

Наталья ДУБОВИК

*аспирант кафедры культурологии
и искусствоведения Одесского национального
политехнического университета*

ШОУТИЗАЦИЯ СОВРЕМЕННОЙ КУЛЬТУРЫ

Сегодня в культуре происходит процесс смешения элементов массовой, народной и «высокой» субкультур, соответствующее постмодернистской стратегии снятия оппозиций (в том числе «массовое–элитарное») и принципу эклектичности.

Феномен шоу, возникший в рамках массовой культуры, сейчас стал значительным культурным явлением, требующим внимания со стороны гуманитарного знания.

Шоу — массовое театрализованное действие, построенное по игровому принципу и имеющее зрелищный характер. То есть шоу обязательно *публично* (рассчитано на восприятие зрителей), *массово* (стремится привлечь наибольшее количество наблюдателей) и *зрелищно* (использует визуальные и другие средства для достижения цели — удивлять, развлекать и шокировать публику).

В основе любого шоу лежит игра как главный организующий фактор. Шоу — это игра ведущего с участниками и зрителями, игра участников между собой и т. д. То есть шоу является одной из основных форм презентации игры в современной культуре. Кроме того, шоу — это возможность на время освободиться от повседневности, попасть в мир развлечений и отдыха. Таким образом, шоу выступает современной карнавализованной формой культуры.

Шоу, первоначально связанное с телевидением и индустрией развлечений, постепенно стало проникать во все сферы жизни, что позволяет говорить о шоутизации современной культуры.

Шоу-бизнес (музыкальная индустрия) в самом названии закрепил основополагающий принцип своего функционирования. Сегодня любой концерт превращается в шоу, в котором главным является «звездность» исполнителя, необыкновенная зрелищность (яркие декорации, спецэффекты и т. д.) и привлечение как можно большей аудитории. При этом качество музыки уходит на второй план, уступая место эффектности происходящего.

Телевидение представляет собой сплошной поток разнообразных шоу (развлекательные, интеллектуальные, политические ток-шоу), которые уводят зрителей в виртуальный карнавализованный мир, не имеющий ничего общего с реальностью. Отдельно стоит сказать о феномене реалити-шоу, которые занимают все большую часть телевизионного времени. Частная человеческая жизнь превращается в круглосуточное шоу, за которой наблюдают миллионы телезрителей. Люди отказываются от собственной жизни, погружаясь в виртуальный, искусственно созданный мир реалити-шоу. Пределом подобных шоу можно считать американский фильм «Шоу Трумана» (1998) с Д. Керри в главной роли. Если участники существующих сегодня реалити-шоу («Дом», «Большой брат», «Фабрика звезд» и т. д.) сами принимают решение об участии в проекте, то в «Шоу Трумана» главный герой является участником грандиозного шоу, не подозревая об этом. Вся его жизнь — умело срежиссированная симуляция, круглосуточно транслируемая по всему миру.

Не последнее место шоу занимает и в кино. Гонконгско-китайский фильм «Горячие новости» (2004) и шведско-российский римейк 2009 г. демонстрируют, как операция по захвату бандитов превращается в реалити-шоу, транслируемое по всем телеканалам страны. Правоохранители превращают жизни заложников в захватывающее шоу, за которым следит весь мир в режиме реального времени. Конечно, это художественные фильмы, но они точно отражают современное состояние культуры, когда все становится поводом и темой для шоу.

Политика перестала выполнять свои традиционные функции, превратившись в медийный балаган, основные события которого носят развлекательно-зрелищный характер (избирательные кампании, черный PR, поведение и внешний вид политиков и т. д.). Политические ток-шоу, идущие в прайм-тайм на самых популярных каналах, бьют все рейтинги зрительской активности.

Французский теоретик искусства Ги Дебор еще в 1967 г. предложил концепцию «общества спектакля» как доминирующую в постмодернистскую эпоху. Эта концепция является не только эстетической, но политической и экономической. «Книга воспринимается как художественный манифест, предоставляющий концептуальный аппарат для анализа политических и экономических подтекстов современной визуальной культуры» [5, с. 112].

