Анна Макшановска
(Anna Makrzanowska) — специалист по творческим практикам восточноевропейских стран, старший преподаватель Лондонской международной драматической студии в колледже Роуз Брафорд (2012–2018), читала лекции в Линкольнском университете (2007–2012), руководитель трансдисциплинарного театра.

Примеряя постчеловеческие костюмы: от опыта к творческим практикам

Введение. Опыт как костюм

Представьте себе окутанную молчанием мрачную историю одежды, настолько прилегающей к телу, что уже трудно разобраться, где кожа, а где ткань. Человек, хранящий молчание после потрясения, похож на того, кто продолжает ходить в одной и той же одежде, не снимая ее и не переодеваясь. Тяжелые переживания обретают материальную форму, сохраняются и вплетаются в ткани тела. Возникает сложный сплав плотной материи и человеческой плоти. Мрачные

краски переползают с ткани травматического опыта на кожу, а затем проникают во все клетки тела. Испытания накладывают отпечаток на мышцы и кости, оставляя на них неясные унылые узоры, сдавливая мускулы и деформируя кости; костюм стесняет движения тела, а присущая походке, действиям и словам уверенность иссякает. Человек, облеченный в травму, словно надел тяжелый, неудобный костюм: неизбежна скованность, мешающая ему двигаться. Такой костюм делает движения медлительными, осторожными, несмелыми. Человек продумывает любой мельчайший жест, дробит его на отдельные движения и все равно быстро устает. Более того, порой трудно и тягостно сменить этот мучительный костюм, не прибегая к тщательно продуманной последовательности действий. Что еще хуже, болезненные переживания многочисленны и разнообразны. Поэтому мы носим на себе травматический опыт, как многослойный костюм, составляющие которого накладываются друг на друга. Одна тягостная история скрыта под слоем другого гнетущего переживания, повергающего нас в растерянность.

С помощью костюма актеры междисциплинарного польского театра «Крико 2»[1] рассказывали и вскрывали глубоко спрятанные, жуткие, мрачные и травматичные истории, герои которых заслоняют свое тело многочисленными слоями деликатесов и вещей, воспроизводящих «сложную анатомию одежды». Их костюмы были навеяны концепцией emballage — слово, во французском языке означающее укладку, быструю упаковку, закрепление: мрачные истории оказались завернуты и вписаны в костюм. Тадеуш Кантор — руководитель и один из основателей театра «Крико 2» — пояснял:

«Мне интересна одежда, особенно ее изнанка. То, что мы видим, когда спарываем подкладку. Некие глубины. То, что ближе к телу. Мы приподнимаем один слой одежды за другим, будто слои кожи. Там множество укромных уголков, где можно спрятаться» (Pieńkoś & Jurkiewicz 2006: 97).

Таким образом, театр «Крико 2» воссоздавал травматичные переживания, извлекая их на поверхность и перенося с человеческого тела на материю костюма.

Моя трансдисциплинарная театральная практика[2], охватывающая более двадцати лет, уходит корнями в философию исторического театра «Крико 2» и близка ей по духу. Кроме того, в моей работе тягостные, непроговоренные, скрытые и отнимающие силы события и переживания играют роль ключевых компонентов творческого процесса и осмысляются как ткань или материя, из которой создается произведение, как одежда изготавливается из конкретного материала.

1. Создание костюма и выступление в костюме

Поскольку я руководитель трансдисциплинарного театра, у меня сформировались очень четкие представления о костюме. Работая над постановкой, я всегда придаю равное значение трем аспектам: пространству, объекту и человеческому телу. Такой подход к неиерархическому пространству/объекту/живому человеческому телу созвучен философии творчества театра «Крико 2», построенной на взаимодействии разных областей, в том числе изобразительного искусства. Поэтому я смотрю на костюм артиста как на произведение искусства, тесно связанное с двумя другими составляющими — телом артиста и пространством. Когда вместе с актерами мы работаем над постановками в формате творческой лаборатории[3], при создании образов персонажей мы опираемся на три ключевые художественные процедуры: разработку дизайна костюмов, изготовление костюмов и выступление в костюмах. Когда мы только начинаем репетировать, я прошу актеров набросать несколько эскизов своих будущих костюмов. Мы рассказываем историю персонажа через элементы его одежды и их соотношение с телом/пространством, то есть три взаимосвязанных элемента предстают как единое целое. Более того, актеры сами изготавливают костюмы. Иначе говоря, границы между обычно разделяемыми видами деятельности — разработкой, изготовлением, выступлением — стираются, а функции актера становятся более многообразными, расширяются и обрастают новыми смыслами. Работа над дизайном костюма — его формой, текстурой, объемом и размером — стимулирует движение на сцене и влияет на диалоги и организацию устной речи, определяя их (ил. 1, 2, 3а, 3б, 3в и др. иллюстрации см. во вклейке 2).

Одежда в таком контексте воспринимается как объект не менее важный, чем человеческое тело. Это опять же отсылает нас к традиции театра «Крико 2», где использовалось понятие биообъекта. Под «биообъектом» (1980) подразумевалось единство тела актера и вещи. Кроме того, согласно этой философской концепции, тело и объект связаны неиерархическими отношениями сосуществования. Размышляя о роли биообъекта, Тадеуш Кантор пояснил:

«Сущность спектакля рождается из „внутренней жизни“ ВЕЩИ, ее свойств, участи и образного потенциала... [но] без актера вещь — безжизненный обломок» (Kantor 1990: 133).

В другом месте Кантор утверждает, что концепция биообъекта перевернула привычные представления о театральных практиках:

«Биообъекты не реквизит… не элемент декораций, в которых разворачивается действие. Они неотделимы от актеров. Они излучают самостоятельную независимую „жизнь“» (Ibid.: 132).

