

Д. В. Трубочкин

ТЕАТР В КИБЕРПРОСТРАНСТВЕ

Киберпространство, виртуальное пространство, глобальная сеть, всемирная паутина, интернет: все это – названия самой современной среды человеческого общения, созданной с помощью цифровых машинных устройств. Названий у нее много, определения то и дело уточняются, но человеческое общение как ее сущность сохраняется всегда. Интернет когда-то начался с пересылки одного только маленького электронного письма, состоявшего из последовательности цифр. Чем стал интернет сегодня, всем известно, но до сих пор все его многообразие сводится к тому, что один человек хочет сообщить другому.

Естественная жизненная ситуация предполагает, что средство сообщения нужно тогда, когда есть, что сообщить – а не наоборот, выдумывают, что бы такого особенного сообщить, получив в руки новое средство. Технический прогресс распорядился иначе: компьютер, как в свое время телефон, радио и телевизор, были изобретены вовсе не из-за жизненной потребности сообщить что-то совершенно новое. Однако после их изобретения необратимо переменялось само общение: вначале люди привыкли к тому, чтобы разговаривать, не видя лица, потом – разговаривать, не зная, кто тебя слушает. При этом нельзя сказать, чтобы мы стали говорить друг другу что-то принципиально иное или более ценное, чем две с половиной тысячи лет назад, когда даже чтение про себя считалось абсурдным, и люди читали только вслух.

Итак, киберпространство – среда для «компьютерной навигации» – не было результатом глубокой перемены в человеке. Наоборот, оно само стало неузнаваемо менять житейские привычки и самый способ существования. Большинство людей до сих пор никак не могут принять интернет как лишь одно из многих возможных средств человеческого общения – всего лишь более быстрый аналог почты, телефона или телевизора: интернет сегодня воспринимается как особая культурная реальность, а слово «виртуальный» имеет широчайшую область применения. Это потому, что в киберпространстве воплотилось сразу несколько глобальных мифов, каждый из которых оказался невероятно важным для современной культуры.

Первый миф: киберпространство предоставляет человеку неограниченные возможности – в нем можно найти все, что хочешь, и сделаться тем, кем хочешь. Пусть ты замарашка, но войди в чат под именем «Sexy» и с эмблемкой накрашенных губ, и все будут обращаться к тебе как к милашке и слать поцелуи; пусть ты тихоня-отличник, но зайди на сайт трэша и мистики или порносайт, и воображай себя экстремалом столько, сколько захочешь. Наивность этого мифа, во-первых, в том, что в интернете ты найдешь не то, что хочешь, а то, что тебе предлагают. Во-вторых, твой виртуальный образ или прозвище все равно будут проигнорированы собеседниками, и в лучшем случае

восприняты как рамка информации или как предмет игры: интернет не добавит нового качества, а ты все равно был и останешься самим собою. Тем не менее репутация вседозволенности прочно связана с интернетом, и тема «право и интернет» до сих пор далеко не исчерпана: законодательство об интернете находится в стадии разработки. Это легко понять, исходя из важнейшего принципа киберпространства – интерактивности. Все в этой среде потенциально является предметом взаимодействия, игры и преобразования. Среда реагирует на пользователя, и потому любознательный и активный интернет-пользователь оставляет за собою право поступать с цифровым объектом так, как ему заблагорассудится.

Второй миф: киберпространство вездесуще, и кто в него попал, тот не сможет спрятаться. В этом видят глобальную угрозу и возможность диктата машинного разума, тотального досмотра человеческой жизни под взглядом машины. Неправда здесь в том, что и без киберпространства о человеке, при желании, можно узнать все, что захочешь. Однако тот факт, что интернет устроен по принципу всеобщего доступа, заставляет крепко задуматься. Киберпространство проникает в жизнь, и недоступность человека для цифрового общения теперь раздражает – при том, что здравый смысл убеждает нас, что каждый человек по-прежнему имеет право на молчание. Этика общения по электронной почте такова, что на каждое новое письмо требуется моментальный ответ: если следовать такой этике, легко превратиться в раба электронной почты. Отсутствие мобильного телефона сегодня у многих вызывает подозрение или даже раздражение. Что это: особая привязанность современного человека к технике? – Наверное, нет. Привычка к моментальной цифровой связи приучила нас к тому, что отсутствие доступа к человеку стало восприниматься как ненормальное явление: в киберпространстве молчание нестерпимо.

