

А. В. КРЫЛОВА

Ростовская государственная консерватория им. С. В. Рахманинова

В ПОИСКАХ НОВЫХ ФОРМАТОВ: ОПЕРА-КВЕСТ

Статья посвящена изучению встречного движения двух жанров, принадлежащих к разным культурным локациям – квесту, рожденному в недрах маскультуры и оперы – детища культуры элитарной. Развитие технологий всегда оказывало влияние на оперный жанр, следствием чего явилось появление многих разновидностей – радио опера, экранизация, теле- и видео оперные форматы и др. Интернет стал платформой для экспериментов в области медиа-опер. Увлечение компьютерной игрой также не могло не оказать своего влияния на оперу, результатом явилась тенденция сближения ее с квестом. Отталкиваясь от этимологии слова «квест», в статье затрагиваются вопросы истории явления, причин его актуализации в культуре, обозначаются точки возможных контактов с оперой. На этой основе автором рассмотрены разные варианты подобного рода коллаборации, апробированные практикой. В проблемном поле оказываются экскурсии в формате квеста, осуществляемые театральными и концертными организациями, принципы квестового построения либретто опер, внедрение на основе новых технических возможностей классического оперного текста в «тело» компьютерной игры с взаимодействием полярных смысловых полей. Также в поле зрения автора опыты с привнесением черт оперы в мультимедийный игровой формат, квест-опера как соединение сценического и мультимедийного ресурсов, театрально-постановочная версия оперного квеста. В последнем случае это уже не экскурсия по театру, а передвижение по театральным локациям в соответствии с задачами и сюжетом музыкального квеста. В заключении сформулированы основные векторы сближения оперы и квеста, выделены некоторые ключевые особенности формирующейся жанровой разновидности и спрогнозированы перспективы на основе междисциплинарной природы оперы-квеста.

Ключевые слова: опера, квест, музыкальные мультимедиа, музыка в компьютерных играх, экспериментальное искусство.

Для цитирования: Крылова А. В. В поисках новых форматов: опера-квест // Южно-Российский музыкальный альманах. 2024. № 1. С. 100-108.

DOI: 10.52469/20764766_2024_01_100

A. KRYLOVA

S. Rachmaninov Rostov State Conservatory

IN SEARCH OF NEW FORMATS: OPERA-QUEST

The article is devoted to the study of the oncoming movement of two genres belonging to different cultural locations – a quest born in the depths of mass culture and opera – the brainchild of an elite culture. The development of technology has always had an impact on the opera genre, resulting in the emergence of many varieties – radio opera, film adaptation, operatic tele- and videoformats, etc. The Internet has become a platform for experiments in the field of media operas. The passion for computer games also could not help but have an impact on opera, which resulted in a tendency for it to become closer to quests. Based on the etymology of the word “quest,” the article touches on the history of the phenomenon, the reasons for its actualization in culture, and identifies points of possible convergence with opera. On this basis, the author examined different options for this kind of collaboration, tested in practice. The investigation area includes excursions in the quest format carried out by theater and concert organizations, the principles of quest construction of opera librettos, the introduction of classical opera text into the “body” of a computer game with the interaction of polar semantic fields based on new technical capabilities. Also in the author’s field of vision are experiments with introducing the features of opera into a multimedia game format, an opera quest as a combination of stage and multimedia resources, and a theatrical production version of an opera quest. In the latter case, this is no longer a tour of the theater, but movement through theater locations in

accordance with the tasks and plot of the musical quest. In conclusion, the main vectors of rapprochement between opera and quest are formulated, some key features of the emerging genre variety are highlighted, and prospects are predicted based on the interdisciplinary nature of the quest opera.

Keywords: opera, quest, musical multimedia, music in computer games, experimental art.

For citation: Krylova A. In search of new formats: opera-quest // *South-Russian Musical Anthology*. 2024. No. 1. Pp. 100-108.

DOI: 10.52469/20764766_2024_01_100

Сложной судьбе оперы в XX–XXI веке посвящено немало исследований. От констатации ее смерти – до бесчисленных трансформаций, выявивших поразительную живучесть жанра, способного впитывать самые разные веяния времени. Многие из них связаны с техническим прогрессом. Так эпоха радио породила образцы радио-опер [1; 2], кино стало платформой множественных экранизаций оперных сочинений [3], эра телевидения инициировала телеоперные эксперименты [4], изобретение видео, способного фиксировать текущий момент действительности, спровоцировало появление оперной документалистики [5], развитие Интернета и индустрии гаджетов привело к рождению мультимедийных образцов оперных сочинений [6; 7]. Поскольку технический прогресс с его коммерческой сущностью всегда был нацелен на область масскультуры, то оперный жанр, помимо воздействия технологий, испытывал мощное влияние трендов масскульты. Так популярность перформативных практик рождает образцы опер перформативного типа [8], культ шоу провоцирует появление опер в формате ток-шоу [9], компьютерная играмания формирует страсть к квестам и становится основой экспериментов с соединением реальных и медийных квестовых форм с оперным жанром. Об этом и пойдет речь далее.

