

ЗАГРАНИЧНОСТЬ

Х: Интересно было бы рассмотреть, как - на примере акции "[Линк](#)" - заграничная технология воздействует на сложившуюся эстетику московской нумы. Сначала нужно обратить внимание на место действия акции - ботанический сад при Рурском университете. Это не "горячее" место, вроде пограничной зоны в Берлине, которая притягивает художников, т. е. ботанический сад не входит в здешние художественные инфраструктуры. В этом месте нет иллюзии культуры, но нет и иллюзии натуральной природы, поскольку сад - искусственный. Так что и место, которое мы выбрали, было местом симуляции первобытного биотопа - хвощи, папоротники и т.п. И все это наполнено научными этикетками с классификационными названиями растений. Действие происходило на мостике через пруд. В сущности, акция возникла исключительно из-за пространственного разделения звука и изображения репрезентации компьютерной игры. В этой щели Ануфриев и бегал туда-сюда. Как можно отнести это действие к минималистской эстетике? Ануфриев совершал аналогичные компьютерному герою движения, просто ходил туда-сюда, так же, как это делает Линк в промежуточных эпизодах игры, которые, в основном, и были представлены на видеозаписи.

М.: Минимальность всегда относительна. В данном случае "по краям" этой минимальности были навалены две огромные кучи сложнейших сочетаний разных форм и значений, я имею ввиду видеокамеру и сооружение с магнитофоном, вазой, молотком, картинками и инструкциями. Каждая из этих "куч" состоит из сотен деталей. Поэтому минимализм в данной акции организован самыми максимальными средствами. Трудно сказать, во что больше был погружен Ануфриев - в визуальную и аудиальную информацию или в свое собственное хождение туда-сюда.

Х.: Можно еще подробнее посмотреть на игру. В некотором смысле здесь обнаруживается продолжение акции Пепперштейну. Пепперштейн читал русскую сказку. Здесь - тоже сказка. Да еще на сумке, с которой ходил Ануфриев, была наклеена фотография места, где происходила акция для Пепперштейна. В сюжете игры задание Линка - спасти страну Хируле. По дороге он борется с силами зла - в лесу, на поле, в пустыне и т. д. В этой игре не только драматические эпизоды, сюжетные, но и чисто медитативные, ритмические: набирание очков. Чем больше набираешь очков, тем успешнее погружаешься в заложенную ритмическую программу игры. И мы в акции акцентировали как раз не старомодные сказочные эпизоды борьбы, драматизма, а именно эти промежуточные периоды ритмического времяпрепровождения.

М.: Да, это совершенно верно. Начало игры было великолепно, там всегда присутствовало два уровня, мягко переходящие один в другой - медитативное

набирание очков и затем, с новыми силами, борьба на другом уровне. Эти медитации в процессе облегченной борьбы были своего рода анальгетиком и не допускали чрезмерной резкости, драматичности в ходе дела. Теперь же, на заключительном, видимо, этапе игры, когда я столкнулся с двойником Линка в виде тени, я чувствую эту игру как очень дискомфортную, потому что отсутствует уровень медитации, этот анальгетик, и мне кажется, что авторы игры как-то просчитались на этом заключительном этапе. Упрощение структуры игры, сведение двух уровней к одному, только к борьбе, действует резко и крайне удручающе. Возникает как бы еще новый уровень архаики, но не на образном плане, а на структурном: сведение всего этого дела к тупому драматизму противостояния без мягкого интермеццо медитативных упражнений, в результате занятий которыми повышается степень противостояния новому драматическому конфликту. На медитативных этапах шла как бы игра с самим собой. На последнем же драматическом этапе это уже не игра с самим собой, а с авторами игры, которые спрятались за фигурой играющего в его собственном образе - тень Линка. Здесь произошла какая-то путаница у авторов. Возможно, что они слишком увлеклись удачным образом "двойника" и забыли за этой тактической находкой стратегическую структуру всей игры, т.е. обязательное наличие двух уровней действия - медитативного и драматического.

Х.: Оставим на некоторое время разговор об игре. Если посмотреть видеозапись акции целиком, то вокруг видеоигры, которую Ануфриев посмотрел через видеоискатель как кино, образовалась рамка живого акционного действия. В первом кадре снята ваза, стоящая на магнитофоне - с нее Ануфриев брал графические листы. В последнем кадре - разбивание этой вазы и его рассказ об акции, сделанный тут же, на мостике в саду в качестве непосредственного впечатления. В этой части записи важна погода, ее резкие изменения - от солнца до града и от града до солнца. Причем непредсказуемые. Внутри этой непредсказуемой, непосредственной рамы - контрастирующая с ней компьютерная игра. Этот контраст, столкновение обнаруживает, что экран - это еще не все. Что игра конечна. То есть контраст обнаруживает границы симуляции и обращает внимание на телесные, внерамочные по отношению к игре, артикуляции.

