

О. В. Ловцова
Екатеринбург, Россия

ВИРТУАЛЬНАЯ РЕАЛЬНОСТЬ СОВРЕМЕННОГО ДЕТСТВА В ПЬЕСАХ БРИТАНСКИХ ДРАМАТУРГОВ¹

Аннотация. Автор статьи обращается к современным британским пьесам «Фауст мертв» (1997) М. Равенхилла и «Киллология» (2017) Г. Оуэна. Драматурги в своих работах изображают молодое поколение пользователей компьютером, погруженное в цифровые технологии и виртуальную реальность. Целью данного исследования является анализ образов драматических героев-детей, взаимодействующих с киберпространством и являющихся объектом или творцом жестокости. Новый тип героя-ребенка, представленный в пьесах Г. Оуэна и М. Равенхилла, получает обозначение «цифровой» ребенок. Герой пьесы «Фауст мертв» — виртуальный ребенок, существующий только в сетевом пространстве. Через насилие и жестокость, направленные на самого себя, мальчик Донни пытается подтвердить свою реальность, поскольку переживание боли мыслится ребенком как единственное подтверждение существования. В статье пьеса М. Равенхилла сопоставляется с поэмой Н. Ленау «Фауст», которую британский драматург использовал в качестве «первоисточника» в своем фаустианском произведении. Пьесы М. Равенхилла и Г. Оуэна написаны с интервалом в 20 лет, в течение которых изменилась компьютерная техника и ее пользователи. Г. Оуэн в пьесе «Киллология» изображает реальных детей, рожденных в цифровую эру. «Цифровой» ребенок в пьесе Оуэна полностью слит с виртуальным миром, ощущает себя в нем комфортно. Для «цифрового» ребенка характерно ощущение виртуального всемогущества, нередко перерастающего в жестокость и склонность к насилию. Автор статьи приходит к выводу, что, если герой пьесы Равенхилла был жесток по отношению к себе с целью воплотиться в реальности, то герои Оуэна жестоки со своими виртуальными жертвами и выходят за пределы компьютерного мира уже не желают. Статья демонстрирует на примере детских образов динамику современного британского «театра жестокости».

Ключевые слова: виртуальная реальность; драматические герои; британская драматургия; пьесы; тема детства; дети; драматурги; литературное творчество.

O. V. Lovtsova
Ekaterinburg, Russia

VIRTUAL REALITY OF CONTEMPORARY CHILDHOOD IN THE PLAYS BY BRITISH PLAYWRIGHTS

Abstract. The article studies contemporary British plays “Faust is Dead” (1997) by Mark Ravenhill and «Killology» (2017) by Gary Owen. The playwrights in their works present a young generation of computer users, involved in digital technology and virtual reality. The aim of this research is to analyze dramatic children-characters interacting with cyberspace who are the object or doer of evil. A new type of a child-hero, which is represented in the plays by Owen and Ravenhill, is now called a «digital» child. The hero of the play “Faust is Dead” is a virtual child who exists only in the network space. Subjecting himself to violence and brutality, Donny tries to confirm his reality, as the experience of pain is supposed to be the only proof of existence of this child. In the article Mark Ravenhill’s “Faust is Dead” is compared with the poem «Faust» by N. Lenau. The plays by Ravenhill and Owen were written at the interval of 20 years, and computer equipment and users changed during those years. G. Owen in the play “Killology” shows real children, who were born in the digital era. The “digital child” in the play by Owen is fully associated with the virtual world and feels comfortable in such an environment. “Digital” child is characterized by the feeling of virtual omnipotence, which often develops into cruelty and propensity to violence. However, if the hero of Ravenhill’s plays was cruel to himself in order to become real, the characters of Owen’s drama, on the contrary, are cruel to their virtual victims. Owen’s heroes do not want to go beyond the borders of virtual reality. The article considers the dynamics of contemporary British Theatre of Cruelty on the instance of children-heroes.

Keywords: virtual reality; protagonist; British playwrighting; plays; topic of childhood; playwrights; writing.