Такая же «неотделимость» человеческого тела от объекта-костюма стала предметом исследования в спектакле «Несуществующего театра» (Non-Existent Theatre) «Гиг и байт/Концерт — укус» (A Gig A Byte, 2017), в ходе работы над которым я попросила коллег добиться синергии и симбиоза их одежды и тела. Например, перформансы «Сестра MC-Tato» (Sister MC-Tato; в главной роли Лилия Нова; ил. 1), «Врата моря» (Seagate; Йохан Барк), «Анти» (Anti; Андреа Ласота) и «Материнская плата» (Mother Board; Лори Делани; см. ил. 2) способствовали сотворческим отношениям между материей актерских костюмов и материальностью их телодвижений на сцене. Играя в спектакле, актеры усваивали и воплощали отличительные характеристики своей одежды. Подобная философия театральной постановки, основанная на неиерархических отношениях между разными типами материи, перечеркивает и ставит под сомнение ключевую роль человека в создании произведений искусства. Вот почему мои творческие практики можно рассматривать и анализировать сквозь призму постчеловеческой философии французской феминистки итальянского происхождения Рози Брайдотти. Если обратиться к историческому театру «Крико 2», в частности к концепции биообъекта, или к моей собственной работе, например к отношениям костюма и тела, можно обнаружить множество перекличек с современной философией постгуманизма, критикующей антропоцентричную иерархию видов (Braidotti 2013). Рози Брайдотти, прибегая к феминистским теоретическим и практическим инструментам, оспаривала господствующие концепции антропоцентрического гуманизма и критиковала «гуманистический идеал „Человека“ как якобы универсальной меры всех вещей» (Braidotti 2019a: 3). По мысли Рози Брайдотти,

«материя едина (монизм), разумна и наделена способностью к самоорганизации (аутопоэзис); не целостна, а пребывает в хаотичном движении; субъективность включает в себя отношения с множеством нечеловеческих „других“» (Braidotti & Hlavajova 2018: 340).

Следуя постгуманистической логике, согласно которой люди и нечеловеческие другие в равной мере обладают способностью действовать, можно сказать, что в спектакле «Гиг и байт/Концерт — укус» творческий процесс строился на принципах постчеловеческого мышления, поэтому получившиеся в результате такого подхода костюмы тоже можно назвать постчеловеческими. Так, форма костюма меняла четко определенные контуры человеческого тела и влияла на манеру

двигаться — эффект, легший в основу драматургии всего спектакля. Не будет преувеличением сказать, что первый драматургический материал появился, когда мы работали над костюмами. Более того, костюм и тело как целое — как единая «разумная и наделенная способностью к самоорганизации» материя — существовали в аутопоэтическом сотворческом взаимодействии, поэтому различные компоненты, такие как текст и манера произнесения реплик, диктовались костюмом/телом и подхватывались ими (Ibid.). Постчеловеческий костюм отчасти обусловил драматургическую специфику спектакля. К тому же в спектакле «Гиг и байт/Концерт — укус» костюмы были задуманы так, чтобы на них можно было проецировать видео (см. ил. 2). «Сестренка» (The Little Sister; в ролях Ага Блащак, Хорди Касадо, Лилия Нова, Марк Павон Балаш, Митчелл Джей, Ксения Софронова, Дженнифер Рен) стала одной из пяти постановок «Несуществующего театра» с участием небольшой группы актеров. Особенность «Сестренки» заключалась в активном использовании видеозаписи в реальном времени в сочетании с проекцией видео на костюмы и пространство сцены; спектакль сопровождал аудиогид в реальном времени, который зрители могли слушать в наушниках для тихой дискотеки (см. ил. 4а, 4б, 4в, 4г).

В спектакле «Гиг и байт/Концерт — укус» костюм претерпевал многочисленные трансформации по аналогии с видеозаписями и проекциями, использованными в «Сестренке». Проекция изображений не только меняла визуальный облик костюма, но и выполняла функцию emballage, добавлявшего новый слой к одежде. Важно также, что изображение-проекция как добавочный слой тоже воздействовало на тело и порождало непрерывные метаморфозы в движении артиста. Благодаря покрывавшему костюмы слою видеопроекций, источником которых была видеозапись в реальном времени, само пространство сцены превращалось в костюм. Границы между костюмом и пространством стирались, неподвижность и движение переплетались, а на первый план опять же выходила равнозначность объекта, пространства и тела. В таком контексте постчеловеческие костюмы можно рассматривать как «субъекты... в процессе становления», называемого иначе «номадическим становлением» (Braidotti 2018: 2–3). Эпистемология Рози Брайдотти предлагает понятийный аппарат, позволяющий понять сложность, присущую субъективности, относящейся к *человеку* (актеру) и *нечеловеческому*: костюму, проекции, сценическому пространству (Braidotti 2013a). Как полагает Брайдотти,

«субъективность не ограничена индивидами с четко заданными характеристиками, а рождается в результате совместных усилий

трансвидов (Margulis & Sagan 1995), чьи траектории пересекаются; субъективность формируется на стыке природы и техники, мужского и женского, черного и белого, локального и глобального, настоящего и прошлого — в стихийно образующихся ассамбляжах, вытесняющих бинарные оппозиции» (Braidotti 2018: 3).

Как мы видим, субъективность — сущность, определяемая ассамбляжами, то есть тесными отношениями между субъектами разных типов, как людьми, так и материей, отличной от человеческой. Например, если мы посмотрим на ил. 2, держа в уме эту философскую установку, мы согласимся, что субъективность перформансов «Врата моря», «Анти» и «Материнская плата» рождается на пересечении траекторий «в результате совместных усилий трансвидов», причем взаимодействие с другими людьми (в «Сестренке» на костюмы проецируются изображения) и нечеловеческими субъектами (костюмами, проекциями) можно воспринимать как «ассамбляж» в процессе становления. Постчеловеческий костюм — ассамбляж, бросающий вызов бинарным оппозициям, таким как «человеческое/нечеловеческое», «тело/техника», «тело/костюм». Важно понимать, что ассамбляжи — номадические субъекты, для которых характерно «перераспределение различий и отношений между „я“ и другим» (Braidotti 2011: 15), их пространственно-временная организация находится в постоянном становлении, так что они «выражают укрепившиеся сложные особенности, а не универсальные категории» (Braidotti 2018: 4).

Здесь следует отметить, что, как постоянно подчеркивает Брайдотти, она не «трансгуманист из Кремниевой долины, уверенный, что мы способны загрузить свое сознание в компьютер и превратиться в сверхлюдей» (Braidotti 2019b). По мнению Брайдотти, постгуманизм проливает свет — причем не с человеческой точки зрения — на нынешнюю ситуацию четвертой промышленной революции и шестого вымирания, в которой мы оказались. Постгуманизм Брайдотти направлен на поиски конструктивной этики, позволяющей осмыслить хрупкость жизни на планете Земля, этики, ставящей вопрос о том, в какой тип субъектов мы превращаемся. Аналогичным образом постчеловеческий костюм в спектакле «Гиг и байт/Концерт — укус» пребывает в непрерывной динамике и функционирует как субъект постоянного становления. Хотя постчеловеческий костюм отвечает конкретному моменту действа, претерпевая безостановочные изменения и метаморфозы, его нельзя сравнивать с быстрой модой. Наоборот, в основе постчеловеческого — этика сотворческого становления, где все субъекты (люди и «не-человеки»: планета, растения, животные и так далее) требуют к себе равного и справедливого отношения.

