

Ноябрь 2020 года. В телестудии сидит группка симпатичных школьников, с увлечением рассказывающих о том, как они посвящают всё своё свободное время созданию видеороликов для мобильного приложения «TikTok». Ведущий программы Александр Гордон интересуется, есть ли у этих мальчиков и девочек иные занятия, планы на будущее, желание получить профессию. С таким же успехом он мог допытываться у лудомана, что ещё, кроме азартных игр, его увлекает. Для этой «школоты» главное — погоня за «хайпом» и желание славы. У некоторых создателей тиктоковских роликов уже миллионы подписчиков, а благодаря рекламодателям у некоторых тиктоковских ребят финансовый доход исчисляется в шестизначных циферках. У них, как у взрослых, есть продюсеры, а от желающих сняться в их опусах нет отбоя — ведь нынче все одержимы желанием отхватить свою «минуту славы». Зачем думать о серьёзном деле, когда можно неплохо заработать на своём незатейливом увлечении и вечной игре?..

82 года назад Йохан Хёйзинга опубликовал свою широко известную сегодня книгу «Homo ludens. Человек играющий», в которой показал, что необходимость в создании игровых ситуаций характерна как для животных, так и для человека, и что игра — это некая данность, предшествующая самой культуре, «сопровождающая и пронизывающая её» от истоков до нынешних дней. Конечно, на каждом этапе развития цивилизации игра принимала разную форму. Тот же Й. Хёйзинга отмечает, что в XIX веке почти во всех явлениях культуры игровой фактор заметно отступает на второй план. В это время в самых разных странах люди стараются воплотить в жизнь научные замыслы, культивируется идеал производительного труда, всеобщего образования и демократии, что оставляет мало места вечному началу игры. Да и в XX веке идеи созидания, развития, веры в разум всё ещё продолжают доминировать, несмотря на трагические события, которыми было насыщено минувшее столетие.

Сегодня мир переживает эпоху растерянности и неопределённости — небезызвестный Фрэнсис Фукуяма определил это как «конец истории». Человечество впервые за многие столетия оказалось в некоем безыдейном пространстве. Во многих странах общество разобщено, дифференцировано — существуют сами по себе различные социальные группы, субкультуры. Сплошь и рядом можно наблюдать, как в обществе ценятся не талант, ум, трудоспособность, а эмоциональный накал, мгновенный эффект и умение заработать большие деньги. То, что Делёз и Бодрийяр определили как «симулякр» (т. е. нечто иллюзорное, замещающее реальную жизнь), часто доминирует сегодня на телеэкране и в общественной жизни. Причём отличить одно от другого трудно даже в быту, потому что сплошь и рядом мы видим как розыгрыш, так и далеко не бескорыстную игру, когда проходимцы всех мастей артистично выдают себя за известных людей, за генералов, врачей, представителей различных служб и т. д.

Недавно всех позабавил случай, когда в кубанскую станицу прибыл человек, представившийся советником губернатора края на общественных началах, и при всём честном народе начал строгить местных нерадивых чиновников, которые стояли тут же рядом. Кстати, в отличие от гоголевского «ревизора», этот молодой мужчина со средним образованием действовал совершенно бескорыстно — получив свою «минуту славы» (ролик тотчас был выложен в интернете), тут же отбыл восвояси. Не стоит удивляться, если его потом выберут на какую-нибудь руководящую должность. Ведь у нас и выбор людей в «лидеры России» происходит не в результате показанных претендентом результатов в реальной работе, а по итогам своего рода игры — заполнения тестов, участия в психологических опытах, умения «подать себя».

Что касается искусства, то многие философы отмечали, что игра и художественное произведение во многом аналогичны по способу осуществления, но принадлежат к разным сферам и имеют разные цели. Искусство в той или иной мере всегда связано с реальной жизнью и вольно или невольно отражает ситуацию в обществе — причём не только выбором тематики, но и способом организации художественно обработанного материала.

Нынешний период в истории человечества назван *постмодернизмом*, поскольку он представляет собой по сути антитезу модернизму, созиданию, развитию, зарождению чего-то нового. Многие созданные в эстетике постмодерна произведения, претендуя на новизну и оригинальность, на деле оказались переконструирова-

нием творческого наследия предшественников, а фактически — незатейливой игрой смыслов и художественных конструкций.