По мнению Дебора, современное общество тотально театрализовано, с помощью понятия «спектакль» он критикует западную

философию и буржуазное общество. «Общество, базирующееся на современной индустрии, не является зрелищным случайно или поверхностно — в самой своей основе оно является зрительским. В спектакле — этом образе господствующей экономики, цель есть ничто, развитие — все. Спектакль не стремится ни к чему иному, кроме себя самого» [3]. Спектакль, рожденный современной системой производства, сегодня служит сохранению этой системы. «Спектакль одновременно представляет собой и само общество, и часть общества, и инструмент унификации общества» [3]. Современное производство делает людей пассивными и неутомимыми потребителями, отчужденными как от продуктов своего труда, так и от самих себя.

Тотальная театрализация приводит к унификации мира и стиранию различий. Благодаря спектаклю непосредственное восприятие и действие заменяется отстраненным и пассивным наблюдением. «Спектакль, как тенденция предъявлять мир, который уже не схватывается непосредственно, через различные специализированные опосредования, полагает зрение привилегированным человеческим чувством, каковым в прежние эпохи было осязание» [3].

Спектакль неразрывно связан с государством и властью. Выступая от имени власти, спектакль превращает людей в молчаливых зрителей, неспособных на критическое осмысление и противодействие существующему порядку. «Отчуждение зрителя в пользу созерцаемого объекта (который является результатом его собственной бессознательной деятельности) выражается следующим образом: чем больше он созерцает, тем меньше он живет, чем больше он соглашается признавать себя в господствующих образах потребностей, тем меньше он понимает собственное существование и собственное желание» [3].

Таким образом, критикуя современную культуру, Дебор констатирует ее театральную, репрезентативный характер, который выражается во всеобщей системе потребления и превращении людей в бездеятельных зрителей.

Итак, современная культура глубоко театрализована и реализуется в форме шоу или спектакля.

Отдельно стоит сказать о театрализации и шоутизации современного искусства.

Основные формы презентации искусства — выставки и фестивали (всевозможные бьеннале, триеннале и т. д.) — сегодня представлены в виде шоу. Грандиозные церемонии открытия и награждения

победителей, арт-вечеринки для vip-гостей, масштабные экспозиции и проекты — все это свидетельствует о том, что contemporary art — это не столько содержание, сколько шикарная форма. Достаточно вспомнить об Украинском павильоне на 53-й Венецианской бьеннале, который поразил всех, прежде всего, размахом вечеринки по случаю открытия, количеством «звезд», присутствовавших на ней, а уже потом — собственно арт-проектом. «Серед гостей, які оглянули експозицію в Палаццо Пападополі та взяли участь у вечірці — топ-модель Наомі Кемпбелл, один із найвидатніших fashion-дизайнерів Марк Джейкобс, архітектор Зураб Церетелі, художники Джефф Кунс та Ентоні Гормлі. Віталій Кличко представляв на вечірці свого брата Володимира, який виступив цього року куратором експозиції Українського павільйону. <...> Близько десятої свій виступ почала Верка Сердючка — з пісні Lasha Thumbai, що два роки тому лунала на Євробаченні. На задньому дворіку Палаццо гості мали змогу скуштувати страви української кухні, що стало вже традицією для Українського павільйону у Венеції» [9]. То есть, непосредственно искусство интересует узкий круг специалистов (кураторов, критиков, художников), для большинства же — это грандиозное шоу и тема для новостей. А выступление Верки Сердючки еще раз доказывает тот факт, что оппозиция «массовое-элитарное» сегодня уже не актуальна. Главное, чтобы было зрелищно, нравилось зрителям и привлекало внимание.

Здесь уместно сказать о феномене «красной дорожки», неотъемлемом атрибуте любого кинофестиваля. Шире это понятие применимо ко всем арт-проектам, носящим шоутизированный характер. «Красная дорожка» — символ «звездной», гламурной жизни, вынесенной на всеобщее обозрение. Искусство становится одним из поводов для организации шоу и демонстрации разнообразных атрибутов роскоши и гламура (высокооплачиваемые исполнители, дорогие аксессуары, изысканные блюда, модная одежда и т. д.). Причем зачастую это делается в ущерб качеству того искусства, ради которого все организуется. Качество арт-проекта заменяется количеством сопутствующих нехудожественных (или малохудожественных) элементов. Таким образом, феномен «красной дорожки» присущ всем арт-событиям, которые носят шоутизированный характер.

