

Философия и культура

Правильная ссылка на статью:

Батаршин Р.Р. — Феномен цифровизации драматического театра: digital как новейший опыт БДТ им. Г. А. Товстоногова // Философия и культура. – 2023. – № 5. DOI: 10.7256/2454-0757.2023.5.40616 EDN: XDTJKI URL: https://nbpublish.com/library_read_article.php?id=40616

Феномен цифровизации драматического театра: digital как новейший опыт БДТ им. Г. А. Товстоногова

Батаршин Роман Раифович

ORCID: 0000-0002-9687-1331

аспирант, кафедра русского театра, Российский государственный институт сценических искусств

191028, Россия, г. Санкт-Петербург, ул. Мховая, 33-35

✉ rbatarshin@gmail.com



[Статья из рубрики "Традиции и инновации"](#)

DOI:

10.7256/2454-0757.2023.5.40616

EDN:

XDTJKI

Дата направления статьи в редакцию:

28-04-2023

Дата публикации:

05-05-2023

Аннотация: Развитие жизнедеятельного потенциала драматического театра активно находится в непрерывном поиске новых форм высказывания. Сегодня в попытке утвердиться на территории мультикультурной среды, а также в попытке завоевать уникальный метод коммуникации с обществом театр как сфера искусства расширяет границы своего предназначения. Выход за пределы сценического пространства оказывается важным предметом исследования с точки зрения поиска художественного существования театра в условиях digital реальности. В данной статье обсуждается вопрос, связанный с поиском места драматического театра в цифровой среде, где энергия человеческих отношений существенно сведена к минимуму и проявляется специфически иным способом. Предметом исследования для автора оказалась культурно-творческая деятельность БДТ им. Г. А. Товстоногова. Санкт-Петербургский Большой Драматический театр в рекомендациях не нуждается: у него большая история в XX веке, привлекательное для зрителей сценическое «сегодня» и, несомненно, интересные перспективы. В практике БДТ под руководством Андрея Могучего (2013 - 2023) есть такие повороты драматического действия, которые впрямую со сценой не

связаны и «репертуарному» театру едва ли не внеположны. Феномен театра, будто снявшегося с родовых корней, покинувшего стены, дышащие традицией рассмотрен в статье как опыт культуртрегерного театрального «выхода» на «подмостки» цифровой реальности. Среди такого рода опытов наиболее значительные: социальная акция "Помоги врачам", а также опыты "Minecraft" спектаклей. Кроме привычного для искусствоведческих штудий сравнительно-исторического метода, будут использоваться и другие, прежде всего, формальный метод, которым отличается петербургская театроведческая школа. Научная новизна определяется самим предметом исследования: БДТ рассматривается как феномен мультижанрового культурного пространства, в котором, как и прежде, по праву особое место отведено актеру, его роли, а также зрителю, оказавшемуся в условиях новой социокультурной картины мира.

Ключевые слова:

Б Д Т , Андрей Могучий, Арт-пространство, Цифровой театр, БДТ диджитал, перформативность, драматическое действие, роль актера, Алиса Фрейндлих, виртуальный театр

Современная картина культуры инициировала существенные трансформации в сфере моделирования театрального процесса. Всё чаще и устойчивее по отношению к деятельности театра применяется подход, настаивающий на попытке исследования новых пространств, в том числе, существующих в виртуальной реальности, – цифровых. Здесь, как водится на театральной территории, драматическая сцепка: с одной стороны, сфера социально-коммуникативная, с другой стороны, вопрос художественный.

Понятие культуры многогранно, а его толкование в сопряжении с движением жизни общества находит всё новые границы смыслов, укладывающиеся в понимание эстетики постмодернизма. О проблемах общей культуры и ее места в новейшей истории размышляли многие мыслители, от представителей точных наук до деятелей гуманитарной сферы. Культурная ситуация в нашей стране имела черты наступившего кризиса. Скажем, по мнению философа Мераба Мамардашвили, современная культура, взявшая отсчёт своей истории в начале XXI века, ознаменована антропологической катастрофой. В силу разных причин, в том числе и исторических, направление движения исторической мысли связано и с преодолением конкретного временного отрезка. Иначе говоря, определенный культурный цикл имеет своё начало и своё завершение; эта ситуация носит сменный характер, где движение истории – это принципиально причинно-следственная связь. Смена эпох равна смене моделей культурной жизни. Театр как искусство, образцово-показательно владеющее инструментами рефлексии, обладает невероятной возможностью улавливать жизненные ритмы. Общественная ситуация со всеми своими переломами – это явление, которое всегда оказывалось в фокусе внимания театральной сцены. Все искусства про человека, но театр так особым образом устроен, что в центре его внимания не только человек как единица философской категории, но и модель мира, картина сегодняшнего дня. В этом смысле театр и отражает жизнь и одновременно в жизни отражается.