В нашем представлении игра противостоит серьёзности. Поэтому неудивительно, что розыгрыш, ирония, «стёб» стали неизбежными спутниками постмодерна, склонного к манифестации и тому, что его теоретики называли «игровой стихией». Реальная действительность в трактовке адептов постмодернизма представлена в условно-игровом плане с использованием различных форм интертекстуальности, аллюзий, скрытых и явных цитат, реминисценций, стилизации, пародии — вплоть до эпатажа и китча.

Именно пародии и мистификация выходят на первый план в нашей стране после смены общественной формации. На ленинградском телевидении появляется памятная всем передача, в которой композитор Сергей Курёхин на полном серьёзе выдвигает гипотезу, что Ленин — гриб, на питерских киностудиях создаются пародийные фильмы «Два капитана-2», «Переход товарища Чкалова через Северный полюс» и др. Петербургский художник Анатолий Белкин публикует в «Огоньке» серию фантазийных псевдоисследований, рассказывающих об эпизодах жизни С. Кирова, И. Мичурина и других известных личностей советского времени, а затем становится автором и ведущим серии телевизионных мистификаций под шапкой «Повести Белкина» на канале «Культура». В филиале Эрмитажа — Главном штабе Белкин организует выставку «Золото болот. Собственная версия», которая полностью имитировала реальность. Она была обставлена с «научной» обстоятельностью: к открытию этой экспозиции были подготовлены два прекрасно иллюстрированных буклета — отчёты об экспедициях в болота Южной Америки, Сибири, а также Сивьяна, целью которых был поиск Болотной цивилизации, людей-карликов, а также болотного золота. Единственное, что было подлинное в этих солидных с виду проспектах, — приводимые имена участников. Поэтому рядовые посетители выставки восприняли выставленные в нескольких залах солидного музея «экспонаты» с полным доверием, и только шокированные эрмитажные смотрительницы иногда охлаждали их восторг, шепча, что то, что здесь выставлено, — это никакая не археология. Но даже явный «стёб» в буклетах, где приводились имена «исследователей», типа «Никита Сергеевич Михалков — крупнейший топограф, организатор многих экспедиций, автор документального фильма о сибирском цирюльнике» — не могли подорвать доверия многих посетителей выставки — ведь она проходила под эгидой Эрмитажа! Задача за-

теянной А. Белкиным игры, как он сам признаётся, — смешать реальное и нереальное — была успешно решена, что лишний раз подтверждает правоту слов Й. Хёйзинги о том, что «отличать игру от не-игры в явлениях цивилизации становится всё труднее, по мере того как мы приближаемся к нашему времени».

Видя в наших солидных художественных музеях подвешенных чучелок животных или сучковатую палку, прикреплённую скотчем к доске, невольно задаёшь вопрос: что это? Если раньше считалось, что в музее должно быть выставлено то, что считается настоящим искусством, то с появлением в экспозициях музеев «Фонтана» Дюшана и «Чёрного квадрата» Малевича можно говорить, что всё то, что выставлено в художественном музее, — искусство. На последней состоявшейся в Петербурге выставке современного искусства наряду с действительно интересными работами можно было видеть кучу металлического хлама, пластмассовую уточку в эмалированном тазу с водой и т. п. Невольно возникает вопрос: что всё-таки можно называть искусством, а что представляет собой игру в искусство в виде перформансов, инсталляций и т. п.?

Другой аспект этой проблемы — воздействие современных технологий на развитие искусства и культуры в целом. Уже существуют приспособления, способные погружать человека в виртуальный мир, вызывая при этом ощущения, близкие к реальным. Компьютерные же игры давно заменили дворовые забавы типа салочек, прятков, «казаков-разбойников» и т. п. В. Набоков в «Защите Лужина» провидчески показал, как увлечение игрой способно подменить жизнь, как увлечённость игрой может привести к неспособности адекватного реагирования на реальность. Сегодня подобные ситуации происходят благодаря увлечённости ряда молодых людей компьютерными играми и интернетом в целом. Не выходя из дома, можно без усталости сражаться с коварным врагом, одерживать победы над монстрами и злодеями. В результате у некоторых людей с неустойчивой психикой стирается грань между виртуальной игрой и реальностью, и они, чтобы усилить свои ощущения, взяв в руки настоящее оружие, идут отстреливать или резать реальных людей. Другие, менее активные геймеры (англ. gamer — игрок), запираются в четырёх стенах и проводят многие часы в искусственном, компьютерном мире. Япония уже давно бьёт тревогу по поводу того, что довольно значительная часть молодых людей (их называют там хикикомори) ведут откровенно асоциальный образ жизни, отсыпаясь днём, а ночью погружаясь в пространство компьютерных игр и состязаний.