Такой взгляд позволяет спорить с быстрой модой и противостоять ей, так как она строится на нечеловечески тяжелых условиях работы, низких зарплатах и других жестоких, эксплуататорских практиках, включая рост уровня загрязнения и количества отходов. Быстрые и беспрестанные изменения, свойственные постчеловеческому костюму, обусловлены совершенно иными принципами и ценностями, за которыми стоит не жажда прибыли, а стремление к творческому росту, неотделимое от заботы о людях и нечеловеческих других, в частности о планете.

2. Virtullage как форма постчеловеческого искусства

Virtullage («виртуляж»), осуществляемый людьми и не-человеками, схематично можно назвать формой искусства, прослеживающей связи между физическими и виртуальными пространствами. Virtullage подразумевает использование набора трансдисциплинарных техник на стыке перформанса, живого искусства, творческого письма, фотографии и цифровой графики, помогающих исследовать зыбкость процессов порождения и континуума, функционирующего в рамках трансляции межпоколенческих материнских смыслов. Именно межпоколенческие материнские смыслы составляют ядро этой практики-как-исследования[4], а сам проект обращается к темам, привнесенным материнскими субъектами (см. ил. 6).

В контексте virtullage процессы порождения касаются не только человека, но и феноменов иного порядка, в частности идей. Для virtullage люди и другие субъекты (например, компьютеры, смартфоны, проекторы, ультразвуковые сканеры, деревья, растения) прибегают к приемам, продиктованным пятью действиями: скопировать, вставить, обрезать, переместить, вращать, — и такие действия дают актеру/зрителю возможность исследовать процесс порождения, возникающий на стыке физического и виртуального пространства.

Таким образом, в моих работах, построенных по принципу virtullage и отсылающих к понятию континуума в рамках межпоколенческой преемственности, неизбежно задействованы некоторые творческие стратегии театра «Крико 2». Поэтому virtullage связан с концепцией emballage, игравшей важную роль в дизайне и изготовлении костюмов в «Крико 2». Emballage, который в театре «Крико 2» начали практиковать около 1956 года, требовал «складывать, завязывать, запечатывать в попытке создать ощущение *необычайной значимости* внешнего облика предметов» (Suchan & Świca 2005: 110).

Virtullage тоже предполагает процесс заворачивания и упаковки личных, сокровенных историй и воспоминаний. «Манифест emballage» гласит: «Emballage — это когда вы хотите рассказать о чем-то очень важном и значимом как своем собственном» (Pieńkoś & Jurkiewicz 2006: 103). Однако virtullage как практика был задуман в 2020 году, с началом пандемии и карантина, сопряженного с пребыванием в виртуальном пространстве и использованием различных медиа: программного обеспечения, приложений и тому подобного. Такая ситуация, в свою очередь, открывает возможность разрабатывать разные художественные техники и эстетические концепции, основанные на принципах emballage. Virtullage сочетает в себе техники скриншота и любительского снимка, копирование, вставку, обрезку, перемещение и вращение, то есть явления, существующие как в физическом, так и в виртуальном пространстве. Моя практика virtullage навеяна приемами театра «Крико 2» и тезисами Рози Брайдотти об отношении к вовлеченной в творческий процесс материи, функционирующей как аутопоэтическая система, основанная на синергическом сосуществовании и неиерархических взаимосвязях. Virtullage направлен на исследование философских установок Брайдотти, подчеркивающей необходимость

«разработать динамичную и жизнеспособную концепцию виталистического материализма, охватывающую нечеловеческие субъекты — от растений и животных до технических устройств» (Braidotti & Hlavajova 2018: 339–340).

По аналогии с «биообъектами» в театре «Крико 2» virtullage вовлекает в действие пространство, обретающее в произведении новый потенциал активного действия и реализующее его (см. ил. 7). Когда физическое и виртуальное пространства в равной мере стали частью нашей повседневной сетевой жизни, я задумалась, как зарождаются в таком гибридном пространстве творческие замыслы и как они оживают в единой пространственно-временной реальности.

Кроме того, если мы согласны, что эти замыслы неизбежно вплетаются в наши отношения с окружающим миром, тогда как они воплощаются и напечатлеваются в нас? Как женщине-художнику мне интересно: кто или что обладает способностью порождать в таком пространстве? Можем ли мы выделить некий материнский субъект в этом акте порождения?

Чтобы ответить на поставленные вопросы, необходимо прежде всего проследить истоки философии Рози Брайдотти и отметить, что ее мышление уходит корнями во «французский материализм и континентальный натурализм»[5]:

«Эта традиция, с одной стороны, избегает делать акцент исключительно на социальном конструктивизме, с другой — ей чужд упрощенческий эссенциализм. Французские постструктуралисты — мыслители процесса и сложных построений» (Braidotti 2017a).

«Мыслители процесса» отвергают дуализм и трансцендентальный универсализм, постулирующий существование двух миров — мира чувственного, телесного опыта и объективного существующего мира. Французские неоматериалисты придерживаются философии имманентности — линии, «тянущейся от Спинозы и Ницше к Фуко и Делёзу» (Ibid.). Поэтому, опираясь на концепцию Рози Брайдотти, я как постгуманистический художник и исследователь рассматриваю материнский субъект не как феномен, существующий в дуалистической реальности, где телесный опыт материи и мир как он есть разделены границей и не сообщаются друг с другом, а как имманентный субъект, принадлежащий миру, где «материя едина» и непрерывна (Braidotti & Hlavajova 2018: 340). На этом фоне мне важно учитывать и собственный телесный опыт (ил. 8, 9, 10).