Марк Равенхилл (Ravenhill, Mark) — один из первых драматургов, кто обратился к возможностям и особенностям виртуального пространства, изобразил в своих пьесах цифровые миры и разместил на сцене компьютер. В пьесе «Фауст мертв» (Faust is Dead, 1997) М. Равенхилл рассматривает связь действительности с виртуальной реальностью. Под виртуальной реальностью мы будем понимать смоделированный с помощью компьютерной техники мир, представляющий собой отдельную особую реальность, становящуюся доступной для считывания и взаимодействия, благодаря воздействию технических средств (компьютер, очки виртуальной реальности, ретинальный дисплей и т. д.) на органы чувств человека.

Один из героев пьесы Равенхилла — Алан — профессор-философ, теоретик постмодернизма и автор труда «Конец истории и смерть человека». Исследование Алана — рефлексия по поводу широко известных постмодернистских работ М. Фуко, Ж. Бодрийера, Ф. Фукуямы. Алан рассуждает о конце истории и смерти реальности, свержении гуманизма и наступлении эры антигуманизма, хаоса и жестокости:

«А л а н. <...> И как мы будем жить в этот новый век хаоса? Не так, как мы жили в былые времена. Не с прежним языком. <...> Мы должны стать жестокими, следовать своим желаниям и быть жестокими по отношению к другим, да, но также мы должны быть жестоки к себе. Мы должны принять страдания, мы должны принять жестокость» [Ravenhill 2001: 121].

Представления Алана об устройстве новой эры вполне можно вписать в координатную плоскость мифа о Фаусте, причем источником вдохновения

¹ Статья выполнена при поддержке гранта РФФИ № 17-34-00032.

при создании пьесы для драматурга послужила драматическая поэма «Фауст» (Faust, 1836) Н. Ленау (Lenau, Nikolaus 1802–1850): «“Фауст мертв” Равенхилла является хорошим примером свободного обращения с мифами, превращающимися в новые источники смысла» [Sierz 2000: 138]. Роль Фауста в британской пьесе отведена ученому Алану, а роль Мефистофеля — одновременно постмодернистской теории и концепции гиперреальности, искушающим Алана, и капитализму, которому общество продало душу за материальные блага и комфорт.

В архитектонике пьесы особое место занимает Хор, отсылающий к традиции античной драмы и задающий тему каждой последующей сцены. Но включение Хора в ткань пьесы можно рассматривать и как прием современного (постдраматического) театра, хоровые партии разрывают линейное течение времени, формируют дискретное, хаотичное пространство, неслучайно открывается пьеса партией Хора, в которой идет речь о ребенке, плачущем о неправильно, негармонично и жестоко устроенном мире, ощущающем, что мир «плохое место» [Ravenhill 2001: 97]. Постепенно ребенок, тонко чувствовавший боль мира, вырастает, и мир, и человечество, меняются вместе с ним. В следующих партиях Хор повествует о взрослеющем ребенке, участвующем в грабежах и воруящем видеомэгнитофон, демонстрируя тем самым предпочтение симуляции, а не реальности.

«Х о р. Мама, зачем в доме еда, если тебе нечего смотреть, пока ты ешь?» [Ravenhill 2001: 107].

Фигурирование в пьесе Хора, упоминающего детей, а в финале пьесы повествующего голосом ребенка, вызывает ассоциации с детским хором из эпизода «Ночное шествие» в поэме «Фауст» Н. Ленау. Включение в романтическую поэму сцены с церковным хором детей, и последующая обработка этого сюжета Равенхиллом отсылает одновременно и к средневековому театру, где хор мальчиков-певчих привлекался к исполнению литургических драм:

«In weißen Kleidern, eine Kinderschar,
Zur heilig nächtlichen Johannisfeuer,
In zarten Händen Blumenkränze tragend» [Lenau].