Прежде чем выявить векторы влияния квеста на оперный жанр, напомним суть этого явления и отметим причины его особой популярности в наше время. Итак, квест (quest) – в переводе с английского буквально означает «поиск». Однако английский язык заимствовал это слово из старофранцузского *queste*, что также означает – поиск, охота. Есть и латинское *questa*, с аналогичным переводом. То есть слово имеет древние римско-латинские корни. В средневековых рыцарских романах оно было связано с отъездом рыцаря на поиски приключений. Не случайно основу современных квестов составили принципы игрового приключенческого поиска.

В Россию квесты были завезены в 2013 году [10]. Однако само явление, как и слово, имеет глубинные корни, если понимать под квестом приключения, требующие разгадки неких загадок и решения цепочки задач. В этом плане

Кносский лабиринт – прямой аналог эскейп-рум¹ – квест-комнат (лабиринтов), а поиски пиратских сокровищ по зашифрованной карте (многочисленные истории, в том числе составившие канву сюжета «Острова Сокровищ») – прообраз реалисти-квестов. Сюжеты русских сказок, в частности о поиске тайны смерти Кашея, тоже построены по сценарию квеста. А как не вспомнить сюжет «Волшебной флейты» Моцарта? В определенном смысле идеология квеста лежит и в основе загадочных канонов, требующих пошаговой разгадки. Примеров не мало.

Однако сам термин достаточно молод, в научный обиход он введен в 1995 году Берни Доджем (Bernie Dodge) [11]. Существует множество разных определений, мало чем отличающихся друг от друга. Воспользуемся одним из них: «“Квест” или “Приключенческая игра” (транслит. англ. Quest – поиски, Adventure – приключение) – это один из основных жанров игр, требующих от участника решения умственных задач для продвижения по сюжету. Сюжет может быть predetermined или же давать множество исходов, выбор которых зависит от действий игрока» [12].

Появление и популярность квестов в конце прошлого столетия в пресыщенном западном обществе связано с упомянутой в книге Ф. Котлера и Дж. Шеффа мегатенденцией, определяемой как тенденция к «воображаемым приключениям», то есть «...к захватывающим акциям, сильным чувственным и эмоциональным переживаниям, экзотическим похождениям, которые, однако, происходят в совершенно безопасных условиях» [13, с. 94]. Примером ответа на эту мегатенденцию в свое время стали сериалы «Герой-2», «Форд Бойард» и другие. Однако квест популярен не только благодаря адреналину. Есть много черт, определяющих неугасающий к нему интерес, так квест это:

- представленный в развлекательно-игровой форме тренинг интеллекта, а нередко и тела;
- социально привлекательная интеракция, основанная на мозговом штурме и тесной коммуникации участников, образующая новые связи;
- накал эмоций, их новый опыт, полученный благодаря погружению в экстремальные искусственно созданные обстоятельства.

Перечисленное позволяет ответить на вопрос, что может объединять столь разные на первый взгляд явления как опера и квест? Приключенческая сущность либретто такого рода произведений, построенных как цепочка загадок, требующих разрешения, интеллектуальная природа развлекательно-игрового процесса представления в искусственно созданной театральной среде, интерактив, связанный с участием зрителя в действии. Рассмотрим разные варианты пересечения оперы и квеста.

Один из них связан с музыкой опосредованно. В его рамках взаимоотношения столь разных жанровых моделей имеют маркетинговую природу. Так 9 июня 2018 года парижская Гранд-Опера открыла двери публики для участия в игре-квесте по мотивам «Призрака оперы». В условия игры входил поиск партитуры, якобы украденной Призраком. В масках и черной одежде участники, руководствуясь выданной на входе инструкцией, должны были найти похищенные ноты. На пути к цели их ждали встречи с персонажами оперы, которые помогали разгадать очередную загадку. Решив все головоломки, участники собирали найденный каждым нотный фрагмент в единое целое, которое исполнялось музыкантами в финальной точке квестового маршрута по театру.

Привлечение новой публики и знакомство ее с театром в столь необычном формате было подхвачено другими организациями преподаваемых искусств. Например, Хоровая капелла Санкт-Петербурга предложила посетителям событие с аналогичным сюжетом под названием «Тайна пропавшей партитуры», представляющее сочетание экскурсии и настоящей игры-квеста [14]. Ограничив число возможных примеров, констатируем, что проникнув в музыкальное академическое пространство, квест заявил о себе как об успешном инструменте маркетинга

Мощный импульс для экспериментального соединения идеологии квеста с музыкально-сценическими жанрами дал период пандемийной изоляции. Множество музыкальных онлайн-проектов, лишенных такой важной коммуникационной составляющей как ощущение живого присутствия зрителей, навели на мысль вовлечения аудитории в процесс прямого общения посредством мессенджеров в игровом формате квеста. Так в 2020 году пользователям Интернета была представлена новая digital-версия балета о жизни выдающейся мексиканской художницы Фриды Кало режиссера Ю. Смекалова с музыкой А. Маева «Infinita Frida». В данной версии балет представлял игру-квест: текст произведения был разбит на фрагменты², и чтобы продолжить просмотр, участнику необходимо было

пройти по ссылке, ознакомиться с информацией о художнице, верно ответить на поставленные вопросы и только после этого получить доступ к дальнейшему просмотру остросюжетного музыкального спектакля. От ответов зрителя прямо зависела последовательность эпизодов и то, чем закончится история главной героини – девочки Лизы, увлеченной творчеством художницы и ее человеческой стойкостью перед жизненными испытаниями.