Фактически игра стала сегодня одной из форм эскапизма, желания уйти из не устраивающего тебя реального мира в иное пространство, где всегда интересно, весело и где удаётся осуществить все желания. Формой эскапизма стали и культивируемые сегодня игры взрослых людей, которые время от времени встречаются, чтобы пожить, как индейцы или славянские язычники, поучаствовать в исторических реконструкциях.

В искусстве постмодернизма принцип игры предоставляет автору полную свободу устанавливать собственные правила, игнорируя какое бы то ни было сходство с реальной жизнью (мимесис), то есть фактически апеллируют всё к тому же эскапистскому сознанию читателя и зрителя — ведь именно желание уйти от реального мира в мир игры и воображения стоит за увлечением книгами и фильмами, созданными в жанре «фэнтези» и породившими целые клубы фанатов «Властелина колец», «Гарри Поттера», «Игры престолов».

Чисто игровая стилистика присуща большинству современных наших кинокомедий, пытающихся вызвать смех лишь за счёт создания забавных и часто малореальных ситуаций. Подтверждением мысли Й. Хёйзинга о том, что «игра сама по себе, хотя она и есть деятельность духа, не причастна морали, в ней нет ни добродетели, ни греха», можно найти в прошедшей недавно с успехом комедии «Холоп». Картина полностью построена на игровой ситуации, которая совершенно девальвирует первоначальный замысел авторов — показать, как зарвавшийся столичный мажор, попав в иную среду, осознаёт, что такое настоящие ценности. Уже начало картины производит весьма странное впечатление. Не знающий предела в своих желаниях и прихотях, вконец обнаглевший сынок «олигарха» пытается откупиться от гаишника, а видя неподкупность последнего, калечит его, протавив на капоте своей шикарной иномарки. Папаша предупреждает сынка, что он в последний раз отмазывает его — с помощью своего приятеля, большого полицейского начальника. Но вместо того, чтобы прекратить финансировать прожигателя жизни, что стало бы лучшим уроком для наглеца, чадолюбивый папа с помощью своей любовницы устраивает игровую ситуацию, отправляя сынка в иное время-пространство, а именно — в крепостническую Россию, где самодур-помещик творит со своими крестьянами что хочет, вплоть до казни через повешенье. Всё это на своей шкуре предстоит испытать нашему проходящему «перевовку» избалованному сынку.

Вскоре зрителю становится ясно, что это, конечно же, игра, типа «машины времени», которая, судя по декорациям, костю-

мам и количеству массовой папе-олигарху обошлась в копеечку. Действиями персонажей этой многодневной игры управляет засевавшая на мельнице режиссёрская группа, создающая всё новые ситуации, которые не имеют никакого отношения к теме перевоспитания и переосмысления беспутной жизни героя.

Фильм обозначен как комедия, но особого смеха, за исключением использования нерадивыми исполнителями игры современных аксессуаров, не вызывает. Главное здесь — увлечённость разыгрываемыми ситуациями, схожими с компьютерной. В конце фильма молодой человек, конечно же, перерождается. Он молча, без всяких извинений, вручает ключи от своей шикарной машины подлечившемуся постовому (то ли добровольно лишает себя права вождения, то ли дарит авто в порядке компенсации за ущерб) и уходит пешком в светлую даль... То есть все эти пейзажные сцены, сочинённые авторами для того, чтоб было позабавней, не имеют равным счётом никакого отношения к теме уважения к человеческому достоинству, благородству, состраданию. Игра ради игры — не более того.

