

Музыкальный театр

Дана Нагина

ЦИФРОВЫЕ ОПЕРНЫЕ ПРОЕКТЫ ДМИТРИЯ ОТЯКОВСКОГО

С конца XX столетия цифровые технологии все увереннее завоевывают музыкальный театр. Видеопроекции, анимация, компьютерная графика уже прочно вошли в современную постановочную практику, дополняя или даже полностью заменяя традиционные декорации, а порой становясь важным элементом действия. В последние годы тенденция усиливается. Исследователь Марина Бунакова, предложившая термин «*диджитализация оперного искусства*» [1, 97], рассматривает различные формы проявления этого феномена: от организации в театрах цифровых архивов оперных постановок и онлайн-трансляций оперных событий до создания «*оперного диджитал-интерактива и экспериментально-цифрового моделирования оперной постановки*» [1, 98]. Именно о последних формах — постановках, выполненных с применением цифровых средств, — пойдет речь в статье.

В российском музыкальном театре лидерство в создании цифровых оперных проектов принадлежит Дмитрию Отяковскому — талантливому режиссеру, победителю ряда престижных конкурсов, в том числе конкурса молодых режиссеров в Мариинском театре (2016) и III Международного конкурса молодых оперных режиссеров «Нано-опера» в Геликон-Опере (2017)¹. В послужном списке Отяковского — как вполне традиционно-сценические, но при этом неизменно авторские спектакли, так и эксклюзивные проекты с использованием средств иммерсивного театра, перформанса и медиатехнологий. Среди последних — *Lux aeterna* Сергея Екимова (перформанс для хора, виолончели, танцовщика и скульптурной медиаинсталляции), «Турандот SHOW» (оперный ужин с элементами иммерсивного театра), «Маски» (оперный веб-сериал на музыку и сценарий Георгия Федорова), постановки сочинений Рустама Сагдиева: «Дворцовые стражи» (опера-мультфильм), «Снежная Королева» (Online-история), «Грехопадение» (оперная дидактика).

лия для певцов и всякого хлама), «Медея» (Dramma per musica в трех актах и восьми допросах) и другие. Как следует из разнообразия, индивидуальности и изобретательности жанровых названий постановок, Отяковский не просто не боится новизны — он целенаправленно двигается в сторону оперной режиссуры абсолютно нового формата.

На данный момент законченных цифровых оперных проектов у режиссера одиннадцать [4], каждый из них — смелый эксперимент, решение сложной художественно-технологической задачи, новая концепция. Сам Отяковский, размышляя об исканиях в этой области, видит три способа внедрения цифровых технологий в театральные постановки:

- диджитал как средство выразительности, когда цифровая эстетика используется в конвенциональной оффлайн-постановке;
- диджитал как форма: постановка классической/существующей пьесы или оперы в формате онлайн;
- диджитал как жанр: создание нового произведения, изначально рассчитанного на цифровую дистрибуцию [12].

Рассмотрим все эти случаи на конкретных примерах из творчества режиссера.

В Online-истории «Снежная Королева» (2019), поставленной на музыку симфонической сказки Рустама Сагдиева в Эрмитажном театре, диджитал-технологии используются как средства выразительности. В сценическое пространство с живой актерской игрой органично встроены песочная анимация (песочный художник — Анна Стрелкова), компьютерная графика и скринлайф. *Screenlife* переводится с английского как «жизнь на экране»; это визуальное повествование (сторителлинг), предполагающее показ событий на экране компьютера или любого другого гаджета [11]². «Снежная королева» — спектакль о современных подростках Кае и Герде, общающихся посредством чата, видеосвязи и придуманной постановщиками программы *Sandart*, которая позволяет двум пользователям, находящимся на расстоянии, вместе создать песочный мультфильм онлайн. Все, что происходит в смартфонах героев, транслируется на большом проекторе, который и демонстрирует главный пласт истории. По задумке режиссера, Кай и Герда, поглощенные виртуальным общением, смотрят друг другу в глаза лишь один раз в самом конце спектакля, и в этот момент им нечего сказать, поскольку язык живой коммуникации им чужд.

