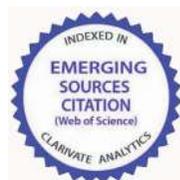




ИНСТИТУТ КИНО И ТЕЛЕВИДЕНИЯ (ГИТР)
GITR FILM AND TELEVISION SCHOOL

ISSN: (Print) 1994-9529, (Online) 2587-9782



НАУКА ТЕЛЕВИДЕНИЯ 16.3

The Art and Science of Television



academia.edu

Google Scholar



Москва
2020

НАУКА ТЕЛЕВИДЕНИЯ № 16.3, 2020

Научный журнал

ISSN: (Print) 1994-9529, (Online) 2587-9782

DOI: 10.30628/1994-9529-2020-16.3

Периодический журнал «Наука телевидения» посвящен актуальным вопросам истории, теории и практики искусства цифровых медиа. Публикует результаты исследований по научным специальностям «Кино, теле- и другие экранные искусства», «Теория и история культуры», «Социология культуры, духовной жизни». Базируется на материалах научных трудов ведущих ученых Государственного института искусствознания, Института кино и телевидения (ГИТР), ранее Гуманитарного института телевидения и радиовещания имени М.А. Литовчина, а также других российских и зарубежных вузов. Предназначен для исследователей экранных искусств и специалистов-практиков телевидения, кино, радио и новых медиа.

Издается с 2004 г.

Индексируется в Web of Science Core Collection, входит в РИНЦ, включен в DOAJ, КиберЛенинку и в ERIH PLUS, представлен в Ulrich's Periodicals Directory и Google Academia, размещён в библиотечной системе Стэнфордского университета.

Миссия

- исследовать искусство телевидения в контексте смежных искусств и наук
- анализировать изменения, происходящие в обществе и на телевидении
- прогнозировать развитие медиаиндустрии и научного знания в области экранных искусств и экранной культуры.

Periodical journal *The Art and Science of Television* is devoted to relevant historical, theoretical and practical problems of the art of digital media. It publishes the results of studies in scientific directions *Cinema, television and other visual arts, Theory and history of culture, Sociology of culture and spiritual life*. It is based on the materials of the scientific works of the leading scholars of State Institute for Art Studies, GATR Film & Television School and of other Russian and foreign universities. It is addressed to researchers in visual arts and practicing specialists in the field of television, cinema, radio and new media.

Published since 2004.

It is included in Web of Science Core Collection, Russian Science Citation Index, DOAJ, CiberLeninka, ERIH PLUS, Ulrich's Periodicals Directory, Google Academia and Stanford Libraries.

Mission

- to study the art of television in the context of related arts and scientific directions
- to analyze the changes, taking place in society and on television
- to forecast the development of the media industry and the development of scientific knowledge in the field of visual arts and screen culture.

Журнал зарегистрирован в Министерстве по делам печати, телерадиовещания и массовых коммуникаций РФ. Свидетельство о регистрации ПИ № 77-16663 от 31 октября 2003 г.

© Институт кино и телевидения (ГИТР), 2020

РЕДАКЦИОННАЯ КОЛЛЕГИЯ И РЕДАКЦИОННО-ЭКСПЕРТНЫЙ СОВЕТ

Председатель редакционно-экспертного совета

- Юрий Михайлович Литовчин — кандидат искусствоведения, профессор, ректор, Институт кино и телевидения (ГИТР), член Европейской киноакадемии (EFA), Москва, Россия

Главный редактор

- Евгений Викторович Дуков — доктор философских наук, профессор, главный научный сотрудник, Государственный институт искусствознания, Москва, Россия

Члены редакционной коллегии

- Григорий Рафаэлевич Консон — научный редактор, редактор, доктор искусствоведения, доктор культурологии, профессор, Национальный исследовательский университет «Высшая школа экономики», Москва, Россия
- Ольга Борисовна Хвоина — ответственный секретарь, редактор, кандидат искусствоведения, профессор, советник при ректорате по научной работе и международному сотрудничеству, Институт кино и телевидения (ГИТР), Москва, Россия
- Игорь Вениаминович Беленький — редактор, доцент, Институт кино и телевидения (ГИТР), Москва, Россия
- Елена Анатольевна Богатырева — доктор философских наук, профессор, проректор по научной работе, Институт кино и телевидения (ГИТР), Москва, Россия
- Елена Сергеевна Еркина — начальник отдела научно-технической информации, Институт кино и телевидения (ГИТР), Москва, Россия
- Татьяна Михайловна Лукова — дизайнер, Институт кино и телевидения (ГИТР), Москва, Россия
- Марина Фролова-Уолкер — PhD, профессор, Кембриджский университет, Кембридж, Великобритания

Редактор и переводчик

- Анна Петровна Евстропова — переводчик, Самара, Россия

Члены редакционно-экспертного совета

- Елена Яковлевна Бурлина — доктор философских наук, профессор, Самарский государственный медицинский университет Минздрава России, Самара, Россия
- Антон Анатольевич Деникин — кандидат культурологии, профессор, Институт кино и телевидения (ГИТР), Москва, Россия
- Маргарита Николаевна Ермишева — кандидат искусствоведения, профессор, Институт кино и телевидения (ГИТР), Москва, Россия

- Елена Анатольевна Есина — кандидат педагогических наук, доцент, Институт кино и телевидения (ГИТР), Москва, Россия
- Артем Николаевич Зорин — доктор филологических наук, профессор, Саратовский государственный университет им. Н.Г. Чернышевского, Саратов, Россия
- Ярослав Юрьевич Кемниц — кандидат искусствоведения, доцент, Институт кино и телевидения (ГИТР), Москва, Россия
- Людмила Борисовна Ключева — доктор искусствоведения, доцент, Всероссийский государственный институт кинематографии имени С.А. Герасимова, Москва, Россия
- Ольга Александровна Лавренова — доктор философских наук, ведущий научный сотрудник, Институт научной информации по общественным наукам Российской академии наук (ИНИОН РАН), Москва, Россия
- Наталья Новак — PhD, Университет имени Мартина Лютера, Халле, Германия
- Алексей Юрьевич Овчаренко — доктор филологических наук, доцент, Российский университет дружбы народов
- Николай Николаевич Подосокоорский — кандидат филологических наук, советник при ректорате Новгородского государственного университета (НовГУ) имени Ярослава Мудрого, первый заместитель главного редактора журнала «Достоевский и мировая культура. Филологический журнал» Института мировой литературы (ИМЛИ) имени А.М. Горького Российской академии наук (РАН), Великий Новгород, Москва, Россия
- Андрей Максович Райкин — шеф-редактор службы информационного вещания телеканала «Россия-Культура», руководитель творческих мастерских на факультете журналистики Московского государственного университета имени М.В. Ломоносова, Москва, Россия
- Екатерина Викторовна Сальникова — доктор культурологии, кандидат искусствоведения, заведующий сектором художественных проблем массмедиа, Государственный институт искусствознания, Москва, Россия
- Олеся Витальевна Строева — кандидат философских наук, профессор, Институт кино и телевидения (ГИТР), Москва, Россия
- Григорий Львович Тульчинский — доктор философских наук, профессор, Национальный исследовательский университет «Высшая школа экономики», Санкт-Петербург, Россия
- Елка Чернокожева — Dr. phil. habil., соучредитель и сотрудник Европейской ассоциации исследователей культуры (ERICarts Network), Кельн, Германия
- Андрей Михайлович Шемякин — кандидат филологических наук, доцент, Московский государственный университет имени М.В. Ломоносова, вице-президент Гильдии киноведов и кинокритиков России, Москва, Россия

Chairman of the Editorial Council Board

Yuri Litovchin—PhD (in Art History), Professor, Rector, the GTR Film and Television School, member of the European Cinema Academy (EFA), Moscow, Russia

Editor-in-Chief

Yevgeny Dukov—D.Sc. (in Philosophy), Professor, Chief Researcher, the State Institute for Art Studies, Moscow, Russia

Editorial Board

- Grigoriy Konson—Scientific Editor, Editor, D.Sc. (in Art History), D.Sc. (Cultural Studies), Professor, National Research University “Higher School of Economics”, Moscow, Russia
- Olga Khvoina—Executive Secretary, Editor, PhD (in Art History), Professor, Rector’s Advisor for Academic and International Affairs, the GTR Film and Television School, Moscow, Russia
- Igor Belenky—Editor, Associate Professor, the GTR Film and Television School, Moscow, Russia
- Elena Bogatyreva—D.Sc. (in Philosophy), Professor, Vice-Rector for Research, the GTR Film and Television School, Moscow, Russia
- Marina Frolova-Walker—PhD (in Art History), Professor, Cambridge University, Cambridge, United Kingdom
- Tatiana Lukova—Designer, the GTR Film and Television School, Moscow, Russia
- Elena Yerkina—Chief of the Section for Scholarly-Technical Information, the GTR Film and Television School, Moscow, Russia

Editor and Translator

- Anna Evstropova—translator, Samara, Russia

Editorial Council Board

- Yelena Burlina—D.Sc. (in Philosophy), Professor, the Samara State Medical University of the Ministry of Health of Russia, Samara, Russia
- Anton Denikin—PhD (in Culture Studies), Professor, the GTR Film and Television School, Moscow, Russia
- Margarita Yermisheva—PhD (in Art History), Professor, the GTR Film and Television School, Moscow, Russia
- Yelena Yesina—PhD (in Pedagogic), Associate Professor, the GTR Film and Television School, Moscow, Russia

