

Театральная посттелесность: оцифровка тела в новой культуре социальных взаимодействий

Лейла Ф. Салимова

*Российский государственный гуманитарный университет
Москва, Россия, leila.salimova@mail.ru*

Аннотация. В статье рассматривается такое культурное явление, как посттелесность, то есть то, что пришло на смену традиционной практике телесных взаимодействий и ощущений вследствие временного тотального творческого дрейфа культуры в киберпространство. Виртуальные театральные эксперименты представляют полное вычитание, исключение актерского и зрительского тела из драматического текста, демаркацию чувственной и осознательной базы самого спектакля. Постдраматический акцент на визуализацию сменился новым витком вербализации, где история подвергается вынужденному сокращению в угоду краткости виртуального жанра, обусловленного технологическими сложностями. Цифровой театр предлагает обнаружить эрогенные зоны виртуального тела, чтобы беспрепятственно откликаться на кибер-желания зрителя.

Ключевые слова: тело, театр, телесность, цифровой театр, современное искусство, виртуальный театр, театральная телесность, театральная посттелесность

Для цитирования: Салимова Л.Ф. Театральная посттелесность: оцифровка тела в новой культуре социальных взаимодействий // Вестник РГГУ. Серия «Философия. Социология. Искусствоведение». 2021. № 2. С. 118–132. DOI: 10.28995/2073-6401-2021-2-118-132

Theatrical post-corporeity. Digitizing the body in a new culture of social interactions

Leila F. Salimova

Russian State University for the Humanities, Moscow, Russia, leila.salimova@mail.ru

Abstract. The article deals with such a cultural phenomenon as the post-corporeity, that is, what has replaced the traditional practice of bodily interactions and sensations, as a result of the temporary total creative drift of culture into cyberspace. Virtual theater experiments represent a complete

subtraction, the exclusion of the actor's and audience's body from the dramatic text, the demarcation of the sensory and tactile base of the performance itself. The post-drama emphasis on visualization has been replaced by a new round of verbalization, where the story is forced to shorten in favor of the brevity of the virtual genre due to technological difficulties. Digital theater offers to discover the erogenous zones of the virtual body in order to freely respond to the cyber-desires of the viewer.

Keywords: body, theater, physicality, digital theater, contemporary art, virtual theater, theatrical physicality, theatrical post-corporeity

For citation: Salimova L.F. (2021), "Theatrical post-corporeity. Digitizing the body in a new culture of social interactions", *RSUH/RGGU Bulletin. "Philosophy. Sociology. Art Studies" Series*, no. 2, pp. 118-132, DOI: 10.28995/2073-6401-2021-2-118-132

Обаятельный концепт театральной телесности, сформулированный еще в античной культуре в виде миметической теории, подхваченный последующими эпохами и утвердившийся в качестве инварианта драматического действия, в последние два десятилетия подвергается непрерывной деконструкции. Тело разламывается, коллажируется, перемещаясь из эмпирического материального поля в искусственную игровую среду. Внедрение виртуальных технологий в театральный процесс на структурном уровне технического обеспечения спектакля и на символическом уровне порождения образов в европейском театре началось еще в 80–90-е гг. XX в., что определило перспективу художественных изысканий на несколько десятилетий вперед. В начале нового тысячелетия при попытке осмыслить процесс омашинливания тела с последующим его переводом в цифру акцент переносится с текста на визуальную составляющую: «Существенно, что взаимодействие происходит не на вербальном уровне, а на уровне аудиовизуальных образов и ответных моторных реакций. *Включенность* в виртуальный мир влечет за собой необходимость репрезентации тела пользователя в виртуальном пространстве»¹, что созвучно постулатам постдраматического театра Х.-Т. Лемана. Однако является ли онлайн-театр органическим продолжением (ответвлением) театральной концепции немецкого театроведа или приглашает на территории виртуальной театральности, как новой культурной и театральной парадигмы?

¹ *Браславский П.И.* Театр и виртуальная реальность: предпосылки и перспективы конвергенции // Исследовано в России. 2003. Т. 6. С. 168.