Переживаемое и ныне человечеством состояние хаоса, нестабильности, неопределенности, по мнению философа, профессора Г. А. Праздников, связано с «кризисом идентичности» практически всех форм культур, в том числе, искусства и осмысливающей его эстетики. Быть может, «наиболее полное выражение этот кризис нашел в постмодернистской парадигме культуре» [\[1, с 209\]](#). Суть постмодернистской

концепции, на наш взгляд, емко и резко выразил Ж.-Ф. Лиотар: «война целому» [\[2, с. 52\]](#). Здесь деструктуризация, нарочитое размыкание и заведомое нарушение логико-смысловых связей, монтаж импульсов и состояний, перенаправление вектора из стороны мысли об анализе действия и его оценки, обезличивание человеческой индивидуальности, принцип «толпы и массы», отсутствие стремления к идее созидания, тяга к сознательному разрушению и стиранию традиционных канонических постулатов – явления, отсылающие нас к философским идеям постмодернизма и к сущности феномена деконструкции. Теперь мир предстал распавшимся на несвязанные частности, видимые под случайно открывшимся углом зрения. Одна картина сменила другую. Но заменила ли? И речь здесь не об измельчании ценностей – это хоть и свойственно нашему времени, но является давно оттопанной искусством территорией. Здесь другое. На смысловом уровне мысль о всяческом отказе от целостности и логических связей, о размывании границ в искусстве и культуре, о стремлении к свободе как таковой показательна и концептуальна для постмодернистской философии.

«Состояние постмодерна» поставило российский театр лицом к лицу с необходимостью осознания следующих аспектов: новые условия существования театра в постоянно меняющемся контексте медиакультуры, высокая скорость изменения фокуса внимания аудитории, сосуществование в едином культурном поле различных художественных практик, а также все прочнее укореняющийся клиповый тип восприятия современного зрителя.

К концу двадцатого столетия российская гуманитарная наука поставила современному человечеству диагноз духовного кризиса. Вот что об этом пишет доктор философских наук Юрий Шор: «Современное человечество находится в глубочайшем кризисе. Экономическом, политическом, экологическом, психологическом, социальном, духовном. Прежде всего, духовном, ибо духовный кризис – это мировоззренческая путаница, мировоззренческие перекосы, изуродованность мировосприятия. Это время соотносится с известной мыслью Фридриха Ницше «Бог умер» [\[3, с. 79-80\]](#). Человек перестроечного периода в России оказался в ситуации рассредоточения. Эпоха «перестройки», рубеж XX-XXI веков, а именно последнее десятилетие XX века принесло нашей стране кардинальные перемены. Социокультурная ситуация, сформированная погружением в состояние постмодерна и переходом к рыночной экономике с ее глобализационными процессами, создала новые условия функционирования искусства вообще и театра в частности. В рамках капиталистической системы человек – это в первую очередь потребитель, с его интересами, потребностями, вкусами и реальными социальными нуждами. В России периода конца XX и начала XXI веков менялось всё: и государственное устройство, и экономика, и мировоззрение, и, как следствие, цели и задачи, стоящие перед театрами: смена эпох была равна смене стратегий, и менеджерских, и художественных. Специалист в области театрального менеджмента Елена Левшина писала об этом времени: «Принято считать, что рубеж XX-XXI веков являет собой начало новой социально-культурной эры. Главная её черта – принципиальное изменение роли художественной культуры в жизни общества» [\[4, с. 28\]](#). Следовательно, и в постсоветский период отечественной истории существенно менялись смыслы и формы российской культуры и искусства. В художественной культуре возникло много новых явлений, тенденций. И театральное пространство озаменовалось стремлением к постижению экспериментальных форм художественного высказывания. При этом закономерность остаётся прежней: культура формирует человека, а человек формирует мир, в котором он живёт.

По-прежнему современный художественный процесс рассматривается в контексте законов эпохи постмодернизма, сфера которого продолжает ставить перед миром искусства острые вопросы на тему критериев и границ. Рубеж тысячелетий (XX-XXI вв.), характеризующийся процессами глобализации, всё шире вводит в мировой оборот универсальную символику знаковой системы, отвечающей постмодернистскому сознанию. В таковой же реальности человеческое содержание практически ничтожно: оно сведено к минимуму. От человека остался лишь знак человека, определить объём его внутреннего мира художественными законами в постмодернистской парадигме театру еще не представляется до конца возможным. Некогда достигший пика высоты в пространстве мировой художественной культуры и сделавшейся «центром мира» человек эпохи Возрождения, например, великий образ «Витрувианского человека» Леонардо да Винчи, теперь сменился новой картиной мира, которая описывается процессом непрерывных художественных поисков человеческого начала, его минимума духовного содержания. Измельчание человеческой сущности предметно определилось для эстетической парадигмы постмодернистского культурного века.

Современный отечественный театр второго десятилетия XXI века, кажется, во многом определился в своём позиционировании в общем пространстве отечественной культуры и искусства. Однако поиск адекватного языка для диалога театра с современным российским социумом продолжается и по сей день. Театрам пришлось определять собственное предназначение, искать место в изменившейся системе художественных координат, пересматривать отношение к зрителю, а также налаживать коммуникационные связи с обновленным мироустройством.

Российский театр новейшего времени все более активно вступает во взаимодействие с самыми различными сферами человеческой жизни, с самыми разнообразными художественными и общественными практиками. Многофункциональность и многоаспектность театральных проявлений требует самого различного формата художественных моделей. Сама художественная форма оказывается открытой для интеграции в нее различных элементов и техник смежных искусств и сфер деятельности, что способствует возникновению гибридных перформативных жанров, в том числе и цифровых форматов (digital). Существование театра в контекстуальном поле нового искусства и социокультурных практик становится одним из важнейших составляющих творческого поиска современной сцены. Меняется само понятие художественной среды, которая обретает черты арт-пространства, где существенно активизируется креативная роль участников театральных и перформативных событий в разных исторических реалиях, свидетелями которых мы непосредственно оказываемся.