В «Скупом рыцаре» Сергея Рахманинова (2020)³ диджитал становится формой постановки⁴. Отяковский вновь обратился к формату скринлайф, дополненному эстетикой компьютерной игры (художник проекта — Оганес Айрапетян). Жанр постановки обозначен как *Let's play opera*. В переводе с английского фраза *Let's play* означает «давай поиграем»: это название применяется по отношению к видеоработам, в которых геймеры демонстрируют и комментируют прохождение компьютерной игры, делясь своими впечатлениями и реакциями [5]⁵.

В «Скупом рыцаре» у каждого персонажа оперы, помимо реального облика, есть соответствующий аватар в «Сфере» — российской ролевой он-

лайн-игре, проходящей в атмосфере средневековья с рыцарскими сражениями, захватами замков и клановыми войнами. Визуальный арсенал «Сферы» используется не только ради эффектного оформления: он необходим для нового прочтения темы зависимости, поднятой Пушкиным и Рахманиновым. В постановке Отяковского это зависимость не от материальных благ, а от компьютерной игры.

Игра поработает практически всех персонажей действия, живущих в наше время. Так, Альбер (Роман Арндт), в оригинале истории спускающий все деньги отца на участие в рыцарских турнирах, по замыслу режиссера, тратит их на *игру* в рыцарские турниры. Он играет в «Сферу» со своим приятелем (Слуга — Денис Беганский), который становится свидетелем его удач и поражений, а также постоянного таяния денег на счете (в игре деньги нужны для приобретения боевой амуниции, оружия, гербов и т.п.). Ненависть Альбера к отцу зиждется на понимании, что тот не собирается спонсировать его любимое развлечение. В свою очередь у отца Альбера Барона (он предстает в образе старого олигарха; партию исполнил Сергей Лейферкус) проблем с деньгами нет. Он бесконечно пересматривает тысячи pdf-файлов со счетами, списки должников, хранящиеся в памяти его компьютера. Однако если в истории Пушкина-Рахманинова деньги — единственное подлинное «блаженство» Скупого рыцаря, то в постановке Отяковского у Барона есть еще одна слабость: он вкладывает свои сбережения в ту же игру, обеспечивая бесконечное количество жизней и неуязвимость своему аватару, при этом болезненно наслаждаясь происходящим в виртуальном мире. Герцог (крупный банкир, Андрей Батуркин) контролирует жизнь подвластной ему территории также с помощью «Сферы» и собственного аватара, представленного женщиной-воином, максимально оснащенной самым совершенным снаряжением и оружием. Единственный, кто не играет — ростовщик Соломон (коллектор, Леонид Бомштейн). Ему, как и Слуге, Отяковский отводит особую роль. По сюжету, ростовщик намекает Альберу на возможность избавиться от отца, отравив его и заполучив наследство, однако тот с негодованием отказывается. В постановке Отяковского Слуга — верный партнер Альбера по игре — подслушивает онлайн-беседу Альбера с Соломоном и, записав контакты ростовщика, прибегает к его услугам. Зрители узнают об этом лишь в финальных кадрах. После смерти Барона Герцог просматривает письма в электронной почте: коллекторский отдел (по всей видимости, руководимый Соломоном) присылает ему фотографии, на которых Слуга совершает подмену жизненно важного для Барона лекарства на яд. Таким образом, единственный персонаж, который не находится под влиянием компьютерной игры, ведет собственную — вполне реальную — игру: он добывает (или изготавливает) яд, одновременно являясь информатором Герцога.

Режиссер мастерски пользуется двойным смыслом ряда слов и фраз из либретто: например, *подвал* — это и подземное помещение с сундуками, наполненными золотом, и нижняя часть веб-страницы у программистов, «я *кликну*

vas» означает «позову», но еще это вызов онлайн-собеседника кликом мышки, ключи — от сундуков и ключи доступа (пароли) от электронных счетов...