Театральная телесная идентичность XXI в. находится в логике перформативного переворота прошлого столетия, нацеленного в том числе и на включение зрительской телесной компоненты в театральное действо. Поэтика виртуальной посттелесности в ситуации дистанционного взаимодействия актеров и зрителей нуждается в разработке и артикуляции методов и приемов коммуникации, нового понимания общности и соприсутствия на виртуальной сценической платформе. Встраивание тела в киберпространство сопряжено с поиском сугубо театральной тактильности, виртуальной сексуальности, которая должна или имитировать *реальное* реальности или симулировать воображаемую реальность:

...имитация имитирует пред-существующую реальную модель, а симуляция порождает сходство несуществующей реальности – симулирует нечто, что не существует².

Актерское тело становится исчезающим медиатором в несуществующем реально театральном тексте виртуальных спектаклей.

Необходимость поиска театром виртуальной идентичности в период пандемии обнаружила и необходимость обновления художественного инструментария, способного действительно отразить своеобразие визуальных решений, модифицированной материальности и телесных структур в новых условиях оторванности от живого взаимодействия со зрителем. Возможно, впервые в этом тысячелетии нам удалось прочувствовать особенно остро одномоментность перемен и дискретность времени. Разорванное мгновение, поделившее жизнь 2020 г. на «до» и «после» режима пандемического «упаднического», страдальческого существования, деформировало само качество времени, упруго сжавшегося в марте и простирающегося в неизвестность до настоящего момента. Вместе со временем сомкнулось и тело, выступающее как одно из важнейших средств коммуникации между актером и зрителем во время театрального действия. Отсутствие понимания конечности кризиса социального, экономического, духовного, художественного превращает длительность ожидания в перманентный ментальный стресс.

Общество подвержено неизбежным трансформациям на различных социокультурных уровнях, где время становится нередко решающим фактором для объяснения и оправдания явлений. Физическое время сгущается, уплотняется с каждым тысячелетием на доли секунд, неосязаемых человеком в данной точке, но замет-

² Жижек С. Киберпространство, или Невыносимая замкнутость бытия // Искусство кино. 1998. № 1–2.

ных в протяженности исторического времени. Для современного комплекса наук оно становится не общим контекстом событий, а вопросом взаимной деструкции составляющих концепта времени с последующей интеграцией их в символическое пространственно-временное полотно этого события. Материальность, плотность временных структур в историческом и политическом, физическом и культурном, биологическом и социальном, художественном и мифологическом аспектах являлась предметом интереса многих исследователей не только прошлого столетия, но и современных авторов. От М. Хайдеггера до Т.А. Литвин, от М. Бахтина до Т.Е. Шехтер динамические процессы категории физического времени сублимируются в образные, метафорические понятия, применяемые для изучения и анализа различных культурных явлений и процессов.

О неоднородности и некоторой неустойчивости времени, вечности, временных и вневременных структурах писал еще А.Ф. Лосев в связи с размышлениями относительно диалектики мифологического времени: «Вычислено, что если тело движется со скоростью света, то *объем его равен нулю*. Стало быть, определенная выявленность времени уже приводит тело к полной деформации; не переставая по смыслу своему быть телом, оно уже перестает иметь объем» [Лосев 2001, С. 113]. Позиция Лосева связана с использованием теории относительности в качестве универсальной метафоры для описания культурных процессов, а если мы применим «виртуальную реальность» как универсальную метафору к текущему сценическому опыту, то сможем рассуждать о категориях театральной телесности в контексте и на языке своеобразной цифровой телесности.

Говоря образно, тело человека, входя в скоростной режим нового тысячелетия, постепенно теряет свои ощутимые телесные границы, растворяясь в визуальных и перформативных искусствах, или наоборот, превращаясь в информационную матрицу, абсолютно лишается своей чувственной природы. Тело размывается, его ощущения притупляются вместе с увеличением темпов и жизненных циклов, временем социального события. Театральное тело и телесность, лишившись объективной трехмерной реальности восприятия, переместилось в иное измерение – виртуальное. В этом поле не приходится рассуждать о телесности в ее буквальной плотности, но только о неких посттелесных практиках и ощущениях, то есть о теле, преодолевшем свои объективные физические параметры и координаты своего местоположения (на сценической площадке) и репрезентирующем себя в мультимедийную плоскость.