К тому же такая онтоэпистемология важна для меня как художника-исследователя, чьи разыскания и производство знаний о материнском субъекте направляются и подпитываются творческим процессом, внутренне обусловленным работой с материей, в том числе с человеческим телом и нечеловеческими субъектами, вовлеченными в создание образцов virtullage. Вот почему я, следуя тезису Брайдотти о том, что материя «разумна и наделена способностью к самоорганизации (аутопоэзису)», использую оптику, позволяющую рассматривать отношения, связи и преемственность между разными видами материи (Ibid.). Брайдотти пишет:

«...Наша материальная природа едина: это одновременно человеческая (биос) и нечеловеческая (зои), экологически обусловленная (гео) и технологически опосредованная (техно) материя... Полагаю, необходимо научиться смотреть с точки зрения элементов, относящихся к „зои“, „гео“ и „техно“. Наша задача — разработать конструктивную этику, построенную на отношениях — на новом союзе между человеческими и нечеловеческими силами и субъектами, чтобы постгуманистические категории прочно утвердились как норма» (Braidotti 2017a).

Философия имманентности позволяет постгуманистическому художнику-исследователю анализировать знания о материнских субъектах, восходящие к неиерархическим отношениям между разными типами материи, основанным на аутопоэтической динамике. Вместе с тем за трансцендентальным мышлением стоит иерархическая

динамика власти, где один выше другого, где один превосходит другого и занимает по отношению к нему внешнюю позицию, как, например, Бог. Вот почему в трансцендентальной перспективе есть познающий и есть объект познания. В трансцендентальном контексте познающий познает материнские субъекты, причем тот и другие принадлежат дуалистическому порядку, поскольку познаваемое и познающий — две разные, обособленные, не связанные друг с другом сущности. Брайдотти уходит от подобного дуализма, а в своей философии, что немаловажно, отталкивается от нового прочтения французских неоматериалистов под другим углом, «с учетом феминистской теории», и делает акцент на «усвоенном и воплощенном жизненном материализме» (Braidotti 2017b). Исследовательница утверждает:

«Телесный и идущий изнутри, ориентированный на эмоции и отношения подход, свойственный телесному материализму, идеально сочетается с феминистской политикой мест (Rich 1987), известной также как концепции „ситуационного знания“ (Harding 1986; Haraway 1988) и номадического мышления (Braidotti et al. 1994; Braidotti 2011). Для меня феминистская политика мест — историческое и политическое проявление имманентности непосредственного жизненного опыта и значимости телесного, чувственного эмпиризма. Она дает возможность осмыслить свое положение в пространстве (геополитическое или экологическое измерение) и времени (историческая память или генеалогия)» (Braidotti 2017b).

В своей практике virtullage я, развивая неоматериалистический подход Рози Брайдотти, где знание ситуационно, обращаюсь к собственному опыту материнского как «исторического и политического проявления имманентности непосредственного жизненного опыта». Таким образом, мой трансдисциплинарный творческий процесс, сочетающий в себе перформанс, живое искусство, творческое письмо, фотографию и цифровую графику, отражает связь между познающим (постгуманистическим исследователем-практиком) и познаваемым (материнской субъективностью). С неоматериалистической точки зрения тесное взаимодействие художника с материей, участвующей в творческом процессе, подразумевается по умолчанию. Более того, онтоэпистемологическая динамика художника-постчеловека заключает в себе важный посыл для феминизма, ведь она перекликается с его исторической концепцией радикального эмпиризма, где «личное — это политическое». Здесь, по словам Брайдотти, телесный опыт выступает как элемент конструирования знаний, обусловленных болью изгойства и маргинальности. При этом опыт вписан в целостную систему отношений природы/культуры/техники. Vitullage

соотносится именно с осознанием связей между природой, культурой и техникой.

Как мы видим, virtullage функционирует в постоянном разнонаправленном движении, ломая преграду между частным и публичным. Истоки этой формы искусства — в моем собственном глубинном радикальном эмпиризме, но одновременно она вбирает в себя более широкий спектр разновидностей опыта, соотносящихся друг с другом и характерных как для людей, так и для нечеловеческих других, ведь, согласно неоматериалистической концепции Рози Брайдотти (Braidotti 2000), мышление и творчество «не исключительная прерогатива человека» (Braidotti 2019a: 340).

Чтобы провести это творческое исследование, я решила создать свой исследовательский персонаж — Энио, выполняющую роль не ограниченной конкретным поколением рассказчицы, которая изучает связи между виртуальным и физическим пространствами, равно как и транспоколенческие связи. Роль исследователя для Энио — своего рода одежда.

3. Энио: роль исследователя как одежда

В книге «Автоэтнография как феминистский метод. Усиление чувствительности феминистского „я“» Элизабет Этторре помещает автоэтнографию «в контекст традиции феминистского нарратива», отмечая «поворот этнографии в сторону литературы» как «один из способов транслировать феминистские установки обществу» (Ettore 2017: 1)[6]. Этторре подробно показывает, как феминистки осмысляют способность к действию посредством нарратива, «отдаляющего, отвращающего нас от представления о существовании единственного взгляда на культуру, открывающего набор бесспорных истин», и как личные истории феминисток выполняют важнейшую функцию культурных посредников (Ibid.). Моя практика автоэтнографических нарративов, рассказываемых в рамках virtullage, в свою очередь, «преобразует личные истории в политические реалии, вскрывая неравное распределение власти в человеческих отношениях», чтобы дополнить самобытным подходом обширное и многообразное поле материнских субъективностей — территорию, уже засеянную многочисленными концепциями (Ibid.: 2).

«Активно демонстрируя, что *личное — это политическое*», я прибегаю с этой целью к автоэтнографическому художественному трансдисциплинарному процессу, принимающему форму virtullage — единства перформанса, живого искусства, творческого письма, фотографии

и цифровой графики» (Ibid.: 5). В русле virtullage текстуальные объекты возникают как результат моего автоэтнографического творческого письма и многое определяют, так как образуют материал, из которого можно извлечь мини-нарративы, чтобы затем переплести их и соединить с визуальным автоэтнографическим материалом. Подобные текстуальные объекты порой перекликаются и схожи с феминистским автобиографическим письмом (ср., например: Stanley 1992; Stanley 1993; Stanley 1994; Cosslett 2000; Maynes 2008; Smart 2007), однако необходимо подчеркнуть, что перед ними не стоит никаких автобиографических задач. Как указывает Элизабет Этторре, «автоэтнография в корне отличается от автобиографии»; оба подхода построены на нарративе от первого лица, но контекст, в который помещено «я», различается. При автобиографическом подходе «„я“ предстает в личном контексте», тогда как в автоэтнографии «я» «прочно связано с культурным контекстом и всеми вытекающими из него факторами» (Ettorre 2017: 2).