Третий миф: киберпространство – это глобальный мир иллюзии, и в нем течет не настоящая жизнь, но симуляция жизни, или игровая жизнь. Было много разговоров о том, что киберпространство – это то ли вторая реальность, то ли расширение первой реальности. Если ты на компьютере глушишь врагов направо и налево, или взрываешь мир атомной бомбой, или моделируешь невиданную тварь, что ты переживаешь: жар творчества? зуд разрушения? настоящую агрессию или не настоящую? Если ты сажаешь вирусы недругам и рушишь базы данных коммерческих банков, что это: интеллектуальная забава? или преступление? Важнейшая разница между рукотворным пространством и настоящей действительностью в том, что в цифровом мире все устроено по известным сценариям. Поэтому ситуация взлома баз данных двусмысленна. Хакер не брал на себя обязательств не нарушать написанных другим человеком сценариев: наоборот, он им следовал и рушил базы данных, подчиняясь правилам существования киберпространства – иначе и быть не может. Всеобщего договора относительно интернета нет, и до сих пор по существу непонятно, кто виноват: тот, кто выставил личные счета клиентов в интернет или тот, кто взломал пароли. В киберпространстве царит не этика, не закон, но интеллект: в лучшем положении окажется тот, кто сам пишет сценарии и умеет разгадывать сценарии других. В отличие от киберпространства,

действительность реагирует на сценарии непредсказуемо, так как ее собственный сценарий – сценарий жизни – не известен. Может ли киберпространство научить принимать и разбираться в сценариях жизни? или бережно относиться к произведениям искусства?

Как бы то ни было, границы правды и морока, настоящей жизни и симуляции жизни, закона и произвола – древнейшие вопросы человеческой культуры, с новой остротой были поставлены, благодаря открытию виртуального пространства. Это дало пищу многим мыслителям: виртуальность и симуляция стали неизменной темой современной философии, начиная с 1980-х годов.

Я позволил себе это вступление, чтобы подготовить вопрос о соотношении киберпространства и театра. Если воспринимать интернет как большую газету, то вопрос о том, чем он может служить театру, не так уж труден: свежие афиши, рецензии, моментальные новости и т. д. Если видеть в интернете сверхбыстрый аналог почты, польза интернета для театра также очевидна: быстрый обмен мнениями, доступ к индивидуальным впечатлениям рядового зрителя, которые не часто просачиваются в прессу, моментальное анкетирование, беседа в реальном времени с театральными деятелями и т. д. Однако компьютер и интернет давно перестали быть просто газетой или просто почтой: они стали новой средой творчества – в том числе визуального и звукового. Может ли киберпространство стать местом театрального творчества?

XX век помнит много мрачных пророчеств о судьбе театра. Вначале говорили, что театр обязательно уступит под натиском немного кино; режиссеры 1910-х годов горячо это оспаривали и заявляли что только в театре можно услышать живую речь. Потом был изобретен звуковое кино, и все старые аргументы угасли, кроме одного, который не уставал изрекать К. С. Станиславский: из всех искусств только театр давал опыт живого человеческого присутствия и живого общения. С изобретением телевидения мрачные пророчества о театре вспыхнули с новой силой: но ничуть не бывало, театр вновь не был поколеблен.

На недавней международной конференции «Театр и театроведение в XXI веке» (Афины, 2005) я сам стал свидетелем жаркой дискуссии о роли виртуального искусства в истории театра. Докладчик из Америки приводил примеры, как трехмерные модели исторических театров помогают студенту лучше представлять себе театральное пространство. Его оппоненты спорили, что трехмерная картинка даже отдаленно не сможет воспроизвести динамику человеческого взгляда в пространстве, а сама по себе модель только притупляет воображение, обескровливая тем самым театральное искусство и науку. Докладчик приводил примеры, как на компьютере моделировали театральную аудиторию Нью-Йорка середины XIX в. и с увлечением демонстрировал, как компьютер мог рассчитать и анимировать возможные реакции пестрой зрительской толпы, нарисованной трехмерно. Одни видели здесь прорыв в театроведении, а другие утверждали, что математическая модель не годится в случае с театральным зрителем, ибо важнейшим свойством театра является непредсказуемость зрительской реакции: предсказать можно только посредственный спектакль. А если реакция заранее

известна по источникам, то зачем ее анимировать на компьютере? – можно обойтись и воображением.