Разнообразие подходов и методов, с помощью которых время не только встраивают в координаты конкретной науки, но и расчленяют, размыкают как таковую его природу, позволяет зафиксировать и проследить трансформации способов и инструментов театральной визуализации во времени. Важно не только уточнить концепцию «посттелесности», но и попытаться осмыслить наметившиеся изменения в художественном и социальном функционале театра.

Одним из самых проблемных вопросов современного театрального процесса является вопрос систематизации, артикуляции и теоретизации того масштабного полистилистического опыта, представленного на мировых театральных подмостках за последние минимум пятьдесят лет. Терминологическая дискуссия вокруг словосочетаний «постмодернистский» и «постдраматический» театр активно развернулась среди теоретиков и критиков искусства и театра (Н. Скороход, В. Максимов, Н. Таршис, Н. Песочинский), находящихся в поисках определения художественной аутентичности эстетики «постдраматического» и идентификации его элементов в отечественном театре, на фоне презентации книги Х.-Т. Лемана «Постдраматический театр» в 2013 г. и забылась к 2020 г. «Постдраматический театр неоднороден: в нем сосуществуют театр, нетеатр и множество межеумочных форм», – говорит Юрий Барбой. Несколькими годами ранее Владимир Колязин скажет о том, что

...высказывалось сомнение, можно ли вообще дать единую дефиницию такому расплывчатому феномену, как современный театральный авангард». <...>

...можно предположить, что еще лет двадцать к постдраматическому театру будут относиться довольно спокойно как к одной из театральных теорий, обусловленной практикой театра своего времени³.

Однако новое десятилетие задало новые требования, вынудившие формировать иную художественную реальность и новые театральные формы. В период пандемии театр оказался в «анабиозе». История театрального искусства никогда еще не знала такого внезапного и стремительного завершения продолжительного творческого периода в сумме всех эстетик, парадигм и теорий. «Посткарантинный» театр существует в «посттравматическом» режиме и находится, безусловно, в процессе своего эстетического становления.

³ Колязин В. О постдраматическом театре и его месте на современной европейской сцене // Вопросы театра. 2011. № 1–2. С. 88, 91.

Нарождающееся искусство воспринимается уже в контексте нового культурного явления, требующего теоретической рефлексии. Театр столкнулся с внезапными трудностями, а именно отсутствием профессионального режиссерского, актерского, художественного инструментария для существования в совершенно ином, нематериальном пространстве. И судорожно пустился в поиски. Это свойство – судорожность – характеризует качество новых поисков, стремительных, конвульсивных, неглубоких. Четкое различие между двумя игровыми структурами можно выявить исключительно на объективном уровне – это реальный-виртуальный, что касается художественных критериев, по которым можно выстроить стройную интерпретационную схему, на данный момент таких не сформулировано. За процессом внедрения театра в цифровое пространство стоит процесс пересборки в том числе и семиотического аппарата. Между зрителем и актером устанавливаются связи, требующие другого режима семиотизации.

До недавнего времени единственным посредником между субъектом и объектом сценического акта была пресловутая «четвертая стена», то есть воображаемая граница между сценическим пространством и зрительным залом, позволяющая переживать и проживать жизнь героев спектакля с неподдельной правдоподобностью. Физическое соприсутствие актеров и зрителей в одном пространстве рождает сообщество, то есть «некую структуру, в которой эстетический, социальный и политический моменты тесно связаны друг с другом» [Фишер-Лихте 2015, с. 92], со своей особой формой коммуникации, дает необходимый в ситуации театрального представления обмен энергией. Движимые и одержимые единым чувством, единым дыханием, охваченные трепетом перед театральным действием, зрители делят с актерами одни чувства и одно театральное тело.

Энергообмен при этом случается во время метафизического прикосновения к плоти, являющегося основанием для зарождения контакта, в данном случае к плоти спектакля. В момент физического контакта «актер – зритель» сталкиваются два потока энергии – игровая, стихийная, творческая и обыденная, повседневная; физическая и метафизическая. Интеллектуальный и духовный зрительский *инсайт* происходит в момент «узнавания» в маске актера и персонажа его человеческого бытового начала. Для зрителя оказывается важен не только опыт проникновения на, казалось бы, чуждую игровую территорию, но и приобщение к творческой стихии как второй природы в момент театрального акта.