Концепция спектакля основана не только на поиске новых смыслов в вербальном тексте. Отяковский демонстрирует тонкую работу с текстом музыкальным, синхронизируя узловые моменты драматургии оперы с визуальным рядом. Отмечу фрагмент во вступлении, когда на тягучих экспрессивных гармониях возникает длительная секвенция, постепенно набирающая мощь и приводящая к динамическому взрыву. На этой кульминационной волне Альбер просматривает свои фотографии, выложенные в аккаунте во «ВКонтакте», и темп их прокручивания постепенно ускоряется, пока не замирает на одной — детской фотографии с матерью. В тот же момент напряжение в музыке постепенно рассеивается, сменяясь состоянием тихого уныния. Альбер набирает номер на мобильном, судя по всему, он хочет поговорить с матерью, но не дозванивается, и, таким образом, единственный луч света, который мог бы осветить это мрачное царство, так и не появляется — но он и не должен, ведь ни сюжет Пушкина, ни музыка Рахманинова света не предполагали...

Наконец, «Глоссарий 2.0»⁶ — произведение, в котором диджитал, исходя из типологии режиссера, и есть его жанр. Эту работу Отяковский с командой единомышленников представил в рамках конкурса Digital Opera Performance (2019). Режиссер назвал опус нано-оперой, а жанр его постановки — медиаинсталляцией для четырех экранов [13]. Это действительно миниатюрная композиция продолжительностью в восемь минут, в которой цифровизации подверглись абсолютно все компоненты оперного синтеза.

Так, музыка оперы, созданная композитором Евгением Войтенко, может быть определена как электроакустическая, хотя и с некоторыми оговорками. Как объясняет сам автор⁷, каждый пласт сочинения (партия) был исполнен, в основном, на электронных и, частично, оцифрованных акустических инструментах. В процессе игры голоса сразу «вписывались» в компьютерную партитуру с одновременной обработкой и добавлением эффектов, так что на выходе композиция получилась уже чисто электронной.

Интересно и музыкальное воплощение единственного «героя» оперы. Это «сотрудник» виртуального музея, который проводит экскурсии по выставке сценографических работ одного из крупнейших архитекторов и театральных художников второй половины XVIII — первой трети XIX века Пьетро Гонзаги. Электронный гид, наделенный женским тембром, создан из записанного голоса нейросети Google-переводчика. Сначала он произносит текст экскурсии под музыку, что можно сравнить со старинным принципом оперной мелодекламации, с той лишь разницей, что эмоционально-нейтральная речь робота — полная противоположность художественному (артистическому) чтению. Войтенко заметил, что предпочел нейросеть Google-переводчика именно из-за «сухости» ее тембра и фразировки. Однако в центре композиции на речь нейросети накладывается вокализованная квази-пуантилистическая мелодия в ее же исполнении и уже с определенной звуковосотностью⁸. Эта мелодия, при сохранении некоторой отрешенности, или,

лучше сказать, созерцательности, воспринимается чуть более чувственно наполненной, а ее динамические подъемы и спады, темповые сдвиги создают впечатление развития, совсем как в акустической музыке. Иными словами, композитору удастся заставить нейросеть работать на выражение музыкально-художественного образа.

Отдельного внимания заслуживает визуальный компонент. Декорации постановки — транслируемые на проекторах детали сценографических произведений Гонзаги, переведенные в мультимедийный формат. Волею фантазии видеохудожницы Татьяны Меренковой они постепенно трансформируются в причудливые визуальные образы, напоминающие то космические пейзажи, то спирали молекулы ДНК, то человеческие силуэты, то спектральные взрывы. Кстати, именно за дизайн видеоконтента создатели «Глоссария» получили первую премию.