По мнению Этторре, автоэтнография более универсальна по сравнению с автобиографией:

«[Автоэтнография] раскрывает несколько уровней сознания, на которых личное связано с культурным (Ellis & Bochner 2000: 739). Если говорить в общих чертах, источник знаний — политическое осмысление своего социального положения, а также опыта культурной свободы и ограничений, с которыми сталкивается человек» (Ettorre 2017: 2).

Добавлю, что в художественных текстах я пишу от первого лица, но вместе с тем наделяю ролью исследователя созданный мной персонаж по имени Энио.

Как автоэтнографу-постгуманисту «я» видится мне сложно устроенным, многослойным и многомерным гибридом, потому что я всегда анализирую собственный телесный опыт, соотнося его с другими людьми и не-человеками. Энио — исследовательская маска, отсылающая к телесному и внутреннему опыту Анны Макшановски и ее хрупким попыткам порождения нового, но в то же время Энио — гибридная сущность, соотносимая с другими видами материи и рассматривающая их как равноценные себе. Как поясняет Лиз Стэнли:

«„Я“ не существует в отрыве от взаимоотношений с другими „я“ и другими жизнями; оно укоренено в материальной реальности повседневной жизни, а эта материальная реальность в значительной степени формируется нарративами „я“ и других» (Stanley 1993: 133).

Кроме того, исследовательская маска Энио выступает как защитный инструмент, позволяющий исследователю четко разграничить

повседневность, непосредственный опыт и изучаемый материал. Есть три основных причины, побудивших меня поручить роль исследователя Энио. Во-первых, наличие исследовательской маски дает возможность сохранить дистанцию между непосредственным телесным опытом и его научным изложением, оценкой и анализом по модели практики как исследования. Некоторые из воспоминаний Энио относятся к во многом травматичной истории, поэтому ей необходимо выбрать инструменты, которые бы защитили ее как исследователя и оградили от повторной травмы. Исследовательская маска прекрасно справляется с этой функцией, создавая перформативный и открывающий пространство для игры зазор между «я» и «не-я». Во-вторых, образование и опыт работы Энио связаны с исполнительскими искусствами, поэтому Энио как персонаж вписана в контекст привычной для нее практики. Хотя в исполнительских искусствах персонаж составляет элемент творческого процесса, а не используется в контексте идентичности исследователя, перенести технику создания образа на исследовательскую деятельность из соображений этики и психологического комфорта исследователя было бы весьма полезно.

Исполнители и актеры воплощают на сцене некие персонажи и образы, надевая их, словно костюм, так, чтобы заслонить собственное «я» от реальности вымышленного персонажа. Эта реальность зачастую резко отличается от их собственной, бывает мрачной и болезненной, поэтому один из приемов — говорить об этой реальности в третьем лице или употреблять при этом имя персонажа. Например, режиссер «Фаворитки» (The Favourite, 2018) должен был сказать Оливии Колман, игравшей Анну, королеву Великобритании: «После того как Анна родила мертвого ребенка, она обессилена, в ней не осталось жизни». Если режиссеру небезразлично душевное состояние Оливии Колман, он никогда бы не сказал: «После того как вы родили мертвого ребенка, вы обессилены, в вас не осталось жизни», — потому что такое «вы» двусмысленно и нарушает границы между реальностью актрисы и реальностью персонажа, которого она играет. В свою очередь, актер, заботящийся о собственном душевном благополучии, будет создавать мир своего персонажа, используя вымышленное имя и говоря в третьем лице. Не «я не могу дышать, у меня нет сил», а «Анна не может дышать, у нее нет сил». Необходимо сознавать зазор между «я» и «не-я», способный служить аналогичным целям в исследовании, основанном на автоэтнографическом методе. Энио знакома как с этими приемами, так и с другими, заключающимися, в частности, в том, чтобы носить образ, как костюм или маску, которые можно надеть и снять, выбрать, отбросить

или разделить с другими. Кроме того, костюм/маска скрывают, окутывают (то, что в терминологии «Крико 2» называется emballage). Вместе с тем маска — произведение искусства, выразительная форма, нечто большее, нежели просто лицо, доставляющая удовольствие раскрашенная личина с намеренно утрированными чертами, нередко аллегорическая. В странах Азии, Африки и Латинской Америки маска используется в обрядах перехода от одного жизненного этапа к другому. Участие в данном исследовании тоже играет для Энио преобразующую роль.

Наконец, третья причина состоит в том, что как человек польского происхождения я привыкла ориентироваться среди разных имен, относящихся к одному и тому же человеку, поэтому на внутреннем, интуитивном уровне мне кажется естественным прибегнуть к исследовательской «маске», чтобы персонаж-исследователь отвечал обеим задачам — перформативной и личной. Поэтому Энио в роли исследователя не вымышленный персонаж и не реальная личность. Я использую три разных варианта: имя Энио, третье лицо («она») и первое лицо («я»). Следуя этому принципу постгуманистического автоэтнографа, отмечу:

«Энио интересует межпоколенческая трансляция историй о материнстве, утраченных, окутанных молчанием или стертых, но спрятанных в других типах материи. Чтобы распутать нить скрытых историй, Энио перемещается между виртуальным и физическим пространством, выявляя места и моменты, к которым ведут утраченные повести. Virtullage помогает Энио оживить затерянные истории и преобразовать их в континуум вырванных из забвения воспоминаний. В центре внимания Энио — материнский субъект в процессе порождения. Энио полагает, что материнский субъект способен порождать на только людей, но и нечеловеческую материю: творческие замыслы, произведения искусства, воспоминания, растения, деревья, животных. Взгляд Энио стремится чутко уловить момент зачатия, происходящего в рискованных обстоятельствах, а потому незримого для привычного глаза и теряющегося. Наблюдая такое рискованное зачатие, Энио приучает зрение видеть и его последствия, считающиеся утраченными» (Автопортрет Энио).

Имя моей исследовательской маски — Энио — восходит к совместному проекту «Грайи», созданному тремя художницами-исследовательницами, пытающимися ответить на вопрос, в чем сущность материнской субъективности. Мы работали над проектом онлайн во время пандемии — с марта по декабрь 2020 года. Название «Грайи» позаимствовано из греческой мифологии:

«...Гра<йи>, Энио, Пемфредо и Дино, дочер<и> Форкия и Кето и сестр<ы> горгон... были седыми от рождения, и на троих у них был один глаз и один зуб, которыми они по очереди обменивались» (Кершоу 2010).