Очевидно, что «эффект присутствия» и «сопричастность» являются своеобразными театральными мифологемами, требую-

щими применительно к телесному дискурсу более существенные доказательства их реальной значимости. Психолог Дмитрий Ольшанский говорит о том, что

...присутствие двояко: с одной стороны, оно вводит наличность, с другой стороны, оно же само является повторением, восполнением реального... Присутствие другого уже само по себе наполняет сцену ожиданием, нетерпением, тревожностью, неуверенностью, поскольку напоминает об утраченном объекте и воспроизводит ситуацию *fort/da*. <...> Возвращение утраченного реального – вот что делает театр, тогда как кино создает возвращение вытесненного» [Ольшанский 2016, с. 14].

Во время акта художественной рецепции, то есть в момент почти аристотелевского «узнавания», а именно перехода от незнания к знанию, запускается механизм зрительского воображения, которое достраивает недостающий тактильный элемент на телесном уровне. Зритель сталкивается с неизбежностью реального, когда интерпретирует и идентифицирует свой эмпирический опыт телесного переживания с театральным. Подобное беспроникновенное узнавание неминуемо несет за собой эмоциональный всплеск – удивление, сожаление, тревожность, о которой и говорит Ольшанский.

Театральная телесность не сводится просто к интуиции общего тела, но и включает в себя динамическое моделирование телесной жизни. По словам философа и культуролога М. Эпштейна, осязание или тактильность – одно из примитивнейших чувств, дающее особый чувственный спектр ощущений. В ситуации «социальной дистанции» момент соприкосновения между самими зрителями полностью исключен, что нарушает условие театрального единения, разрушает и невидимую связь между наблюдателями и участниками театрального действия. Чувственное взаимодействие в его привычном варианте очного восприятия спектакля дает наиболее полное ощущение реальности происходящего на сцене.

Что есть тело и плоть спектакля? «Тело имеет форму, не только осязаемую, но и видимую: части тела, органы, размер, цвет, фигура. Плоть состоит из влажностей, гладкостей, теплот, изгибов – всего, что мы воспринимаем как осязающее и ласкающее нас» [Эпштейн 2006, с. 80]. Отталкиваясь от данного определения физического тела и плоти, сформулированного Эпштейном, можно атрибутировать и составляющие спектакля на основании его структурных закономерностей.

Тело спектакля – это объемная живая модель некоего текста или само-текст, то есть «текст самой постановки, который понимается

в самом широком смысле слова (он включает в себя играющих актеров, их собственные «паралингвистические» дополнения, сокращения и искажения лингвистического материала, костюмы, свет, пространство, особые временные ритмы и так далее) [Леман 2013, с. 138]. Текст представления как такого можно разложить на структурные элементы, которые в своем единстве сводятся к режиссерскому замыслу – образное решение спектакля, пластический образ, способ театральной игры, музыкальное оформление. Плоть спектакля – это его чувственно-эмоциональная партитура, резонирующая на физиологическом и психологическом уровне со зрителем.

Зритель активен, даже если находится в неподвижной точке весь спектакль. За внешней пассивностью скрывается активная внутренняя работа, что в некотором смысле пересекается и с одним из принципов системы Станиславского, разделяющей внутреннюю и внешнюю жизнь артиста и героя. Тело зрителя пассивно – оно приходит в театр, освобождается от меховых оков в гардеробе, удобно устраивается в креслах и на райке. Плоть просыпается во время просмотра спектакля, когда к «разумному мышлению» [Даниэль 1990] подключается чувственность, и тело начинает разоблачать себя «влажностями» и «изгибами». Знакомая музыка, неожиданный сюжетный поворот, любимый цвет, красивый актер/актриса провоцируют на активную реакцию, имеющую свой кульминационный момент во время аплодисментов.

Такой реципиент, рефлектирующий этапы своего вхождения в театральную иллюзию, на подсознательном уровне ощущает двойственность ситуации, так как наблюдает процесс создания сценической материальности артистом, использующим в качестве основы собственную плоть. Он знает о мере театральной условности, но доверяет собственному телесному переживанию, трансформируя ощущения под новую тактильную практику. Так творится алхимия телесности, сложнейшего сочетания между зрительским телом и личностью актера, обладающего индивидуальной физиологией, а также литературным персонажем и его физиологией, и характерологией.