С применением цифровых технологий создано и либретто оперы. По словам режиссера⁹, первая часть либретто представляет собой авторский текст, написанный им самим, вторая — выдержку из статьи о Гонзаге, размещенной в Википедии, «в которой понятие автора-человека размывается в пользу коллективного авторства множества анонимных пользователей». При создании третьей части вновь были использованы возможности нейросети, на этот раз GPT-2. Вначале «исходником» для ее работы стала цитата из творчества поэта Федора Глинки, затем полученный на этой основе текст был загружен в качестве нового источника для очередного витка генерации, и так несколько раз. В результате авторский — созданный человеком — текст постепенно трансформировался в компьютерный. И если этот компонент либретто кажется самым инновационным, то вот описание последнего: *«Четвертая часть либретто — это многократно повторенная “посмертная” цитата твиттер-бота tau от компании Microsoft, запущенного 23 марта 2016 года. Эта программа должна была отвечать пользователям, анализировать их ответы и снова отвечать, имитируя лексику 19-летней девушки. Всего за сутки tau возненавидела человечество. Её первые сообщения в духе “Люди очень клёвые” трансформировались в шовинистические хейт-спичи с депрессивно-мизантропическим настроением и ненормативной лексикой. Через 16 часов компании Microsoft пришлось отключить tau и заморозить её аккаунт. Через неделю во время внутреннего тестирования боту снова был случайно открыт доступ в онлайн, tau написала несколько твитов про наркотики, а затем ушла в бесконечный цикл повторения фразы, которую можно перевести как “Вы слишком быстро, пожалуйста, отдохните”. После этого компания отключила tau навсегда» [7].*

Создатели сочинения ставили своей целью привлечение внимания к вопросам цифровой этики, однако, как всегда бывает в знаковом произведении искусства, круг его идей оказался гораздо шире заявленного. Одна из них — глобальная цифровизация различных аспектов человеческого бытия, порождающая как положительные моменты, так и массу проблем, таких как ощущение ускорения бега времени, замена живого общения электронным, нивелирование человеческой личности, запускающей в работу — в помощь себе, а затем и *место*

себя, — искусственный интеллект. В этом смысле слова нейросети «пожалуйста, отдохните», а вслед за ней и концепция «Глоссария 2.0» могут быть поняты как призыв к человечеству — остановитесь, оглянитесь, подумайте...

* * *

В одном из интервью Дмитрий Отяковский так объяснил свою тягу к цифровым новациям в сфере музыкального театра: «Стремлюсь всеми силами к тому, чтобы продвинутый молодой человек, переключая каналы, вдруг наткнулся на вагнеровское “Кольцо Нибелунгов” со спецэффектами на уровне “Звёздных войн” — и сначала присмотрелся, потом прислушался, впечатлился и пришёл в театр на классическую оперу» [2]. Его цифровые проекты не ставят целью, как может показаться, изменить оперный театр, однако, бесспорно, работают на его обновление, на привлечение интереса к нему новой аудитории. Они показывают, что в современных условиях оперный жанр и оперная постановка могут и даже должны быть разными.