Затем Хор из пьесы «Фауст мертв» излагает историю о церковной школе, где были установлены компьютеры и родители стали «терять» своих детей, все более и более увлекающихся Интернетом. История о том, как дети погружаются в компьютерный мир, дополняется еще одной — о подростке Донни, виртуальном персонаже, роль которого, как пишет Е. Г. Доценко, — «гуманоид и прекрасное дитя Фауста Эвфорион одновременно» [Доценко 2005: 355]. Виртуальных драматических героев, подобных Донни, существующих только на мониторах компьютеров и представленных в спектакле с помощью технических средств, П. И. Браславский предлагает называть «аватарами» [Браславский 2003: 173]. Общение Алана и Пита с Донни протекает в режиме «online», и свою цифровую жизнь, полную страданий, юный персонаж проживает в виртуальной реальности. Донни — герой, сознательно причиняющий себе физическую боль и совершающий акты самоповреждения на глазах у Пита и Алана. Момен-

ты, в которых Донни причиняет себе увечья, отсылают к первым сценам романтической поэмы Ленау, в которых показан Фауст, изучающий труп в анатомическом театре, «образ разрезанного тела воспроизведен в пьесе Равенхилла» [Sierz 2000: 135]. Растерзанное тело Донни связано с образом вскрытого тела, над которым работает Фауст из поэмы Ленау. Также сцены нанесения ран привносят в пьесу необходимый для эстетики in-yet-face theatre, разрабатывавшейся Равенхиллом в 1990-х гг. [см. Sierz 2000], компонент жестокости и элемент шока:

«Д о н н и. ...Я действительно ненавижу свое тело. Раньше я чувствовал себя так некомфортно, так отвратительно. Но теперь я доволен тем, чего добился. Я старался. И я говорю вам: чувствуя боль, вы побеждаете» [Ravenhill 2001: 123].

Ненависть Донни к себе и своему телу обусловлена его сомнениями в собственной реальности, герой не может смириться с тем, что он всего лишь цифровая комбинация, «не может принять, что его жизнь — это череда совпадений» [Matović 2016: 86], а «телесная боль становится единственным подтверждением существования в мире симуляции и гиперреальности» [Matović 2016: 86], более того, Донни, режущий себя, чтобы убедиться в собственном существовании, напоминает самого Фауста из поэмы Ленау, который вскрывал трупы, чтобы понять, как функционирует живой человек, «Фауст Ленау ищет подлинный опыт воплощения своего “я” через постоянный диалог со вскрытиями, проколами и порезами» [Hadley 2008: 266]:

«П и т. <ДОННИ, ТЫ ЧЕРТОВА АКТРИСА. ТЫ ТАМ, ДОННИ?>

Д о н н и. <КОНЕЧНО, Я ЗДЕСЬ.>

П и т. <ДОННИ, БОЛЬШИНСТВО ПАРНЕЙ НА ЭТОЙ СТРАНИЦЕ ФЕЙКИ. ЭТО НЕ УМНО И НЕ ЗАБАВНО.>

Д о н н и. <Я НЕ ФЕЙК. Я НАСТОЯЩИЙ.>

П и т. <НЕТ, ПАРЕНЬ.>

Д о н н и. <ДА, ПАРЕНЬ. ВСЕ ЗДЕСЬ НАСТОЯЩЕЕ>» [Ravenhill 2001: 125].

В качестве доказательства своего существования Донни соглашается встретиться с Питом и Аланом и на глазах у них совершает самоубийство как акт подтверждения своей подлинности. Алан и Пит, в полном соответствии с принципами существования в мире, где утвердились симулякры, симуляция, власть зрительных образов и клиповое мышление, превращают смерть Донни в цифровой продукт и товар: «насколько сильна система нейтрализации любых попыток утверждения подлинности, в конечном счете, свидетельствует тот факт, что самоубийство Донни, ставшее своего рода бунтом, превращается в рыночный товар. <...> Рок-звезда Стиви делает песню о самоубийстве Донни, которую транслируют трижды в час на MTV» [Kostić 2011: 170].

Но виртуальная реальность в пьесе присутствует не только как ключевая проблема и элемент сюжета, она формируется и на уровне организации драматического и театрального пространства. Торжество визуальных образов представлено на сцене с помощью видеокамеры, компьютера, в пьесе присутствуют упоминания телевизионного шоу, телеканала и му-

зыкального клипа, часть драмы выстроена как сетевой чат. Герои не мыслят себя и свое существование свободным от технических устройств, симулирующих виртуальную реальность.