«Постмодернизм соотносится с модернизмом, как наслаждение – с желанием» [Эпштейн 2006, с. 118]. Желанию предшествовало сдержанное физическое познание, прорвавшееся буйством страстей и реализацией неистовых желаний в эпоху модернизма. Эпштейн указал на то, что постмодернизму присуще «сдержанное наслаждение», которое находится как бы в пограничной зоне между обладанием, утолением и опустошением. Это состояние равновесия, но не гармонии. Так было до настоящего времени, пока равновесие такого удовольствия от текста и спектакля поддержи-

валось некоторой устойчивостью телесных практик. В ситуации виртуального спектакля каждый участник действия изолирован от другого в индивидуальном пространстве, что не позволяет ему испытывать то самое наслаждение, сдерживаемое от внешнего проявления чувств в присутствии соседей по креслу, сидящих по правую и левую сторону. Находясь в зрительном зале, у реципиента возникает своеобразное чувство стыда, обнаруживающее невозможность коллективной агонистической демонстрации интимных чувств, что вызывает особый прилив эротической энергии. Эмоциональный коллективный взрыв доступен лишь однажды – во время финальных аплодисментов, но довольно часто бурные рукоплескания могут прервать театральное действие в самый кульминационный момент. Интимное остается интимным.

Леман пишет о зачарованности театра болью и ее эстетизированной формой страдания.

«Мимезис боли» изначально означает, что мучению, агонии, физическому страданию и боли начинают подражать, на них обманчиво намекают, так чтобы у зрителей рождалась вполне реальная болезненная эмпатия по отношению к этой «разыгранной» боли [Леман 2013, с. 273].

Затаенное, обузданное чувство, скрытое от глаз окружающих, обладает мощным эротическим потенциалом, подпитывающим наслаждение-для-самого-себя (наслаждение собой?), предлагающее заманчивую возможность очищения через со-переживание. Зритель цифрового спектакля свободен в проявлении эмоций и чувств, что делает его развязным и быстро «утоляющим» свои театральные впечатления от просмотра онлайн-спектакля. Zoom-зритель неизбежно становится кастратом тела и присущей ему чувствительности, лишившись контакта с реальным, обыкновенно «удивляющим» восприимчивую телесность, возникающим в сценическом пространстве.

Переход от новой эмпатии к новой культурной программе будет происходить на качественно ином материале – физическую реальность дополнит виртуальная. Изменится и объект желания – плоть реального спектакля обернется лишь его холодной проекцией, а значит, и телесное переживание спектакля будет оторвано от реальной материальной чувственности. Постмодернистская философия телесности (Ж. Батай, М. Мерло-Понти), до сих востребованная как метаописание соотношения между словом и телесным опытом, лишившись привычной системы координат – мягкого и жесткого, импульсивного и сдержанного, статичного и действенно-

го тела, будет иступленно метаться в поисках материальной чувственной компоненты, транслируемой на экране.

Исследование параметров такого перехода от постдраматичности, как отказа от драматического лингвистического текста, к новой текстуальности и возрождению текста в форме виртуального спектакля, связано с попытками автора идентифицировать театральную составляющую этого явления.

По одному из определений «спектакля», сформулированному Г. Шпетом, спектакль – это сценический акт, разворачивающийся во времени и трехмерном пространстве. В виртуальном спектакле действие разворачивается в режиме реального времени и в режиме реального времени его смотрит ограниченное количество зрителей. Также он может стать «записью online-записи», т. е. зафиксированным материалом, к которому обращаются перманентно. Zoom-спектакли пытаются воссоздать ощущение актерско-зрительской сопричастности, но физический контакт не происходит в силу объективных технических ограничений – экран девайса отделяет каждое, участвующее в этом квази-сценическом акте, тело друг от друга.

Оцифрованное тело – симулякр реального физического. Мы не можем отказать ему в наличии физических качеств, но, не ощущая энергетической экспрессивности буквально, воспринимаем лишь как анимированную реал-тайм картинку. Виртуальное тело можно идентифицировать по терминологии Лемана как «тело с отклонениями», тело, травмированное, кастрированное пространством. Телесный дискурс театрального VR-эксперимента разительно отличается от концепции кинематографического тела, существующего в заранее выстроенном реально-нереальном-мире. Кинотело экспонируется в зал в качестве отчужденной, но живой, физической реальности и действует по законам реального тела в координатах конкретной истории. Зритель свободен в выборе своего желания – идентифицироваться с физическим паттерном данного кинообраза или отказать от принятия его рисунка.