Оперный жанр также стал встраиваться в рамки компьютерной игровой идеологии. В том же 2020 году социальная сеть ВКонтакте представила редкий синтез компьютерной игры «Сфера»³ и оперы С. Рахманинова «Скупой Рыцарь». Персонажи оперы были интегрированы в сценическое пространство игры. Режиссер и автор концепции постановки Д. Отяковский комментирует: «У каждого героя оперы есть игровой персонаж, которым он управляет, и зритель одновременно видит этот цифровой "аватар" и солиста, им управляющего» [16]. В основе данного экспериментального проекта соединены опера, квест и Let's Play⁴. Музыкальный текст оперы в «оправе» декораций и персонажей компьютерной игры создает некий параллельный смысловой ряд, на первый взгляд абсурдный в силу соединения несоединимого. Однако, при знакомстве с содержательным наполнением игры нельзя не обнаружить некоторые смысловые связи весьма далеких по своей природе текстов. Для пояснения приведем схематично суть «Сферы». В XIV веке монах по имени Батист в библиотеке монастыря находит манускрипт на санскрите, описывающий способ создания мира счастья, ограниченного прозрачной сферой, время в котором протекает в 12 раз медленнее, чем в мире реальном. Он создает этот мир, но ошибается и получает мир страданий, в котором время течет в 12 раз быстрее. Процесс игры сосредоточен на поисках возврата в мир реальной жизни.

Игру и оперу объединяет философская подоплека – иллюзорность представления о счастье – для скупого рыцаря это материальное богатство, для монаха Батиста – замедленность течения времени, оба по своему скупы, что приводит к трагическим обстоятельствам – в одном случае – к утрате жизни, во втором к утрате времени, также грозящей гибелью. Декоративный антураж игры и колорит ее персонажей в союзе с музыкой С. Рахманинова создают шокирующий микст, но обладающий сильным эмоциональным воздействием⁵.

Конечно, работа с игровым квест-форматом в соединении с оперным жанром стала областью экспериментов ранее двадцатых годов нового столетия. Фактически она стартовала с момента

возникновения технологии сотовой связи, и на сегодняшний день уже накоплен определенный опыт создания такого рода сочинений. Анализируя его, в статье «Digital-опера: проблемы и перспективы развития жанра», В. Безменов отмечает, что опера в цифровой версии «приобретает различные формы – от включения перформативных элементов, связанных с активностью зрителя, до моделируемого квеста» [6, с. 92]. Автор подчеркивает изменения в восприятии такого рода произведений вследствие того, что «опыт создания художественного целого приобретает сетевой характер и зачастую становится асинхронным (независимым от традиционных театральных выразительных средств), ориентируясь на пользовательские возможности прочтения и фактически приближаясь к стратегии видеоигр» [Там же, с. 92–93].

Приведем в пример два экспериментальных сочинения американско-кубинского композитора Сабрины Пенья Янг «Деревня» (2015) и «Фрагменты» (2019). «Деревня»⁶ – фантастическая пятисерийная еженедельная анимация, в которой от лица 7 выдуманных персонажей рассказывается о контактах с параллельно существующим виртуальным миром⁷. Зритель, подсоединяющийся к игре, выступает в роли сельского жителя, он включается в цифровой хор оперы и дополняет происходящее размышлениями о судьбе деревни, различными комментариями, формируя новые смысловые ракурсы. Во второй опере «Фрагменты» составляющая квеста выражена более ярко. Суть сюжета в том, что главный герой, оказывается на скамейке в парке и понимает, что потерял память. Квестовая задача – найти и восстановить его воспоминания, располагая картой, в соответствии с которой игрок ведет героя по городу. В. Безменов пишет: «Руководствуясь приложением, в котором каждая последующая локация содержит определенное сообщение о том, что на самом деле произошло накануне ночью, участник выбирает определенный маршрут. При этом зритель-участник должен обосновывать свой выбор, поскольку необдуманные решения могут привести к неблагоприятным событиям» [6, с. 95]. С музыкальной точки зрения это песенный тип музыкального виртуального спектакля, поскольку выбор новой локации сопровождается выбором новой песни из плейлиста, а также соответствующими звуками городского пространства⁸.

Интересный в художественном плане опыт соединения квестовой видео-игры со сценическим оперным действием представляет моноопера Вадима Генина «Мир дивных комнат», премьера которой состоялась в рамках проекта «Музыка сейчас» 21 февраля 2024 года в Государ-

ственном центре современного искусства «Арсенал» в Новгороде. В соответствии с либретто А. Вериной-Галицкой (она же – исполнительница главной роли), героиня оперы, чтобы выбраться из виртуального мира игры, куда она попадает, должна пройти все уровни, разгадав на каждом некие загадки. Психологическая подоплека действия в особой напряженности переживаний игрока в виртуальном мире, который в момент игры осознается как реальный. Специфика драматургии оперы состоит именно в том, что на сцене представлена подлинная игра в реальном времени, которая была специально создана для данного проекта петербургской группой «Киберчайка», работающей в сфере интерактивных медиа. «Для меня как певицы это вызов – одновременно и петь, и играть в компьютерную игру», – говорит Верина-Галицкая [17]. Собеседником игрока выступает Бот – виртуальный голосовой помощник, разъясняющий задания каждого уровня, подсказывающий действия игроку и комментирующий его достижения по мере движения по игровым локациям, каждая из которых имеет помимо визуального оформления в стиле компьютерной графики и свою звуковую окраску.