ЛИТЕРАТУРА

1. Бунакова М. Н. Диджитализация оперного искусства: цифровые практики и виртуальные режимы бытования классической оперы // Вестник культуры и искусств. — 2020. — № 4 (64). — С. 97–105.
2. Давлетшина Р. Традиции в созвучии с современностью (интервью с Дмитрием Отяковским) [Электронный ресурс] // ClassicalMusicNews.Ru. 10.02.2021. — URL: <https://www.classicalmusicnews.ru/interview/dmitry-otyakovsky-2021/> (дата обращения: 09.10.2022).
3. Дмитрий Отяковский [Электронный ресурс]. — URL: <https://otyakovsky.com/ru> (дата обращения: 09.10.2022).
4. Лаборатория исследования цифровой оперы [Электронный ресурс] // Дмитрий Отяковский. — URL: <https://otyakovsky.com/lab> (дата обращения: 09.10.2022).
5. Летсплей [Электронный ресурс] // Википедия. Свободная энциклопедия. — URL: <https://ru.wikipedia.org/wiki/Летсплей> (дата обращения: 09.10.2022).
6. Новиков В. Н. Влияние виртуальных новаций на язык кинематографа XXI века: специальность 17.00.03 «Кино-, теле- и другие экранные искусства»: диссертация на соискание степени кандидата искусствоведения. — Москва, 2019.
7. Опера «Цифровой Глоссарий 2.0» [Электронный ресурс] // Digital Opera 2.0. Опера цифровой эпохи. 2019. — URL: <https://digitalopera.ru/2019/#head> (дата обращения: 09.10.2022).
8. Шимохин Б. С. Формат Screenlife vs. классическое кино // Вестник ВГИК. 2021. — Том 13. — № 1. — С. 37–44.
9. Grater T. «Searching» Producer Timur Bekmambetov To Shoot World’s First Vertical Format Blockbuster [Electronic resource] // Deadline. February 13, 2020. — URL: <https://deadline.com/2020/02/searching-timur-bekmambetov-worlds-first-vertical-blockbuster-1202859091/> (дата обращения: 09.10.2022).
10. Sawyer M. Three reasons streaming is replacing the Let’s Play industry. A story of Twitch and YouTube, and how streamers make money [Electronic resource] // Polygon. March 29, 2017. — URL: <https://www.polygon.com/2017/3/29/15087012/streaming-vs-lets-play-twitch-youtube> (дата обращения: 09.10.2022).
11. Screenlife [Electronic resource] // Wikipedia. The Free Encyclopedia. — URL: <https://en.wikipedia.org/wiki/Screenlife> (дата обращения: 09.10.2022).

ВИДЕОМАТЕРИАЛЫ

12. Антиконференция: беседа о цифровой опере [видеозапись] // Gnesin Contemporary Music Week (YouTube-канал). 01.12.2021. — URL: <https://www.youtube.com/watch?v=ruY4U0-5zQg> (дата обращения: 09.10.2022).
13. Репортаж телеканала «Санкт-Петербург» о премьере оперы «Глоссарий 2.0» [видеозапись] // Дмитрий Отяковский (YouTube-канал). 11.11.2019. — URL: <https://www.youtube.com/watch?v=lqGg2mOCxuo&t=120s> (дата обращения: 09.10.2022).

REFERENCES

1. *Bunakova M. N.* Didzhitalizaciya opernogo iskusstva: cifrovye praktiki i virtual'nye rezhimy bytovaniya klassicheskoy opery [Opera Art Digitalization: Digital Practice and Virtual Modes of Existence of Classical Opera]. In: *Vestnik kul'tury i iskusstv* [Culture and Arts Herald]. 2020. № 4 (64). P. 97–105.
2. *Davletshina R.* Tradicii v sozvuchii s sovremennost'yu (interv'yu s Dmitriem Otyakovskim) [Traditions in harmony with modernity (interview with Dmitry Otyakovsky)] [Electronic resource]. In: *ClassicalMusicNews.Ru*. 10.02.2021. Available at: <https://www.classicalmusicnews.ru/interview/dmitry-otyakovsky-2021/> (accessed: 09.10.2022).
3. *Dmitry Otyakovsky* [Electronic resource]. Available at: <https://otyakovsky.com/ru> (accessed: 09.10.2022).
4. *Laboratoriya issledovaniya cifrovoj opery* [Digital Opera Research Laboratory] [Electronic resource]. In: *Dmitry Otyakovsky*. Available at: <https://otyakovsky.com/lab> (accessed: 09.10.2022).
5. Let's play [Electronic resource]. In: Wikipedia. The Free Encyclopedia. Available at: <https://ru.wikipedia.org/wiki/Летсплей> (accessed: 09.10.2022).
6. *Novikov V. N.* Vliyanie virtual'nyh novacij na yazyk kinematografa XXI veka [The influence of virtual innovations on the language of cinema in the 21st century]. Dissertaciya na soiskanie stepeni kandidata iskusstvovedeniya [Ph.D thesis]. 17.00.03. Moscow, 2019.
7. Opera «Cifrovoy Glossarij 2.0» [Opera «Digital Glossary 2.0»] [Electronic resource]. In: *Digital Opera 2.0. Opera of the digital age*. 2019. Available at: <https://digitalopera.ru/2019/#head> (accessed: 09.10.2022).
8. *Shimokhin B. S.* Format Screenlife vs. klassicheskoe kino [Screenlife format vs. classic cinema] // *Bulletin of Film Art*. 2021. Vol. 13, № 1. P. 37–44.
9. Grater T. «Searching» Producer Timur Bekmambetov To Shoot World's First Vertical Format Blockbuster [Electronic resource]. In: *Deadline*. February 13, 2020. Available at: <https://deadline.com/2020/02/searching-timur-bekmambetov-worlds-first-vertical-blockbuster-1202859091/> (accessed: 09.10.2022).
10. *Sawyer M.* Three reasons streaming is replacing the Let's Play industry. A story of Twitch and YouTube, and how streamers make money [Electronic resource]. In: *Polygon*. March 29, 2017. Available at: <https://www.polygon.com/2017/3/29/15087012/streaming-vs-lets-play-twitch-youtube> (accessed: 09.10.2022).
11. Screenlife [Electronic resource]. In: Wikipedia. The Free Encyclopedia. Available at: <https://en.wikipedia.org/wiki/Screenlife> (accessed: 09.10.2022).