Эффект театральной посттелесности в цифровом перформансе возникает в момент, когда зритель обнаруживает, что тело, представленное на экране гаджета, является зеркальным отражением его собственной телесности, лишенной плотскости и не подверженной театральной модуляции. Фронтальная камера развоплощает театрализацию, представляя артиста «оголенным», безобразным, так как крупный план уничтожает любой намек на магию театральной реальности, давая чистую документальность. Процесс документализации кадра происходит вне зависимости от выбора режиссером приема эпизации, брехтовского «очуждения».

Виртуальный спектакль пока неконкурентоспособен по отношению к кинофильму, не может ни соревноваться, ни сравниваться с ним. Кинореальность – это художественно сконструированный фрагмент бытия, раскрывающийся во времени и пространстве, многонаселенный мир, не стремящийся к иллюзорности, если только она не является художественным приемом. Спектакль, принадлежащий цифровой реальности (запись спектакля, zoom-трансляции), «оскопичен» по своей природе, так как не обладает сценической подвижной средой. Внешнее действие такого спектакля сводится к нулю, а внутреннее искажается и подвергается пристальному зрительскому наблюдению. Мир, лишенный энергии – мир бездейственный. Бездействие сродни смерти.

Наибольший интерес для социального исследования искусства представляет не вынужденный паралич, который был, с одной стороны, остановкой процессов, а с другой – периодом поиска, но выход, связанный с особым, прежде неизвестным опытом. Театр динамичен. Изобретательская театральная гонка, сгущающая время в вечность, дающая ощущение зыбкости пространственно-временных границ, приостановилась одновременно с выходом театров в offline-режим. Началась рефлексия, а театр встал на ретрит. Он погружается в не совсем духовный и не совсем уединенный процесс самопознания, задавая множество вопросов о том, что произошло за несколько месяцев «бездействия» и как с этим жить дальше. Проблематизация театрального времени тем самым осуществляется не внутри отдельных режиссерских проектов, но внутри самих процессов, определяющих бытие современного театра как такового. Однако все будет также, но только иначе. После длительного инерционного «экспериментального» периода, когда эксперимент перестал восприниматься как театральное событие, наступил реакционный период, во время которого вероятнее всего оформится новое театральное явление, которое отнюдь не заменит реального театра, но станет новым искусством.

Попробуем разобраться с художественным «движком» одного из виртуальных спектаклей, представленного Большим драматическим театром им. Г.А. Товстоногова в рамках проекта БДТ digital, который сложно поставить в ряд с другими театральными виртуальными опытами. «Вишневый сад» режиссера Эдгара Закаряна прошел на игровой платформе Майнкрафт. За премьерой последовало множество вопросов театрального профессионального сообщества – можно ли назвать это спектаклем? Как анализировать режиссуру данного спектакля? В спектакле действуют герои пьесы или игровые персонажи? Реальные актеры только озвучивают или переживают/проживают роли в спектакле? Каковы способы

выразительности этого культурного феномена и является ли оно таковым?

На некоторые вопросы театральный критик Алексей Исаев отвечает следующим образом:

А разве цифровой спектакль сам по себе, с чатом внутри для общения – это не искомая коммуникативная функция? А выстроенная особым образом графика – не предмет эстетического анализа цифрового искусства? Да, да и да. Цифровой театр начинается свой отсчет именно с этого момента⁴.

Вопросы связаны не только с особенностями восприятия нового цифрового явления, но и с методикой и способами его анализа. Акцент с интерпретации режиссерского решения классического театрального текста переносится на дешифровку формы его представления.

В спектакле обнаруживается конфликт не только формы и содержания, но и «телесного» и «плотского» начала, где тело – это материальная среда, созданная архитектором Андреем Вороновым, а плоть – это актеры, озвучивающие свои «квадратные» прототипы. Концепт тела заключается в этом спектакле в редуцировании самого тела. Виртуальный спектакль не нуждается не только в анатомической копии тела, но и в эротическом подтексте, обыкновенно апеллирующего к сенсуальному опыту зрителя. Телесная структура распадается на множество пикселей, с которыми идентифицируется зритель, восторженно встречающий и впускающий игровой мир в театральный.