Эти дискуссии немного запоздали, потому что виртуальная реальность уже давно и прочно взаимодействует с театром и другими видами искусства. Это отмечено в художественной практике, публицистике, философии и науке. Выход монографии Габриелы Джаннаки «Виртуальные театры» (2004) характерен: эта тема теперь стала серьезной академической научной рубрикой. Трехмерные модели и трехмерные фотографии давно уже используются в истории театра и театральной архитектуре: к ним обеспечен широкий доступ, например, по следующим адресам:

<http://www.whitman.edu/theatre/theatretour/home.htm>

<http://www.theatron.org>, <http://www.theatron.co.uk>

Помня уроки XX века, наверное, можно глядеть в будущее с открытым лицом: замены живому человеческому общению компьютер не даст, поэтому театр вновь не будет поколеблен. Однако, если мы согласимся с этим оптимистическим взглядом, вопросы о соотношении виртуальности и искусства все же не исчезнут.

Так, например, мои западные коллеги смело называют театр и все искусство в целом «первой в истории виртуальной реальностью», тогда как человек из русской языковой среды чувствует в душе тяжесть от такого определения. Слишком велико ощущение жизни, которое связано у нас с театром, и слишком невыгодное языковое окружение имеет в русском языке слово *virtual* – «виртуальный», изобретенное в 80-е годы американцем Лемьером. В этом слове слышится староновгородское «вирухать» – «врать», тамбовское «вертыхаться» – «вертеться», общеизвестное «вертухай» – «надзиратель»: все это указывает на несерьезность, лживость, а то и на опасность «виртуальной» вещи. Что же до слова «реальность» (по-русски «настоящее», «вещественное») – то в сочетании с «виртуальная» оно значит прямо противоположное себе, то есть ненастоящее. Издевательское «виртуальный начальник» подразумевает начальника, отсутствующего на работе.

В английском языке *virtual* воспринимается совершенно иначе. Слово это происходит из средневековой латыни (*virtus* – «сила», «свойство») и зафиксировано в английских письменных источниках не позднее середины XVII века. «Виртуальный» в исконном значении – «являющийся по своим свойствам тем-то». Например, воспитатель при молодом наследнике престола мог быть назван «виртуальным королем», то есть «фактическим королем», так как по своим свойствам и возможностям он именно и был королем, а по положению – не был. До чего же интересно, как одно и то же слово значит в разных языках противоположное: русский «виртуальный начальник» – это и не начальник вовсе, а английский «виртуальный король», наоборот, еще больший король, чем даже сам король!

Если иметь в виду англоязычные контексты, «виртуальная реальность» будет определена как «реальность явленного смысла», или «реальность явленных свойств»: а такая реальность вовсе не чужда искусству. Устрашающие свойства киберпространства отходят на второй

план, когда компьютер и интернет предстают как средства исполнения замысла художника: способ сделать идею зримой и слышимой. Я знаю художников и архитекторов традиционной школы, которым не понятны и совсем не важны разговоры о виртуальности как воплощенной всемирной лжи, потому что они воспринимают компьютер как продолжение руки – современный аналог древней кисти или резца.

Есть и существенная разница: при работе на компьютере теряется вкус к настоящему веществу и настоящему пространству, ибо ни одна из компьютерных симуляций не передает настоящего зрительного и слухового впечатления. Что поделать: вся современность тяготеет к невещественной форме, и недавно в беседе о стилях в искусстве компьютерный дизайнер сказал, что новым аналогом фундаментальных стилей барокко или классицизм уже сейчас становится стиль «техно». Но театр и в этом остается, к счастью, самым консервативным искусством, ибо вкус к веществу, настоящему пространству и живому человеку в нем до сих пор не утрачен даже в самых «технократических» спектаклях: в этом он продолжает занимать уникальное и выдающееся положение в ряду искусств.