В сестринстве «седых» грай мы усмотрели нечто схожее с нами — тремя художницами-исследовательницами — израильско-британской (Йонат Ницан-Грин), британской (Пенни Дэвис) и польско-британской (Анна Макшановска), — возросшими в разных геополитических условиях: Йонат — в израильском кибуце, Пенни — в конце 1970-х и в начале 1980-х годов в период тэтчеризма, а Анна — в конце 1970-х и в начале 1980-х годов в коммунистической Польше. К тому же каждая из трех олицетворяла разный творческий и материнский опыт: Йонат занимается изобразительным искусством, у нее двое уже взрослых детей, и она живет одна, а Пенни, тоже художница, — мать-одиночка с двумя детьми-подростками, одному из которых меньше тринадцати лет. Анна же руководит театром и бездетна, но не по собственному желанию: она прошла через несколько попыток ЭКО и потерь плода.

Как женщины зрелого возраста, далеко не первый год занимающиеся искусством, мы подумали, что у нас есть нечто общее со «старыми ведьмами», которых греки называли грайями. Пусть у каждой из нас свой творческий, научный и материнский опыт, источник нашей телесной и внутренней эмпирической практики — «украшенные сединами» тело и сознание. Благодаря общим интересам и накопленному с возрастом опыту возникла область, где мы втроем почувствовали, что «это нас объединяет, но мы не одинаковы», если воспользоваться выражением Рози Брайдотти (Macuga 2016).

Когда распространение коронавируса привело к первому локдауну, мы общались онлайн — в Zoom, Skype и WhatsApp. Совместная работа в трудные времена пандемии дала нам возможность поддерживать и мотивировать друг друга. Начавшаяся пандемия существенно ограничила возможность опробовать, как мы планировали, перформативные подходы, и способствовала физической изоляции. Кроме того, у нас появилось больше материнских забот и хлопот. Вот почему наша взаимная солидарность и сестринская связь, начавшиеся в физическом пространстве еще до пандемии, играли для нас особенно важную роль. Каждая, погружаясь в творческий процесс остальных, участвовала в рождении особой формы близости, доверия и открытости. Творческая практика помогла нам объединить наши области исследования, и вместе с обменом разнообразным материнским опытом между нами происходил трансдисциплинарный диалог. Благодаря

совместной работе в русле перформативного искусства и с помощью исследовательской маски, выступавшей как защитная одежда или костюм, мы смогли снять запрет с некоторых деликатных или болезненных тем, на которые нам трудно было говорить, нашли нужные слова и обсудили их. Таким образом, диалог состоял из невербальной, визуальной и вербальной коммуникации (см. работы Анны в технике virtullage, посвященные грайям, ил. 13 и 14).

Название проекта — «Грайи» — побудило нас выбрать определенную стратегию в выстраивании практики перформативного диалога. Этот сложный персонаж и сам костюм грай — у которых единая сущность состоит из нескольких самостоятельных личностей — показались нам привлекательными, особенно учитывая, что мы обнаружили некоторые точки соприкосновения и общие черты в нашем мышлении и творчестве. Тем более что гибридная динамика сестер-грай строится на союзе независимых сущностей.

Сюжет древнегреческого мифа навел нас на мысль взять себе имена этих сестер, использовать их в качестве исследовательских масок и носить как костюмы, обеспечивающие нам не только защиту, но и комфорт, а также способствующие отстраненному взгляду. Йонат выбрала Дейно (Дино), причем пишет это имя как «Дай-Ну». Она пояснила:

«„Дай-ну“ восходит к благодарственной еврейской песне „Дай дайену“, которую поют на Песах. „Дай“ означает „достаточно“. „Дай-ну“ на иврите значит „уже достаточно“ или „достаточно, поторопись“. Слово „ну“ пришло из русского языка».

Пенни взяла имя Пемфредо, а Анна — Энио, созвучное уменьшительному имени — Аня. В неофициальной обстановке поляки, как правило, называют друг друга уменьшительными именами.

Сюжет об отношениях между сестрами вдохновил нас вести диалог при посредстве выбранных нами на роль исследователей персонажей и некоторых специфических стратегий. В качестве ключевого элемента процесса мы задействовали глаз и зуб грай. На определенный промежуток времени, например двадцать минут, глаз передавался одному из персонажей. В это время все внимание было направлено на практическую и исследовательскую работу этого персонажа. На тот момент мы общались только в виртуальном пространстве, в Zoom, поэтому привычка выдерживать определенный ритм и передавать друг другу слово помогла нам избежать «усталости от Zoom» и способствовала равному участию в разговоре. Кроме того, перформативная аллегория передачи глаза друг другу символизировала заботу, поскольку в акте принятия и удержания глаза присутствуют внимание, нежность и чуткость. Передать кому-то

глаз означало перейти к другой теме/подходу/эстетике. Этот преобразующий акт освобождал выступавшую от ее проекта/рассказа/переживаний/эстетики, что было необходимо, так как некоторые темы касались сложных ситуаций. Поэтому способность обратиться к ним и снова их оставить обеспечивала душевное равновесие каждой участницы. Дистанция по отношению к ситуации также помогала выработать критический и аналитический взгляд на нее. Таким образом, глаз как инструмент четко обозначал границы между исследовательницей и ее материалом, помогая, кроме того, разграничить личность каждой исследовательницы и ее практическую деятельность/проект/восприятие непосредственного опыта. Передача глаза содействует сдвигу и смещению акцента, после которого можно переключиться на другую перспективу и обратиться к другому персонажу, открывая путь иной самобытной практике и эстетике. Учитывая, что «глаз грай» постоянно переходит от одной сестры к другой, рассматриваемый материнский субъект всегда предстает в новом свете и открывается с новой стороны. Каждый раз, когда глаз переходит к следующей сестре, он обретает новый слой и новое измерение материнского взгляда. Глаз вращается, он многомерен. Когда глаз переходит к одной из масок, она сознает субъективность своего взгляда на материнский опыт, понимая, что он лишь один из многих лучей, сосуществующих в этом зрачке. Способность «глаза грай» расширяться и поглощать разные взгляды в сочетании с его подвижностью позволяет ему устанавливать множество связей, что созвучно философии постчеловека Брайдотти, где материя имманентна, а ее онтологический статус всегда соотносится с другой присутствующей в мире материей.