Особым социокультурным манифестом оказался период коронавирусных ограничений. Весенняя пандемия 2020-го года по всему миру прошла под знаком массовой миграции культурных институций в глобальную паутину. Длительный период тотального закрытия театров буквально вынуждал творческие коллективы волей-неволей «перемещаться» в мировую сеть. Практические все театры и театральные центры предпринимали попытку вести непрерывный диалог со своей зрительской аудиторией. Вынужденные меры поспособствовали формированию новой действительности, в том числе, и художественной.

Вопреки театральной специфики, которая определяется исключительно процессом живого общения, многие коллективы продолжали вести диалог со своим зрителем, технически выгружая на свои сайты и ресурсы социальных сетей видеозаписи спектаклей, как архивных, так и текущего репертуара. В большинстве случаев качество съемки оказывалось низким, лишь по той причине, что сама запись была технической и

предназначалась для использования в служебных целях. Театры, обладающие дорогостоящим аудио и видео оборудованием, могли похвастаться на просторах интернета такими же записями своих спектаклей, но только смонтированных более качественно и технологически профессионально.

Вынужденная мера самоизоляции бросила театру и вовсе иной вызов – проведение онлайн-премьеры спектакля. Буквально при пустом зрительном зале артисты Александринского театра сыграли премьеру спектакля «Маузер» в постановке режиссера Теодороса Терзопулоса. Однако такой театральный опыт оказался по-особому исключительным по своей природе, что требует отдельного самостоятельного осмысления и исследования.

Другой же способ виртуального существования театров предстал в виде смежного формата специфических онлайн-акций. Именно он в цифровом пространстве оказался наиболее любопытным явлением как новая реальность с точки зрения полноты воплощения театральной модели, а также с точки зрения исканий, продиктованных постмодернистскими постулатами.

Одним из первых репертуарных драматических театров, который практически полностью, как можно максимально, исключительно и художественно неповторимо «перегрузился» в мировую сеть, оказался БДТ им. Г. А. Товстоногова. Новая авторская цифровая платформа «БДТ Digital» структурно создавалась и творилась, прежде всего, как пространство, содержание и наполнение которого приближено к живому театральному процессу. Цифровой портал «БДТ Digital» – это виртуальное пространство, в котором на время пандемии и не только развернулась творческая жизнь Большого драматического театра. Андреем Могучим, идейным вдохновителем актуального проекта, была предпринята вполне смелая попытка сохранить живой театральный процесс без возможных на то «пауз». «Могучий аккумулирует в своем пространстве и за близлежащими пределами все самое новое насущное и сегодняшнее претенциозное, к искусству и театру часто не относящееся прямо и непосредственно, — не стесняясь и не боясь этого сложного сплава. Портал «БДТ Digital» (казалось — пандемия, реализовалось и очутилось — новое слово о ресурсах, возможностях и языках большой системы «театр») — пример тому самый показательный» ^[5]. Цифровая платформа Большого драматического театра вовсе не обернулась копией официального сайта БДТ, здесь вовсе стояла другая задача – отнюдь не техническая. Обрести именно художественную жизнь в экране гаджета – таковой проблемный вопрос возник перед создателями и творцами цифрового театра. Локация «БДТ Digital» – это самостоятельное культурно-творческое измерение, взыскующее на порою невозможное – сохранить и предложить вовсе иной способ «говорения» искусству драматического театра. И эта миссия выпала на творческую команду БДТ – переместиться из живой реальности – сцены – в ту новую, иную, цифровую реальность, в пространстве которого зародились смелые художественные принципы и идеи, продиктованные непростым для всего мира сразу временем. Вопрос, связанный с местом, временем и сущностью такого художественного феномена как БДТ Digital предлагается к рассмотрению в конкретной статье с позиций двух разноплановых контекстов: виртуальный БДТ как вынужденная мера творческого выживания в обстоятельствах ковида и виртуальный БДТ как самостоятельное творческое высказывание в рамках художественной концепции «театр как арт-пространство».

Очевидно, что репертуарная политика Большого драматического театра им. Г. А. Товстоногова последнего десятилетия формировалась по новому принципу: наряду с

показом спектаклей текущего репертуара в пространстве театра активно проводятся различные просветительские программы, творческие встречи, мастер-классы. В творческую деятельность БДТ под художественным руководством Андрея Могучего фундаментально вошёл и формат лекционных мероприятий. С приходом Могучего в 2013 году на должность художественного руководителя товстоноговский БДТ целенаправленно движется в сторону новой художественной модели.

С целью активного существования в интернет-мире портал БДТ Digital вобрал в себя максимально возможные художественно-творческие практики. Наполнение разнообразными материалами этого вполне себе насыщенного цифрового поля отличается довольно логически выстроенной структурой: видеозаписи архивных спектаклей, творческие встречи с актёром в прямом эфире (стрим), радиоспектакли, музыкальный блок (клипы на популярные песни), показ на экране спектаклей текущего репертуара, актёр в монологе (документальный театр), Minecraft-спектакль.

