

# Глава 1

## Перформанс

### 1.1. ИГРА

Питер Брук (род. в 1925) заканчивает свою известную книгу *«Пустое пространство»* загадочными словами: «Игра есть игра». И «игра» – это отличное место для начала (а также завершения) любых размышлений о перформансе, ведь игра – это то, с чем все мы сталкивались, и она обнаруживает удивительное сходство с драмой и театром.

Возможно, в первую очередь стоит сказать, что игра – это противоположность работы. Тогда как работа привязана к определенному месту и времени, а идентичность работника неизменна (например, он – водопроводчик, библиотекарь, политик), игра может происходить в любое время и в любом месте, и позволяет играющему быть кем угодно: пожарным, футболистом, нищим или королевой. Их идентичность может изменяться. Более того, на работе есть орудия труда: компьютер, отвертка, записная книжка и карандаш; в то время как играть можно с чем угодно: грязью, крышкой от кастрюли, маминой обувью. Может возникнуть вопрос: действительно ли необходимы игрушки?

Есть три «типа» игр: активные (бег, кувырки), игры с чем-то (грязью, крышкой от кастрюли и т.д.) и игры с кем-то (догонялки, игра в школу или больницу и т.д.). Все вышеперечисленное чем-то сродни перформансу, так как предполагает некую степень притворства, «волшебное «если», которое позволяет игроку попасть в мир фантазий. И хотя здесь это – только притворство, оно настолько захватывающее, что вызывает самые настоящие эмоции. Можно заметить, как дети, играющие на детской площадке, в игре «по-настоящему» смеются, плачут или выходят из себя.

Игра открывает дополнительные возможности и позволяет нам исследовать сложные ситуации без каких-либо «реальных» последствий. Это, наверное, в какой-то мере тренировка воображения. Когда в игре мы должны спра-



виться с полицейскими и ворами, мамами и папами, мы учимся жизни и тому, как в ней выжить. Во время игры мы переживаем глубокие эмоции и сталкиваемся с реальностью взаимоотношений, но где-то в нашем подсознании мы знаем, что нам ничего не угрожает. В любой момент мы можем сбежать – остановить игру – если захотим.

Мы играем не для того, что «чтобы что-то сделать» – например, повысить продуктивность, произвести впечатление на главу банка, задобрить родителя. Мы делаем это «ради развлечения». И в этом кроется проблема игры, ведь многие представители власти считают ее чем-то несерьезным, тратой времени и энергии и даже чем-то безнравственным. В старом выражении говорится: «Дьявол находит работу для праздных рук». Платон (427–347 до н.э.) хотел отделить игру (и театр) от своей идеальной Республики. Пуритане в XVII веке отменили празднование Рождества и закрыли театры. Но во все времена люди всех возрастов хотели играть, поэтому власти были вынуждены запретить некоторые события, во время которых игры были «разрешены» (например, официальные праздники, фестивали, карнавал) и места, где это могло происходить (ярмарочные площади, футбольные поля, детские сады). Тех, кто продолжал играть «не в том» месте и «не в то» время, часто объявляли вне закона; например, актеров веками осуждали как «негодяев и бродяг». Они играли; притворялись; исполняли роль.

## 1.2. ПЕРФОРМАНС, ПЕРФОРМАТИВ, ПЕРФОРМАТИВНОСТЬ

Даже из того немного, что было сказано выше, понятно, что любое определение «перформанса» не может ограничить его театром или подобными местами, где разрешены развлечения. Дети, играющие в мам и пап; лекторы на кафедрах; хип-хоп танцовщики в ночных клубах; священники или регистраторы брака, проводящие церемонию бракосочетания – все они «выступают» перед публикой.