Аудиальная палитра оперы разнообразна. Помимо вокала и искусственного голоса комментатора, партия которого чисто речевая, поскольку он закономерно лишен какой-либо индивидуализации, широко использованы электронные звучания – как искусственно сконструированный музыкальный материал, так и имитация природных звучностей, в частности пения птиц, у которых Игрок должен обучиться вокализации слов. Еще один пласт – шумы, а также тембры акустических струнных смычковых инструментов.

Из этого звукового материала конструируется динамичная, насыщенная контрастными сопоставлениями инструментальная звуковая ткань, сопровождающая и прослаивающая диалоги Игрока и Бота. Этот контраст живого и не живого – подчеркнут не только тембрально, но интонационно (оперного типа пение и роботоречитация), и лексически. Так обращение героини в одной из локаций к виртуальному персонажу, у которого она должна добиться расположения в соответствии с игровой задачей овладения навыком социального взаимодействия, основано на ариозном пропевании выпретенного текста а-ля оперного типа. Он насыщен множественными аллюзиями как с оперными интонационными клише, так и с лексическими штампами. Фразеологизмы со словами «рок», «неведомая сила», «глас», «о, сжался»⁹ и иные проявляют вербальную стилистику типичную для классических оперных либретто.

Нарастающая по мере усложнения задач на пути к финалу игры интонационная экспрессия, поддержанная специфической лексикой, когда, например, на прагматичное однотонное предложение Бота воспользоваться суперсилой героиня отвечает в гипертрофированном эмоциональном ключе так: «Суперсила – что за неведомое слово! Какой то морок это все!», – обостряет до максимума интонационный контраст партии Игрока и электронного комментатора игры. Музыкальная композиция следует игровой логике, насыщенной ассоциациями с оперной композицией. Здесь есть и вступительная заставка, по функции подобная увертюре, и «картины», обусловленные переходом в разные локации игры-квеста, и переходы (игровые тоннели) подобные инструментальным вставкам между оперными актами.

Композитору удалось органично соединить черты двух полярных, на первый взгляд, жанров – оперы и квеста в рамках игровой медиа-оперы. Представляется, что опыт этот не останется без продолжения.

Однако следует подчеркнуть, что каждый вариант соединения оперы и квеста – это поиск новых возможностей столь необычной жанровой коллаборации. И на этом пути закономерно возникновение оперы-квеста в чисто театрально-сценической ее версии. Учитывая игровую природу жанра, логичным представляется использование его в музыкальных спектаклях адресованных детям. И в этом плане балет и опера вновь корреспондируют. «Классический балет в жанре квеста», – так была анонсирована премьера балета А. Шелыгина «Продавец игрушек» по роману В. Добросоцкого в Воронежском театре оперы и балета (27 ноября 2020 года). Однако в данном опусе квестовым является только либретто, представляющее приключенческую историю парижанина Николя – потомка русского княжеского рода, отправившегося на Рождество в Москву, чтоб раскрыть тайну своего деда. Он ищет и находит документы, потом разгадывает зашифрованный в них смысл, и находит клад. Опера же П. Поспелова «Путешествие в страну джамблей» – это реальный квест-ходилка, начинающийся прямо с порога театра¹⁰.

Жанровый микст произведения многосоставен: опера, кукольный театр, театр теней, квест. Основу либретто составили лимерики¹¹ английского художника и поэта Эдварда Лира. Свойственные им абсурд, ирония и юмор, предопределили лаконичную сценографию и фантазийные костюмы персонажей, а также необычность конструкции кукол.

Дедушка Лир зазывает всех в путешествие по сказочной «Стране Бессмыслиц», где у детей есть

возможность не только послушать, но и спеть, и поиграть на музыкальных инструментах вместе с героями спектакля. Певцы – они же кукловоды, камерные оркестр и хор вместе со зрителями «путешествуют» по театру в поисках удивительной страны мечты и фантазии, веря, что «За морями вдали / От знакомой земли / Есть земля, где на горном хребте / Синерукие Джамбли над морем живут, С головами зелеными Джамбли живут..!».

Каждое стихотворение, включенное в сюжет – самостоятельная маленькая сценка, разыгрываемая в отдельной локации. Кухонный буфет распаивает створки, превращаясь в игровую площадку, стол становится пространством на котором происходит беседа и чаепитие Мухи Зум-Зум-Зум и Комара Долгонога, вместе с лодкой и ее кукольными пассажирами «плывут» по воображаемому океану и зрители, а вот вращающийся чудо-остров... В разных сценических антуражах происходит множество событий: то предложение руки и сердца сыча красотке кошке, то обсуждение возможностей совместных путешествий Утки и Кенгуру, а в заключение путешествия на авансцене появляются наконец-то синеликие джамбли.