Если воспринимать компьютер как средство воплощения художественного замысла, а интернет – как среду, где публикуются и хранятся воплощенные идеи, тогда отношение к цифровому искусству перестанет быть враждебным. Сегодня существует огромный массив произведений современного искусства и науки, которые были созданы на компьютере и могут восприниматься только с помощью компьютера: это интернет-сайты, цифровые библиотеки, трехмерные миры, флэш-ролики и т. д. Их можно не любить, но современность уже невозможно себе представить без этих цифровых галерей. То, насколько цифровая копия приучает к пониманию классического искусства, работавшего с веществом (или, наоборот, отучает) – это особый разговор, однако большинство студентов и исследователей уже давно работают с цифровыми копиями.

Итак, сегодня через компьютерное моделирование, цифровое копирование и уэб-дизайн театр в его визуальном и звуковом воплощении уже занял весьма значительное место в русском интернете. Двумя самыми известными театральными интернет-проектами стали сводный портал по московским театрам www.theatre.ru, а также фестиваль интернет-трансляций спектаклей «Театральная паутина», который перерос в большой проект цифрового наследия культуры www.cultu.ru.

О театре и интернете мы беседуем с одним из организаторов «Театральной паутины» Игорем Овчинниковым.

Игорь, уже состоялось два фестиваля «Театральная паутина»; когда будет третий?

У нас сразу сложилась добрая традиция, что каждый фестиваль начинается 15 октября очередного года. Надеемся, точно так же будет и в 2006 году. Первый фестиваль был экспериментом, потому что мы не представляли себе, кто будет смотреть спектакли, нужно ли это кому-

нибудь. Я считал, что фестиваль будет удачным, если трансляцию будет смотреть больше зрителей, чем помещается в «Центре на Страстном». А нас уже тогда смотрело от 1,5 до 2 тысяч человек по разным каналам: интернетовским, спутниковым. Мы любим цифру «7», и на двух фестивалях договаривались о 7 спектаклях разных типов. На третьем мы решили увеличить число до 10, но это будут спектакли из 7 городов. Москва – самый «интернетизированный» регион России, и он же самый «театрализованный». Поэтому для большинства москвичей наши страня не видны и не понятны, потому что все спектакли нашей «Паутины» москвичи имели возможность видеть живьем. Сейчас мы хотим встряхнуть москвичей: мы покажем самое прекрасное, что творится в театрах не в Москве, я надеюсь, что от этого наша посещаемость еще больше вырастет.

Увеличивается ли число ваших партнеров?

Мы с Е. А. Левшиной, когда задумывали фестиваль, даже близко не представляли себе тех технологических трудностей, с которыми мы столкнемся на театральной паутине. К нашему удивлению и счастью, компании, которые могли бы остаться в стороне, проявили колоссальную заинтересованность и до сих пор нам помогают, даже не видя в этом финансовых выгод для себя. Наш главный партнер Международный центр финансово-экономического развития (МЦФЭР). Я их спрашиваю, что вы с нами мучаетесь: они отвечают, что любая организация, даже коммерческая, считает деятельность по поддержке культуры и искусства важной для себя – это дело совести. Кроме того, они говорят, что, столкнувшись с нашим проектом, они получили колоссальный импульс к развитию технологий: это потому, что нам интереснее всего искать сочетание технологии и искусства. Например, мы осваиваем сигнал повышенной четкости, который обеспечивает просто немыслимое качество трансляций. Мы испытали эту технологию и научились ей пользоваться: за нею будущее. Государственный информационно-вычислительный центр (ГИВЦ) пришел нам одним из первых, абсолютно бескорыстно предложил помощь и очень помог в первой «Паутине». И сейчас все больше и больше организаций оказывают нам организационную и финансовую помощь. Такое удивительное сочетание – технология и театр – интересует всех.

Значит у этого проекта совсем нет коммерческой составляющей?