В финале пьесы вновь звучит Хор, на этот раз обладающий голосом Донни, сообщаящим о достижении своей цели — утверждении реальности. Так, в виртуальном мире реальной может быть только смерть и боль, только через смерть, ощущение боли и умирание можно подтвердить свою телесность и доказать факт жизни, «чем ближе к смерти, тем ближе к единственному реальному подлинному действию. <...> Смерть — единственный беспрецедентный нефильтранный опыт, который человек может когда-либо получить» [Baraniecka 2013: 177]:

«Х о р. ...Я собираюсь стать реальным. Абсолютно реальным. Я перережу себе шею» [Ravenhill 2001: 134].

Для современного театра идея тела как точки сосредоточения боли чрезвычайно актуальна, о чем идет речь в статье «Постдраматические аспекты “Фауст мертв” и “бассейн (без воды)” Марка Равенхилла»: в новейшем театре «подчеркивается материальность тела, которое испытывает боль и катарсис. Театр обращает внимание на боль, потому что зрители могут чувствовать боль на сцене, как свою собственную боль; через собственную телесность они могут подвергать сомнению и собственные мысли, и собственный мир» [Gökhan Biçer, Güneç 2016: 244]. Кроме того, в пьесе виртуальное тело ребенка подвергается разрушению через нанесение травм. В работе «Эстетика перформативности» Э. Фишер-Лихте отмечает, что виртуализация тела — отличительная черта современной драмы и современного театра: «в XX веке с изобретением и распространением новых медиальных средств этот процесс в определенном смысле достиг апогея — тело становится эфемерным и превращается в медиальные изображения, которые, несмотря на кажущуюся близость, оказываются вне досягаемости, что исключает возможность прикосновения к ним. Возникшим в ходе этого процесса фантазиям о виртуальном теле, а также о технологически воспроизводимом астральном теле, театр и перформанс-арт намеренно противопоставляют телесное бытие и связанное с ним представление о воплощенном духе» [Фишер-Лихте 2015: 169].

Однако, хотя М. Равенхилл и использует элементы постдраматического театра, черты постдрамы в данной пьесе не являются первичными и определяющими ее строй. Думается, автор обращается к поэтике постдраматика, поскольку именно постдраматические и перформативные практики позволяют моделировать виртуальное пространство пьесы и спектакля, располагая подходящим инструментарием, расширяющим художественный арсенал драмы и театра.

М. Равенхилл обращается к фаустовскому архетипу и трансформирует его, соотносит с современностью, обращается к деконструкции театрального времени, пространства и героя, чтобы продемонстрировать, как благодаря техническим средствам моделируется новая виртуальная реальность, в которой выворачиваются наизнанку старые мифы, разрушаются принципы функционирования дей-

ствительности, а человек, существующий в пространстве кибернетики, утрачивает возможность чувствовать себя подлинным.

Новейшую британскую пьесу Г. Оуэна (Owen, Gary) «Киллология» (Killology, 2017), премьера которой состоялась весной 2017 г. в Royal Court Theatre, сближает с «Фауст мертв» М. Равенхилла проблема погружения детей в виртуальную среду. Пьеса «Киллология» появилась спустя два десятилетия после премьеры «Фауст мертв», когда взаимодействие с виртуальным пространством стало мыслиться как неотъемлемая часть жизнедеятельности среднестатистического подростка, когда пользование гаджетами и Интернетом стало повседневностью. За эти два десятилетия родилось и успело войти в подростковый возраст новое поколение, получившее название «компьютерные аборигены»², и значительно изменился облик и функционал Интернета — увеличилась скорость доступа к сети. Чаты, о которых писал Равенхилл, стали постепенно уходить в прошлое, во втором десятилетии XXI в. оказались популярны социальные сети и виртуальные игры с высоким уровнем эффекта присутствия и встроенными программами для общения игроков. Отличаются и герои пьесы Оуэна от виртуального мальчика Донни и его взрослых собеседников. Драматург изображает молодое поколение пользователей компьютером, в пьесе три действующих лица — Алан, Пол и Дэви, — погруженных в компьютерные технологии и существующих одновременно в действительности и виртуальной реальности. Г. Оуэн, создавая пьесу, отказался от традиционной для драмы обрамляющей системы — афиши, ремарок, деления на акты и т. д. Драматическое произведение представляет собой серию объемных монологов героев, звучащих, на первый взгляд, изолировано друг от друга, однако истории героев переключаются, образуя единое драматическое пространство. Ключевым вопросом, которым задаются все герои, является вопрос о том, продуцируют ли реальную жестокость компьютерные игры об убийствах или же они отражают реальность, в которой уже существует агрессия, а в центре дискуссии оказывается особая игра — «Киллология», «которая не о борьбе, но об убийстве» [Owen 2017: 20]. Правила игры достаточно просты и вместе с тем ужасающи: игра представляет собой симулятор насильственных действий одного участника процесса над другим:

«П о л. ...Киллология — это глубокий моральный опыт. <...> В большинстве игр ты кого-то застрелишь, он умрет, и ты застрелишь следующего. В Киллологии, когда ты будешь мучать свою жертву, она будет просить о пощаде, умолять, а ты следить за реальностью ее страданий. Ты должен. Если ты отвернешься, сенсорный датчик снимет баллы» [Owen 2017: 50].

² Термины «digital native» и «digital immigrants» введены в общественный оборот американским писателем и общественным деятелем Марком Пренски (Prensky, Mark) в 2011 г. для обозначения поколения людей, рожденных в период цифровой революции (digital native) и поколения, рожденного до начала цифровой эры (digital immigrants).

Провокационный характер игры вызывает множество споров между непосредственными игроками и старшим поколением, воспитывающим героев-подростков. Кардинально отличается позиция взрослых от точки зрения молодых людей, играющих в «Киллологию»: из монологов подростка следует, что взрослое окружение видит в игре лишь зло, воспринимает ее как источник жестокости. Классический конфликт отцов и детей в пьесе представлен как конфликт «digital immigrants» и «digital native», то есть как противоречие между поколением людей, родившихся до начала цифровой эры и поколением, появившимся в период цифровой революции и полностью погруженным в компьютерную среду. По мнению театрального критика А. Луковски, и пьесу, и игру можно было бы назвать «Насилие и сыновья», поскольку речь идет «об ужасной, разрушительной, ране, которую могут нанести отцы своим отсутствием» [Lukowski]. Под «отсутствием», кажется, можно понимать и буквальное оставление ребенка в одиночестве, и возникающие недопонимания в коммуникации, которые ни дети, ни родители не в силах преодолеть.

Между тем, молодое поколение четко отделяет виртуальное пространство от реальности, более того, по мнению «цифровых детей» (термин П. М. Конеско), игра демонстрирует состояние социума, в котором нормализовано насилие, а не провоцирует агрессию и деструктивное поведение граждан. Насилие в компьютерной игре воспринимается игроками как нереальное, поскольку «коренное отличие виртуальной реальности от других пространств заключается в высокой степени условности <...> происходящего. <...> Это игровая реальность, пространство художественного смысла, где человек прорабатывает разные возможные ситуации, и смерть в этом отношении лишь условность» [Трофимова 2012: 47–48], а значит споры о вреде жесточайших развлечений бессмысленны:

«П о л. ...И я говорю —

Это игра.

И когда люди играют в игру, они знают, что играют в игру.

Если люди играют в игру, в которой они волшебники, способные управлять полетом свиней, это не заставит их поверить в то, что свиньям можно приказывать летать в реальной жизни, потому что люди не дебилы.

А если вы действительно не видите разницу между игрой и реальностью, то вы сумасшедший, и это не наша игра делает вас опасным для общества, это вы сами чертовски безумны» [Owen 2017: 51].