Вереница эпизодов соединена по принципу контраста, подкрепленного множественностью жанрово-интонационных истоков музыкального тематизма – ариозного, песенного, танцевального, фольклорного, порой ассоциирующегося со стилистикой мюзикла. Партитура содержит и ряд прямых аллюзий – жанровых и тематических¹³. Этот стилизованный плюрализм – осознанная установка автора, с точки зрения которого «все эпохи – они существуют одновременно сейчас. Нам одинаково близки и романтическое время, и искусство барокко, и авангард, и минимализм – они все живы, все это в равной мере история и в равной мере сегодняшний день. Нам принадлежит вся музыка мира, когда бы и в каком бы стиле она не создавалась» [19]. Представленный П. Поспеловым театрально-сценический вариант оперы-квеста, адресованный детской аудитории, наводит на размышления о более широком смысловом контексте сочинения, связанном с органически присущей человеку потребностью в путешествии как способе освоения мира, а путешествие в формате игрового квеста – это тоже способ его познания.

В этом видится еще одна глубинная причина движения столь сложной художественно высокой формы как опера навстречу демократичной по сути игре, чему есть как эстетические, так и философские основания¹⁴. Напомним, что по Хейзинга «Игра – это функция, которая исполнена смысла. В игре вместе с тем *играет* нечто вы-

ходящее за пределы непосредственного стремления к поддержанию жизни, нечто, вносящее смысл в происходящее действие. Всякая игра что-то значит. Назвать активное начало, которое придает игре ее сущность, духом – было бы слишком, назвать же его инстинктом – было бы пустым звуком. Как бы мы его ни рассматривали, в любом случае эта *целенаправленность* игры являет на свет некую нематериальную стихию, включенную в самую сущность игры» [21, с. 20].

Итак, обозначив разнонаправленность процессов встречного движения оперы и квеста и очертив общее поле экспериментов с коллаборацией данных жанровых моделей, представляется возможным подвести некоторые итоги и обозначить видовые разновидности данного синтеза. Одним из простейших способов внедрения квеста в театральное пространство стали экскурсии, осуществленные в формате квестовой игры. Являясь, прежде всего, маркетинговой акцией, такого рода события создавали предпосылки соединения жанровых видов, принадлежащих к разным культурным пластам – высокого академического (опера) и массового развлекательного (квест).

Своего рода внутренним импульсом, формирующим поле морального допущения к соединению разноплановых жанровых моделей, послужили построенные по квестовому принципу либретто музыкально-театральных композиций, с характерной опорой на приключенческий сюжет, прохождением через ряд испытаний главных героев и решением загадок на пути к достижению цели.

Результатом коллаборативных экспериментов, основанных на новых технических возможностях, становится внедрение классического оперного текста в «тело» компьютерной игры-квеста. Такое отчасти «насилованное» объединение активизирует скрытые ресурсы жанров, их ранее неведомую предрасположенность к образной трансформации вследствие взаимодействия исходно полярных смысловых полей, благодаря чему раскрывается художественный потенциал данной коллаборации.

Развитие Интернета спровоцировало апробацию исследуемого жанрового синтеза и в рамках чисто медийной композиции, развер-

тывающейся в виртуальном пространстве с необходимостью следования поставленным перед зрителем-игроком условиям. Часто определение опера, применительно к такому творческому продукту, оказывается весьма условным, но вектор поиска возможностей симбиоза оперы и квеста в медийном формате задан в такого рода сочинениях весьма четко. Максимально близка к идеологии квеста постановочно-сценическая версия спектакля, когда в соответствии с оперным либретто участники, включая зрителей, отправляются в путешествие по театральным локациям, результатом которого должно стать достижение некой заданной сюжетом цели.

Последним рубежом исследуемого синтеза оперы и квеста становится новый экспериментальный формат, соединяющий две игровые зоны – сценическую и экранную, где сам процесс прохождения игры-квеста становится слагающим сюжетной линии.

При всей разности возможных решений, у произведений, экспериментирующих на стыке таких жанровых моделей как опера и квест, есть ряд общих черт, позволяющих говорить, если не о появлении, то о процессе формирования оперы-квеста как новой жанровой разновидности. В ряду этих свойств, помимо отмеченной специфики построения либретто, высокий темп художественного повествования, обусловленный виртуальным или реальным движением по разным пространственным локациям, определенная доля импровизационной свободы – иллюзорной или реальной, связанной с решением определенных задач, обеспечивающих путь дальнейшего продвижения сюжета, который потенциально многовариантен, а также междисциплинарная природа.

Последнее представляется гарантом жизнеспособности и главным вектором развития оперы-квеста как высокотехнологичного творческого продукта, предрасположенного к объединению разнообразных творческих практик – музыкальных, театральных, экранных, звукорежиссерских, дизайнерских, анимационных и компьютерных. Возможно, опера-квест – та экспериментальная область, которая позволит внести живую современную струю в перманентный процесс развития оперного жанра.

•—————• ПРИМЕЧАНИЯ •—————•

¹ От английского Real-life room escape – вид интеллектуальной игры, предполагающей нахождение выхода из замкнутой комнаты посредством решения головоломок.