«Вишневым сад» бессознательно рождает «тело травмы», где травматический опыт «стирания» тела переживают обоюдно и зрители, и актеры. Последние осуществляют попытку восполнить телесную экономию эмоциональными, интонационными средствами, призванными компенсировать отсутствие живых оценок в цифровой реальности. Помимо телесных «лишений» спектакль переживает и текстуальные – чеховская пьеса вмещается в пятнадцатиминутный театральный эксперимент. Актеры пытаются наполнить свои реплики отношением, чувством, эмоциями, которых не испытывают роботизированные, безразличные неуклюжие игровые персонажи.

Майнкрафт-спектакль – это симулякр реального спектакля, повторяющий его структуру, но не способный имитировать жи-

⁴ Исаев А. Почувствуй себя подростком // Блог. Петербургский театральный журнал [Электронный ресурс]. URL: <http://ptj.spb.ru/blog/pochuvstvuj-sebya-podrostkom/> (дата обращения 20 марта 2021).

вое ощущение, прикосновение и чувство. Создатели этого проекта совершили революционный шаг – исключили живое тело с его «теплотами», «влажностями» из реального театрального времени. Тело ликвидировано.

Еще один пример «вычитания» телесной компоненты из художественной ткани спектакля – это проект «театр по телефону» режиссера Бориса Павловича, представленный в рамках спонтанной программы Международного летнего фестиваля искусств «Точка доступа» в 2020 г.

Спектакль «Алло» – разговор по телефону зрителя с актером. Точнее, совместное исполнение – у зрителя тоже есть свои реплики. В долгом разговоре с незнакомцем по телефону есть что-то старинное⁵.

Аннотация проекта недвусмысленно дает понять, что все признаки драматизма или драматического, «понимаемого как напряженное переживание какой-то дисгармонии» [Хализев 1978, с. 56], выведены за пределы внешнего действия и телесной динамики и концентрируются исключительно на внутреннем движении переживаний. Режиссер делает акцент на духовной активности в минус физической активности. Конфликтная драматическая реальность рождается в цепи словесных действий, что в каком-то смысле наследует советскому варианту радиотеатра. Таким образом виртуальный театр пересобирает телесную идентичность зрителя, предлагая ему «оторваться» от оптического со-переживания и сконцентрироваться на аудио-впечатлениях. Что делает это действо театральным актом? Театральная театральность раскрывает собственную идентичность в самом художественном приеме «разговора по телефону» по заранее написанному драматургическому материалу, одновременно «нематериально» включая зрителя в действие, оставляя люфт для импровизации эмоциональных реакций.

Итак, можно говорить о том, что театр XXI в. деканонизировал и театральный формат, и понятие театральной традиции, сместив акценты в сторону эксперимента и поиска новых форм и нового языка. Но истеричный массовый переход в виртуальное пространство предполагает обнаружение новой действенности, digital-сценичности и телесности. Театральность подвергается испытаниям виртуальностью. Цифровой театр находится в по-

⁵ Официальный сайт спектакля «Алло» [Электронный ресурс]. URL: <http://alloteatr.ru/> (дата обращения 20 марта 2021).

исках своей идентичности на структурном, технологическом и эмоциональном уровне. Он не заменит реального, но и не может рассматриваться как одна из форм видеофиксации спектакля, телеспектакля. Какова природа этого оцифрованного театрального явления? Экспериментальные форматы, практикуемые театром на различных платформах для проведения видеоконференций и вебинаров, предполагают искусственную интеграцию традиционных элементов спектакля в виртуальную реальность. Но художественный язык виртуального театрального высказывания требует другой системы профессиональных критериев, другого аналитического инструментария. Способы выразительности современного театра для него являются лишь «костылями», которые должны дать временную поддержку его художественной несостоятельности.

Технологическое обеспечение виртуального спектакля становится все более совершенным, предлагая создателям спектаклей новые способы выразительности, а именно виртуальную (VR) и дополненную (AR) реальность, видеопроекции или видеомэппинг, 3D-моделирование и многое другое, что используют как для конструирования сценической реальности на площадке театра, так и для репрезентации театра в медиaprостранстве. Тем не менее вопрос о статусе онлайн-театра как особого культурного явления, тождественного традиционному театру, остается неясным. Театральным сообществом признается экспериментальный потенциал виртуального театра, выводящий театр из инертного процесса производства не только репертуарных спектаклей, но и производства творческих лабораторий, под видом которых выпускается тот же репертуар. Несмотря на то что технологии не стали открытием прошлого года, театр стал увереннее пользоваться медийными возможностями.