Рассуждения о природе жестокости и насилия в пьесе плотно переплетаются с описаниями процесса игры, вновь и вновь заставляя читателя менять свое отношение к «Киллологии» и виртуальной реальности в целом. Дэви рассказывает об агрессивности и неуравновешенности сверстников, с которыми он встречается регулярно на улице и на которых не может пожаловаться даже маме, и это заставляет читателя считать, что жестокость кроется не в виртуальной игре, а в природе реального человека. И вместе с тем сложно отказаться от подозрения, что и компью-

терная игра, основанная на «демонстрации творчества в попытках жертвы» [Gardner] сама по себе не так уж безобидна: реальное насилие порождает свою виртуальную копию, виртуальный мир копирует, симулирует и дополняет реальность, жестокость, с которой юные герои сталкиваются в сети, — это продолжение и отражение повседневного насилия, а не отдельный ее вид, «игры, такие как вымышленная “Киллология”, представляющие собой симуляторы пыток, являются продуктом общества, построенного на насилии» [Trueman]. Важно, что в пьесе постоянно демонстрируется тонкость грани между реальным насилием и виртуальным, сцены надругательств героев друг над другом нередко представлены в пьесе без ссылок на то, в какой из реальностей происходит действие, действительно ли герои мучают друг друга или же это этап компьютерной игры.

«П о л. Я бью его так сильно, как только могу.

Он отходит к тропинке, приложив руки к носу, с пальцев каплют кровавые сопли. Смотрит на меня, не веря в это» [Owen 2017: 23].

Отсутствие ремарок и комментариев, касающихся границ реальности и виртуального мира, создает особое драматическое пространство, отличающееся высокой степенью условности, художественный мир которого балансирует между цифровым пространством и реальностью, перетекает из одного локуса в другой — из реального в виртуальный, «театр стремится репрезентировать *другую реальность*, <...> ВР [виртуальная реальность] предлагает, выражаясь современным языком, *удобный интерфейс* для решения этой задачи» [Браславский 2003: 175], поэтому ожидаемо, что сценографы Royal Court Theatre оформляли сцену для постановки пьесы оборванными кабелями и проводами, поддерживающими сегодня виртуальные реалии в каждом доме: «сама сцена — черная; единственное украшение — это груды черных проводов, которые свисают с потолка. Одиноким луч освещает говорящего актера» [Bonci]. Подобно тому, как герой Равенхилла Донни реализовывал себя в формате сетевого чата и сам представлял собой текстовую конструкцию, которую герои могли считывать с помощью устройств вывода информации, юные герои пьесы Оуэна столь же бесплотны: можно предположить, что произносимые монологи также являются частью виртуальной реальности, а герои, произносящие их, не обладают ни телом, ни характером, а лишь голосом, который обретает свое «звучание», является читателю / зрителю в виде текста, прошедшего компьютерную обработку.

Г. Оуэн, создавший пьесу в эру высокоскоростного Интернета и общедоступности разнообразных гаджетов, подключающих человека к виртуальной реальности, изображает «цифровых» детей, находящихся между реальностью и киберпространством. «Киллология» — пьеса-дискуссия о игресимуляторе жестокости, автор которой представляет «поколение Y» в естественной для них сетевой среде. Дети-герои ощущают себя отнюдь не маленькими в виртуальном пространстве, а напротив, взрослыми, сильными и всезнающими, более того, отношения родителей с «цифровыми» детьми выворачивают

ваются наизнанку, поскольку старшее поколение цифровых иммигрантов не ощущает себя свободно и комфортно в виртуальном мире и порой даже нуждается в «проводниках» по киберпространству: «таким образом, установленная структура власти между родителями и детьми оказывается перевернутой, поскольку ребенок перестает быть ребенком, чтобы помочь родителю, который впал в цифровое младенчество» [Konesko 2013: 158]. Еще больше увеличивает ощущение всемогущества «цифровых» детей неограниченность возрастных рамок их потенциальных компьютерных жертв. И если взрослые герои считают виртуальный мир враждебным, опасным и жестоким для своих юных воспитанников, то для самих детей мир виртуальной реальности уютен и понятен, компьютерные аборигены могут в нем реализовывать самые разнообразные фантазии и сценарии собственной жизни. Если же в пьесе Равенхилла «Фауст мертв» «цифровой» герой Донни стремился выйти за пределы виртуального пространства и воплотиться в реальности, то «цифровые» дети в новейшей британской драме, напротив, полностью слиты с виртуальным миром и мыслят киберпространство не как компьютерное подобие действительности, а как полноценный вид реальности, выходить за пределы которого они уже не желают.