М.: Однако резкость телесных артикуляций, так же, как резкость драматических заповор в играх лично мне очень неприятны. Град мне был совершенно неприятен, так же, как и сильный дождь. Это для меня тоже самое, что непродуманность в игре, нарушение баланса комфорта и дискомфорта в сторону последнего. Я не могу это оценивать в качестве образца для подражания. И вообще психическая оголенность, которая у меня возникла где-то с 88 года очень редко заполнялась положительно. Одно из положительных заполнений ее - это катание на лыжах по Звездному бульвару, после 11 вечера, когда на улицах почти никого нет. Сначала я импровизировал минут 45 на пианино, потом одевался, брал лыжи, шел на бульвар. Катался там, отсчитывая круги, около часа, наверное. Потом поднимался по лестнице мимо хозяйственного магазина, шел дворами, мимо этой странной башни на

Кондратюка. Приходил домой. Хорошо после такого катания принять душ, прохладный. Это как бы взгляд в сторону, где ничего нет, кроме снега, деревьев, звезд.

Х.: Может быть, в этих лечебных целях Ануфриев предложил подназвание акции - "Линк". Ведь Линк - это не только имя главного героя компьютерной игры, "линк" по-английски значит "связь". Может быть, Ануфриев имел в виду намек на шизоаналитический метод, при котором произвольно ассоциируется разная система мышления, смывается граница разных систем движением "туда-сюда", своего рода фид-бек (когда микрофон держишь у динамика). Начинается игра на академической территории. И так же, как неожиданно менялась погода, могут быть непредсказуемые результаты.

М.: Непредсказуемые результаты лично для меня терпимы только в рамках традиции. Терпеть можно только до определенной степени. В принципе замысла невозможно безграничное терпение. В моей любимой "Волшебной горе" Касторп тоже совершает важную лыжную прогулку. Все мы еще любили "Путешествие на запад" и отделение эпизода "Сна в красном тереме". Например, прогулка Бао Юя по саду с отцом и свитой, увлакивание Бао Юя по снежному полю двумя монахами. Вот эти вот снежные поля как-то действуют необыкновенно. В них есть какая-то неначатость, постоянная новизна и возможность. Отсюда, видимо, и любовь к белым пустым поверхностям Кабакова, к Хайдегеру с его "возможностями". Все это коренится в детских впечатлениях, когда жил на севере.

Х.: Видишь ли ты связь акции "Ануфриеву" с акцией для Лейдермана?

М.: Ты имеешь в виду, что в метро, где Лейдерман поставил щит, тоже поезда ходили туда-сюда?

Х.: Нет, я имела в виду фид-бек, взгляд туда-сюда, от щита-копии до настоящей надписи золотыми буквами "Каширская" в метро. Теперь надо сделать постскрипtum в связи с окончанием игры "Зельда-2". Конец игры дал какой-то неожиданный поворот из сказки через эпос в кино, прямо голливудский хэппи-энд. Линк спасает Зельду. Зельда оживает и встает с постели. Опускается занавес и за занавесом поцелуй. Одновременно появляются слова "Зе энд".

М.: Совершенно верно. Мне же было еще интересно обнаружить вдруг имена команды, которая сделала эту игру, почувствовать раскрытие анонимности как самое эротическое событие во всей структуре игры.

Х.: Мне не хочется сейчас говорить по поводу этой игры, лучше вообще о перспективе компьютерных игр. Тебе в качестве старомодной ориентации важно было обнаружить в конце имена авторов. Но если принимаешь в учет более сложные возможности компьютерных игр, использование текстообразующих возможностей через компьютерную клавиатуру, возможность самому зрителю участвовать в сочинении, тогда в этих интерактивных компьютерных играх сам игрок становится автором и уже будет переживать авторство как эротическое событие. Он, например, может взять из разных готовых ситуаций куски и составить из них эпизоды и целые секвенции. Например, он может составить сцену любовной встречи из "Гон бай зе винд" и прощание из "Доктора Живаго". Более того, зритель может стать

не только автором своего произведения, но и персонажем, учитывая возможность использования новых технических средств для создания виртуальной реальности - перчатки, наушники, очки с двумя маленькими телевизорами.

М.: Я смотрю на все это менее психологизировано и более отстраненно, именно в ряду литературы, видео, фильмов и т.д. Все происходит где-то вдали, включая и то, что происходит в компьютерной игре при любой степени ее виртуальности. Ко мне это не имеет никакого отношения.

Х.: Почему тебя волнуют именно имена авторов?

М.: Именование - важная дискурсивная фигура. Поэтому я воспринимаю ее в ряду традиционных касаний к отработанным ситуациям, зафиксированным в истории. Ведь ни в книжке к игре, ни в начале игры, в титрах - нигде нет авторов. Вероятно, они сами себя мыслят как некий подарок в ряду достижений игрока, получение разных магических средств в результате игры, борьбы, и, наконец, магия их имен, имен создателей всей игры как заключительный и самый важный подарок в конце, когда игрок побеждает. Тогда, возможно, он и становится сопричастным к авторству, о чем ты говорила выше. То есть дискурсивная сопричастность предшествует технологической. Во всяком случае именно так можно проинтерпретировать появление имен авторов только после окончания игры