</sup>.

Сьогодні ми намагаємося наздогнати невловимий обрій завдяки сучасним цифровим технологіям. «Hands-on Hamlet» – це одна з найбільш цікавих і перспективних спроб крокувати в ногу з цим «літературним футуристом», а також прекрасна «наживка» для школярів і студентів, які традиційно обожнюють усе дигітальне, інтерактивне, інновативне.

«Hands on Hamlet» («Інтерактивний Гамлет») – інтермедіальний проект, створений бельгійським творчим колективом CREW під керівництвом Еріка Джоріса у співробітництві з вченими Робіном Нельсоном (Robin Nelson), Анетою Манчевич (Aneta Mancewicz) і Чілем Каттенбельтом (Chiel Kattenbelt). CREW – першопрохідці, що працюють на межі науки і мистецтва (якщо ці два простори взагалі варто розмежовувати), створюючи інноваційні вистави-занурення (immersion-based performances). Ці вистави поєднують відео 360<sup>0</sup> (360<sup>0</sup> ODV) і шолом-дисплей (HMD) для того, щоб надати можливість глядачеві пірнути в альтернативну реальність (AltR). Ви запитаете: але до чого тут Шекспір? В ренесансній Англії не існувало окулярів ані віртуальної, ані доповненої реальності. Та Шекспіру вони й не були потрібні. Він навіть обходився без декорацій. До сьогодні Шекспірова вербальна магія працює «без перебоїв». Навіщо ж тоді ці технологічні фокуси? CREW дають відповідь: їхня мета – це “insight” (an implicit transfer of knowledge). За допомогою інноваційних технологій вони намагаються знайти відповіді на питання, які, на думку митців, вербалізує Гамлет: як бути моральним суб'єктом,

---

<sup>4</sup> Цит. за *Hunt M. Looking for Hamlet / M. Hunt. – N.Y. : Palgrave Macmillan, 2007. –Р. 3.*

і як людину визначає її культурна парадигма (cultural mind-set)<sup>5</sup>.

Занурюючись у віртуальний світ «Інтерактивного Гамлета», глядач потрапляє у 3D реконструкцію ключових сцен трагедії. Наче невидимий дух він здатен спостерігати за спілкуванням дійових осіб. Але, як справжній привид, глядач може не тільки спостерігати, але й пересуватись туди, куди забажає. Біля кожного персонажа розташована дзеркальна куля, що загадково висить у повітрі. Зазирнувши у неї, потрапляєш до студії, де відбуваються обговорення і репетиція відповідної сцени. Таке віртуальне занурення породжує незвичне, навіть певною мірою шокуюче відчуття присутності. Воно електрифікує, освіжає сприйняття та дозволяє глядачеві (а тепер і активному учаснику вистави) принаймні частково зазирнути за лаштунки, побачити на власні очі, що вистава – це тільки вершина айсбергу гамлетівського дискурсу. Глядач вкотре переконується у багат шаровій мереживній складності «Гамлета». Для CREW, так само, як і для Бредлі Пірсона зі славнозвісного роману Айріс Мердок «Чорний Принц», «Гамлет» – це книга, що невпинно рефлексує сама про себе, конструкція зі слів, як сто китайських куль одна в одній, висотою з Вавилонську вежу<sup>6</sup>.

Вистава «Інтерактивний Гамлет», як і сама Шекспірова трагедія, завжди залишається простором, відкритим для інтерпретації. Останнє слово завжди залишається за глядачем. Подібно до «Гамлета», це – багат шаровий метатекстуальний конструкт, що розмірковує про мистецтво взагалі та своє місце в ньому,

---

<sup>5</sup> Див.: “Hands-On Hamlet – CREW,” IETM [Електронний ресурс]. – Режим доступу: [www.ietm.org/en/ietm-brussels-plenary-meeting-2017/session/hands-on-hamlet-crew](http://www.ietm.org/en/ietm-brussels-plenary-meeting-2017/session/hands-on-hamlet-crew).

<sup>6</sup> Мердок А. Сон Бруно. Черный принц / А. Мердок; [пер. з англ.]. – К. : БМП «Борисфен», 1995. – С. 430-431.

як конкретного “object d'art”, адже не тільки «Гамлет» стає об'єктом дослідження цього проекту. Цілком у дусі постмодерної метатекстуальної гри, сам глядач стає актором і об'єктом спостереження. За кожним його рухом спостерігають інші глядачі, а його пригоди у віртуальному світі транслюються на великий монітор. Стаючи “the most observed of all observers,” глядач отримує можливість відчувати себе таким собі сучасним Гамлетом. А творча команда CREW збирає унікальні дані про те, як відбувається безпосередня рецепція тієї чи іншої сцени. Усі емоції – подив, цікавість, радість впізнавання – написані на обличчі глядача-актора. Іманентна, сутнісна метатекстуальність «Гамлета» знаходить у цій інноваційній виставі надзвичайно цікаві втілення.

На конференції Європейської Шекспірівської Асоціації у Гданську (2016) в рамках театральної фестивальної програми “Shakespeare – OFF” учасникам було запропоновано зануритись у віртуальний світ «Інтерактивного Гамлета» всього лише на п'ять хвилин. Але навіть такого часу виявилось достатньо, аби побачити значний творчий, дослідницький і освітній потенціал проекту. Уся вистава зазвичай триває 20 хвилин і брати в ній участь можуть лише 6 осіб. У майбутньому, як повідомила арт-директор проекту Валері де Смедт, з'явиться пересувна сцена, з якою трупа подорожуватиме світом, аби дослідити різні національні культурні конвенції в умовах безпосереднього контакту з реципієнтом. Планують завітати і до України, адже українці здатні запропонувати неповторний екзистенційний досвід, вартий осмислення і дослідження, Це досвід української рецепції «Гамлета». Сповнений парадоксів і протиріч, він є чи принаймні може бути таким собі «гамлетівським» *sui generis*.