Еще одним символическим общим органом в процессе передачи знаний стал зуб. Если уже описанный процесс передачи глаза олицетворял зрение и восприятие, передача зуба символизировала акт анализа и исследования. Беря зуб, исследовательская маска могла обозначить определенную точку или даже этап аналитического процесса. Зуб воплощал откусывание, пережевывание, переваривание и формулирование речи. Следуя этой перформативной стратегии, каждая исследовательница могла сказать, находится ли обсуждаемая тема все еще на этапе откусывания или перешла на более продвинутые стадии пережевывания, переваривания и артикуляции. Способность отследить и локализовать конкретный момент исследовательского процесса играла важную роль в том, что касается ориентации и планирования дальнейшего развития практики/исследования. Глаз запечатлевал

опыт прошлого и настоящего, а зуб символизировал синтез и анализ этого опыта.

Так как из-за пандемии мы могли встречаться только в виртуальном пространстве, мы сосредоточились на перформативных диалогах, где обсуждали практику различных видов визуального искусства и перформанса, равно как и непосредственный опыт. Наши беседы можно расценивать и как форму автоэтнографии.

С самого начала «грайи» прибегали к гибким структурам и системам, отвечающим потребностям текущего момента исследования. Динамика элементов такой структуры была основана на выстраивании и разрушении границ, а также на формальных и неформальных модусах работы. Выбранный подход дал возможность живой дискуссии «здесь и сейчас». Более того, подобная тактика вдохновила Йонат, Пенни и Анну продолжать систематическую исследовательскую работу — жизнеспособную, чуткую к жизненному опыту и связанную с ним. Необходимость «здесь и сейчас» уступала место более спокойным интервалам, когда каждая из нас всецело сосредоточивалась на своей работе, и в какой-то момент Дай-Ну захотела вернуться к анонимности и отойти от границ, намеченных грайями. Три исследовательницы продолжили вести диалог и встречаться онлайн как группа по изучению материнской субъективности, чтобы обсуждать конкретные тексты.

Совместный анализ текстов строится на неспешном диалоге, все участницы которого уделяют внимание разным перформативным функциям речи и слушания. Ключевые принципы и ценности: 1) взаимная поддержка; 2) глубоко укоренившееся доверие, подогреваемое сотрудничеством; 3) забота; 4) безоценочное критическое мышление; 5) открытость; 6) принятие; 7) поощрение различий.

Энио продолжает носить свой костюм и по-прежнему ощущает себя одной из «грай», возможно, потому, что ее как раз интересуют моменты рождения, а из проекта «Грайи», как ей кажется, родилось нечто важное. Костюм Энио, который я не снимаю, служит мне подспорьем, помогая продолжать то, что было начато в рамках нашего сотрудничества, и вскрывать мрачные болезненные истории материнского опыта, оставшиеся нерассказанными, утраченные и забытые.

Перевод с английского Татьяны Пирусской

Литература

Кершоу 2010 — Кершоу С.П. Путеводитель по греческой мифологии / Пер. А. Николаева. М.: АСТ, 2010. *coollib.com/b/238158/read* (по состоянию на 04.01.2022).

Allain & Harvie 2005 — Allain P., Harvie J. The Routledge Companion to Theatre and Performance. London: Routledge, 2005.
Braidotti et al. 1994 — Braidotti R., Charkiewicz E., Hausler S., Wieringa S. Women, the Environment and Sustainable Development. Towards a Theoretical Synthesis. Guildford: Zed Books, 1994.
Braidotti 2000 — Braidotti, R. Teratologies // Buchan I., Colebrook C. (eds) Deleuze and Feminist Theory. Edinburgh: Edinburgh University Press, 2000.
Braidotti 2002 — Braidotti R. Metamorphoses. Towards a materialist Theory of Becoming. Cambridge: Polity Press, 2002.
Braidotti 2006 — Braidotti R. Affirming the Affirmative: On Nomadic Affectivity. Rhizomes, Cultural Studies in Emerging Knowledge, 2006.
Braidotti 2011 — Braidotti R. Nomadic Theory. The Portable Rosi Braidotti. Colombia: University Press, 2011.
Braidotti 2013 — Braidotti R. The Posthuman. Cambridge: Polity Press, 2013.
Braidotti 2014a — Braidotti R. (ed.) After Poststructuralism. Transitions and Transformations. London: Routledge, 2014.
Braidotti 2014b — Braidotti R. Po człowieku. Warszawa: PWN, 2014.
Braidotti 2017a — Braidotti R. Memoirs of a Posthumanist [online]. 2017. *www.youtube.com/watch?v=OjxelMWLGCo&t=2245s* (по состоянию на 05.01.2022).
Braidotti 2017b — Braidotti R. Aspirations of a Posthumanist [online]. 2017. *www.youtube.com/watch?v=LNIYOKfRQks&t=660s* (по состоянию на 05.01.2022).
Braidotti 2017c — Braidotti R. Posthuman Feminism [online]. 2017. *www.youtube.com/watch?v=drLsM1T_Zmo&t=1200s* (по состоянию на 05.01.2022).
Braidotti & Hlavajova 2018 — Braidotti R., Hlavajova M. Posthuman Glossary. London: Bloomsbury Academic, 2018.
Braidotti 2018 — Braidotti R. What is the Human in the Humanities Today? [online]. 2018. *www.youtube.com/watch?v=UEMLBSRh5Dk* (по состоянию на 05.01.2022).
Braidotti 2019a — Braidotti R. Posthuman Knowledge. Cambridge: Polity Press, 2019.
Braidotti 2019b — Braidotti R. Posthuman Knowledge [online]. 2019. *www.youtube.com/watch?v=oCewnVzOg5w&t=1691s* (по состоянию на 05.01.2022).
Braidotti 2019c — Braidotti R. Necropolitics and Ways of Dying [online]. 2019. *www.youtube.com/watch?v=UnFbKv_WFNo* (по состоянию на 05.01.2022).