Вы знаете, я стараюсь ее не искать. Даже общаясь с бизнесменами, я сразу же обращал их внимание на то, что у нас некоммерческое партнерство. Хотя, в отдаленной перспективе – например, когда будет создана гигантская цифровая видеотека – люди с бизнес-сознанием вполне могут найти у нас поле для деятельности. Я иногда думаю, что технический прогресс в мире двигают две вещи: оборонка и искусство. Пусть на театральных спектаклях не создадут нового сплава, сверхлегкого, но когда его создадут, он в первую очередь будет применен в театре. Мы знаем много примеров современного искусства, которые использовали новые технологии, как только они появлялись. Взаимное тяготение искусства и новых технологий существует.

Многие видят в интернет-трансляциях просто более дешевый и менее качественный аналог к телевизионным трансляциям...

Это не совсем так. Конечно, этот проект гораздо дешевле для тех, кто транслирует. Мы не строим телебашен, и не увлекаемся чудовищно дорогими технологическими игрушками для телевизионных мальчиков и девочек. Первая «Паутина» создавалась в том числе для того, чтобы показать, что любой театр при желании и совсем небольшом денежном вложении может явить миру свое художественное сценическое произведение. Другое дело, что если делать это грамотно и качественно, то нужны профессиональные люди: режиссеры, операторы, которым надо платить. Для того же, кто принимает сигнал, это определенные, в том числе и финансовые, затраты. Нужен ящик – в данном случае компьютерный; и простой антенной не обойдешься, нужен хороший интернет-канал. Наши трансляции технически можно смотреть хоть на Таиланде, пользуясь простым модемом, но это будет скучная история подглядывания в замочную скважину за жизнью муравьев. Но с другой стороны, и в этом тоже есть смысл. Я вспоминаю, когда я учился в ГИТИСе, мы пользовались какими-нибудь десятками и двадцатыми замысленными копиями английских и американских постановок Лоуренса Оливье, Питера Штайна: это был древний VHS, но это не мешало нам учиться на этих спектаклях. Эти старые кассеты смотрела нынешняя легендарная мастерская Фоменко, и они во многом повлияли на эстетический, профессиональный рост актеров, и вообще всех тех, кто их смотрел. Так что лучше уж слабый сигнал, чем вообще никакого: при желании, даже при низком качестве записи можно увидеть и эмоционально подключиться к спектаклю, воспринять его эстетические посылы и все что угодно. При этом, даже на первой «Паутине» давался более качественный сигнал, чем с 10-х или 15-х копий VHS.

В таком случае важно понять, для какого зрителя предназначены интернет-трансляции спектаклей. Есть телеаудитория, есть театральная аудитория, и есть интернет-аудитория, состоящая, во многом, из молодых пользователей компьютером. Прежде всего, каков для Вас образ интернет-зрителей?

Я бы сказал, представление об интернет-аудитории как о молодежной культуре все-таки устарело. Согласитесь, что в нашем с вами круге знакомых огромное количество людей – пожилых в том числе – активно используют интернет в своих целях. Возможно, молодежной аудитории в интернете до сих пор больше, но что мне кажется важным, интернет-аудитория – это люди с активной жизненной позицией, которым что-то интересно, любопытно, и они готовы ради этого совершать какие-то действия. Кроме того, интернет-аудитория прошла два важных ценза. Во-первых, ценз материальный: если человек имеет компьютер даже на работе, значит он работает не последним помощником дворника. Во-вторых, это ценз культурный: если он общается с такой техникой, он должен иметь определенные навыки – не только технические, но и культурные. Мне кажется, театр крайне заинтересован в том, чтобы привлекать к себе интернет-аудиторию.

Есть мнение, что зрителями Ваших трансляций являются, в основном, театралы, то есть люди, изначально заинтересованные в

театре, но лишь на время ставшие интернет-зрителями. Но может ли интернет-трансляция научить любить театр того, кто не является театралом?