Отличительная особенность виртуальной среды БДТ Digital проявляется, прежде всего, наличием живого человека в неживом пространстве. Сошедшая с больших сценических подмостков в экран гаджета фигура драматического актёра предстает центральной фигурой для анализа в художественном процессе цифрового театра. Отношения актёр-роль-зритель рассматриваются в контексте трёх состояний существования актёра в различных вариантах: актёр в спектакле, который показан в режиме онлайн, актёр в документальном монологе и актёр в minecraft-спектакле. Зафиксированная некогда автором монографии «Жизнь драмы» Эриком Бентли формула, где *A играет B на глазах у C* (актёр-роль-зритель), служит нам в определенном смысле подсказкой для ответа на вопрос – готова ли виртуальная реальность предоставить место театральному искусству в своей цифровой среде, при условии, что вышеописанная триада фундаментально и неизменно определяет привычную всем нам именно художественную модель драматического театра. Рассматривая театр исключительно как искусство, принято считать согласно Гегелю, что оно является второй действительностью, в то самое время, когда сама жизнь – это первая реальность. Какой же действительностью (первой или же второй) становится художественное высказывание актёра в пространстве Digital? Способно ли оно стать искусством именно театра? Или же здесь формируется некая третья реальность, которая уже далеко перешла за пределы привычного для всех нас понимания искусства. Однако размышления по поводу обозначенных вопросов требуют отдельного исследования. Важным элементом можно считать, что взаимоотношения актёр-зритель в сценическом пространстве цифрового БДТ устанавливаются не так просто: между условными сценой и залом заведомо присутствует препятствие – экран гаджета. Энергетический взаимообмен происходит вслепую: в процессе игры актёр не отталкивается от реакции зрителя, существуя в предлагаемых обстоятельствах «на ощупь». Такой вид отношений абсолютно полностью лишен энергетической связи и синхронного «общения» зала и сцены (хоть и виртуальных). При такой ситуации выстраивается определенная цепь последовательных действий: актёр существует в как бы сценическом пространстве, играя роль, затем эта информация передается другому носителю – зрителю, сидящему за монитором, и лишь после просмотра художественного материала в исполнении актёра у конечного носителя этой информации – зрителя – формируется рефлексия по поводу увиденного. Такой принцип вполне описывает вариант просмотра видеоспектакля: возникает необходимость предпринять попытку стянуть всё в единое время действия, желаемая возможность о сиюминутности. А время здесь раскладывается на три периода, которые по своей сути между собой не связаны. Фиксирование камерой игры актёров в спектакле происходит в одно конкретное время, просмотр видеозаписи этого же самого спектакля зрителем предполагается в другое

время, а уже само соединение актерской энергии, выброшенной за пределы условной рампы, и реакцией зрителя, предполагают вовсе другое временное состояние, при котором должны установиться те самые запоздалые энергетические связи, которые были приторможены экраном монитора. Чем же не напоминает цифровую реальность жизни общества XXI века: элементарное смс-сообщение мы прочитываем заведомо позже того момента, в который оно кем-то для нас и писалось. И в этом смысле роль актёра в спектакле, который зритель смотрит в формате видеозаписи, вынужденно ограничена: тот, кто видит такой инвариант видеоспектакля, считывает лишь информацию о спектакле (если спектакль снят на несколько видеокамер, уже предстает вариант телеспектакля, который существует по своим законам, которые предъявляет профессия режиссуры телевидения). Сделаться театральным зрителем у смотрящего видеозапись спектакля просто-напросто не оказывается законной возможности в силу того, что живой процесс «здесь и сейчас» по природе своей не имеет резервов обрести себя в полной мере в пространстве цифровой реальности.

Проверка силы первичной – жизненной – действительности определила и сформировала карантинный сезон, когда образовался БДТ-диджитал, ориентированный и на социальный контекст. Благотворительная акция «Помоги врачам», где вся труппа прославленного БДТ зазвучала исповедями медицинских работников из реального времени. Здесь авангардный прием – выход в жизнь средствами искусства, в ту реальность, которая не просто первичная, а буквально «красной зоной» именованная. По сути, социальный мотив акции обрамлен авангардной идеей: прямое преображении действительности – сбор денежных средств для их дальнейшего пожертвования больницам – с помощью искусства, которое исключительно является второй, нежизненной реальностью.

Поистине драматические исповеди медицинских работников из полифонично зазвучали голосами артистов Большого драматического театра в интернет-акции «Помоги врачам». Артистов разных поколений, артистов, для которых перемещение из большой сценической формы и вообще выход со сцены — в экран гаджета — не просто новый способ актерского существования, а чужеродный и совсем специфически нетеатральный способ «говорения». Существенно: здесь голос Алисы Фрейндлих от имени врача. Именно голос Фрейндлих когда-то был «голосом в наушниках», который вёл по выставке в проекте «Хранить вечно» (2018 год, «Манеж», Санкт-Петербург) и становился театральным голосом особого Петербурга — блокадного Ленинграда. Когда-то голос Фрейндлих стал театром, который Могучий сохранил в вечности. Теперь этот голос — выход в жизнь из поля искусства в ту реальность, которая не просто «первичная», а прямо «красной зоной» именованная. Буквальное действенное — сбор денежных средств для тех, кто оказался в новой и несомненной блокаде. Голосом того театра и искусства — который Алиса Фрейндлих.

На экране монитора одним за одним расположились изображения всех видеороликов с каждым артистом, что вполне себе напомнило галерею актерских портретов в фойе театра. Только эти лица уже видятся иначе – нельзя не провести параллель с изображением, на котором расположено множество квадратных лиц, встретившись в онлайн в Zoom в период той самой ковидной пандемии. «Стремительная лента актерских блицев, врезающихся в сознание: артисты БДТ один за другим предстают с краткими, порой совсем краткими, посланиями-записками медиков с поля битвы, идущей в наших больницах эпохи пандемии» [\[6\]](#).