Braidotti 2019d — Braidotti R. Revolution is a fascist concept [online]. 2019. *www.youtube.com/watch?v=A6PLJqtDp6Q&t=90s* (по состоянию на 05.01.2022).
Braidotti & Bignall 2019 — Braidotti R., Bignall S. (eds) Posthuman Ecologies. Complexity and Process After Deleuze. London: Rowman Littlefield International, 2019.
Cosslett 2000 — Cosslett T., Lury C., Summerfield P. (eds) Feminism and Autobiography: Texts, Theories and Methods. London: Routledge, 2000.
Dunne & Makrzanowska 2017 — Dunne J., Makrzanowska A. Poor Traces of the Room: Performance Research Journal. 2017. 22:1. Pp. 106–114.
Ettore 2017 — Ettore E. Feminist Autoethnography, Gender, and Drug Use: «Feeling About» Empathy While «Storying the I» // Contemporary Drug Problems. 2017. December. Vol. 44. Is. 4.
Kantor 1990 — Kantor T. Wielopole, Wielopole. Krakow-Wroclaw: Wydawnictwo Literackie, 1990.
Kantor 2000 — Kantor T. Metamorfozy. Teksty o latach 1938–1974. Kraków: KA, Cricoteka, 2000.
Kantor & Kobiałka 1993 — Kantor T., Kobiałka M. A Journey through Other Spaces: Essays and Manifestos, 1944–1990. Berkeley: University of California Press, 1993.
Kershaw 2007 — Kershaw S. P. A Brief Guide to The Greek Myths: Gods, Monsters, Heroes and the Origins of Storytelling. London: Constable and Robinson, 2007.
Kłossowicz 1991 — Kłossowicz J. Tadeusz Kantor. Teatr. Warszawa: PIW, 1991.
Kobiałka 2002 — Kobiałka M. Of the Memory of a Human Unhoused in Being. Performance Research Journal. 2002. 5 (3). Pp. 41–55.
Kobiałka 2009 — Kobiałka M. Further on, Nothing: Tadeusz Kantor's Theatre. University of Minnesota Press, 2009.
Kobiałka 2016 — Kobiałka M. Tadeusz Kantor Is Here — A Journey Through Memory Spaces. Lecture at Rose Bruford Collage. 2016. April 13.
Kobiałka & Zarzecka 2018 — Kobiałka M., Zarzecka N. Tadeusz Kantor's Memory: Other Pasts, Other Futures. London: Polish Theatre Perspective, 2018.
Macuga 2016 — Macuga G. Before the Beginning and After the End. «We Are In This Together. Posthuman Times and Affirmative Ethics». Milan: Foundation Prada, 2016.
Margulis & Sagan 1995 — Margulis L., Sagan D. What Is Life? University of California Press, 2000.
Maynes 2008 — Mayneys M. J., Pierce J. L., Laslett B. Telling Stories: The Use of Personal Narratives in the Social Sciences and History. Ithaca, NY: Cornell University Press, 2008.

Nelson 2013 — Nelson R. Practice as Research in the Arts. London: Palgrave Macmillan, 2013.
Pieńkoś & Jurkiewicz 2006 — Pienkos J., Jurkiewicz M. The Impossible Theatre: Performativity in the Works of Pawel Althamer, Tadeusz Kantor, Katarzyna Kozyra, Robert Kusmirowski and Artur Zmijewski (English and Polish edition). Zacheta Narodowa Galeria Sztuki & Kunsthalle Wien, 2006.
Pleśniarowicz 2004 — Pleśniarowicz K. The Dead Memory Machine: Tadeusz Kantor's Theatre of Death. Black Mountain Press, 2004.
Pleśniarowicz 2018 — Pleśniarowicz K. Kantor. Warszawa: Wielka Litera, 2018.
Romanska & Cioffi 2020 — Romanska M., Cioffi K. Theatermachine. Tadeusz Kantor in Context. Northwestern University Press, 2020.
Smart 2007 — Smart C. Personal Life. Cambridge Polity Press, 2007.
Stanley 1992 — Stanley L. The Auto/Biographical. I: The Theory and Practice of Feminist Auto/Biography. Manchester, UK: Manchester University Press, 1992.
Stanley 1993 — Stanley L. On auto/biography in sociology // Sociology. 1993. 27, 1. Pp. 41–42.
Stanley 1994 — Stanley L. The knowing because experiencing subject: narratives, lives and autobiography // Lennon K., Whitford M. (eds) Knowing the Difference: Feminist Perspectives in Epistemology. London: Routledge, 1994.
Suchan & Świca 2005 — Suchan J., Świca M. (eds) Tadeusz Kantor. Interior of Imagination. Warsaw: Zachęta National Gallery of Art, 2005.
Scott 2016 — Scott J. Intermedial Praxis and Practice as Research. «Doing-Thinking» in Practice. London: Palgrave Macmillan, 2016.
Zielińska 2015 — Zielińska J. (ed.) Nic 2 Razy / Nothing Twice. Kraków: Cricoteka, 2015.

Примечания

1. Театр «Крико 2» был основан польскими художниками Марией Яремой и Тадеушем Кантором в 1955 г. и задумывался как объединение польских художников-авангардистов, экспериментировавших с различными формами искусства и теориями, включая перформанс и многочисленные разновидности визуального искусства: графику, живопись, скульптуру, фотографию. Участники объединения также исследовали возможности творческого письма и разрабатывали теоретические концепции в области искусства. Коллектив «Крико 2» гастролировал в разных странах, поэтому

об их практиках совместного творчества узнали художники по всему миру.

2. Как режиссер я обычно соединяю в своей трансдисциплинарной практике перформанс, творческое письмо, живое искусство, живую музыку и видео-арт.
3. Имеется в виду «метод создания спектакля без текстовой основы, предполагающий совместную работу всех членов творческого коллектива на всех стадиях постановочного процесса и над всеми его аспектами — от сценографии до текста, освещения, звука и собственно действия» (Allain & Harvie 2005: 145).
4. Практика как исследование — сформулированная Робином Нельсоном модель исследования, направленного на «постижение явлений, изучение которых обязательно требует практики, а не просто теоретических выкладок», точнее праксиса — «теории, вооруженной опытом деятельного осмысления». В модели практики как исследования праксис «служит главным свидетельством исследовательских открытий» (цит. по: Scott 2016: VII).
5. Брайдотти имеет в виду своих учителей — Жиля Делёза и Мишеля Фуко.
6. При этом Элизабет Этторре подчеркивает, что «существует множество разновидностей феминистской деятельности» (Ettorre 2017: 1).