- Artem Zorin—D.Sc. (in Philology), Professor, the Saratov State University, Saratov, Russia
- Yaroslav Kemnitz—PhD (in Art History), Associate Professor, the GITR Film and Television School, Moscow, Russia
- Ludmila Kluyeva—D.Sc. (in Art History), Associate Professor, All-Russian State S.A. Gerasimov Institute for Cinematography, Moscow, Russia
- Olga Lavrenova—D.Sc. (in Philosophy), Leading Researcher, the Institute of Scientific Information on Social Sciences (INION) of the Russian Academy of Sciences, Moscow, Russia
- Natalya Novak—PhD, Martin Luther University, Halle, Germany
- Alexey Ovcharenko—D.Sc. (in Philology), Associate Professor, the Peoples' Friendship University of Russia (RUDN University), Moscow, Russia
- Nikolai Podosokorsky—PhD (in Philology), Rector's Office Adviser, the Yaroslav-the-Wise Novgorod State University, First Deputy Editor-in-chief, Dostoevsky and World Culture. Philological journal, Veliky Novgorod, Moscow, Russia
- Andrei Raikin—Editor-in-Chief of the Service of Informational Broadcast of the Television Channel "Rossiya-Kultura", Director of Creative Workshops at the Journalism Department of the Moscow State M.V. Lomonosov University, Moscow, Russia
- Yekaterina Salnikova—D.Sc. (in Culture Studies), Leading Researcher, the State Institute for Art Studies, Moscow, Russia
- Olesya Stroeva—PhD (in Philosophy), Professor, the GITR Film and Television School, Moscow, Russia
- Grigorii Tulchinskii—D.Sc. (in Philosophy), Professor, National Research University "Higher School of Economics", St. Petersburg, Russia
- Elka Tchernokojeva—Dr. Phil. Habil., Co-founder and Member of the European Association of Cultural Researchers (ERICarts Network), Cologne, Germany
- Andrei Shemyakin—PhD (in Philology), Associate Professor, Lomonosov Moscow State University, Vice-president of the Guild of Film Experts and Film Critics of Russia, Moscow, Russia

ЭКРАННЫЕ ИСКУССТВА И КУЛЬТУРА: МЕТОДОЛОГИЧЕСКИЕ ПОДХОДЫ

ЕКАТЕРИНА АЛЕКСАНДРОВНА КАРЦЕВА ЭКРАННЫЕ ФОРМЫ НА БИЕННАЛЕ СОВРЕМЕННОГО ИСКУССТВА.....	11
--	----

ФЕНОМЕНЫ «ВРЕМЯ» И «ПРОСТРАНСТВО» В ЭКРАННЫХ ИСКУССТВАХ И КУЛЬТУРЕ

АЛЕКСЕЙ ИГОРЕВИЧ ПОЖАРОВ ДОСТОВЕРНОСТЬ ФАНТОМА. О НОВЫХ МЕТОДАХ МОДЕЛИРОВАНИЯ АЛЬТЕРНАТИВНОГО ПРОШЛОГО В ЭКРАННОЙ КУЛЬТУРЕ (НА ПРИМЕРЕ СЕРИАЛА «ЧЕРНОБЫЛЬ»).....	33
--	----

СТРУКТУРА И СЮЖЕТ В ЭКРАННЫХ ПРОИЗВЕДЕНИЯХ

АРТЕМ НИКОЛАЕВИЧ ЗОРИН «МИР ДИКОГО ЗАПАДА». ОТ ЭВОЛЮЦИИ К РЕВОЛЮЦИИ ВЕСТЕРНА.....	61
---	----

РЕПРЕЗЕНТАЦИЯ ОБРАЗА СОВРЕМЕННОГО ГЕРОЯ НА ЭКРАНЕ

ЕЛЕНА АЛЕКСАНДРОВНА СЕМЕНОВА КЛОУН VS РЭПЕР: ИНВЕКТИВЫ В ОНЛАЙН И ОФЛАЙН РЭП-ПОЕДИНКАХ.....	89
--	----

ЯЗЫК ЭКРАННЫХ МЕДИА

ДАНИИЛ ДМИТРИЕВИЧ СМОЛЕВ ИНТЕРАКТИВНЫЕ СЕРИАЛЫ: В ПОИСКАХ ОБРАТНОЙ СВЯЗИ.....	107
---	-----

МЕДИАОБРАЗОВАНИЕ

СЕРГЕЙ АБРАМОВИЧ АЙЗЕНШТАДТ ЮЖНОКОРЕЙСКИЙ ТЕЛЕСЕРИАЛ НА СЛУЖБЕ МУЗЫКАЛЬНОГО ПРОСВЕЩЕНИЯ.....	133
---	-----

КОНФЕРЕНЦИИ

ОЛЬГА АЛЕКСАНДРОВНА ЛАВРЕНОВА ПРОСТРАНСТВА КИНО: ОБРАЗНЫЙ МИР КУЛЬТУРНОГО ЛАНДШАФТА. ОБЗОР VI МЕЖДУНАРОДНОЙ НАУЧНОЙ КОНФЕРЕНЦИИ «ГЕОГРАФИЯ ИСКУССТВА».....	159
---	-----

VISUAL ARTS AND SCREEN CULTURE: METHODOLOGICAL APPROACHES

EKATERINA A. KARTSEVA
 SCREEN FORMS AT BIENNIALS
 OF CONTEMPORARY ART.....12

THE PHENOMENA OF ‘TIME’ AND ‘SPACE’ IN VISUAL ARTS AND SCREEN CULTURE

ALEKSEY I. POZHAROV
 THE AUTHENTICITY OF THE PHANTOM. ON NEW SIMULATION METHODS
 OF THE ALTERNATIVE PAST IN SCREEN CULTURE
 (BASED ON THE SERIES *CHERNOBYL*).....35

STRUCTURE AND PLOT IN VISUAL ART WORKS

ARTEM N. ZORIN
 WESTWORLD:
 FROM EVOLUTION TO REVOLUTION OF THE WESTERN.....62

REPRESENTATION OF THE IMAGE OF THE CONTEMPORARY HERO ON THE SCREEN

ELENA A. SEMENOVA
 CLOWN VS RAPPER:
 INVECTIVES IN ONLINE AND OFFLINE RAP BATTLES.....90

THE LANGUAGE OF VISUAL MEDIA

DANIIL D. SMOLEV
 SERIES IN SEARCH OF INTERACTIVITY.....108

THE MEDIA EDUCATION

SERGEI A. AIZENSHTADT
 SOUTH KOREAN TV SERIES IN THE SERVICE
 OF MUSIC EDUCATION.....134

THE CONFERENCE

OLGA A. LAVRENOVA
 CINEMA SPACES: AN IMAGINATIVE WORLD
 OF THE CULTURAL LANDSCAPE. REVIEW OF THE 6TH INTERNATIONAL
 SCIENTIFIC CONFERENCE “GEOGRAPHY OF ART”.....161

**ЭКРАННЫЕ
ИСКУССТВА
И КУЛЬТУРА:
МЕТОДОЛОГИЧЕСКИЕ
ПОДХОДЫ**

**VISUAL ARTS
AND SCREEN CULTURE:
METHODOLOGICAL
APPROACHES**

УДК 75 + 791.3 + 008
ББК 85.14 + 85.37 + 71.04

DOI: 10.30628/1994-9529-2020-16.3-11-30
received 26.08.2020, accepted 29.09.2020

ЕКАТЕРИНА АЛЕКСАНДРОВНА КАРЦЕВА

Российский государственный гуманитарный университет (РГГУ),

Москва, Россия

ResearcherID: ABA-5626-2020

ORCID: 0000-0002-3517-5551

e-mail: katyakartseva@gmail.com

ЭКРАННЫЕ ФОРМЫ НА БИЕННАЛЕ СОВРЕМЕННОГО ИСКУССТВА

Аннотация. Видео как инструмент художественного высказывания набирает все большую популярность среди художников постмодернистской, постструктуралистской, постконцептуалистской ориентаций. И хотя эти практики еще не выработали своей экономической модели и существуют главным образом в рамках фестивального и биеннального показа, «видеоарт», «видео-инсталляция», «видео-скульптура», «видео-перформанс», «фильм» и другие формы экранного искусства представлены на биеннале в множестве вариаций. Из авангардных контркультурных практик они вышли в мейнстрим современных выставочных проектов. Можно отметить сильное влияние кино и экранной культуры на изобразительные искусства и выставочное производство. Для реализации биеннальных проектов повсеместно привлекаются профессиональные режиссеры, сценаристы, специалисты по звуку и свету. Кинематографический поворот описывается в статье сквозь призму включения видео в экспозиции основного проекта и национальных павильонов 58-й биеннале в Венеции, среди которых можно выделить создание фильмов в жанре документалистики, журналистского расследования, художественной мистификации, интерактивной инсталляции. Наиболее востребованными у критики и публики становятся масштабные проекты, диалогизирующие изобразительное искусство с кино и театром. По аналогии с термином экранной культуры биеннале можно отнести к «большому формату» в современном искусстве. Экспансия экранных форм в реальную жизнь происходит при помощи полноэкранных интерактивных инсталляций, проекций на здания,

конвергенции обычной и виртуальной реальностей — за счет использования digital-форматов, таких как трансляция «арт-кино» в различных сервисах. Пандемия коронавируса в ситуации невозможности проведения международных проектов и соблюдения новых регламентов провоцирует институции на более активный поиск стратегий использования экранных форм как подчас единственного выхода для большой выставочной практики. Изучение и описание этих стратегий становится важной задачей современных исследований. В статье приводится опыт Рижской биеннале современного искусства, Штирийской осени в Граце, которые были переформатированы в сторону большего использования видео. Фильм не просто становится языком международного искусства, сама выставка подчас сближается с производством фильма. В рамках этого обмена создаются новые оптические и телесные модели. Созерцательная сущность искусства замещается новыми способами восприятия человеком информации, пространства и времени, построенных на конвергенции средств коммуникации — видео, музыки, танца, взаимопроникновения объективной и виртуальной реальностей.