И на этот раз БДТ оказался первооткрывателем, когда запустил движение эстафеты

другим театрам всей страны в этой социальной акции. Каждый текст, написанный врачом или медсестрой, наполнен драматизма. Вся театральность налицо: неразрешимые драматические противоречия, возникшие на границе прошлой и новой жизни (жизнь до пандемии и во время ее как мощный жест драматического конфликта). В отношениях той самой триады «актёр-роль-зритель» фигура «роли» оказывается в предлагаемых обстоятельствах уже не на первом плане. Актёр, читающий исповедь врача, врачом не становится: его отношения с ролью видоизменяются. Способ актёрского существования буквально исходит из законов документального театра: прежняя реальность, которая в прошлом уже завершилась, в настоящем времени обретает новую жизнь. Актёр с текстом (по типу вербатима), минуя роль, обращен к зрителю, сидящему в живой реальности и смотрящему в виртуальную действительность через стекло экрана гаджета. Изучая эволюцию системы спектакля, теоретик театра, профессор Ю. М. Барбой замечал, что не только актер, но и роль «оказывается сложным, системным образованием» [7, с. 244]. С этим фактором вынуждены считаться и теоретики, занятые сугубо современным материалом. Ханс-Тис Леман, например, так определяет театр: «Театр означает: временной отрезок жизни, проводимый совместно в этом сообществе вдыхаемом воздухе пространства, где происходит театральная игра и акт восприятия (смотрения). Производство и восприятие знаков и сигналов происходят одновременно» [8, с. 28]. В свою очередь, исследователь перформативных практик Эрика Фишер-Лихте полагала так: «Чтобы спектакль состоялся, актеры и зрители должны собраться в определенном месте на определенный период времени для совершения совместных действий <...> Зрители воспринимаются как партнеры по игре, чье физическое присутствие, реакции, восприятие формируют спектакль наравне с действиями актеров» [9, с. 56]. Иную, более радикальную точку зрения предлагает Хайнер Гёббельс. Он к слову «роль» относится скептически. Но и в его книге есть следующие пассажи: «В отсутствии актеров вещи, театральные средства выразительности и сценические элементы сами превращаются в протагонистов» [9, с. 56]. Так что и в его театре, с актером-человеком или без – в любом случае присутствует протагонист, то есть кто-то или что-то, что исполняет эту роль. Помнится, как Ежи Гротовский отстаивал в театре искренность. Для того, чтобы ее полностью победить, необходимо было «ликвидировать источник лжи – Роль. Такая редукция дает не сверхбедный театр, а не-театр» [10, с. 33].

Сила драматизма в способе актерского существования в онлайн-акциях была очевидно ощутимой. «Это явление театра, настоящего театра. Труппа Большого драматического, как сжатая пружина, заряжена тут единой болью. Выплеск творческой энергии отменяет карантинную виртуальность — проклятие наших теперешних театральных вечеров. Впечатляет человеческая, гражданская суть единого высказывания, во всем разнообразии индивидуальностей, именно в сопряжении с творческой волей труппы» [6]. Актёрское слово прозвучало громко. Сидящий в обыденной одежде в интерьерах своей квартиры актёр и, читающий документальный текст, оформился в образ частного человека, жизнь которого ограничилась квартирными квадратными метрами в условиях жесткой самоизоляции. Статистика на портале «YouTube» велась активно: под каждой видеозаписью четко фиксировались цифры, указывающие на количество зрительских просмотров. И будто параллельно, незаметно проводилось социологическое исследование. В какой-то мере, это напомнило голосование за конкретное по-авторски снятое видео, быть может, за отдельно написанный медицинским работником текст, а может быть и вовсе, что для нас становится главным, – за конкретную актерскую индивидуальность. И таким способом числовой массив данных о просмотренных видеороликах засвидетельствовал тот факт, что по-прежнему зритель (даже сидящий за

экраном своей электроники) «идет» на артиста. Он выбирает, прежде всего, его личность. Актера, на которого в привычные времена тот самый человек шел целенаправленно в зрительный зал и всеми силами пытался становиться театральным зрителем. В новой же, сложившейся реальности – цифровой – зрительская рефлексия к мастерству актёра по-прежнему ощутима.

