

СИ

**Предварительные проблемы в
конструировании ситуации**

«Конструирование ситуаций начинается на руинах общества спектакля. Легко понять, до какой степени главный принцип любого спектакля — невмешательство в сценическое действие — связан с проблемой отчуждения. Напротив, все удачные революционные эксперименты в культуре направлены на разрушение физиологической идентификации зрителя с героем, вовлекая, таким образом, его в действие. Ситуация создается таким образом, что может быть «оживленной» собственными ее конструкторами. Роль, которую играет пассивная или вовлеченная «публика», должна постоянно уменьшаться, в то время как роль тех, кто не может быть назван актерами, а, скорее, в новом смысле слова, «livers» (жильцами), должна постоянно возрастать».
— Доклад о конструировании ситуаций

Наша концепция «сконструированной ситуации» не ограничена единовременным использованием каких-либо артефактов (произведений искусства) для создания той особой атмосферы, которая является основной целью этого конструирования. В зависимости от концентрации атмосферы (насколько сильна или распространена она во времени и пространстве) предполагается увеличение или уменьшение использования артефактов, а также привлечение иных форм публичной репрезентации.

Ситуация — это единый ансамбль поведения во времени. Она состоит из определенного, продуманного поведения, публичных жестов, специально созданных для данного момента артефактов и «декораций». Все вышеперечисленное есть продукты окружающей среды и самих себя.

Они, изменяясь, сами производят свои другие формы, провоцируют собственные новые жесты. Как сознательно управлять всем этим механизмом? Мы не ограничиваем себя эмпирическим экспериментаторством с окружающей средой для создания специально спровоцированных сюрпризов. Настоящая экспериментальная направленность деятельности ситуационистов состоит в гармонизации более или менее осознаваемых желаний и времени/места для их реализации. Именно гармонизация окружающей среды и этих примитивных желаний способна спровоцировать осознание их примитивности и привести к спонтанному возникновению новых желаний, для реализации которых нужно будет создать новую реальность. Таким образом, можно себе представить вид ситуационистски ориентированного психоанализа, который по контрасту с разнообразными фрейдистскими последователями должен будет выявлять подлинные желания в данном месте и в данное время исключительно для их реализации (а не для сублимации, как во фрейдизме). Каждая личность, каждый человек должен находить то, что он хочет, что его привлекает. И здесь снова, по контрасту с определенными опытами современного письма (например: Лейрис), нас интересуют не наши индивидуальные психологические структуры и не объяснение их формирования, но их возможное приложение к конструированию ситуаций.

Наши исследования могут быть интересны, в первую очередь, для индивидуумов, практически работающих в направлении конструирования ситуаций. Подобные люди все — и спонтанно, и сознательно, — являются предситуационистами — индивидуумами, участвовавшими во всех предшествующих экспериментальных движениях и почувствовавших объективную необходимость этого вида конструирования через осознание сегодняшней культурной пустоты. Они близки друг другу благодаря общей специализации и совместно-му участию в создании и разработке базисных принципов этой специализации. Поэтому, похоже, эти люди разделяют ряд общих ситуационистских тем и желаний, которые, несомненно, будут существенно меняться, как только столкнутся с реальностью, трансформируясь из теоретических конструкций в практические.

Сконструированная ситуация обязательно коллективна в своей подготовке и развитии. Тем не менее, может показаться, что на период новых сырых экспериментов данная ситуация требует на главную роль «режиссера», одного человека. Если мы представим конкретный проект ситуации, в котором, например, исследовательская команда создает эмоционально подвижное собрание нескольких человек на один вечер, мы без сомнения должны различать: режиссера или продюсера, ответственного за координацию основных элементов, необходимых для создания декораций и для выработки определенных интервенций в события (как альтернатива, несколько человек могли бы разрабатывать свои собственные интервенции, будучи в той или иной степени не в курсе планов друг друга); прямых агентов (проводников), проживающих ситуацию, которые принимают участие в создании коллективного проекта и работают над практическим осуществлением инвайронмента; и, наконец, нескольких пассивных зрителей, которые не участвуют в конструктивной работе, должны быть вовлечены в действие.

Эти отношения между режиссером, прямыми агентами и пассивными зрителями, естественно, никогда не должны становиться постоянной специализацией, они есть чисто временное подчинение целой команды ситуационистов личности, ответственной за конкретный проект. Перспективы, которые мы обрисовали, ни в коем смысле не являются продолжением театра. Пиранделло и Брехт уже разрушили театральный спектакль и указали несколько возможностей выходить за его пределы. Можно сказать, что конструирование ситуаций заменит театр в том же смысле, в каком и реальное конструирование жизни все более и более стремится заменить религию. Ясно, что главная сфера, которую мы собираемся захватить и исполнить — это поэзия, которая сожгла себя, заняв место в авангарде нашего времени, и сейчас полностью исчезла.

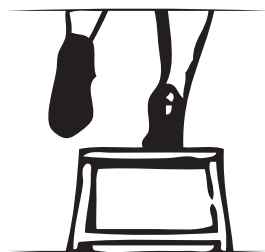
Одно из наших главных достижений, которое также является частью эксперимента — это возбуждение индивидуального желания к коллективному захвату мира. До тех пор, пока завоевания мира не произойдет, не будет настоящих индивидуумов — только призраки, тени, хаотически сталкивающиеся

друг с другом. В случайных ситуациях мы встречаем разобщенных существ,двигающихся в беспорядке. Мы намереваемся ослабить, уничтожить эти условия путем форсирования политической агитации на принципах игры. В наше время функционализм, неизбежное выражение технологического развития, пытается полностью исключить игру, и партизаны «индустриального дизайна» жалуются на то, что их проекты испорчены человеческим стремлением к игре. В то же время, индустриальная коммерция грубо эксплуатирует эту тенденцию, преобразуя ее в необходимость постоянного искусственного обновления утилитарных товаров. Мы не интересуемся подхлестыванием продолжающегося художественного обновления дизайна. Но одновременно констатируем, что морализирующий функционализм бессилён в глубоком решении проблемы. Единственный прогрессивный выход — освободить стремление к игре повсюду и в большем масштабе. Короче говоря, весь наивный пафос теоретиков промышленного дизайна не сможет изменить тот основной факт, что частный автомобиль, например, в первую очередь — идиотическая игрушка, и лишь во вторую — средство передвижения. В противоположность всем отсталым формам игры, — которые есть отступления к ее инфантильной стадии и всегда связаны с реакционной политикой, — необходимо продвигать экспериментальные формы игры революции.

Библиотека Анархизма

Антикопирайт

21 мая 2012



СИ

Предварительные проблемы в конструировании ситуации

1958

Опубликовано в журнале «Радек» #1, 1998