Ключевые слова: экранная культура, экранные формы искусства, видеоарт, фильм, видеoinсталляция, биеннале современного искусства, 58-я биеннале в Венеции, выставка, видеохудожник, кинематографический поворот в искусстве, пандемия коронавируса

EKATERINA A. KARTSEVA

Russian State University for the Humanities,

Moscow, Russia

ResearcherID: ABA-5626-2020

ORCID: 0000-0002-3517-5551

e-mail: katyakartseva@gmail.com

SCREEN FORMS AT BIENNIALS OF CONTEMPORARY ART

Abstract. Video today is a popular tool for artists of postmodern, post-structuralist, post-conceptual orientations. These practices have not yet developed their economic model and have spread mainly through biennials and festivals of contemporary art, as the main form of their comprehension and display. At the same time, “video art”, “video installations”, “video sculptures”,

“video performances”, “films” at the exhibitions are far from an exhaustive list of strategies, stating a cinematic turn in contemporary art, where videos are considered among the basic tools of a contemporary artist and curator. It gets increasingly difficult to imagine exhibitions that resonate with the public and critics without video. From an avant-garde countercultural practice, video has become the mainstream of contemporary exhibition projects and is presented in exhibitions in many variations. The article analyzes the strategies for including video in the expositions of national pavilions at the 58th Venice Biennale, among which the production of video content in the genre of documentary filming, investigative journalism, artistic mystification, and interactive installation can be distinguished. Artists both create their own content and use footage content from the Internet. The main awards of the Biennale are won by large—scale projects that dialogize fine art with cinema and theater. For the implementation of artistic ideas curators of biennial projects attract professional directors, screenwriters, sound and light specialists. The biennials of contemporary art, by analogy with the term screen culture, can be attributed to the large format in contemporary art. At them, video goes beyond the small screens with the help of full-screen interactive installations, projections on buildings, films timed to exhibitions are broadcast on YouTube and Netflix. As the coronavirus pandemic has shown, the search for new tactics using screen forms is sometimes the only way out for a large exhibition practice in a situation where it is impossible to conduct international projects and comply with new regulations. The Riga Biennale of Contemporary Art, Steirischer herbst in Graz, followed this path. The exhibition is moving closer to film production. New optical and bodily models are being formed. The contemplative essence of art is being replaced by new ways of human perception of information, space and time, built on the convergence of communication means—video, music, dance, the interpenetration of objective and virtual realities.

Keywords: screen culture, screen art forms, video installation, biennials of contemporary art, 58th Venice Biennale, exhibition, video artist, “cinematic turn” in contemporary art, coronavirus pandemic

Биеннале — формат выставки, зародившийся в послевоенной Европе и стремительно распространившийся по миру. История биеннале тесно связана с развитием современного искусства и постмодернистских арт-практик, популяризация которых является одной из ее важнейших целей. Биеннале оказались необходимыми как место для эксперимента, где арт-процесс не зависел бы от арт-рынка и коммерции. Поскольку постмодернистские арт-практики существенно отличались от тех, которые институции собирали и выставляли, биеннале как модель самых актуальных

тенденций в современном искусстве пришла на смену институциональной системе модернизма, во главе которой стоял музей. Постмодернистские арт-практики, нарочито внерыночные, противостоящие «обществу спектакля», «объектному», «галерейному» искусству, построенные на тактиках интервенции, процессуальности, социально вовлеченного искусства, нуждались в особом формате выставки, где искусство выступало бы не в качестве объекта потребления, а как способ фиксации симптомов общественного развития и новых парадигм художественно-эстетического сознания.

Если в прошлом веке музеи и галерейные выставки были основной средой, социализирующей искусство для зрителя, то сегодня — это биеннале. В них принимают участие десятки художников, чьи работы соединяются в многоголосное, подчас синтетическое зрелище. Популярность этого формата выставки, его распространение по миру обусловили активное его изучение, и сегодня существуют целые руководства, какими эти выставки должны быть [14, pp. 9–15]. Для координирования огромной системы биеннале, их стратегий и тактик была создана Всемирная ассоциация биеннале. В авангарде исследований биеннале последних лет было изучение соотношения их глобальной репрезентативности и локального проникновения как выставок, меняющих культурную карту мира, соотношение «центра» и «периферии» [4, с. 41–47]. Но пандемия коронавируса неожиданно заставила усомниться в центральном значении, которые биеннале имели в современной культуре, и, как оказалось, вскрыла давно назревшие проблемы. Поиск новых тактических моделей репрезентации искусства в ситуации строгих регламентов и ограничений — это задачи, которые исследователям только предстоит осмыслить. **Цель** исследования заключается в прояснении особенностей включения экранных форм в выставки на биеннале. В связи с этим в **задачи** данной статьи входят следующие:

- определить понятийно-теоретические аспекты в рассмотрении видеоарта, фильмов об искусстве, полиэкранных инсталляций в контексте выставок на биеннале;
- рассмотреть и выявить особенности включения видео на 58-й биеннале в Венеции;
- изучить потенциал включения видео в выставки на биеннале в постковидную эпоху.

Эмпирическая база исследования охватывает национальные павильоны 58-й биеннале в Венеции, прошедшей в 2019 году, а также актуальные проекты 2020 года, переформатированные в рамках следования

новым регламентам проведения мероприятий во время пандемии коронавируса.

Теоретико-методологическая база предпринятых штудий опирается на системный подход к решению поставленной проблемы, исходя из ее культурологической специфики. Такая методология включает сравнительный анализ, изучение и обобщение данных, а также кейс-стади с превалярованием качественного подхода и в результате — систематизацию и выявление неслучайных зависимостей.

ЭВОЛЮЦИЯ ПОДХОДОВ ВКЛЮЧЕНИЯ ЭКРАННЫХ ФОРМ НА БИЕННАЛЕ

Биеннале можно описать как сложные междисциплинарные исследования, слабо пересекающиеся с традиционным эстетическим опытом, почти полностью исключающие традиционные художественные медиа, такие как живопись и скульптура. Предпочтение отдается science art, перформативным и партиципаторным практикам, масштабным инсталляциям и цифровому искусству. Экранные формы играют на биеннале существенную роль.

Видеоарт как одна из контркультурных арт-практик, зародившаяся в 1960-х, с самого начала был воспринят биеннале в качестве одной из важных стратегий современного искусства. И по сей день видеоискусство существует по большей части в рамках фестивальных проектов. Исследованию мирового и российского видеоарта посвящены 3 тома издания Антонио Джеузы [3]. Екатерина Першеева определяет видеоарт как «особую форму экранного искусства, последовательно нарушающую правила и традиции, выработанные в кинематографе и на телевидении» [5]. Видеоарт онтологически отличался от кино своей некоммерческой и экспериментальной направленностью, отсутствием сценария, монтажа, необходимостью продумывать завязку, развязку, кульминацию, замкнутости на монотонные повторы. Специфика видеоарта как формы экранного искусства подробно описана Першеевой, исследовательская оптика которой выстраивается вокруг разных типов монтажного мышления в экранной культуре, в том числе «пространственного монтажа», который возникает при демонстрации видео в галерее [5]. Видеоарт имеет специфические от кино особенности показа, обусловленные выставочным пространством:

1. на экранах в пространстве выставочного зала, внутри белого куба;
2. в специальных затемненных боксах, что сближает их просмотр к атмосфере кинозала;
3. на полиэкранах, создающих особую эмоционально-визуальную среду, делающих зрителя органической частью видеоинсталляции.

В 1970-е параллельно с видеоартом появляется отдельный жанр «кино для выставок», демонстрируемый как в рамках «белого куба», так и внутри «черного ящика». Об этом периоде в истории видео написано в книге Франсуа Бовье и Адина Мей [11].

Поскольку важной целью биеннале является дать наиболее широкий и полный обзор культурных контекстов, то кураторы с 70-х годов стремились демонстрировать в проектах фильмы. Так, в 1977 в рамках основного проекта «Биеннале несогласных» куратор Карло Рипа ди Мана, помимо самой выставки неофициальных художников из СССР и Восточной Европы, включает кинопоказы, театральные постановки и поэтические чтения советских диссидентов. Были показаны фильмы «Сталкер» А. Тарковского и «Тени забытых предков» С. Параджанова. А в основном проекте «Документе-5» 1972 года «Как искусство интерпретирует реальность?», который связывают с началом популяризации современного искусства и массового интереса к биеннале, куратор Харальд Зеeman отводит экранным формам отдельный зал, при этом показывая там не только видеоарт в классическом понимании, но и фильмы, музыкальные клипы с целью создать концентрированную версию жизни того времени. Начиная с 1990-х в искусстве происходит «кинематографический поворот», то есть когда фильмы повсеместно стали показывать в выставочных пространствах, а работы экспериментальных режиссеров и видеохудожников — на кинофестивалях. Границы между видеоартом, кино и другими формами экранного искусства становятся все более условными.

Современная информационная эпоха, развитие IT-технологий, доступность и дешевизна цифровых видеокамер, фотоаппаратов и программ для обработки видео, популярность видеохостингов, таких, как YouTube, и привели к тому, что видео стали привычным инструментом в арсенале художников, которые также создают веб-сайты, снимают ролики для YouTube, продюсируют фильмы. Влиянию видеокамеры, компьютера, Интернета на визуальное искусство от авангардных фильмов до современных VR-технологий посвящено исследование Майкла Раша [7]. Видеоарт дополняется множеством форм, таких как видео-скульптура,

видео-перформанс, полиэкранная и интерактивные инсталляции, инсталляции с применением виртуальной реальности. Как отмечает Е. Деготь: «Сейчас видео стало на выставках обычной, не авангардной практикой, и такие работы называют или просто “фильм”, если это показ на одном экране, или “видеоинсталляция”, если автору нужны два экрана или еще какие-то хитрости. Еще иногда говорят “арт-видео”, или “арт-кино”, или “фильмы для выставок”» [1]. Директор Центра культуры и искусства «MediaArtLab» в Москве Ольга Шишко также считает термин «видеоарт» устаревшим: «Сегодня мы можем говорить, скорее, об инсталляционном подходе, в котором используются видео, о новом отношении с пространством, о полиэкранности, о перформативности, и я бы не замыкала это в четкое понятие “видеоарт”, потому что я уже не знаю, с чем мы имеем дело, когда смотрим работы Фионы Тан на кинофестивале или Омара Фаста с его последним фильмом, или когда Шанталь Акерман переходит в залы музея» [8, с. 86–93].

По определению Кирилла Разлогова, под термином «фильм» сегодня понимается «любая форма записи и передачи изображения в движении вне зависимости от ее материального носителя и ее конкретной — научной или художественной задачи» [6, с. 164].