Если вдуматься, то характерное для современного кинематографа стремление создавать с помощью новых технологических средств истории, наполненные чудесами, приключениями, катастрофами, ужасами и странными персонажами, сродни мироощущению людей Средневековья. Но если тогда на вымысел и игру людей толкала ограниченность информации и очень нелёгкое существование, то сегодня причина ухода современного человека в иной, придуманный или игровой мир, лежит, наоборот, в переизбытке информации, получаемой из самых разных источников, а также в усложнённости реальной действительности, рутинности жизни и в желании получать всё новые удовольствия.

Отсутствие душевности, эмоциональности оказалось характерным как для массовой кинопродукции, так и для того сегмента зрелищных искусств, которые претендуют на роль авангарда творческого поиска. И здесь приходится говорить уже не об искусстве игры, а об игре в искусство. Человек во всей его сложности, терзании чувств, в отношениях со средой и своим внутренним миром постмодерну оказался неинтересен. Присущие реализму углублённое понимание личности человека, мотивированность поступков и психологическая проработанность характеров героев в произведениях постмодернизма заменена трактовкой его как *homo ludens*. Именно это и стало сегодня главным «трендом» в современном театре и кино.

Я уже писал о художественном направлении «Новая драма», провозгласившим, что приёмы традиционного реалистического и психологического театра безнадежно устарели и что нынче на сцене принято изображать нечто такое, чтобы вовлекало бы зрителя в предложенную драматургом игру и делало его соучастником этой игры. Как во всякой игре, в таких пьесах нет надобности психологически мотивировать поступки героев и уж тем более тщательно прописывать их характеры. Вместо живых чувств и сложного взаимодействия персонажей мы видим на сцене персонажи-функции и чисто условные ситуации. Своего рода манифестом «новой драмы» стала пьеса «Кислород» популярнейшего представителя этого направления Ивана Вырыпаева. Фактически это разговорная антидрама, в которой отсутствуют какие-либо сценические действия. История героев подаётся как шоу в ночном клубе, где диджей с «вертушкой», а потом другие персонажи читают нечто, похожее на рэп. Главная тема пьесы — новое толкование десяти библейских заповедей, а точнее — игра на темы этих моральных императивов. Начинается спектакль рэп-сказом про то, как бандит Санёк взял лопату и убил свою жену. Причём эта жуткая история рассказывается диджеем весело и иронично. И вся незатейливая история о туповатом, живущим животными страстями Саньке подана как игровая модель примитивного гедонизма, в которой нет места ничему божественному. Если Ф. Ницше откровенно признавался, что он не любит Новый Завет, хоть и одинок в этом своём отрицании «по отношению к этой наиболее ценимой, наиболее преувеличенно ценившейся книжке», то герой И. Вырыпаева вообще не читал никаких заповедей, но при этом (а может быть, именно поэтому) возомнил себя сверхчеловеком, которому всё позволено и который может делать что угодно, как в компьютерной игре. И здесь полностью уместны слова Й. Хейзинга о том, что «к игре не применимы категории морали и что в игре нет ни добродетели, ни греха». Добавим, что в игре также нет места ни раскаянию, ни состраданию.

Стилистике произведений «новой драмы» во многом созвучны наши артхаусные фильмы¹. Здесь то же сочетание внешней натуралистичности с условностью ситуаций, та же одномерность характеров, малоубедительная мотивация поступков персонажей

¹ Артхаус (англ. Art house, букв. «дом искусств») — кинопрокатная ниша, в которую попадают фильмы, не рассчитанные на широкую аудиторию, демонстрирующиеся, как правило, в специализированных (артхаусных) кинотеатрах.

и то же отсутствие понятия морали, добродетели и греха. В фильме «Эйфория» (И. Вырыпаев здесь выступил как автор сценария и режиссёр) между героем и героиней мгновенно вспыхивает вдруг такая неуёмная страсть, будто они, подобно Тристану и Изольде, выпили вместе любовный напиток, а обезумевший от ревности муж героини убивает сначала любимую собаку, потом корову и, наконец, жену и её любовника. При этом всё пронизано визуальной красотой, игрой с символами и метафорами, что доставляет особое удовольствие разгадывающим эти шарады критикам, искусствоведам и философам.