Стремительное развитие в цифровом поле БДТ Digital обрел и проект Minecraft-спектакль. Идея полностью возшла от популярной в компьютерном мире игры с одноименным названием – Minecraft. Сразу три спектакля – как знак некой сказки, непохожей на привычную жизнь, – вошли в репертуар виртуального БДТ: «Вишневый сад», «Моцарт и Сальери», «Недоросль». Перед зрителем предстала графика, точно копирующая компьютерную игру Minecraft. Весь мир – это сплошные пиксели. Общая картина мира оказалась раздробленной, состоящей не просто из частей, а из частей этих частей. Постмодернистская идея и здесь обрела свою актуальность. У каждого цифрового спектакля определена продолжительность – она менее получаса. Что-то напоминающее ликбез. Именно за это время разворачивается театральное действие со всей своей масштабностью: смотрящий (так назовем зрителя этого творческого акта) попадая в прорисованное пикселями кресло зрительного зала, проходит через весь путь (что и обычно предлагается театральному зрителю) театра, прямо от входа через кассовое фойе, буфет, променуары и только потом зрительный зал. Происходящее на сцене – тоже прорисованная пиксельная картинка. На виртуальной сцене есть герой пьесы, предположим, что это чеховский Лопухин. Но герой становится Лопухиным лишь тогда, когда на сцене появляется фигурка игрока (напоминающая героя из серии игр «Lego»), которая в свою очередь берет на себя право стать героем пьесы. Роль актёра в этом перформансе в какой-то степени оказывается двухчастной: актёр БДТ, не выходя из дома, озвучивает своим голосом героя (он же игрок), а после чего, озвученная актерским голосом пиксельная фигурка игрока играет роль из чеховской пьесы. Вполне себе очевидный сюжет с участием героя-трикстера. Цепочка: актёр БДТ – игрок Minecraft – роль из классической пьесы. Актёр, голос которого играет игрока, который, в свою очередь, играет роль Лопухина. «Это искусство, как и любое другое, рождает некое произведение небытового и неприкладного порядка. Оно помещает сознание человека в другой метафизический хронотоп, соединенный через систему художественных практик с реальной жизнью, развивая и обогащая тем самым его знание о мире» [\[11\]](#). Очевидно, что структурные связи между актером-ролью и зрителем закономерно разорваны. Эти отношения энергетически не состоявшиеся. В любом случае, необходимый эквивалент для театрального существования – это постоянный поиск жизненной энергии и ее обмен между всеми участниками процесса со-творчества, со-мыслия, со-единения. Во всяком случае, этот процесс – прерывания «дыхания» театра – оказался первостепенным и очевидным. Связь между жизнью и виртуальностью зримо стерта.

Проект Minecraft-спектаклей в особом виде предстал образцово-показательным манифестом, возникшем при драматическом конфликте между реальной жизнью и виртуальной. Образ этого творческого перформативного явления представлен в виде картинки здания Большого драматического театра, которое буквально пикселями прорисовано по кирпичикам – чем не виртуальная экскурсия по мировым музеям с функцией просмотра интерьеров на 360 градусов. Идя в театр, в тот самый виртуальный БДТ, его зритель, как и раньше, проходит через центральные двери, следует через кассовое фойе, далее оказывается в любом уголке, куда есть ход зрителю Большого драматического театра. Только такой визит в БДТ сделался по особому образу копией жизни. Всё как в реальности, только виртуально. 2020 год для всего мира стал определяющим – в какой-то степени наступило временное понимание конца жизни.

Помнится, как у А. Н. Островского в пьесе «Лес» на перепутье двух дорог возле указателя встречаются два актёра: Счастливец и Несчастливцев, куда ни пойдёшь – театра нет. И тому есть вполне театроведческое объяснение: жизнь оказалась безликой, не нуждающейся в рефлексии искусства сцены. Та жизнь, которая мертвая, – она не имеет резервов к отражению во второй реальности, которое искусство театра и зеркало сцены. Островским был образцово-показательно описан художественный образ конца жизни. И отнюдь не конца театра. При этой ситуации конец театра не наступил: пока есть двое – Счастливец и Несчастливцев – театр будет живым, поскольку именно эти двое являются носителями того самого театра. Оказавшись в глобальной ситуации кризиса жизни, художественный руководитель БДТ Андрей Могучий смело и решительно предпринял попытку сказать миру, что театр жив: тот самый Minecraft-спектакль – он чистый перформанс, определяющий своим художественным образом лишь символ театрального спектакля. А БДТ Digital своим масштабным художественным манифестом обозначил место театра в жизни общества XXI века: весь театр, начиная с главного входа, заканчивая детально прорисованным зрительным залом, буквально «выгрузился» из одной реальности в ту новую, где человек, в силу возникших причин, оказался наедине не только с собой, но и с экраном своего гаджета.

Цифровая реальность определяет свое место в пространстве жизни и диктует свои законы сосуществования с миром культуры. Пиксельная иллюстрация картины жизни, в которой главный современный человек, для искусства видится размытой. И действительно факт очевиден: человек еще не научился конфликтовать с пикселем. И искусство театра драматическое противоречие между двумя силами – живым и виртуальным – пока еще не смогло определить согласно своим художественным уникальным законам. Театру еще не видится возможным, как поместить «пиксельные» отношения в разряд драматического действия. В эстетической картине постмодернизма человек оказывается лишь знаком человека. За знаком живого человека самого человека может вовсе и не быть. Здесь человек – имитация человека. Ровно так же, как и в случае с театром: за знаком театра – не театр, там лишь его имитация. Имитированный человек и театр по-особому «вошли» в новое цифровое пространство жизни, где право на обретение своей индивидуальности и проявления своей самодостаточности, увы, не дается. В рамках VII Международного летнего фестиваля искусств «Точка доступа» состоялся так называемый «Бенефис Розы Хайруллиной». Этот перформанс во многом предстал манифестом на тему места «человеческого» в пространстве той жизни, которая охотно прокладывает путь цифровизации. На протяжении нескольких дней актриса была полностью изолирована в застекленном пространстве Новой сцены Александринского театра и пребывала на виду всех проходящих мимо «зрителей». «Усталость от окружающей реальности, вынуждающей человека бесконечно воспроизводить самого себя, симптоматична для нашего времени» [12, с. 25]. Цель этого перформанса была обращена к желанию самой актрисы «обнулиться, очиститься от всех наносных слоев, развоплотиться настолько, чтобы не просто перестать быть актрисой, но в идеале перестать быть человеком» [12, с. 25]. В конце перформативного действия актриса уходит, полностью покидая сценическое пространство. Ее силуэт вовсе исчезает из внимания зрителя. Остается лишь ее 3D-модель, созданная при помощи передовых технологий. Миссия пиксельной программы человека оказалась полностью выполненной. Быть может, выполненной и без самого человека.