Правильный вопрос. Мне бы очень хотелось в это верить. Иногда, я уверен, так и происходит. Например, технические специалисты, работающие с нами, уже прониклись огромным уважением к театру. Не то, что человек, который просто ради интереса включился посмотреть выдающееся «Семейное счастье» Мастерской Фоменко, немедленно стал театральным фанатом. Понятно, что это процесс долгий и непростой. Но я вижу, что у них все-таки переворачивается сознание, потому что, если за год видишь два-три настоящих театральных шедевра, в высоком смысле этого слова, к этому искусству начинаешь относиться по-другому: они видят, что театр – это не вымирающий динозавр прошлого века, но современное и живое искусство. С другой стороны, мы стараемся разнообразить наши программы, чтобы в них был не только театр. Скоро появится кино: будем транслировать фильмы-победители фестиваля «кинотеатр.doc». Люди, которые не воспринимают театр как искусство, и которым интересна, например, современная жесткая документалистика, тоже найдут, что у нас посмотреть. Ведем переговоры и насчет трансляций концертов – не только классической, но и современной музыки.

У Вас есть премия «За создание театрального пространства в виртуальной реальности». Если говорить на языке искусствоведов – а ведь Вы выпускник театроведческого факультета РАТИ-ГИТИС – то как бы Вы могли определить, как соотносятся театральное и виртуальное пространство?

Я десять лет занимаюсь совмещением театра и виртуального пространства и не прошел на этом поле еще и первой борозды. Интернет – это мощный инструмент современного театрального деятеля. Во-первых, он может решить задачу приблизить театр к зрителю. За год посещаемость театральных сайтов по России возросла, в среднем, в два раза. Если год назад сайт МХТ посещали – 3500 пользователей в день – а это больше, чем вмещают в себя все три площадки МХТ при аншлагах – то сейчас более 7000. Посетителей у сайта Мастерской Фоменко меньше, но общее их число тоже выросло в два раза. Во-вторых, интернет интересен профессионалам. Например, у нас есть проект создания сайта театральных технологий (свет, звук и т. д. – все в одном месте) с комментариями специалистов. Кроме того, интернет незаменим для театральной биржи. Какой-нибудь актер из Хабаровска едва ли наскребет денег, чтобы приехать в Москву и показаться продюсерам и режиссером: все это надо делать через интернет. Для театроведов интернет тоже незаменим. Что осталось от театров прошлого? – только воспоминания и критика. Интернет – архив, куда можно складывать и хранить всю информацию о театре. На днях мы планируем открыть, при спонсорстве «Нескафе», портал под названием «Театральный навигатор» и под девизом «Мы знаем о театре все... почти». Это будет большой справочник по театральной Москве – вся пресса, программки, новости, все это будет собирать специальная команда. Кто знает, вдруг через десяток лет это кому-нибудь понадобится.

Недавно мне пришлось участвовать в дискуссии, где высказывали мнение, что в виртуальной среде – которая характеризуется особой интерактивностью – нельзя научить бережному отношению к искусству. Приводились примеры того, как юные зрители использовали цифровые копии только для того, чтобы их переиначить ради забавы: например, вместо лица А. Миронова в «Свадьбе Фигаро», которая транслировалась недавно, поставить свое лицо или лицо соседа.

Это же творчество, и это прекрасно!

Вы считаете, это прекрасно?

Во-первых, это творчество. Во-вторых, для меня все современные фобии по отношению к интернету – просто глупость. Люди XVII-XVIII веков – философы, например, – читали книжки и всегда оставляли заметки на полях. Это ли не аналог замены лица Миронова собственным лицом? Интернет – это продолжение книгопечатания и телевидения: мы просто вышли на новую стадию, и все. Ничего более опасного здесь нет. Когда говорят, что интернет – большая бездуховная помойка, то я отвечаю, что он не такой, но он таким будет если не останется тех людей, кто публикует там примеры высокой культуры. Если культурные люди будут игнорировать интернет, не будут общаться в нем на правильном русском языке – точно так же как они перестанут появляться на улице и в телевизоре – тогда победит бездуховность. Надо быть самим собой, в том числе и в интернете: надо находить свой круг общения и публиковать то, что тебе интересно, а не опускаться до уровня тупой и бессмысленной толпы.

~~~~~

Трубочкин Дмитрий Владимирович

к. искусств., доцент

Зав. научным отделом

Российской академии театрального искусства–ГИТИС

Зав. отделом исторической социологии

и экономики искусства

Государственного института искусствознания