² С точки зрения композитора музыкальный материал «пострадал» лишь в количественном выражении. В своем интервью он отмечает: «Мы сократили балет почти вдвое, понимая, что это неизбежно в подобном формате. Все-таки мне удалось за счет волшебства звукорежиссуры воссоздать во многом потерянные краски и интонации в живом исполнении оркестра. А все сокращения удачным образом компенсировал интерактив, новые видео-приемы, информация о Фриде Кало. В итоге мы получили не

двухактный балет *Infinita Frida*, а совсем другой продукт» [15].

³ «Сфера» – массовая многопользовательская ролевая онлайн-игра (MMORPG), разработанная и выпущенная в 2003 году компанией Nikita.

⁴ Let's Play – сопровождаемый текстом видеоролик, в котором игроки демонстрируют со своими комментариями прохождение какой-либо компьютерной игры.

⁵ Видеопример см.: <https://www.metronews.ru/novosti/peterbourg/reviews/opera-v-kompyuternoy-igre-pevec-sergey-leiferkus-prinyal-uchastie-v-unikalnom-proekte-1703797/>.

⁶ Вокальные партии сочинены композитором Ли Скоттом

⁷ См. видеопример <https://sabrinenapenayoung.blogspot.com/2015/05/the-village-opera-needs-you-vote-today.html>.

⁸ См. видеопример: Opera for Web and Mobile Media – 'Fragments', Video Walkthrough (figshare.com).

⁹ Например, «Лишь только рок и скверная нужда к тебе меня ведет. Какая-то неведомая сила, какой-то глас звучит в моих ушах, велит добиться твоего расположения!» или «Смешить? Но как? Могу лишь умалить его, о сжался, открой мне доступ к тайне!».

¹⁰ См. видеофрагменты <https://yandex.ru/video/preview/4211911206958160966>.

¹¹ См. видеофрагменты, указанный выше.

¹² Лимерики – поэтический жанр, представляющий пятистишие абсурдистского содержания.

¹³ «В опере проскальзывает довольно много мимолетных взглядов на уже знакомую музыку, отмечает В. Зисман, – как бывает иной раз в беседе – такой намек, чтобы поняли только свои. Например, буквально пара нот из “Зимнего пути” Шуберта, или фрагмент с узнаваемыми элементами вальса из оперы “Кавалер Роз” Штрауса, причем настолько тонко обозначенными, что и не поймешь, имел это автор ввиду, или игра со смыслами и иллюзиями ушла в сферу подсознания. Еще один уровень квеста» [18].

¹⁵ «Различные версии игровой стихии отмечали: Платон («игровой космос»), И. Кант (теория «эстетического состояния игры»); И. Ф. Шиллер («путь к свободе ведет только через красоту, а суть последней заключена в игре»); К. Маркс («превращение труда в игру физических и интеллектуальных сил человека»); Г. Гадамер («история и культура как своеобразная игра в стихии языка») и др.» [20].

ЛИТЕРАТУРА

1. Крылова А. В. Радиоопера сегодня: отрицающая смерть жанра // Южно-Российский музыкальный альманах. 2019. № 4. С. 42–47.
2. Крылова А. В. Музыкальный театр в свете развития технологий: к вопросу жанровых особенностей радиооперы // Южно-Российский музыкальный альманах. 2018. № 3. С. 59–67.
3. Шапинская Е. Н. Опера на экране // Ярославский педагогический вестник. 2017. № 1. С. 265–270.
4. Крылова А. В. От телевидения до компьютерной голографии: штрихи к «биографии» оперного жанра // Музыказнание в современном мире: темы, проблемы и тенденции развития: [сб. ст.] / [ред.-сост. А. В. Крылова]. Ростов н/Д: РГК им. С. В. Рахманинова, 2018. С. 39–48.
5. Шорникова А. В. Документальность в американском и западноевропейском оперном театре конца XX – начала XXI века: монография. Ростов н/Д: РГК им. С. В. Рахманинова, 2023. 188 с.
6. Безменов В. С. Digital-опера: проблемы и перспективы развития жанра // Южно-Российский музыкальный альманах. 2022. № 1. С. 91–98.
7. Крылова А. В. Трансформация оперного жанра в свете развития технологий // Музыкальная культура в контексте культуры: к 75-летию Российской академии музыки имени Гнесиных: сборник по материалам Междунар. науч. конф., 30 октября – 2 ноября 2018 года / [отв. ред. Е. С. Дерунец и др.]. М.: Пробел-2000, 2018. С. 150–161.
8. Шорникова А. В. О влиянии перформативных черт авангардного театра на документальную оперу // Проблемы музыкальной науки. 2022. № 1. С. 23–29.
9. Крылова А. В. Роль телевидения в развитии оперного жанра: опера в формате ток-шоу // Проблемы музыкальной науки. 2018. С. 156–163.
10. Егоренко О. А., Веденеева Е. Г. Квест как элемент культурного досуга. // Рос. регионы: взгляд в будущее. 2017. № 2. С. 92–105. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/kvest-kak-element-kulturnogo-dosuga> (дата обращения: 17.02.2024).
11. Linda Starr Meet Bernie Dodge: The Frank Lloyd Wright Of Learning Environments // Education World Updated. 28th of February 2012. URL: https://www.educationworld.com/a_issues/chat/chat015.shtml (дата обращения: 17.02.2024).
12. [Б. п.] Квест-технология в ДОО. URL: <https://opdo-fgosdo.ru/uploads/s/r/9/g/r9gnuvne2nej/file/oc0gxYlj.pdf?preview=1> (дата обращения: 17.02.2024).
13. Котлер Ф., Шефф Дж. Все билеты проданы: стратегии маркетинга исполнительских искусств; [пер. с англ. Л. О. Акопян и др.]. М.: Классика-XXI, 2004. 687 с.