Рассматривая разнообразные форматы всяческого творческого высказывания пограничных культур, мы проводим их искусствоведческий анализ сквозь «оптику» принципиально театральную. Справедливо и небезосновательно полагать, что при

радикальных перемен, которые происходят в театре последние годы, при смелом расширении границ, которые происходят вокруг театра, возникает вопрос – а это еще театр? Или это уже какие-то видоизменения, отменяющие если не все, то многие стороны, которые привычно описывают нам именно театральную модель. Полагаем по-прежнему, что кажущаяся на первый взгляд лапидарной, хотя имеющая все основания быть содержательной и обоснованной формула, описанная Эриком Бентли, где «А изображает В на глазах у С» [\[13, с. 160\]](#), во многом театр определяет. Неизменным остается актер, играющий роль в присутствии зрителя. Следовательно, мы ставим границу между театральным искусством, инвариантом которого предстает триада по Бентли, и разнообразными перформативными практиками и культурными формами, проявление которых оказалось «вытекающим» из постмодернистской эпохи, а также после «перформативного поворота».

Очевидно, что и цифровой театр «БДТ Digital» – это не театр. Это носитель театра, знак театра, потенция к искусству театра, его аудиовизуальная имитация. Так или иначе, именно фигура актёра здесь стала центральной в творческой жизни виртуального БДТ. Однако наполнение живой энергией «здесь и сейчас» не происходит. Театральная модель по-своему восстанавливает ту жизненную модель, которую социологи прямо называют жизненными ролями. Человек в жизнь выходит с помощью ролей. Вот никаких других возможностей поместить свой объем в пространство жизни не обнаружено. И эта модель пока не отменена. Есть основания предполагать, что и театр, восстанавливая и моделируя жизненный вариант человека, с помощью ролей входящего в объем жизни, далеко еще не реализовал. И в этом смысле актер, человек, играющий роль в присутствии зрителя, остается фигурой, не отменяемой для театра в любых его исторических вариантах, любых его наборах.

Большой драматический театр как репертуарный театр практически единственный в России, который предложил актёру полную творческую свободу в существовании в пространстве виртуальной сцены. Деятельность Digital активно вошла в репертуарную политику БДТ им. Г. А. Товстоногова. Именно таковой опыт вынужденных мер подталкивает творческую команду театра к новым художественным вызовам, тем самым расширяя привычное понимание репертуарного театра и продолжая практическое развитие концепции «арт-пространства». Традиционное для российской сцены понятие «репертуарный театр» оказывается недостаточным. «Репертуарность», которой русский театр XX века себя строил и обеспечивал, оказывается отнюдь не единственным фактором, определяющим творческое направление. Сегодня театры – больших и малых форм – зачастую «собирают» себя принципом, отличным от прежней «политики». Большие государственные театры, каковым является БДТ, стремятся к многофокусному восприятию традиций и инноваций театрального искусства. Зритель, ограниченный раньше только пределами театрального высказывания, теперь получает новые права, полномочия и новые пространства. Новая система аккумулирует и конструирует именно такого нового зрителя, сформировавшегося в модусах постмодернистской картины мира.

Библиография

1. Праздников Г. А. Смысловая идентичность искусства в контексте художественной традиции // Культура в пространстве жизни. СПб.: Изд-во СПбГАТИ, 2014. С.209-217.
2. Лиотар Ж.-Ф. Ответ на вопрос: что такое постмодерн? // Иностранная литература. 1994. № 1. С. 47-61.
3. Шор Ю. М. Гуманитарное знание и кризис современной цивилизации // Культура и

- время. Философско-художественные аспекты. СПб.: РГИСИ, 2016. С. 79-87.
4. Левшина Е. А. Художник и государство: формы и принципы взаимоотношений на современном этапе развития общества // Летопись театрального дела рубежа веков 1975-2005. СПб.: Балтийские сезоны, 2008. С. 28-68.
 5. Самсоненко А. Приятная ритмичность / Блог Петербургского театрального журнала. 2020. 29 октября. URL: ptj.spb.ru/blog/priyatnaya-ritmichnost.
 6. Таршис Н. BDTDIGITAL: Помоги врачам / Блог Петербургского театрального журнала. 2020. 5 июня. URL: ptj.spb.ru/blog/navojne-kak-navojne.
 7. Барбой Ю.М. Эволюция образующих частей // Введение в театроведение. СПб: Изд-во СПбГАТИ, 2011. С. 233-244.
 8. Леман Х.-Т. Постдраматический театр. М.: ABCdesign, 2013.
 9. Фишер-Лихте Э. Эстетика перформативности. М., 2015.
 10. Барбой Ю. М. Постдраматический театр и посттеатральный драматизм // Петербургский театральный журнал. 2014. №76. С. 31-38.
 11. Исаев А. Почувствуй себя подростком / Блог Петербургского театрального журнала. 2020. 21 июня. URL: ptj.spb.ru/blog/pochuvstvuj-sebya-podrostkom.
 12. Каммари О. Уходя, уходи / Блог Петербургского театрального журнала. 2021. 7 августа. URL: ptj.spb.ru/blog/uxodya-uxodi/.
 13. Бентли Э. Жизнь драмы / Перев. В. Воронина; предисл. И. В. Минакова. М.: Айрис-пресс, 2004.

Результаты процедуры рецензирования статьи

В связи с политикой двойного слепого рецензирования личность рецензента не раскрывается.