Надо сказать, в последние десятилетия философы, культурологи и социологи, которые гораздо активней, чем киноведы, занялись исследованием кинематографических образов и смыслов в арт-фильмах, обнаружили закономерность в появлении упомянутой мной новой эстетической парадигмы. Так, доктор социологических наук Л.С. Яковлев пишет о том, что на смену реализму в современном артхаусном кино приходит постмодернистское искусство со свойственной ему игровой стихией, смешением стилей, использованием бриколажа, пастиша и т. п. и что доктрина реализма уже «не служит адекватным инструментом описания сегодняшней реальности кинематографа. Сам реалистический способ художественного освоения действительности претерпевает существенные изменения. Кроме того, он больше не доминирует. Современное российское кино осваивает иные стилистические формы».

Попробуем разобраться, насколько российские артхаусные фильмы оригинальны и самобытны и действительно ли они представляют собой радикально новое художественное явление. «Отличительной особенностью постмодернистской поэтики, — пишет один из ведущих специалистов по проблемам эстетики постмодернизма Н. Маньковская, — является её гибридность, совмещение классических и модернистских канонов, в ряде случаев дающее инновационный эстетический эффект». И опять невольно вспомнилось Средневековье, где создание странных гибридов, сочетающих откровенно условные образы и ситуации с натуральностью среды, было не редкостью. И, как мне кажется, это не простая аналогия, а гораздо более глубокая связь — сегодня многие учёные развивают мысль о том, что между состоянием современного мира (т. е. тем, что принято теперь называть постмодернизмом) и общественным сознанием эпохи Средних веков много общего, поскольку обе эти эпохи представляют собой некий продолжительный переходный период. Средневековье было постмодерном

античности, а современная эпоха, является, судя по всему, эпохой возникновения новой цивилизации и нового мироощущения.

В данном случае хотелось бы обратить внимание лишь на сходство эстетических принципов и приёмов, используемых в творческой практике мастеров Средневековья, со стилистической и жанровой гибридизацией, свойственной постмодернизму. В частности, в литературе и искусстве Средневековья можно обнаружить немало примеров сочетания реально-бытового с откровенно условным и фантазийным: поступки героев баллад, поэм и историй психологически слабо мотивированы; сюжетные коллизии нередко возникают внезапно, по воле автора, точно он играет марионетками; достоверное описание предметов быта сочетается с неопределённостью среды, в которой происходит действие.

Нетрудно также заметить, что действие большинства наших артхаусных фильмов происходит в глуши: на неизвестном острове, в голой степи, на далёком полуострове, на обочине, в неопределённом захолустье и т. п., то есть там, где почти полностью отсутствуют признаки социального времени и пространства. Герои этих лент существуют как бы сами по себе, а пространство — само по себе, оказывая на экранных персонажей и на зрителей эмоциональное воздействие лишь своей запущенностью и однообразной унылостью. Подобно многим персонажам средневековых историй и сказок, герои арт-фильмов, как правило, появляются в новой среде неизвестно откуда, и зрителю так и не удаётся узнать что-нибудь об их прошлой жизни. Причиной того, что в российских фильмах стала доминировать трактовка пространства, с одной стороны, как чего-то периферийного и замкнутого, а с другой — чего-то условного, лишь косвенно связанного с сюжетом, стало, несомненно, то обстоятельство, что мы все ощущаем себя сегодня живущими в переходное время — из одного общественного строя в другой, из одной страны — в другую, из замкнутости — к глобализму, из модерна — к постмодерну.

Исчезновение с карты мира огромной страны под названием СССР, утрата привычных ориентиров и стереотипов сказались, прежде всего, на изменении мировосприятия художников и писателей, пытающихся осмыслить произошедшее. Не зря один из известных романов Виктора Пелевина, написанный в 1996 году, называется «Чапаев и пустота», а в романе Захара Прилепина «Санька» философствующий персонаж Безлетов формулирует своё восприятие нынешней России через образ пустоты: «Здесь нет ничего, что могло бы устраивать. Здесь пустое место. Здесь даже почвы нет...». Такой подход к изображению реальной среды опять-таки в известной мере схож с художественной трактов-

кой пространства в Средневековье. Как считает один из знатоков Средневековья А.Л. Ястребицкая, «в средневековой живописи природа — не более чем фон для человеческих фигур, не более чем серия условных образов». Но если в живописи и в литературе это не вызывало тогда и не вызывает сегодня у зрителя и читателя особого диссонанса, воспринимаясь как некий художественный приём, то в фильме сочетание реального (в данном случае — природная среда) и условного (претендующего на психологизм, но не очень понятного конфликта) порождает ощущение неорганичности. И как бы эстетически подготовленный зритель ни старался воспринять картину согласно критериям, предлагаемым теоретиками постмодерна, его не покидает ощущение художественной фальши, о чём свидетельствуют зрительские отзывы на этот фильм, выложенные в интернете.