14. [Б. н.] Тайна пропавшей партитуры: детективная игра для всей семьи. URL: <https://capella-spb.ru/ru/afisha/koncerty-sezona-202223/2023-03/18-marta-detektivnaya-igra> (дата обращения: 17.02.2024).
15. Медведева Д. Когда сюжет зависит от зрителя. В Сети создали балет-квест // Санкт-Петербургские новости. 28 мая 2020. URL: <https://spbvedomosti.ru/news/culture/kogda-syuzhet-zavisit-ot-zritelya-v-seti-sozdali-balet-kvest/> (дата обращения: 17.02.2024).
16. Колесникова М. А. Опера в компьютерной игре: певец Сергей Лейферкус принял участие в уникальном проекте // Metro Санкт-Петербург. 24 августа 2020. URL: <https://www.metronews.ru/novosti/peterbourg/reviews/opera-v-kompyuternoy-igre-pevec-sergey-leyferkus-prinyal-uchastie-v-unikalnom-proekte-1703797/> (дата обращения: 17.02.2024).
17. Жалнин В. В. Алена Верин-Галицкая: мне интересны текстовые игры // Музыкальная жизнь. ВКонтakte. URL: <https://muzlifemagazine.ru/alena-verin-galickaya-mne-interesny-te/> (дата обращения: 17.02.2024).
18. Зисман В. А. Страна Джамблей // Ревизор. Информационный портал о культуре в России и за рубежом. 3 июня 2016. URL: <http://www.revizor.ru/theatre/reviews/strana-djambley/> (дата обращения: 17.02.2024).
19. Поспелов П. Г. Путешествие в страну Джамблей // АНО «Фестиваль «Золотая маска». URL: <https://www.goldenmask.ru/spect.php?id=1315> (дата обращения: 17.02.2024).
20. [Б. н.] Западноевропейские концепции игровой культуры. URL: <https://studfile.net/preview/10906783/page:3/> (дата обращения: 17.02.2024).
21. Хейзинга Й. Homo Ludens; Статьи по истории культуры / пер., сост. и вступ. ст. Д. В. Сильвестрова; коммент. Д. Э. Харитоновича. М.: Прогресс – Традиция, 1997. 416 с.

REFERENCES

1. Krylova A. Radioopera segodnja: otricaja smert' zhanra [Radio opera today: denying the death of the genre]. In: Juzhno-Rossiiskij muzykal'nyj al'manah [South Russian Musical Almanac]. 2019. No. 4. Pp. 42–47.
2. Krylova A. Muzykal'nyj teatr v svete razvitija tehnologij: k voprosu zhanrovyh osobennostej radiooperi [Musical theater in the light of technology development: on the issue of genre features of radio opera]. In: Juzhno-Rossiiskij muzykal'nyj al'manah [South Russian Musical Almanac]. 2018. No. 3. Pp. 59–67.
3. Shapinskaja E. Opera na jekrane [Opera on the screen]. In: Jaroslavskij pedagogicheskij vestnik [Yaroslavl Pedagogical Bulletin]. 2017. No. 1. Pp. 265–270.
4. Krylova A. Ot televidenija do komp'juternoj golografii: shtrihi k «biografii» opernogo zhanra [From television to computer holography: touches to the “biography” of the opera genre]. In: Muzykoznanie v sovremennom mire: temy, problemy i tendencii razvitija [Musicology in the modern world: themes, problems and development trends]: [sb. st.] / [red.-sost. A. Krylova]. Rostov-on-Don: S. Rachmaninov Rostov State Conservatory, 2018. Pp. 39–48.
5. Shornikova A. Dokumental'nost' v amerikanskom i zapadnoevropejskom opernom teatre konca XX – nachala XXI veka [Documentation in the American and Western European opera theater of the late 20th – early 21st centuries]: monografija. Rostov-on-Don: S. Rachmaninov Rostov State Conservatory, 2023. 188 p.
6. Bezmenov V. Digital-opera: problemy i perspektivy razvitija zhanra [Digital opera: problems and prospects for the development of the genre]. In: Juzhno-Rossiiskij muzykal'nyj al'manah [South Russian Musical Almanac]. 2022. No. 1. Pp. 91–98.
7. Krylova A. Transformacija opernogo zhanra v svete razvitija tehnologij [Transformation of the opera genre in the light of technology development] // Muzykal'naja kul'tura v kontekste kul'tury: k 75-letiju Rossijskoj akademii muzyki imeni Gnesinyh [Musical culture in the context of culture: to the 75th anniversary of the Gnessin Russian Academy of Music]: sbornik po materialam Mezhdunar. nauch. konf., 30 oktjabrja – 2 nojabrja 2018 goda / [otv. red. E. Derunec i dr.]. Moscow: Probel-2000, 2018. Pp. 150–161.
8. Shornikova A. O vlijanii performativnyh chert avangardnogo teatra na dokumenal'nuju operu [On the influence of the performative features of avant-garde theater on documentary opera]. In: Problemy muzykal'noj nauki [Problems of musical science]. 2022. No. 1. Pp. 23–29.
9. Krylova A. Rol' televidenija v razvitii opernogo zhanra: opera v formate tok-shou [The role of television in the development of the opera genre: opera in the talk show format]. In: Problemy muzykal'noj nauki [Problems of musical science]. 2018. Pp. 156–163.