Со списком рецензентов издательства можно ознакомиться [здесь](#).

В журнал «Философия и культура и искусство» автор представил свою статью «Феномен цифровизации драматического театра: digital как новейший опыт БДТ им. Г.А. Товстоногова», в которой проведен анализ практики известного театра по продвижению своей деятельности в интернет-пространстве.

Автор исходит в изучении данного вопроса из того, что современная картина культуры инициировала существенные трансформации в сфере моделирования театрального процесса. Всё чаще и устойчивее по отношению к деятельности театра применяется подход, настаивающий на попытке исследования новых пространств, в том числе и виртуальных.

Актуальность исследования обусловлена необходимостью изучения и освоения цифрового пространства как поля деятельности современной культуры. Научная новизна состоит в детальном теоретическом исследовании практики виртуальных трансляций театральных постановок.

Целью исследования является изучение потенциала виртуальной среды для деятельности драматического театра. Методологической основой исследования явился комплексный подход, включающий философский, социокультурный и художественный анализ. В качестве эмпирической базы автор использовал акции, проводимые БДТ им. Г.А. Товстоногова на цифровой платформе «БДТ Digital».

Автором проведен библиографический анализ философских и культурологических исследований, посвященных понятию культуры в общей эстетике постмодернизма и месту культуры в новейшей истории. Опираясь на труды М.К. Мамардашвили, Г.А. Праздниковой Ж.-Ф. Лиотара, Ю.М. Шора, автор приходит к выводу об

антропологическом и духовном кризисе, ознаменовавшем современный этап социокультурного развития. Как отмечает автор, полное выражение этот кризис нашел в постмодернистской парадигме культуры.

По мнению автора, наиболее развернутый ответ на данный вызов современная культура выражает в искусстве драматургии, так как театр как искусство, образцово-показательно владеющее инструментами рефлексии, обладает невероятной возможностью улавливать жизненные ритмы. Общественная ситуация со всеми своими переломами – это явление, которое всегда оказывалось в фокусе внимания театральной сцены.

Как отмечено автором, состояние постмодерна поставило российский театр лицом к лицу с необходимостью осознания следующих аспектов: новые условия существования театра в постоянно меняющемся контексте медиакультуры, высокая скорость изменения фокуса внимания аудитории, сосуществование в едином культурном поле различных художественных практик, а также все прочнее укореняющийся клиповый тип восприятия современного зрителя.

Автор обозначает большой потенциал для деятельности театров в современных условиях цифровизации, так как, по его мнению, российский театр новейшего времени все более активно вступает во взаимодействие с самыми различными сферами человеческой жизни, с самыми разнообразными художественными и общественными практиками. Многофункциональность и многоаспектность театральных проявлений требует самого различного формата художественных моделей. Сама художественная форма оказывается открытой для интеграции в нее различных элементов и техник смежных искусств и сфер деятельности, что способствует возникновению гибридных перформативных жанров, в том числе и цифровых форматов (digital). Существование театра в контекстуальном поле нового искусства и социокультурных практик становится одним из важнейших составляющих творческого поиска современной сцены. Меняется само понятие художественной среды, которая обретает черты арт-пространства, где существенно активизируется креативная роль участников театральных и перформативных событий в разных исторических реалиях, свидетелями которых мы непосредственно оказываемся. Освоению данного пространства способствовал и период коронавирусных ограничений, во время которого виртуальное пространство стало средой взаимодействия театра и зрителя.

Автор дает высокую оценку деятельности БДТ им. Г. А. Товстоногова и его авторской цифровой платформы «БДТ Digital», которая структурно создавалась и творилась, прежде всего, как пространство, содержание и наполнение которого приближено к живому театральному процессу. По мнению автора, локация «БДТ Digital» – это самостоятельное культурно-творческое измерение, чья миссия заключена в сохранении и создании радикально нового способа воплощения искусства драматического театра. БДТ Digital вообрал в себя максимально возможные художественно-творческие практики. Наполнение разнообразными материалами этого цифрового поля отличается довольно логически выстроенной структурой: видеозаписи архивных спектаклей, творческие встречи с актёром в прямом эфире (стрим), радиоспектакли, музыкальный блок (клипы на популярные песни), показ на экране спектаклей текущего репертуара, актёр в монологе (документальный театр), Minecraft-спектакль.

В заключении автором представлен вывод по проведенному исследованию, в котором приведены все ключевые положения изложенного материала.

Представляется, что автор в своем материале затронул актуальные и интересные для современного социогуманитарного знания вопросы, избрав для анализа тему, рассмотрение которой в научно-исследовательском дискурсе повлечет определенные изменения в сложившихся подходах и направлениях анализа проблемы, затрагиваемой в представленной статье.

Полученные результаты позволяют утверждать, что изучение потенциала виртуальной среды в качестве поля деятельности традиционного искусства представляет несомненный научный и практический культурологический интерес и заслуживает дальнейшего изучения.

Представленный в работе материал имеет четкую, логически выстроенную структуру, способствующую более полноценному усвоению материала. Этому способствует также адекватный выбор соответствующей методологической базы. Библиография исследования составила 13 источников, что представляется достаточным для обобщения и анализа научного дискурса по исследуемой проблематике.

Автор выполнил поставленную цель, получил определенные научные результаты, позволившие обобщить материал. Следует констатировать: статья может представлять интерес для читателей и заслуживает того, чтобы претендовать на опубликование в авторитетном научном издании после устранения указанного недостатка.