Здесь можно говорить об игре художественного и нехудожественного, главный принцип которой — сохранять баланс между искусством и шоу.

Что касается театрализации искусства, то здесь нужно проанализировать паратеатральные формы искусства, которые сегодня являются наиболее актуальными.

К паратеатральным формам искусства относят хеппенинг, перформанс и флеш-моб.

Что такое «паратеатральность»? Помня о значении приставки «пара-», можно говорить об амбивалентном смысле этого термина: с одной стороны, он указывает на определенную близость к театру и родство с ним, а с другой — отличается от него и даже в чем-то противостоит собственно театральности.

Что же роднит все паратеатральные формы с театром? Прежде всего, процессуальность (протяженность во времени) и действие (активность исполнителя и зрителей). Хеппенинг, вообще, родился в лоне авангардного театра и сегодня является неотъемлемой частью современного театрального искусства.

Однако между рассматриваемыми видами и театром больше различий, чем общих признаков.

1. Отсутствие профессионализма. В отличие от актера, которому необходимо специальное образование, исполнители перформансов или хеппенингов не нуждаются в особых навыках. Можно сказать, что этот вид творчества доступен каждому. «Исполнитель перформанса освобождает себя от использования каких бы то ни было актерских приемов и сценических техник, он не обременяет себя необходимостью специально что-либо изображать или играть (“создавать образ”)» [7].

2. Близость к жизни. «Сценой» для этих видов акционизма может быть любое место, от музея и галереи до улицы, вокзала и т. д., в качестве вспомогательных средств (то, что в театре называется реквизитом) здесь выступают обычные вещи, взятые из повседневной жизни.

3. Переосмысление роли исполнителя и зрителя. Если в традиционном театре главным действующим лицом является актер, игра которого несет определенный смысл, то в паратеатральных формах акцент смещается на зрителя, который интерпретирует происходящее по-своему, исходя из собственных ощущений и знаний. То есть, сколько зрителей, столько и вариантов восприятия. «Принципиальная повторимость, демонстративная элементарность сюжета и изобразительных средств значительно освобождает не только выступающего, который не пытается делать ничего, кроме того, что он реально делает, но также помогает зрителю примерить на себя выступление перформансиста. Материальность (веществен-

ность) действий выступающего обостряет эмпатию зрителей и неизбежно вовлекает их в процесс, совершаемый перформансистом. Смещение акцента на зрителя происходит также в сфере порождения смыслов и идей. В перформансе зрительская смыслопорождающая активность резко преобладает над авторской. Это означает, что идеи и смыслы, прежде всего, появляются у зрителей. То, что имел в виду автор, может вообще остаться за кадром» [6].

4. Отсутствие сценария. В отличие от театральной постановки, в которой есть режиссерский замысел, сюжет и репетиции, акционизм отказывается от какого бы то ни было сценарного плана и отрепетированности. Все его виды основаны на игровой импровизации и спонтанности.

Таким образом, мы выяснили, почему интересующие нас виды акционизма получили название «паратеатральные формы». Теперь рассмотрим каждый из них по отдельности и выясним, какую функцию в них выполняет игра.

Хеппенинг — самый ранний и один из основных видов акционизма. В справочной и научной литературе существует множество определений этого термина, суть которых сводится к следующему: хеппенинг — это «театрализованное действие на импровизационной основе с активным участием аудитории, направленное на стирание границ между искусством и жизнью» [4]. Появившись еще в творчестве дадаистов, используя в 1950-х гг. в экспериментальных театрах, уже в 1960-е хеппенинг стал самостоятельным видом «искусства действия». Самыми известными представителями в этой области считаются участники Флюксуса — арт-движения, существовавшего в Европе и США в 1960-е (Д. Маккинас, Д. Кейдж, Й. Оно и др.). Именно они провозгласили идею соединения искусства и жизни, которая сегодня является доминирующей.

Понимая искусство как игру и выступая за артизацию жизни, участники Флюксуса устраивали всевозможные акции, направленные на утверждение новой роли искусства. Примером может служить знаменитое «произведение» Д. Кейджа «4'33», положившее начало современному акционизму. Пианист, просидев без движения положенное время за роялем, ушел, а музыкой стали звуки, издаваемые слушателями. Таким образом, слушатели превратились, сами того не желая, в музыкантов.