Клэр Бишоп предлагает разделять работы, созданные с использованием новых медиа, на те, что содержат критическое осмысление изменившихся отношений человека с цифровой культурой как пространством для трансгрессии, и на все остальные, сугубо коммерческие проекты — в качестве мейнстрима медиаискусства [10].

Но поставить разницу между элитарной и массовой культурой становится все сложнее, потому что даже самые элитарные ее формы ставятся на производство, т.е. неизбежно оказываются отождествлены с экономическим измерением [2]. Невозможно разделить проекты на коммерческие и критические, так как это не взаимоисключающие понятия. Ризоматический, «диджейский» характер современной культуры делает проблематичным выстраивание полярных иерархий. Классики видеоискусства, такие как Билл Виола или Питер Гринуэй, работают сегодня с целой командой профессионалов по видео, свету, звуку, монтажу, с профессиональными актерами, музыкантами, что сближает их с режиссерами. В 2017 году китайский художник Ай Вейвей совместно с немецкой телерадиокомпанией Deutsche Welle представил документальный фильм «Дрейфующий Ай Вейвей», повествующий о том, как художник находился

в лагерях беженцев во время европейского миграционного кризиса. Сейчас фильм доступен на YouTube и в стриминговых сервисах.

Видеоарт сегодня можно встретить даже в кино. Российская арт-группа AES+F, трижды представлявшая Россию на биеннале в Венеции, в 2019 выпустила свое видео «Пир Трималхиона» к показу в российской сети кинотеатров КАРО. В сентябре 2020 художница Марина Абрамович представила в Баварском государственном театре оперу «7 смертей Марии Каллас» — семь арий, сопровождающихся показом на сцене короткометражного фильма с участием голливудского актера Уиллема Дефо под руководством Набиля Элдеркина, снимающего видео для популярного репера Канье Уэста.

ОСОБЕННОСТИ ВКЛЮЧЕНИЯ ВИДЕО В ЭКСПОЗИЦИИ НАЦИОНАЛЬНЫХ ПАВИЛЬОНОВ 58-Й БИЕННАЛЕ ВЕНЕЦИИ

В 2019 году «Золотой лев» в рамках основного проекта 58-й биеннале в Венеции «Чтоб вам жить в интересные времена» (куратор Ральф Ругофф) достался афро-американскому видеохудожнику Артуру Джаффе за фильм-коллаж на тему расизма *The White Album*, представлявший собой футаж из YouTube-роликов. Художник выработал свое высказывание на стыке кино, инсталляции и перформанса. Материалом его видео становятся картинки из Интернета, исторические фотографии, музыкальные клипы, мемы и сообщения новостных лент, подчеркивающие абсурдность использования изображений в отношении темнокожей расы СМИ.

Экранные формы являются сегодня важной составляющей национальных павильонов в Венеции. Из 89 национальных павильонов в 2019 году более трети включали видеоарт, фильмы, видеоинсталляции. Популярность видеоформата в выставках на биеннале объясняется следующими причинами:

1. видеоарт по-прежнему считается авангардной художественной практикой, место демонстрации которых — биеннале;
2. видео также — один из самых демократичных медиумов, его проще хранить и пересылать на другой конец света для масштабной выставки;
3. видео позволяет зафиксировать процессы, которые заинтересовали художника или над которыми он работал в последние годы, ведь биеннале проходят с периодичностью в несколько лет;
4. съемка видео, особенно создание фильма — это подходящий инструмент документации, поскольку задача биеннале зафиксировать и

передать особенность времени, искусство, показываемое на биеннале, в значительной степени — искусство документальное;

5. принцип биеннале как глобальной выставки — рефлексировать происходящее в локальных директориях, видеопроduct открывает простор для творческой интерпретации происходящего в регионе.

Формат биеннале спровоцировал появление отдельного типа биеннального художника, Н. Буррио назвал таких художников «культурными кочевниками» [15]. Они ездят по миру, фиксируя происходящее, что-то записывают, снимают, интервьюируют в разных точках земного шара — в Палестине, Африке, Бангладеше. Национальные павильоны отдают предпочтение проектам, которые могут рассказать иностранному зрителю историю страны, вскрывая ее болезненные зоны, в том числе в противовес официально транслируемой СМИ информации. Особенно это актуально для регионов, переживших травму военных и этнических конфликтов.

Таблица 1

Table 1

Экранные формы как способ позиционирования региональных отличий на 58-й биеннале в Венеции

Screen forms as a way to position regional differences at the 58th Venice Biennale

ПАВИЛЬОН АРМЕНИИ	Проект «Революционный сенсориум» реконструировал события, произошедшие весной 2018 года. Художественный коллектив из Еревана ArtLab провел год, исследуя, изучая и собирая хроники революции, прежде чем воссоздать ее визуально. Экспозиция состояла из масштабных видеопроекций на стенах площадки, в которых художники обращаются к таким темам, как «Революционные собрания и множество», «Насилие в революции», «Революционное участие» и «Революционная эстетика: эффективность новых технологий и дронов». Куратор проекта Сусанна Гюламирян инициировала и организовала вторую часть выставки, в которую вошли видео и записи женщин-экспертов, ученых и активистов феминистского гражданского общества.
ПАВИЛЬОН РЕСПУБЛИКИ КОСОВО	Видеоинсталляция «Семейный альбом» художника из Приштины Албана Муджи погружает в личные и коллективные воспоминания о войне в 1998–1999 гг. Муджа показывает героям фильма снимки, на которых изображены они, бегущие из своих домов, снятые корреспондентами 20 лет назад. Лица на экране реагируют не столько на историю, сколько на то, как это было представлено. Художник критикует возможность СМИ правдоподобно отражать события конфликта.

ПАВИЛЬОН БРАЗИЛИИ	Премьера фильма «Свингерра» видеохудожников Барбары Вагнер и Бенджамина де Бурка. Здесь предложен портрет современной бразильской культуры во времена политической и социальной напряженности, так как название составлено из двух слов: «свингуэйра» — это популярное танцевальное движение на северо-востоке Бразилии, и «guegga», что означает «война». Экспозиция состояла из двухканальной видеoinсталляции, транслирующей фильм, и зала с фотографиями героев фильма, с которыми дуэт, как и в своих предыдущих фильмах, работал бок о бок.
ПАВИЛЬОН ХОРВАТИИ	Проект Игоря Грубича «Следы исчезновения (в трех действиях)» (2006–2019), состоящий из трех взаимосвязанных фотоэссе и короткометражного анимационного фильма, исследующего послевоенную реальность в Хорватии в ситуации перехода от социализма к капитализму.
ПАВИЛЬОН ПАКИСТАНА	Проект «Манора» стал кульминацией нескольких лет исследований и изучения материальной культуры Карачи, портового города, и его окрестностей. Найза Хан документировала материальную культуру, общественное пространство и морское прошлое острова и во время своих визитов была свидетельницей медленного стирания истории острова и естественной экологии. Фильм включает беседы с разными жителями этого города от плотников до ученых.
ПАВИЛЬОН КАНАДЫ	Коллектив Isuma представил премьеру художественного фильма «Один день из жизни Ноя Пьюга Тука». Фильм освещает насильственное переселение коренного народа инуитов в Канаду в 1950-х годах, воссоздавая один день 1961 года, когда жизнь инуитов на земле изменилась навсегда, критикуя то, как современные СМИ интерпретируют эту историю. Isuma на языке инуитов означает «думать или состояние задумчивости», является первой канадской инуитской компанией по производству видео. Организация была учреждена в 1990 году с целью сохранения инуитской культуры, языка, а в итоге — представления истории инуитов аудитории во всем мире. Новаторские художественные фильмы, документальные фильмы и телесериалы Isuma неоднократно показывались на крупных кинофестивалях по всему миру.
ПАВИЛЬОН ФРАНЦИИ	Сольный проект видео художницы Лор Пруво «Глубокий синий, окружающий тебя», снятый в ходе поездки верхом на лошади по Франции, что-то наподобие роуд-муви, исследующего страну от парижских пригородов до Нормандии, с музыкой, идиомами и диалогами, участием персонажей разного возраста и происхождения.

Другая распространенная стратегия включения экранных форм в экспозицию связана с тем, что формат биеннале подразумевает создание масштабного зрелища. Видеоинсталляции способны генерировать богатую смыслом среду, полностью поглощающую внимание и манипулирующую сознанием зрителя. Создание мистификаций, иной реальности — возможность, которая издавна была прерогативой кино. Сегодня это все больше интересует современных художников. Павильоны соревну-

ются друг с другом, пытаются привлечь внимание зрителя. Мультимедиа повышают коммуникативные свойства экспозиции, увеличивают эффект воздействия при помощи создания тотальной аудиовизуальной среды, пространственных полиэкранных инсталляций. Для этого кураторами или кураторскими коллективами в целях повышения смыслового и эмоционального напряжения все чаще привлекаются профессиональные режиссеры, сценаристы, специалисты по спецэффектам.

Экранная культура и выработанные ею новые оптические модели подразумевают снятие четких различий между миром экрана и объективной реальностью, между реальностью и документацией. Выставки с современным искусством, в отличие от искусства модернизма, невозможно понять, отстраненно прохаживаясь по выставочным залам. Внутренняя структура многих проектов включает процессуальный характер, протяженность во времени, которые невозможно показать в виде материального объекта. С ними зритель знакомится из сопровождающих выставку дополнительных материалов или видео.