VIDEO SOURCES

12. Антиконференция: беседа о цифровой опере [Anti-Conference: Digital Opera Talk] [Video]. In: Gnesin Contemporary Music Week (YouTube channel). 01.12.2021. Available at: <https://www.youtube.com/watch?v=ruY4U0-5zQg> (accessed: 09.10.2022).
13. Reportazh telekanala «Sankt-Peterburg» o prem'ere opery «Glossarij 2.0» [Report of the TV channel «Saint Petersburg» on the premiere of the opera «Glossary 2.0»] [Video]. In: *Dmitry Otyakovsky* (YouTube channel). 11.11.2019. Available at: <https://www.youtube.com/watch?v=lqGg2mOCxuo&t=120s> (accessed: 09.10.2022).

ПРИМЕЧАНИЯ

- ¹ Полную информацию о режиссере см. на его официальном сайте: [3].
- ² Термин «screenlife» пришел из кинематографа и изначально применялся для обозначения формата киноповествования, синонимичным ему выступает понятие «декстоп-фильм». См.: [8, 37], [9].
- ³ Запись постановки доступна по ссылке: <https://www.culture.ru/live/broadcast/10471/let-s-play-opera-skupoi-gusar>.
- ⁴ Впервые такая форма была опробована Отяковским во время работы над «Пиром во время чумы» Цезаря Кюи (2020). Эта постановка создавалась как благотворительный проект для поддержки оперных певцов-фрилансеров, оставшихся в период пандемии COVID-19 без работы. В ней приняли участие певцы из разных стран мира, причем каждый записывал свою партию индивидуально в домашних условиях на камеру смартфона.
- ⁵ Как и в случае со скринлайфом, эстетика компьютерных игр и процессы геймификации пришли в театр из кино. См.: [6, 70–103], [10].
- ⁶ Запись постановки доступна по ссылке: <https://www.youtube.com/watch?v=2mqeVBuDlic>.
- ⁷ Выражаю благодарность Евгению Войтенко за разъяснения, данные по композиции «Глоссарий 2.0» в личной переписке.
- ⁸ «Вокализация была сделана специальным цифровым инструментом внутри секвенсора, — объясняет композитор. — Сложность работы заключалась в том, чтобы заставить нейросеть петь при помощи оцифрованных голосовых формант».
- ⁹ Благодарю Дмитрия Отяковского за предоставленное описание либретто оперы «Глоссарий 2.0».