Главная особенность хеппенинга — высокая степень импровизации. Не имея четкого плана, исполнитель только задает основные правила игры, результат которой непредсказуем. Кроме того, в хеп-

пенинге (в отличие от перформанса) активное участие могут принимать и зрители, становясь соавторами «произведения» и влияя на его конечный результат. Поэтому в хеппенинге значительную роль играет случайность как структурообразующий фактор. Сколько будет участников, что это за люди, как они будут себя вести — все это влияет на ход и результат события. Хотя стоит сразу уточнить, что в хеппенинге (и в «искусстве действия» в целом) приоритетным является не исход, а живой процесс, непосредственно момент игрового действия.

Местом действия хеппенинга может быть любая территория (парк, вокзал, стадион), самим фактом происходящего преобразованная в арт-пространство.

Сегодня более распространенным, чем хеппенинг, является перформанс, который во многом схож с ним, но имеет и некоторые особенности. Говоря о перформансе, нужно иметь ввиду мнение рос. философа М. Рыклина: «О перформансе, по-видимому, невозможно говорить в общем: эффект присутствия на нем в каждом случае конкретен и необобщаем. Классификации перформансов не существует, но одно можно утверждать: это опыт, который позволяет осознать множество других жизненных ситуаций в качестве такого же открытого опыта» [6].

1. Перформанс — это в большинстве случаев «театр одного актера», то есть главным действующим лицом является художник, который задает определенные правила игры (более точные, чем в хеппенинге). Зрители не вовлекаются в действие, а переживают происходящее. Автор действует по только ему известному сценарию, демонстрируя некие телесные и духовные характеристики.

2. Место действия перформанса зачастую ограничивается художественными площадками (музеи, арт-галереи, арт-фестивали). То есть в перформансе нет того эффекта неожиданности, присущего хеппенингу (преобразование нехудожественного пространства в художественное). Художник своими действиями создает ситуацию, в которой сталкиваются жизнь и искусство. В процессе обыгрывания той или иной ситуации рождаются совершенно новые, порой парадоксальные смыслы, которые заставляют зрителей по-другому ощущать и воспринимать реальность.

3. Перформанс имеет определенную цель, но это цель всегда многослойна. «Верхний слой — непосредственно то, что подразумевает персонаж — прочтение, проигрывание ситуации для раскрытия ироничной игры (персонаж довольно недвусмысленно заявляет

о своей сексуальной свободе, политическом кредо, религиозных установках, что зачастую выглядит нелицеприятно или смешно) именно со стороны зрителя. Внутренний слой подразумевает более жесткие цели, которые обусловлены развитием художественного процесса и стремлений художника — это может быть как протест против масс культуры, музеифицирования искусства, прорыв традиционности и прочие радикальные задачи, но художественного направления. Еще один слой — уже экзистенциально характера — бесконечное расширение границ искусства, стирание граней между жизнью и искусством, преодоление отчужденности искусства, что приводит к медленному его подчинению вкусам масс культуры» [1].

4. Документация. Чтобы зафиксировать перформанс, создают фото- и видеоархивы. Видеоперформансы постепенно превратились в самостоятельный вид искусства.

Самой молодой из рассматриваемых арт-практик является флеш-моб, появившийся в 2003 г. в США. Первая акция флеш-мобберов заключалась в том, что около 150 человек в мебельном отделе нью-йоркского магазина попросили «любовный ковер для пригородной коммуны». Флеш-моб быстро распространился по всему миру, став неотъемлемым атрибутом городской среды. Именно из-за своей «молодости», флеш-моб еще не получил достаточного теоретического обоснования в гуманитарной науке. Сейчас делаются первые попытки в этом направлении.

Итак, давая определение этому явлению, можно сказать, что «флеш-моб — это публичное, организованное через Интернет или мобильный телефон собрание людей, совершающих некие действия и затем исчезающих» [8, с. 100], Его основными принципами являются:

- анонимность — участники акции либо незнакомы, либо не показывают того, что знакомы;
- эффект неожиданности — участники появляются в указанном месте и исчезают (растворяются в толпе) совершенно неожиданно для остальных прохожих;
- дисциплинированность — флеш-мобберы действуют согласно инструкции, полученной от организаторов;
- абсурдность — чем абсурдней действия мобберов, тем больший эффект акция производит на зрителей;
- наличие зрителей — место проведения акций должно быть многолюдным, чтобы привлечь максимальное количество зрителей (торговые комплексы, центральные улицы и площади).