10. *Egorenko O., Vedeneeva E.* Kvest kak element kul'turnogo dosuga [Quest as an element of cultural leisure]. In: Ros. regiony: vzgliad v budushchee [Ross. regions: a look into the future]. 2017. No. 2. Pp. 92–105. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/kvest-kak-element-kulturnogo-dosuga> (date of application: 17.02.2024).
11. Linda Starr Meet Bernie Dodge: The Frank Lloyd Wright Of Learning Environments. In: Education World Updated. 28th of February 2012. URL: https://www.educationworld.com/a_issues/chat/chat015.shtml (date of application: 17.02.2024).
12. [B. p.] Kvest-tehnologii v DOO [Quest technology in preschool educational institutions]. URL: <https://opdo-fgosdo.ru/uploads/s/r/9/g/r9gnuvne2nej/file/oc0gxYlj.pdf?preview=1> (date of application: 17.02.2024).
13. *Kotler F., Sheff Dzh.* Vse bilety prodany: strategii marketinga ispolnitel'skih iskusstv [All tickets sold: marketing strategies for the performing arts]; [per. s angl. L. Akopjan i dr.]. Moscow: Klassika-XXI, 2004. 687 p.
14. [B. p.] Taina propavshei partitury: detektivnaia igra dlia vsei sem'i [The Mystery of the Missing Score: A Detective Game for the Whole Family]. URL: <https://capella-spb.ru/ru/afisha/koncerty-sezona-202223/2023-03/18-marta-detektivnaya-igra> (date of application: 17.02.2024).
15. *Medvedeva D.* Kogda siuzhet zavisit ot zritelia. V Seti sozdali balet-kvest [When the plot depends on the viewer. A ballet quest was created on the Internet]. In: Sankt-Peterburgskie novosti [St. Petersburg news]. 28 maia 2020. URL: <https://spbvedomosti.ru/news/culture/kogda-syuzhet-zavisit-ot-zritelya-v-seti-sozdali-balet-kvest/> (date of application: 17.02.2024).
16. *Kolesnikova M.* Opera v komp'iuternoi igre: pevets Sergei Leiferkus prinial uchastie v unikal'nom proekte [Opera in a computer game: singer Sergei Leiferkus took part in a unique project]. In: Metro Sankt-Peterburg [Metro St. Petersburg]. 24 avgusta 2020. URL: <https://www.metronews.ru/novosti/peterbourg/reviews/opera-v-kompyuternoy-igre-pevec-sergey-leyferkus-prinyal-uchastie-v-unikalnom-proekte-1703797/> (date of application: 17.02.2024).
17. *Zhalnin V.* Alena Verin-Galitskaia: mne interesny tekstovye igry [Alena Verin-Galitskaya: I'm interested in text games]. In: Muzykal'naia zhizn'. VKontakte [Music life. InContact with]. URL: <https://muzlifemagazine.ru/alena-verin-galitskaya-mne-interesny-te/> (date of application: 17.02.2024).
18. *Zisman V.* Strana Dzhamblei [Country of Jumbles]. In: Revizor. Informatsionnyi portal o kul'ture v Rossii i za rubezhom [Inspector. Information portal about culture in Russia and abroad]. 3 iyunia, 2016. URL: <http://www.revizor.ru/theatre/reviews/strana-djambley/> (date of application: 17.02.2024).
19. *Pospelov P.* Puteshestvie v stranu Dzhamblei [Travel to the country of Jumbley]. In: ANO «Festival' «Zolotaia maska» [ANO "Golden Mask Festival"]. URL: <https://www.goldenmask.ru/spect.php?id=1315> (date of application: 17.02.2024).
20. [B. p.] Zapadnoevropeiskie kontseptsii igrovoi kul'tury [Western European concepts of gaming culture]. URL: <https://studfile.net/preview/10906783/page:3/> (date of application: 17.02.2024).
21. *Kheizinga I.* Homo Ludens; Stat'i po istorii kul'tury [Homo Ludens; Articles on cultural history] / per., sost. i vstup. st. D. Sil'vestrova; komment. D. Kharitonovicha. Moscow: Progress – Traditsiia, 1997. 416 p.

Крылова Александра Владимировна

доктор культурологии, кандидат искусствоведения, профессор,
проректор по научной работе
Ростовская государственная консерватория им. С. В. Рахманинова
Россия, 344002, Ростов-на-Дону
a.v.krilova@rambler.ru
ORCID: 0000-0003-3718-0810

Alexandra V. Krylova

Dr. Sci. (Cultural Studies), Ph. D. (Art), Professor,
Vice-rector for Research Work
S. Rachmaninov Rostov State Conservatory
Russia, 344002, Rostov-on-Don
a.v.krilova@rambler.ru
ORCID: 0000-0003-3718-0810