В фильме С. Лозницы «Счастье моё» приблизительность ситуации, условность среды, необязательность мотивировки поступков героев пронизывают почти каждый эпизод картины. Уже первые кадры — своего рода камертон, настраивающий зрителя на то, чтобы он забыл о реализме и достоверности происходящего и попал в иной мир, живущий по своим непонятным зрителю законам: на экране комната, в которой сидит женщина (больше она ни разу не появится); в другой комнате появляется мужчина, молча что-то собирает и уходит, чтобы отправиться на грузовой машине неизвестно куда и неизвестно зачем с каким-то непонятным грузом. В середине фильма в машину подсаживается мужчина лет шестидесяти и принимается рассказывать герою историю, которая произошла с ним, когда он возвращался с войны в 1945 году, что выливается в иллюстрирующую его рассказ отдельную экранную новеллу. Затем попутчик исчезает так же внезапно, как и появился, и зрителю остаётся лишь предполагать, что это был некий условный персонаж (потому что реальному участнику войны в наши дни должно быть не менее ста лет). Далее герой-водитель оказывается на пустыре, где его машину пытаются ограбить, но вместо того чтобы поменять дислокацию, он остаётся на том же месте и получает вполне ожидаемый удар по голове, после чего в его жизни начинают происходить фантазмагорические события.

Причина неприятия широкой аудиторией такого рода стилистики кроется, прежде всего, в том, что в арт-фильмах происходит смешение двух эстетических принципов — кинематографического, изначально склонного к мимесису, выраженному в фактурной достоверности и убедительной мотивированности поступков героев, и театральной, условной, откровенно игровой стилистике.

В наибольшей мере тяготение к театрално-условным ситуациям и образам сказалось в фильмах режиссёров, имеющих за спиной богатый театралный опыт (И. Вырыпаев, К. Серебренников, А. Звягинцев, Ю. Быков, И. Демичев, Е. Шагалова и др.) и вольно или невольно переносящих в кино театралную стилистику. Но главная причина отторжения широкой зрительской аудиторией фильмов подобной стилистики в отечественном артхаусе — это отсутствие эмоциональности (в лучшем случае её заменяет шок от увиденного) и любви к своим героям (на Западе это наиболее явно выражено в творчестве одного из самых известных современных французских режиссёров Брюно Дюпона). Как тут не вспомнить известное изречение Льва Толстого о том, что «искусство есть деятельность человеческая, состоящая в том, что один человек сознательно известными внешними знаками передаёт другим испытываемые им чувства, а другие люди заражаются этими чувствами и переживают их»?

Причём если в раннем постмодерне непременно присутствует комическое — ирония, весёлая игра или хотя бы претензия на юмор, то в артхаусных фильмах юмор, как правило, напрочь отсутствует. Здесь всё серьёзно, неторопливо, а потому уныло и однообразно, как в исправительной колонии, но эта тягучая серьёзность, ставшая почему-то отличительным знаком настоящего киноискусства, часто представляет собой всего лишь игру в искусство для избранных. В эту игру включён определённый круг «посвящённых» критиков и искусствоведов, которые отстаивают и пропагандируют «своих» писателей, художников, кинематографистов и, в лучшем случае, не обращают внимание на тех, кто не из их круга. Конечно, подобная практика бытования художественной и околохудожественной среды существовала всегда, но не было такого явного доминирования лишь одного направления, в котором игра в смыслы, дискурсы, нарративы выхолащивала бы из художественного произведения то, что Ф.М. Достоевский называл «живой жизнью».

Завершая свои размышления, хочу подчеркнуть, что речь идёт не об отрицании искусства, в котором феномен игры оказывается доминирующим, а о том, что вряд ли приведёт к чему-нибудь хорошему агрессивное отторжение постмодернистами модернизма (в широком смысле этого слова), в котором мысль и чувство существовали в органическом единстве, а принцип миметизма гармонично сочетался с художественной фантазией.