В отличие от хеппинга и перформанса, авторами и участниками которых, как правило, являются люди из арт-среды (художники, писатели и т. д.), в флеш-мобе принять участие может любой желающий, зарегистрировавшийся на специальных сайтах. Кроме того, зрители могут присоединиться к мобберам во время проведения акции. То есть здесь наиболее полно реализуется принцип артизации жизни, провозглашенный искусством XX в.

Является ли флеш-моб игровым действием? И если да, то в какой мере? Несомненно, является. Люди на вопрос: «Что вас привлекает в флеш-мобе?» отвечают: «это похоже на приключение», «это какой-то элемент игры, секретности», «это позволяет нарушить привычный ход жизни» [10]. То есть, флеш-моб представляется возможностью уйти от обыденности и погрузиться в мир игры и абсурда. Это же мнение разделяет и одесский исследователь И. Голубович: «Флэш-моб — это, безусловно, игра, игровое действие. Данный феномен встроен в тот механизм современной культуры, которым «цивилизация ...играется», тем самым выявляя свое фундаментальное свойство. Игры, в которые играют люди и сама культура, бывают разными. Функция той игры, в пространстве которой существует флэш-моб, — ёрничество, провокация, расшатывание сложившегося положения вещей, но без претензий его разрушить или выйти за рамки установленной законности, демонстрация «странного», просто демонстрация как таковая, в чистом виде» [2].

Подводя итог вышесказанному, можно констатировать, что все рассмотренные паратеатральные арт-практики — это всегда игра искусства и неискусства, попытка в игровой форме получить нетривиальный жизненный и эстетический опыт.

Данная статья является частью исследования, посвященного теме презентации феномена игры в современной культуре. Дальнейшая разработка темы предполагает рассмотрение других способов артикуляции игры.

1. *Гниренко Ю.* Перформанс как явление современного отечественного искусства // http://www.gif.ru/texts/txt-gnirenko-diplom/city_266/fah_348.

2. *Голубович И.* «Флэш-мобприкол» как культурная и жизненная стратегия // ДОКСА. — 2003. — № 3: Гносеологічні й антропологічні виміри сміху // http://www.philosophy.ua/ua/lib/regular/doxa/?doc:int=116#_Toc145351922.

3. *Дебор Г.* Общество спектакля // http://www.krotov.info/libr_min/d/donini/debor_1.html.

4. Лексикон нонклассики: Художественно-эстетическая культура XX в. — М., 2003.
5. Новейший философский словарь: Постмодернизм. — Минск, 2007.
6. *Рыклин М.* Открытый опыт // Декоративное искусство. — 1991. — № 5. — С. 14–15.
7. *Трунов Д.* Перформанс как арт-терапевтическая техника // <http://home.perm.ru/dmitry/archiv/p064.htm>.
8. *Федотова Е.* Толп'арт.// АртХроника. — 2007. — № 9. — С. 100–105.
9. <http://pinchukartcentre.org/ua/news/9518>.
10. <http://flashmob.od.ua/target.html>.

Анотація. Стаття присвячена проблемі шоутизації сучасної культури. В ній розглядається, яким чином представлений феномен шоу, що виступає одним зі способів презентації гри, у різних сферах культури. Зокрема розпочато аналіз найбільш актуальних арт-практик з точки зору їхнього ігрового наповнення.

Ключові слова: шоутизация, сучасна культура, арт-практика.

Аннотация. Статья посвящена проблеме шоутизации современной культуры. В ней рассматривается, как представлен феномен шоу, который выступает одним из способом презентации игры, в разных сферах культуры. В том числе начат анализ наиболее актуальных арт-практик с точки зрения их игрового наполнения.

Ключевые слова: шоутизация, современная культура, арт-практика.

Summary. The paper is devoted to the problem of showtization of modern culture. It is considered how phenomenon of show, which is one of the ways of play's presentation, in different cultural fields. The analysis of the most actual art-practices has been started to state them play content.

Keywords: showtization, modern culture, art-practic.