

ПЕЧАТАЕТСЯ С ПРОДОЛЖЕНИЕМ.

Л. АННИНСКИЙ



## ОСЬ МАЯТНИКА

### ЧТО ТАКОЕ ТЕАТР СПЕСИВЦЕВА?

Спесивцев не хочет знать душных перегорошек между актером и зрителем, когда он втягивает зрителя в игру с игрой. Этот игровой зацеп, давно замеченный критиками (одна статья о Спесивцеве называлась «Игра в игру»), круговой игрой и объяснился: однажды сверзавшая игра патетична. Больше скажу. Спесивцев, намеренно, вальтованно — эпатиско, который сегодня решается на крайнюю степень патетического наваля, не владеет в надежд или ходульности. Игра как бы снимает у него патетику с тормозов. Человек, оказавшись проинцеленым для игры, оказывается и для беспредела игра пафоса. Человек вообще изумительно пронцеем — вот базис микроконцепции, на которой у Спесивцева строится все: и подбор текстов, и логика режиссуры, и вся виртуозная сценография.

Козырной элемент здесь — пантомима. Актер у Спесивцева силен не тогда, когда разговаривает, а когда движется. Тексты тут звучат либо слабо, либо бесцветно, либо яростно и мощно, но и в этом последнем случае решает не столько смысл слов, сколько окраска речи: заряд темперамента, экстаз, стон, шепот... Невозможно себе представить, чтобы у Спесивцева актер стоял перед зрителем посреди сцены и размышлял вслух, перебирая аргументы. Мысль об аргументах просто не успевает возникнуть — человек уже вступил в взрывное движение, его насат и колотит, гнет и ломает, он сопротивляется и борется — этот момент мускульного сопротивления и мучи и асть то мгновение, когда решается у Спесивцева, быть или не быть человеку.

Быть или не быть? — этот вопрос для Спесивцева стоит не в том, как быть: это уже решено. Вопрос в том, как выдержать решенное. Сурьба Равиня решает не в сопоставлении его доводов с доводами его оппонентов (как выстроен аналогичный спектакль, например, у Диктингоцева) — у Спесивцева решает страстотерпчество: Равиня под пыткой, мускульное сопротивление силе — болевой контакт.

Или вот решающей эпизод другого спектакля: боец освобожденной Брестской крепости передает другому бойцу знамя полка: два человека во тьме почти не ощущая находят друг друга — знамя обернуто вокруг пояса — от одного к другому оно переходит, как часть физического существа. Влмн штрихом вдруг соединяются во тьме два тела.

Или — бой Меркуцио и Тибальда, который по ходу действия встает на сцене герой спектакля «На бойню», молодой режиссер, надорвавшийся в борьбе с ретроградом. Вообще говоря, акварельный сюжет повести Александра тонковат и явно «прогибается» под напором спесивцевской режиссуры: в этой беготне зрителей по лестничам асть то гротескное, чрезмерное для акварельно-человеколюбивого сюжета... но в середине этого странного спектакля — виртуозная пантомима фестивального поединка, где между двумя бьющими фигурами, как бы влетаясь в узор боя, плавают фигура третьего, фигура «режиссера». — этой пантомимой Спесивцев точнее и сильнее сказал о смертной обреченности этого третьего, чем всеми словами пьесы. Вот как спектакль о спектаклях, Фигра в игру, отражение отражения, — и вдруг один штрих вводит в эту сцену мотив настоящего, а не игрового риска: не криком сбавившихся сотрудников над потерявшим сознание постановщиком, а другое — клянок, который он выронил за мгновение до обморока: этот клянок с характерным влажным стуком вонзается в доску пола: ставь отточена.

Удары стали в дерево — звуковая доминанта спектакля «Ромео и Джульетта», поставленного уже не героическим режиссером его доверенности Спесивцева, а им самим. Борьба двух аристократических кланов решена как борьба двух современных уличных ватаг (на какое-то мгновение в лампах аствует «Вост-Сайков история») — на одно живое существо не может освободиться от жесткой власти этой вразды: виртуозная пантомима сплетает людей в уличной драке, которая продолжается и за пределами этой жизни — в смертном безгрозном сумраке, в медленном запредельном ритме, во внезапной тишине продолжается эта драка кланов, только и слышишь стук ножей, вонзающихся в дерево.

Стоящая дерево — лейтмотив этого театра. Спесивцев любит дерево: материал «стальной», близкий осваивающему человеку. Но дерево у него всегда страдает: его жгут, режут, бьют, выдергивают на дыбы; оно раскачивается, падает, встает, стонет и грохочет... Частоклом острожным встает доска в спектакле «Векс уже дорисуют, видно...», углым забором — в «Блоках», танцующиеся помостом — в спектакле «Аты-баты...»: непомость бой, стрельба, смерть, под помостом современная тьма — как танцуют, скажут доска — неверный свет взрванных фонариков.

Этот «придавленный» свет сквозь щели — колористический лейтмотив. У Спесивцева не увидишь нормального «комнатного» или «уличного» освещения — либо ярмарочное сверкание, заливающее все свет праздника и преобразования — вплоть до солнца в распахнувшихся окна фойе! — либо тьма, и мгновенный удар прожектора, и вольно провал в черную бездну... и словно не другого измерения — слабый ответ сквозь щели в досках — то ли трансподная с другим планетом, то ли каноническая с востром, то ли избы — горит в дереве...

Спесивцев декорирует не место действия — он изменяет условия драмы духа. Его декорации — коллаж истинных и символических, а не натуральное соотношение предметов. Рассказывая о музыканте, Спесивцев не шлет помалогическую или типологическую краску, он не дает актеру скрипку в руки — эту скрипку он вешает под колосниками, где она и желтеет гитлом во тьме, а скрипичная мелодия врывается в действие через динамику иной раз прямо среди комической реплики: хопт переходит в рыдание; нет перегорошек между тем и этим, есть только ритм смыслов — составной — как артефакт из игры в серьезность и обратно — эмоциональное исключение зрителя. Спесивцев может не придать значения точности костюма; он может выпустить героя с патыцами и кубарями 1941 года, машетими на гимнастерку с подлагонниками 1944-го... но в ритме мимическом у Спесивцева ошибок не бывает; это главное, это решающее — этот мах, этот кач.