ЛИТЕРАТУРА

- Браславский П. И.* Театр и его двойник — виртуальная реальность // Известия УрГУ. Наука молодая. — 2003. — № 27. — С. 167–176.
- Доценко Е. Г.* С. Беккет и проблема условности в современной английской драме. — Екатеринбург: Урал. гос. пед. ун-т, 2005. — 391 с.
- Трофимова А. А.* Онтологическая специфика виртуальной реальности // Вестник Томского государственного университета. — 2012. — № 359. — С. 47–49.
- Фишер-Лухте Э.* Эстетика перформативности / пер. с нем. Н. Кандинской; под общ. ред. Д. В. Трубочкина. — М.: Международное театральное агентство «Play&Play»; Издательство «Канон+», 2015. — 376 с.
- Baraniecka E. I.* Sublime Drama: British Theatre of the 1990s. — Berlin: Walter de Gruyter, 2013. — 280 p.
- Bonci B.* Killology at The Royal Court [Electronic resource] // Theatre Bubble. — 2017. — June, 3. — Mode of access: <http://www.theatrebubble.com/2017/06/killology-royal-court/> (date of access: 25.11.2017).
- Gardner L.* Killology five-star review — stunning tale of virtual torture and the terror of love [Electronic resource] // The Guardian. — 2017. — March, 29. — Mode of access: <https://www.theguardian.com/stage/2017/mar/29/killology-review-sherman-cardiff> (date of access: 25.11.2017).
- Gökhan Biçer A., Güneç M.* Postdramatic Aspects of Mark Ravenhill's Faust is Dead and Pool (No Water) // CBÜ Sosyal Bilimler Dergisi. — 2016. — Vol. 14. — № 3. — P. 236–251.
- Hadley B.* Reality Just Arrived — Mark Ravenhill's Faust is Dead // International Faust Studies: Adaptation, Reception, Translation. — London: Bloomsbury A&C Black, 2008. — P. 259–276.
- Konesko P. M.* Representing Childhood: the Social, Historical, and Theatrical Significance of the Child on Stage: a Dissertation Submitted to the Graduate College of Bowling Green State University in partial fulfillment of the requirements for the degree of Doctor of Philosophy. — Bowling Green, 2013. — 193 p.
- Kostić M.* Pop Culture in Mark Ravenhill's Plays Shopping and Fucking and Faust is Dead // Brno Studies in English. — 2011. — Vol. 37. — № 1. — P. 161–172.
- Lenau N.* Faust [Electronic resource]. — Mode of access: <http://gutenberg.spiegel.de/buch/faust-140/12> (date of access: 25.11.2017).
- Lukowski A.* Killology [Electronic resource] // Time Out London. — 2017. — May, 31. — Mode of access: <https://www.timeout.com/london/theatre/killology> (date of access: 25.11.2017).
- Matović T.* Wings of Desire: Pleas for Humanity in Mark Ravenhill's Faust is Dead and Sarah Kane's Cleansed // Highlights in Anglo-American Drama: Viewpoints from Southeast Europe. — Cambridge Scholar Publishing, 2016. — P. 76–99.
- Owen G.* Killology. — London: Oberon Books Ltd, 2017. — 88 p.
- Ravenhill M.* Faust is Dead // Play 1: Shopping and Fucking, Faust is Dead, Handbag, Some Explicit Polaroids. — London: Bloomsbury Methuen Drama, 2001. — P. 93–140.
- Sierz A.* In-Yer-Face Theatre: British Drama Today. — London: Faber and Faber, 2000. — 256 p.
- Trueman M.* London Theater Review: Videogames and Violence Drama «Killology» [Electronic resource] // Variety. — 2017. — June, 1. — Mode of access: <http://variety.com/2017/legit/reviews/killology-review-play-gary-owen-1202450381/> (date of access: 25.11.2017).