Возможно, мы могли бы пойти дальше и называть «перформансом» любое поведение/деятельность/действие, которое каким-то образом выделено или обозначено рам-





ками. Такие *рамки* помогают воспринимать это действие как нечто целое, и позволяют размышлять о конкретных вопросах: где это происходит, кто присутствует, как разворачивается перформанс и, возможно, каков замысел – если таковой имеется. Если мы рассмотрим отрезки жизни как небольшие перформансы, мы можем расширить это понятие и включить в него практически любые социальные взаимодействия (например, когда вы заказываете еду в ресторане, идете с другом к вам в комнату, спешите на автобус) и даже «сольные» действия (например, поедание мороженого или пользование Интернетом).

Если рассматривать элементы поведения как перформансы, то их можно весьма занимательно проанализировать. Вскоре становится ясно, что в разных ситуациях мы все «играем» разные роли. Так, когда мы идем на собеседование, то играем роль претендента на работу – вежливого, любознательного и готового учиться человека; но в ночном клубе мы играем роль «крутого парня» – спокойного, все знающего и расслабленного. Мы даже наряжаемся для этих ролей, но костюмы для каждой из них разные, как и они сами. Можно развивать эту тему и рассмотреть разнообразные роли, которые мы исполняем: для наших родителей мы играем роль детей, даже если мы давно повзрослели; для руководителя банка – изображаем невинность; для наших любимых мы демонстрируем веселость, нежность или соблазнительность. И в самом деле, «разыгрывая», «исполняя» столько идентичностей, мы можем задать вопрос: а есть ли настоящее «Я»?

Мы еще вернемся к загадке идентичности. Во-первых, следует отметить, что проблема «перформанса» усложняется еще и тем, что «исполнять»<sup>\*</sup> означает не только делать, действовать, достигать или производить («Завод хорошо работал»), но и притворяться. «Ну и представление!», – говорим мы, когда видим футболиста, корчащегося на земле якобы от боли. «Это не по-настоящему, это всего лишь представление». Где та грань, что отделяет реальность и перформанс? Или же, как мы можем заподозрить, между ними нет реальной разницы?

<sup>\*</sup> англ. to perform. (прим. перев.)

Чтобы обсуждать эту проблему, необходимо, во-первых, проанализировать, как мы понимаем происходящее, то есть, как мы конструируем значение. «Конструировать», здесь, пожалуй, ключевое слово. Ничего не имеет значения, пока мы его им не наделяем. Мы видим что-то, но у него нет присущего ему значения, пока мы его не создадим. Мы конструируем значение.

Французский лингвист Фердинанд де Соссюр (1857–1913) первым описал, как создается значение. Он изучал, как в языках для передачи идей используются звуки и знаки письма. Согласно Соссюру, язык состоит из двух частей: первая – означающее (звук, знак, слово), вторая – означаемое (идея, образ, значение). Эти две отдельные части содержат в себе символ, и также тесно связаны, как и стороны листа бумаги. Однако также понятно, что отношения между звуком (или знаком) и идеей – произвольные, то есть, несмотря на то, что они неделимы, непонятно, почему одно относится к другому. Если означаемое – плавающее в воде скользкое серебристое существо с плавниками, то мы склоняемся к тому, чтобы назвать его рыбой; но нет никаких причин, почему бы не назвать его *poisson*, как делают французы, или *Fisch*, как говорят немцы. Следовательно, понятно, что люди, которые соглашались с тем, чтобы называть скользкое блестящее существо каким-то одним определенным словом, образовывали нечто вроде сообщества, объединенного языком. Слово в языке само по себе является совершенно случайным.

В таком случае, язык – это нечто вроде социального контракта между членами определенного сообщества. Но это не нечто нейтральное, существующее просто в форме звуков (или знаков). Это жизненно важный инструмент в нашей социальной жизни. Это, по сути, те основные средства, с помощью которых мы конструируем нашу реальность. И поскольку это социальный контракт, то понятно, что это возможно, только если существует сообщество, то есть не только говорящий (или писатель), но и слушатель (или читатель).

Как слушатель (или читатель) может конструировать значение? Используя уже имеющийся опыт манипулирования языком. Слова и выражения говорящего (или пи-