Таблица 2

Table 2

Зрелищные видеоинсталляции на 58-й биеннале в Венеции
Spectacular video installations at the 58th Venice Biennale

ПАВИЛЬОН РОССИИ	Проект, посвященный истории «Блудного сына» Рембрандта, был организован при участии кинорежиссера Александра Сокурова, обладателя «Золотого льва» (2011) и других призов Венецианского кинофестиваля, а также автора снятого в Эрмитаже за один дубль фильма «Русский ковчег» (2001). Сокуров представил на втором этаже павильона свою видеоинсталляцию. Участвующий в параллельной программе ГМИИ им. Пушкина представил в пространстве барочной церкви синтетический проект «В конце пребывает начало. Тайное братство Тинторетто», приуроченный к 500-летию со дня рождения Тинторетто на стыке видеоарта и перформанса, подготовленный режиссером Дмитрием Крымовым, который известен своими постановками в МХТ им. Чехова. Если в театре Крымов работает с текстом, в проекте с ГМИИ им. Пушкина объектом препарирования выступила живопись.
ПАВИЛЬОН ШВЕЙЦАРИИ	Художники Полин Боудри и Ренате Лоренц превратили павильон в подобие ночного клуба, внутри которого демонстрировалась видеоинсталляция погружающая зрителя в насыщенную хореографию, созданную жестами исполнителей, видеоповторами, анимированными объектами, в перерывах между которыми читались письма, написанные к аудитории десятком авторов и опубликованными в газете.

ПАВИЛЬОН ОАЭ	Двухканальная видеоинсталляция при помощи языка кино расширяет эксперименты режиссера и поэта Нуджуба Аль Ганема с современной арабской поэзией. Инсталляция структурирована по двум отдельным повествованиям, одно — «реальное», а другое — «вымышленное», и исследует универсальный опыт смещения. Оба фильма одновременно проецируются на противоположные стороны большого экрана, расположенного по диагонали, и имеют одинаковую звуковую среду. Брехтовское слияние реальности и вымысла в фильме подчеркивает параллелизм между его главными героями и подчеркивает двойственность их жизни.
ПАВИЛЬОН ДАНИИ	Состоял из двух концептуально взаимосвязанных частей — «Монумент потерянного времени» (2019) в виде гигантской черной сферы, занимающей все пространство зала, символизируя хранилище воспоминаний, которые визуально проявляются во второй комнате в двухканальной видеоинсталляции In Vitro (2019) режиссера Сёрена Линда. В фильме развивается обмен мнениями о том, как будущее может быть построено на воспоминаниях или опыте прошлого. Эстетика фильма выполнена в оттенках серого в сочетании с брутальной архитектурой подземного поселения и изображениями города Вифлеема (как из исторических материалов, так и из изображений, обработанных цифровым способом для изображения сцен научной фантастики).

Приз за лучший национальный павильон в 2019 году достался павильону Литвы за эко-оперу на пляже «Sun & Sea (Marina)» куратора Люсия Петроюсти. Участники перформанса исполняли свои партии в образе отдыхающих и загорающих на полотенцах на песчаном пляже. Зрители наблюдали за происходящим сверху на открытии, а потом перформанс повторялся дважды в неделю. Для большинства аудитории выставка была не доступна оффлайн. В самом павильоне они могли увидеть лишь пляж, а, точнее, песок, насыпанный на полу и лежащие на нем полотенца.

Выставочное производство задействует язык экранной культуры, строится на принципе деконструкции и последующей сборки зрителем. Кураторы и художники, независимо от того, работают ли они буквально с видео или нет, конструируют зрелище, имеющее свою драматургию и нарратив, что сближает проект с фильмом или мистификацией. С одной стороны, кинематограф онтологически и конвенционально отличается от других видов искусства, прежде всего обездвиженностью зрителя. Выставка же наоборот предполагает движение зрителя, его волю выбора начала и конца осмотра, концентрации на отдельных элементах выставки. Однако выставочная экспозиция также имеет свой сюжет, персонажами в котором выступают произведения художников или зритель как соавтор.

С одной стороны, биеннале нарочито внерыночны, являются альтернативой выставкам, построенным на «коллекционерском гурманстве» [9, с. 65–73], подвергая репрезентативный подход к критике. С другой — «культурная логика позднего капитализма» все равно превращает их в масштабные бизнес-проекты, привлекающие большие бюджеты. По аналогии с термином экранной культуры биеннале как компьютерные игры или ТВ-сериалы сами тяготеют стать «большим форматом» в современном искусстве. Они выходят за пределы выставочного зала в нестандартные пространства, включают масштабные инсталляции и большие бюджеты, поэтому к ним все чаще применяется термин «блокбастеры». Во главе них находится куратор, который создает синтетический художественный организм. Этот формат выставки имеет доминирующее значение в современной культуре и существует относительно недавно. Поскольку любые изменения требуют времени, биеннале в том виде, в каком мы описали их выше, будут продолжать существовать и впредь, но с учетом новых обстоятельств экранные формы, как нам кажется, будут оказывать еще большее влияние на изобразительное искусство.

ТРАНСФОРМАЦИЯ БИЕННАЛЕ В ПОСТКОВИДНУЮ ЭПОХУ

Пандемия 2020 поставила выставочную практику перед лицом поиска актуальных форматов выставки, временно, но резко оборвав возможности объектного созерцания выставок, дала почувствовать возможный сценарий развития будущего. Необходимость синхронного продумывания сценариев, смена оптики, поиск более экологических моделей наталкивают к пересмотру выставочных канонов. Биеннале — это феномен, сформировавшаяся в эпоху глобализации, но выставки, построенные на глобальных перемещениях, подразумевающие участие сотен художников, их произведений и зрителей с разных концов света, оказывается под вопросом. Мероприятия, которые ради нескольких дней или недель посещают тысячи человек из отдаленных стран мира, выглядят сегодня неуместными. В постковидную эпоху циркуляция людей по миру радикально снизится. В этой ситуации организаторам и кураторам следует задуматься о смене тактических моделей. По данным международной биеннальной ассоциации, из 43 запланированных на 2020 год биеннале 20 были отменены или перенесены, а те, которые состоялись, вынуждены были сменить свой фокус на:

- процессуальный характер работы, переключение с высказывания, определяющего тему на процесс и протяженность во времени;
- создание проектов в пространстве города, вне залов;
- большее использование digital-форматов и видео.

Принимая во внимание этический и экологический аспект, когда постоянные перелеты наносят вред экологии, именно видео и онлайн-формат кажутся наиболее разумными формами в рамках международных культурных проектов.

Цифровые форматы и видео могут пересекать границы и потенциально транслироваться на самую широкую аудиторию без нужды скопления ее в одном месте. Во время пандемии заметно возросла интернет-активность — различные Viewing rooms, онлайн-выставки и виртуальные экскурсии. Несмотря на необходимость соблюдения социальной дистанции, искусство — это то, что нас связывает. Но делать публичные мероприятия в таких условиях — сложная задача. Видео кажется более уместным в этой ситуации, не только онлайн, но и офлайн. Так, Тель-Авивский музей изобразительных искусств проецировал видеоарт из своей коллекции на стены домов, которые жители могли наблюдать со своих балконов.

В визуальном искусстве зритель изначально более отчужден и «самоизолирован», чем, к примеру, в театре. Не случайно именно исполнительские искусства переживают наибольший удар от пандемии. В то время, как музеи уже открываются, театры и социальное дистанцирование невозможны. Экранные формы начинают доминировать над другими видами искусства. Тот факт, что во время пандемии мир искусства достаточно быстро перешел от аналогового способа передачи контента к цифровым, говорит о том, что цифровые инструменты давно существовали, просто не использовались в таком объеме. Фильм — не просто дачный инструмент дополнения и пояснения экспозиции, позволяющий совместить экспонаты с комментариями к ним, но и может полностью ее заменить.

На Рижской международной биеннале современного искусства RIBOCA2 из-за пандемии COVID-19 основным проектом стал художественный фильм, а выставка, которая прошла в сокращенном варианте с 20 августа по 13 сентября 2020 года, была трансформирована в его съемочную площадку, где посетители смогли и посмотреть выставку, и увидеть процесс съемок. В роли художественного руководителя и сценариста фильма выступил куратор проекта Ребекка Ламарш-Вадель, а в роли режиссера —

Давис Симанис со своей съемочной командой. Вместе они создали полнометражный фильм, который планируется выпустить в начале 2021 года. Сценарий фильма построен на остатках первоначального выставочного плана. Фильм также дал возможность осветить незавершенные, перестроенные и переосмысленные планы.

Бороться с «нормальными форматами» также будет основной проект старейшего фестиваля авангардного искусства «Штирийская осень» в Граце. Куратор Екатерина Деготь планирует провести фестиваль в формах, навеянных телевидением. Проект под названием Paranoia TV будет транслироваться на различных платформах. Ток-шоу и телесериалы, созданные артистами, а также живые беседы и обсуждения будут представлены на сайте «Штирийской осени». Некоторые транслируемые по телевидению события могут перерасти в выступления на улицах Граца и его окрестностей, в то время как события из реальной жизни и перформативные действия на тех же улицах могут найти отражение в прямых трансляциях и новостях. Одна из крупнейших радиостанций Европы Ö1 будет обеспечивать трансляцию Paranoia TV в Австрии и за ее пределами. На протяжении всего фестивального периода обширная аудитория радиостанции сможет слушать обсуждения проектов и программы Paranoia TV в различных формах радио, онлайн и подкасты, а также с помощью специально разработанного мобильного приложения. Открытие фестиваля должно состояться 24 сентября 2020 года в онлайн-формате.

Изменение климата и перепроизводство — это темы, которые волнуют миллениалов и в их числе молодое поколение художников и кураторов. Независимо от того, как скоро будет создана вакцина, перемены в культурной и публичной сферах уже наступили. Этим переменам посвящено недавнее исследование Deutsche Bank. В числе прочего там говорится о том, что защита планеты и ее ресурсов станет новым фактором развития экономики [16]. На смену культурному перепроизводству, калейдоскопичности сменяющих друг друга гигантских проектов придет более осмысленное и компактное. Формат видео является более экологичным, чем возведение огромных инсталляций и объектов, которые сложно транспортировать и хранить, а после выставки их большая часть утилизируется, поэтому видео будет продолжать захватывать выставочные экспозиции. Производство фильма также может быть недешево, но впоследствии его можно демонстрировать в нескольких местах одновре-

менно, в том числе у зрителя дома, что делает его существенно более экологичным медиа.