REFERENCES

- Braslavskiy P. I.* Teatr i ego dvoynik — virtual'naya real'nost' // Izvestiya UrGU. Nauka molodaya. — 2003. — № 27. — S. 167–176.
- Dotsenko E. G.* S. Bekket i problema uslovnosti v sovremennoy angliyskoy drame. — Ekaterinburg: Ural. gos. ped un-t, 2005. — 391 s.
- Trofimova A. A.* Ontologicheskaya spetsifika virtual'noy real'nosti // Vestnik Tomskogo gosudarstvennogo universiteta. — 2012. — № 359. — S. 47–49.
- Fisher-Likhte E.* Estetika performativnosti / per. s nem. N. Kandinskoy; pod obshch. red. D. V. Trubochkina. — M.: Mezhdunarodnoe teatral'noe agentstvo «Play&Play»; Izdatel'stvo «Kanon+», 2015. — 376 s.
- Baraniecka E. I.* Sublime Drama: British Theatre of the 1990s. — Berlin: Walter de Gruyter, 2013. — 280 p.
- Bonci B.* Killology at The Royal Court [Electronic resource] // Theatre Bubble. — 2017. — June, 3. — Mode of access: <http://www.theatrebubble.com/2017/06/killology-royal-court/> (date of access: 25.11.2017).
- Gardner L.* Killology five-star review — stunning tale of virtual torture and the terror of love [Electronic resource] // The Guardian. — 2017. — March, 29. — Mode of access: <https://www.theguardian.com/stage/2017/mar/29/killology-review-sherman-cardiff> (date of access: 25.11.2017).
- Gökhan Biçer A., Güneç M.* Postdramatic Aspects of Mark Ravenhill's Faust is Dead and Pool (No Water) // CBÜ Sosyal Bilimler Dergisi. — 2016. — Vol. 14. — № 3. — P. 236–251.
- Hadley B.* Reality Just Arrived — Mark Ravenhill's Faust is Dead // International Faust Studies: Adaptation, Reception, Translation. — London: Bloomsbury A&C Black, 2008. — P. 259–276.
- Konesko P. M.* Representing Childhood: the Social, Historical, and Theatrical Significance of the Child on Stage: a Dissertation Submitted to the Graduate College of Bowling Green State University in partial fulfillment of the requirements for the degree of Doctor of Philosophy. — Bowling Green, 2013. — 193 p.
- Kostić M.* Pop Culture in Mark Ravenhill's Plays Shopping and Fucking and Faust is Dead // Brno Studies in English. — 2011. — Vol. 37. — № 1. — P. 161–172.

Lenau N. Faust [Electronic resource]. — Mode of access: <http://gutenberg.spiegel.de/buch/faust-140/12> (date of access: 25.11.2017).

Lukowski A. Killology [Electronic resource] // Time Out London. — 2017. — May, 31. — Mode of access: <https://www.timeout.com/london/theatre/killology> (date of access: 25.11.2017).

Matović T. Wings of Desire: Pleas for Humanity in Mark Ravenhill's Faust is Dead and Sarah Kane's Cleansed // Highlights in Anglo-American Drama: Viewpoints from Southeast Europe. — Cambridge Scholar Publishing, 2016. — P. 76–99.

Owen G. Killology. — London: Oberon Books Ltd, 2017. — 88 p.

Ravenhill M. Faust is Dead // Play 1: Shopping and Fucking, Faust is Dead, Handbag, Some Explicit Polaroids. — London: Bloomsbury Methuen Drama, 2001. — P. 93–140.

Sierz A. In-Yer-Face Theatre: British Drama Today. — London: Faber and Faber, 2000. — 256 p.

Trueman M. London Theater Review: Videogames and Violence Drama «Killology» [Electronic resource] // Variety. — 2017. — June, 1. — Mode of access: <http://variety.com/2017/legit/reviews/killology-review-play-gary-owen-1202450381/> (date of access: 25.11.2017).

Данные об авторе

Ольга Валерьевна Ловцова — аспирантка кафедры литературы и методики ее преподавания, Уральский государственный педагогический университет (Екатеринбург).

Адрес: 620017, Россия, г. Екатеринбург, пр. Космонавтов, 26.

E-mail: o_lovtsova@mail.ru.

About the author

Olga Valerievna Lovtsova — Post-graduate Student of Department of Literature and Methods of Its Teaching, Ural State Pedagogical University (Ekaterinburg).