Театральное тело, исключенное из привычной предметности и плотскости, лишенное материальной оболочки и перенесенное в искусственную среду обитания, нуждается в производстве кибер-желаний и кибер-удовольствий. Театру необходимо «достичь состояния беспрепятственности, состояния свободного парения в виртуальном пространстве, где каким-то чудесным образом выживает желание...»⁶. Посттелесность в этом смысле будет пониматься как вычитание тела из театрального текста за отсутствием его выраженного прямого воздействия и замена идей и символом, резонирующими со зрителем.

⁶ Жижек С. Киберпространство, или Невыносимая замкнутость бытия // Искусство кино. 1998. № 1–2.

Литература

- Даниэль 1990 – Даниэль С.М. Искусство видеть: О творческих способностях восприятия, о языке линий и красок и о воспитании зрителя. Л.: Искусство, 1990. 223 с.
- Леман 2013 – Леман Х.-Т. Постдраматический театр / Предисл. А. Васильева. М.: АДСдизайн, 2013. 312 с.
- Лосев 2001 – Лосев А.Ф. Диалектика мифа. М.: Мысль, 2001. 559 с.
- Ольшанский 2016 – Ольшанский Д. Сцены сексуальной жизни. Психоанализ и семиотика театра и кино. СПб.: Алетейя, 2016. 392 с.
- Фишер-Лихте 2015 – Фишер-Лихте Э. Эстетика перформативности / Под общ. ред. Д.В. Трубочкина. М.: Play&Play: Канон+, 2015. 376 с.
- Хализов 1978 – Хализов В. Драма как явление искусства. М.: Искусство, 1978. 240 с.
- Эпштейн 2006 – Эпштейн М.Н. Философия тела. Тело свободы. СПб.: Алетейя, 2006. 431с.

References

- Daniel', S.M. (1990), *Iskusstvo videt': O tvorcheskikh sposobnostyakh vospriyatiya, o yazyke linii i krasok i o vospitanii zritelya* [The art of seeing. About the creative abilities of perception, about the language of lines and colors and about the education of the viewer], Iskusstvo, Leningrad, USSR.
- Epshtein, M.N. (2006), *Filosofiya tela. Telo svobody* [The philosophy of the body. The Body of Freedom], Aleteiya, Saint Petersburg, Russia.
- Fischer-Lichte, E. (2015), *Eстетика performativnosti* [The aesthetics of performativity], Trubochkin, D.V. (ed.), Play&Play, Kanon+, Moscow, Russia.
- Khalizev, V. (1978), *Drama kak yavlenie iskusstva* [Drama as an art phenomenon], Iskusstvo, Moscow, Russia.
- Lemann, H.-T. (2013), *Postdramaticheskii teatr* [Post-drama theater], preface by A. Vasil'eva, ADCdizain, Moscow, Russia.
- Losev, A.F. (2001), *Dialektika mifa* [The Dialectics of Myth], Mysl', Moscow, Russia.
- Ol'shanskii, D. (2016), *Sceny seksual'noi zhizni. Psikhhoanaliz i semiotika teatra i kino* [Scenes of sexual life. Psychoanalysis and semiotics of theater and cinema], Aleitiya, Saint Petersburg, Russia.

Информация об авторе

Лейла Ф. Салимова, аспирант, Российский государственный гуманитарный университет, Москва, Россия; 125047, Россия, Москва, Миусская площадь, д. 6; Ярославский государственный театральный институт, Ярославль, Россия; 150000, Россия, Ярославль, ул. Первомайская, д. 43; leila.salimova@mail.ru

Information about the author

Leila F. Salimova, postgraduate student, Russian State University for the Humanities, Moscow, Russia, bld. 6, Miusskaya Square, Moscow, Russia, 125047; Yaroslavl State Theatrical Institute, Yaroslavl, Russia; bld. 43, Pervomaiskaya Street, Yaroslavl, Russia, 150000; leila.salimova@mail.ru