Навыки восприятия меняются, экранная культура приводит к развитию новой визуальности. Это не только новые оптические, но и телесные модели зрительского присутствия на выставке. Современный человек привыкает воспринимать перформансы и выставки в документации. Вместо того, чтобы лететь, арт-сообщество наблюдает за проектами с экранов своих устройств. Мы совершаем онлайн-экскурсии по выставкам и различным событиям, одновременно находясь в наших квартирах. Рассматриваем искусство через экраны устройств, в том числе в таких деталях, которые человеческий глаз увидеть не в состоянии. В то же время возможность пристального всматривания утрачивается. Опыт телесного соприкосновения в новой цифровой среде подразумевает нивелирование дистанции между зрителем и произведением, смотрящим и объектом. Новые технологические опосредования отодвигают значение «ауры» художественного произведения. Происходит выстраивание нового формата отношений близость / отдаленность, которые еще предстоит осмыслить на фоне отмены прошлых конвенций. То, что из выставок в период коронавируса исключили все, что можно трогать, просматривать, на чем сидеть (тактильные ощущения) — еще один фактор, разделяющий субъект и объект уже с точки зрения телесного опыта.

От изменения медиума миссия биеннале не меняется. Это по-прежнему прояснение ситуации в мире через художественные практики. Биеннале, безусловно, останутся важным атрибутом лабораторного состояния современной культуры, но будут переформатированы в сторону большего использования видео и компьютерных файлов. Взаимное проникновение разных видов искусства, поиск возможностей, как они могут сосуществовать, помогать друг другу, вступать в диалог, сохраняя при этом собственную автономию, неизменно будет сильной стороной выставок на биеннале, что в будущем, возможно, приведет к перерождению театра и его новым формам.

Видеоискусство и кино изменились во многих отношениях, фильм стал языком международного искусства, нам привычно смотреть его на выставке, а выставку на экране смартфона в онлайн-кинотеатре. Если подходить к вопросу оптимистично, выставка как форма имеет запас прочности, так как ее понимание давно эволюционировало от собранных вместе объектов к смыслам, которые с ее помощью транслируются, будь то

в реальном пространстве или виртуальном, причем виртуальный также может включать пространство памяти.

ЛИТЕРАТУРА

1. Деготь Е. Видеоарт, экранное искусство, «кино для выставок» или что-то другое? // OpenSpace.ru. 2011. 27 июля.

URL: <http://os.colta.ru/art/projects/23845/details/23846/?expand=yes> (дата обращения: 21.08.2020).

2. Джеймисон Ф. Постмодернизм, или Культурная логика позднего капитализма / пер. с англ. Д. Кралечкина, под науч. ред. А. Олейникова. М.: Изд-во Института Гайдара, 2019. 808 с.

3. Джеуза А. История российского видеоарта = History of Russian Video Art: в 3 т / авт. и сост. А. Джеуза; пер. Д. Пыркина, С. Огурцов. М.: Московский музей современного искусства, 2007–2010.

4. Карцева Е. А. Глокальность международного биеннального движения: от центра к периферии // Вестник Московского государственного университета культуры и искусств. 2020. № 1 (93). С. 41–46.

DOI: 10.24411/1997-0803-2020-10105.

5. Першеева А. Видеоарт. Монтаж зрителя. Спб.: Т8, 2020. 419 с.

6. Разлогов К. Э. От естественных языков к медиа: методологические и терминологические аспекты медиалогии // Ярославский педагогический вестник. 2019. № 1 (106). С. 164–170.

DOI 10.24411/1813-145X-2019-10293.

7. Раш М. Новые медиа в искусстве / пер. с англ. Д. Панайотти. М.: Ад Маргинем Пресс, 2018. 255 с.

8. Старусева-Першеева А. Д. Медиаискусство как переосмысление жизни (интервью с О. В. Шишко) // Коммуникации. Медиа. Дизайн. 2016. Т. 1. № 3. С. 85–91.

URL: <https://publications.hse.ru/mirror/pubs/share/folder/7pvxjyv7kb/direct/200955760.pdf> (дата обращения: 21.08.2020).

9. Чухров К. О кризисе экспозиции // Артикульт. 2011. № 4. С. 65–73.

URL: [http://articult.rsu.ru/upload/articult/journal_content/004/ARTICULT-04_\(4-2011,st_7\)-Chuhrov.pdf](http://articult.rsu.ru/upload/articult/journal_content/004/ARTICULT-04_(4-2011,st_7)-Chuhrov.pdf) (дата обращения: 21.08.2020).

10. Bishop С. Digital Divide: Contemporary Art and New Media // Artforum. 2012. Vol. 51. No. 1.

URL: <https://www.artforum.com/print/201207/digital-divide-contemporary-art-and-new-media-31944> (дата обращения: 21.08.2020).

11. Bovier F., Mey A. Exhibiting the moving image. History revisited / published with ECAL/University of Art and Design Lausanne. Zurich: JRP Ringier; Dijon: Les presses du réel, 2015. 157 p.

12. International Biennial Association site.
URL: <https://biennialassociation.org/introduction/> (дата обращения: 21.08.2020).
13. Kolb R., Patel A. Shwetal. Draft: Global Biennial Survey 2018 // *Oncurating*. 2018. Issue 39. P. 1–109.
URL: http://www.on-curating.org/files/oc/dateverwaltung/issue-39/PDF_to_Download/Oncurating_Issue39_WEB.pdf (дата обращения: 21.08.2020).
14. Patel A. Shwetal, Manghani S., D'Souza E. R. Extracts from *How to Biennale! (The Manual)* // *Oncurating*. 2018. Issue 39. P. 9–15.
URL: http://www.on-curating.org/files/oc/dateverwaltung/issue-39/PDF_to_Download/Oncurating_Issue39_WEB.pdf (дата обращения: 21.08.2020).
15. Rabaté J.-M. *Crimes of the Future: Theory and its Global Reproduction*. London: Bloomsbury, 2014. 250 p.
16. Reid J., Templeman L., Allen H., et. *The Age of Disorder — the new era for economics, politics and our way of life* // Deutsche Bank Research site. 2020. Sep. 9.
URL: [https://www.dbresearch.com/servlet/reweb2.ReWEB?rwnode=RPS_EN-PROD\\$PROD0000000000464258&rwsite=RPS_EN-PROD&rwobj=ReDisplay.Start.class&document=PROD0000000000511857](https://www.dbresearch.com/servlet/reweb2.ReWEB?rwnode=RPS_EN-PROD$PROD0000000000464258&rwsite=RPS_EN-PROD&rwobj=ReDisplay.Start.class&document=PROD0000000000511857) (дата обращения: 21.08.2020).

REFERENCES

1. Degot' E. Videoart, ekrannoe iskusstvo, "kino dlya vystavok" ili chto-to drugoe? [Video art, screen art, "cinema for exhibitions" or something else?]. *OpenSpace.ru*. 2011, July 27. (In Russ.)
URL: <http://os.colta.ru/art/projects/23845/details/23846/?expand=yes> (accessed 21.08.2020).
2. Jameson F. *Postmodernizm, ili Kul'turnaya logika pozdnego kapitalizma* [Postmodernism, or, The cultural logic of late capitalism] (D. Kralchikina, Trans.). Moscow: Izdatel'stvo Instituta Gaydara, 2019. 808 p. (In Russ.)
3. Geusa A. *Istoriya rossiyskogo videoarta* [History of Russian Video Art] (D. Pyrkina, S. Ogurtsov, Trans.). Moscow: Moscow museum of modern art, 2007–2010. (In Russ.)
4. Kartseva E. A. Glokal'nost' mezhdunarodnogo biennial'nogo dvizheniya: ot tsentra k periferii [Glokality of the international biennial movement: from the center to the periphery]. *Vestnik Moskovskogo gosudarstvennogo universiteta kul'tury i iskusstv* [Bulletin of the Moscow state university of culture and arts]. 2020. (1), pp. 41–46.
DOI: 10.24411/1997-0803-2020-10105. (In Russ.)
5. Persheeva A. *Videoart: Montazh zritel'ya* [Video art: Viewer editing]. St. Petersburg: T8, 2020. 419 p. (In Russ.)
6. Razlogov K. E. Ot estestvennykh yazykov k media: metodologicheskie i terminologicheskie aspekty medialogii [From natural languages to media: methodological and terminological aspects of media studies]. *Yaroslavskiy pedagogicheskii vestnik* [Yaroslavl Pedagogical Bulletin]. 2019. (1), pp. 164–170.
DOI 10.24411/1813-145X-2019-10293. (In Russ.)

7. Rush M. *Novye media v iskusstve* [New media in art] (D. Panaiotti, Trans.). Moscow: Ad Marginem, 2018. 255 p. (In Russ.)
8. Staruseva-Persheeva A. D. Mediaiskusstvo kak pereomyslenie zhizni: Interv'yu s O. V. Shishko [Media art as a rethinking of life: An interview with O.V. Shishko]. *Communications. Media. Design*. 2016. 1 (3), pp. 85–91.
URL: <https://publications.hse.ru/mirror/pubs/share/folder/7pvxjyv7kb/direct/200955760.pdf> (accessed 21.08.2020). (In Russ.)
9. Chukhrov K. O krizise ekspozitsii [On the crisis of exposure]. *Articult*. 2011. (4), pp. 65–73.
URL: [http://articult.rsuh.ru/upload/articult/journal_content/004/ARTICULT-04_4-2011,st_7\)-Chuhrov.pdf](http://articult.rsuh.ru/upload/articult/journal_content/004/ARTICULT-04_4-2011,st_7)-Chuhrov.pdf) (accessed 21.08.2020).
10. Bishop C. Digital divide: Contemporary art and new media. *Artforum*. 2012. 51 (1).
URL: <https://www.artforum.com/print/201207/digital-divide-contemporary-art-and-new-media-31944> (accessed 21.08.2020).
11. Bovier F., Mey A. *Exhibiting the moving image: History revisited* (Published with ECAL/University of Art and Design Lausanne). Zurich: JRP Ringier; Dijon: Les presses du réel, 2015. 157 p.
12. *International Biennial Association web-site*.
URL: <https://biennialassociation.org/introduction/> (accessed 21.08.2020).
13. Kolb R., Patel A. Shwetal. Draft: Global Biennial Survey 2018. *Oncurating*. 2018. (39), pp. 1–109.
URL: http://www.on-curating.org/files/oc/dateiverwaltung/issue-39/PDF_to_Download/Oncurating_Issue39_WEB.pdf (accessed 21.08.2020).
14. Patel A. Shwetal, Manghani S., D'Souza E. R. Extracts from How to Biennale! (The manual). *Oncurating*. 2018. (39), pp. 9–15.
URL: http://www.on-curating.org/files/oc/dateiverwaltung/issue-39/PDF_to_Download/Oncurating_Issue39_WEB.pdf (accessed 21.08.2020).
15. Rabaté J.-M. *Crimes of the future: Theory and its global reproduction*. London: Bloomsbury, 2014. 250 p.
16. Reid J., Templeman L., Allen H., et. The age of disorder—the new era for economics, politics and our way of life. *Deutsche Bank Research web-site*. 2020, September 9.
URL: [https://www.dbresearch.com/servlet/reweb2.ReWEB?rwnode=RPS_EN-PROD\\$PROD000000000464258&rwsite=RPS_EN-PROD&rwobj=ReDisplay.Start.class&document=PROD000000000511857](https://www.dbresearch.com/servlet/reweb2.ReWEB?rwnode=RPS_EN-PROD$PROD000000000464258&rwsite=RPS_EN-PROD&rwobj=ReDisplay.Start.class&document=PROD000000000511857) (accessed 21.08.2020).

СВЕДЕНИЯ ОБ АВТОРЕ

ЕКАТЕРИНА АЛЕКСАНДРОВНА КАРЦЕВА

кандидат культурологии,
доцент кафедры кино и современного искусства,
Российский государственный гуманитарный университет (РГГУ),
125993, Москва, Миусская площадь, 6,

ResearcherID: ABA-5626-2020

ORCID: 0000-0002-3517-5551

e-mail: katyakartseva@gmail.com

ABOUT THE AUTHOR

EKATERINA A. KARTSEVA

PhD in Cultural Studies,
Associate professor at the Department of the Cinema
and Contemporary Art Studies,
Russian State University for the Humanities,
125993, 6 Miuskaya sq., Moscow, Russia

ResearcherID: ABA-5626-2020

ORCID: 0000-0002-3517-5551

e-mail: katyakartseva@gmail.com

**ФЕНОМЕНЫ
«ВРЕМЯ»
И «ПРОСТРАНСТВО»
В ЭКРАННЫХ
ИСКУССТВАХ
И КУЛЬТУРЕ**

**THE PHENOMENA
OF 'TIME'
AND 'SPACE'
IN VISUAL ARTS
AND SCREEN CULTURE**

УДК 791.4 + 930.85 + 008
ББК 85.37 + 63.3-7 + 71.04

DOI: 10.30628/1994-9529-2020-16.3-33-57
received 21.06.2020, accepted 29.09.2020

АЛЕКСЕЙ ИГОРЕВИЧ ПОЖАРОВ

Институт кино и телевидения (ГИТР),

Москва, Россия

ResearcherID: ABA-6204-2020

ORCID: 0000-0003-0341-9248

e-mail: soundman.alex@gmail.com

ДОСТОВЕРНОСТЬ ФАНТОМА. О НОВЫХ МЕТОДАХ МОДЕЛИРОВАНИЯ АЛЬТЕРНАТИВНОГО ПРОШЛОГО В ЭКРАННОЙ КУЛЬТУРЕ (на примере сериала «Чернобыль»)

Аннотация. Статья посвящена анализу феномена повышенного интереса современного массового реципиента к культурным артефактам, моделирующим различные модели фантомного прошлого, и к новым способам его конструирования. Фальсификации истории в различных целях существовали долгое время, но в последнее время способы подачи недостоверных версий исторических событий находят особенно острый отклик у зрительской аудитории. Начавшись как конспирологические литературно-публицистические эксперименты по «срыванию покровов», в настоящее время модели фантомной истории успешнее всего распространяются в формате видеоконтента, создаваемого любителями. Современное крупное кинопроизводство, следуя за трендом, также все больше претендует на достоверность изображаемых исторических эпох и происходящих событий. Примером этого может служить тщательная проработка нюансов фактуры, окружавшей советского человека в середине 80-х годов, в сериале «Чернобыль» (реж. Йохан Ренк, США, Великобритания, 2019), получившего большой резонанс в медийном пространстве. Слоганом фильма является «Узнай цену лжи» и основным его посылом яв-

ляется претензия на необходимость открывать правду массовой аудитории. В качестве приемов, работающих на создание иллюзии достоверности, в сериале в первую очередь используется скрупулезная точность деталей, костюмов, грима, декораций, действительно точно воссоздающих советский быт восьмидесятых. Глобальный сюжет и множество побочных сюжетных линий также в целом соответствуют фактам, происходившим в действительности. Еще одним из приемов, традиционных для жанра мокьюментари и повышающих доверие реципиента к медиапродукту, использованным в сериале, является *shaky camera*. Имитация любительской съёмки позволяет достигать большего эффекта вовлечения у современного массового зрителя. Такие приемы вызывают доверие к медийному продукту, снижая критичность восприятия его в целом.

Однако после подробного рассмотрения сюжетных ходов выясняется, что одни отраженные в сериале события подаются искаженно и однобоко, а другие — сильно расходятся с действительно имевшими место. Кроме того, использование других художественных приемов, таких как, например, специфическая цветокоррекция, устойчивых кинематографических штампов для характеристик героев, — вплоть до построения кадров, — позволяют говорить о придании происходящим событиям тенденциозной окраски.

Таким образом, отвечая на запрос массового зрителя, авторы создают артефакты, в которых точность в отображении мелких деталей создает ощущение достоверности, а пристрастное освещение повествования с помощью специфических художественных приемов позволяет транслировать сюжеты, далёкие от исторической правды. Подобные подходы дают возможность говорить о формировании новых способов конструирования альтернативных исторических моделей, вызывающих доверие у массового зрителя.

Ключевые слова: медиакультура, культурология, Чернобыль, сериал

ALEKSEY I. POZHAROV

GITR Film and Television School,

Moscow, Russia

Researcher ID: ABA-6204-2020

ORCID: 0000-0003-0341-9248

e-mail: soundman.alex@gmail.com

THE AUTHENTICITY OF THE PHANTOM.
ON NEW SIMULATION METHODS
OF THE ALTERNATIVE PAST
IN SCREEN CULTURE
(based on the series *Chernobyl*)

Abstract. The article analyzes the phenomenon of increased interest among the modern mass recipients in cultural artifacts that simulate various models of the phantom past, and in new ways of constructing it. Falsification of history for various purposes has been existing for a long time, but lately, the ways of presenting inaccurate versions of historical events have found a particularly sharp response from the audience. Beginning as conspiratorial literary and journalistic experiments to “rip off the veils”, phantom story models are now most successfully overspread in the form of amateur video content. Modern large-scale filmmaking, following the trend, also increasingly claims the authenticity of the depicted historical periods and events. An example of such approach is the careful study of the nuances of the texture that surrounded the Soviet people in the mid-80s in the series *Chernobyl* (directed by Johan Renck, USA, UK, 2019), which received a great response in the media space. The slogan of the film is “What is the cost of lies?” and its main message is the claim to the need of revealing the truth to the mass audience.

As techniques aimed at creation of the authenticity illusion the series primarily uses the accuracy of details, costumes, make-up, decorations, which scrupulously reconstruct Soviet life in the eighties. The global plot and many subplots also generally correspond to the facts that happened in reality. Another technique of the series being traditional for the mockumentary genre which increases the recipient’s trust in the media product is the shaky camera. Imitation of amateur filming allows achieving a greater effect of involvement of the modern mass

audience. Such techniques inspire confidence in the media product, reducing the criticality of its perception as a whole.

However, after a detailed examination of the plot moves, it turns out that some of the events reflected in the series are presented perversely and one-sided, while others are in stark contrast to those that actually took place. In addition, the use of other artistic techniques such as, for example, specific color correction, stable cinematic clichés for the heroes' characteristics, up to the frame structure, allow us to talk about imparting a biased meaning to the events.

Thus, responding to the request of the mass audience, the authors create artifacts in which the accuracy in displaying fine details creates a feeling of authenticity, and the biased interpretation of the narrative, which uses specific artistic techniques, makes it possible to broadcast stories that are far from the historical truth. Such approaches make it possible to talk about the formation of new ways of constructing alternative historical models that inspire confidence in the mass audience.

Keywords: media culture, cultural studies, *Chernobyl*, TV series

В последние годы на фоне увеличивающегося скептицизма общества в отношении правдивости фактов, излагаемых в СМИ, отмечается всплеск интереса к самым разным проектам, конструирующим модели многочисленных историко-культурных фантомов. Флагманом подобных исследований на постсоветском пространстве являются работы академика А. Фоменко и Г. Носовского, сейчас известные как проект «Новая хронология». В настоящий момент количество выпущенных публикаций только от авторов-основателей превысило сотню, а общий тираж насчитывает более миллиона изданий [1]. Вполне в русле концепций «Новой хронологии» находятся и такие исследователи, как А. Петухов, в сочинениях которого Русь оказывается прародительницей всех крупнейших королевских династий Европы, В. Чудинов, увидевший «славянские руны» («руницу») во всех нечитаемых надписях Южной Европы, включая Фестский диск, этрусские зеркала и пр. [2, с. 80].

Изначально начавшаяся в научной и околонаучной среде в литературно-публицистическом формате, эта тематика с развитием электронных медиа стремительно завоевала огромную аудиторию у пользователей Интернета. Первопроходцами здесь стали организованные группы исследователей «альтернативной истории», первоначально использовавшие электронные медиа как хостинг для размещения своих документальных фильмов. Одним из самых известных таких сообществ явилась

«Лаборатория Альтернативной Истории» [3], которой до недавнего времени руководил А. Складов. Она включает достаточное количество дипломированных ученых. У YouTube-канала этой организации 181 тысяча подписчиков, а суммарное количество просмотров сейчас превышает 38 миллионов [4].

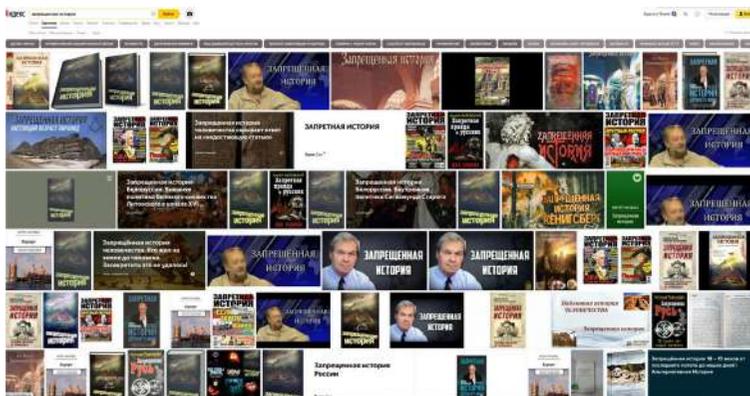


Рис. 1. Поисковый запрос «запрещенная история» в Яндекс¹

Fig. 1. Search query "alternative history", Yandex

Рост популярности тематики альтернативной истории вызвал к жизни большое количество непрофессиональных видеоблогов, стремительно набирающих просмотры и аудиторию. Так, любительский YouTube-канал «Председатель СНТ», созданный менее 5 лет назад, уже имеет 400 тысяч подписчиков и 45 миллионов просмотров [5]. Доминирующим посылом этих исследований, привлекающим огромную аудиторию, является стремление «открыть людям глаза, рассказывая только правду», ранее скрытую по разным причинам. В качестве примера можно привести название одного из YouTube-роликов автора-«альтернативщика» П. Лобанова «Нам врут с самого рождения» — 280 473 просмотра [6]. Контент эти блогеры формируют из любительских видеосъемок общедоступных культурных артефактов, таких как колонны Исаакиевского собора в Санкт-Петербурге, как «Председатель СНТ» или создают монтажные фильмы из

¹ Источник изображения см.:

URL: <https://yandex.ru/images/search?from=tabbar&text=запрещенная%20история>

кинохроники, как П. Лобанов. Однако, судя по динамике роста и общему количеству просмотров, аудитория склонна к большему интересу к такой подаче материала, нежели к более академическому киноязыку, несмотря на явный непрофессионализм видеороликов. Доступность демонстрируемых артефактов, огрехи съемок и монтажа, даже дефекты речи и неидеальная, «нетелевизионная» внешность блогеров вызывают у аудитории доверие, позволяя ей легче отождествлять себя с повествователем, и открывают авторам неограниченный простор для сознательных манипуляций, подтасовок, небрежного обращения с фактами и построения самых фантастических фантомных образов прошлого.

А между тем фальсификация истории является не просто научной или культурной проблемой, а входит в сферу государственных интересов России. Проекты, моделирующие альтернативную историю, подвергаются обоснованной обструкции со стороны ученого сообщества. Академик А. Зализняк выпустил книгу «Из заметок о любительской лингвистике», целиком посвященную критике непрофессионального подхода к лингвистике, инспирированную, в частности, работами А. Фоменко [8]. Академия наук Российской Федерации еще в 1998 году отреагировала на экспансию нечистоплотных публикаций созданием при Президиуме научно-координационной организации — Комиссии по борьбе с лженаукой и фальсификацией научных исследований, в состав которой входят многие авторитетные ученые.

Анализом политических и культурных аспектов фальсификации истории занимаются многие исследователи, достаточно упомянуть работы Е. Вяземского «Проблема фальсификации истории России и общее историческое образование: теоретические и практические аспекты» [9] или В. Ливцова и А. Пожидаева «Проблема фальсификации истории в контексте реализации государственной политики сохранения историко-культурного наследия» [10]. РАН выпускает монографию «Фальсификация исторических источников и конструирование этнократических мифов» [11], ставшую результатом круглого стола на тему «Фальсификации источников и национальные истории», в свою очередь являющегося частью крупного международного проекта, посвященного изучению основных проблем определения и бытования фальсифицированных источников.

Антрополог А. Соколов, известный как создатель просветительского портала antropogenez.ru, опубликовал исследование «Ученые скрывают? Мифы XXI века» [12], в котором подробно рассматриваются современные

информационные фантомы, существующие в среде новых медиа. В издании критикуются многие упомянутые видеоблогеры, такие как «Лаборатория Альтернативной Истории» или идея недавней вселенской катастрофы, продвигаемая, в частности, П. Лобановым.

Однако организованное противодействие ученых лишь еще более подогревает интерес к альтернативной истории в медиа, в результате только усиливая конспирологические тенденции. Упомянутые выше тенденции не могли остаться вне поля зрения большого кинобизнеса. Стоит отметить, что до последнего времени даже самые высокобюджетные голливудские ленты отличались пренебрежением к мелким деталям, достаточно вспомнить известный кадр с тарабарщиной в русском паспорте Борна, где вместо русских фамилии и имени вписан непонятный набор букв Ащф Лштшфум. («Идентификация Борна», реж. Даг Лайман, США, Германия, Чехия, 2002)



Рис. 2. Кадр из фильма «Идентификация Борна»²
Fig. 2. Screen capture from the film *The Bourne Identity*

Следуя усиливающемуся запросу аудитории на адекватность воспроизводимых артефактов и легкую их проверяемость, появившуюся из-за глобального распространения Интернета, современная кинопродукция все больше претендует на достоверность изображаемых исторических эпох и происходящих событий. Все чаще и чаще мы видим перед началом киноповествования дисклеймер «основано на реальных событиях».

² Источник изображения см.: URL: <https://www.kinopoisk.ru/film/619/>

Между тем культурологических работ, посвященных исследованию последней волны кинофальшивок, пока не предпринимается.



Рис. 3. Постер сериала «Чернобыль»³

Fig. 3. Poster for *Chernobyl*

В данной статье предлагается рассмотреть степень достоверности излагаемых фактов и новые способы конструирования альтернативного прошлого на примере сериала «Чернобыль» (реж. Йохан Ренк, сценарист Крейг Мэйзин США, Великобритания, 2019), слоган которого недвусмыслен: «Какова цена лжи?». Сюжетная линия сериала не нуждается в подробном пересказывании и в общих чертах базируется на событиях, реально происходивших во время и после аварии на Чернобыльской АЭС в 1986 году. Основой для формирования сюжетной линии послужила судьба академика Валерия Алексеевича Легасова, выдающегося советского химика, принимавшего деятельное участие в ликвидации последствий чернобыльской аварии и оставившего в наследство, помимо четырехсот-

³ Источник изображения см.: URL: <https://www.kinopoisk.ru/picture/3358047/>

страничного доклада о последствиях катастрофы в МАГАТЭ, воспоминания, которые, по словам авторов сериала, послужили его основой.



Рис. 4. Валерий Алексеевич Лерасов⁴

Fig. 4. Valery A. Legasov

Одной из отличительных черт сериала, отмечаемой всеми критиками, являются проработанные детали, восстанавливающие быт СССР восьмидесятых: тщательно реконструированные костюмы, советская мебель, интерьеры, телефоны, автомобили, дома и многие другие достоверные подробности плюс скрупулезно проработанный грим. В качестве архитектурной декорации Чернобыльской АЭС выступила литовская Игналинская атомная станция, спроектированная и построенная одними и теми же специалистами, что и ЧАЭС, с теми же ядерными реакторами. Сценарист Крейг Мейзин подчеркивал, что для него важно воспроизвести исторические события как можно более точно — это особенно уместно в сериале, где одной из центральных тем является важность истины; Мейзин считал себя обязанным «перед теми, кого уже нет, и теми, кто все еще с нами, сделать все настолько правильно, насколько это возможно» [13].

Как видим, важнейшим декларируемым посылом сериала является идея о недопустимости лжи и необходимости придерживаться верификации фактологии. Таким образом, для решения поставленной нами ис-

⁴ Источник изображения см.:

URL: <https://www.chornobyl.com.ua/wp-content/uploads/2019/06/legasov-2.jpg>

следовательской задачи о степени достоверности и методах конструирования фантомного прошлого необходимо ответить на несколько вопросов: насколько уместно говорить о соответствии экранной катастрофы реально происходившим событиям? Какова художественная задача, поставленная режиссерско-продюсерским коллективом? Какие способы подачи материала, подчиненные решению этой художественной задачи, используются?

Во-первых, рассмотрим, какую именно правду хотят открыть авторы сериала.



Рис. 5. Крейг Мэйзин⁵

Fig. 5. Craig Mazin

Крейг Мэйзин в интервью сайту [vice.com](https://www.vice.com) прямо говорит: «Советская система была ужасной, преступной, убийственной, подавляющей. В СССР было кошмарное правительство (...) Но люди были, и я уверен, до сих пор остаются прекрасными. Сейчас вопрос состоит в том — сможем ли мы пережить их лидеров, чтобы стать с ними друзьями?» [14].

Итак, сущность проблематики, составляющей основной идеологический посыл кинопроизведения, понятна. Сериал был снят для того, чтобы рассказать всю правду, ранее скрываемую, о несправедности российской

⁵ Источник изображения см.:

URL: https://www.peoples.ru/art/cinema/scenario/craig_mazin/7wkvSWIlibo9IE.jpeg

власти и о вековой русской традиции угнетения, а основным драматургическим ходом является так называемый «героизм вопреки», — победа, достигаемая в борьбе не только с угрозой катастрофы, но и с противодействием неких начальствующих сил, которые в сериале представлены всемогущими партаппаратчиками и сотрудниками КГБ.



Рис. 6. Кадр из сериала «Чернобыль»⁶

Fig. 6. Screen capture from *Chernobyl*

Этот месседж считывается с первых минут — не зря правительство СССР в сериале почему-то заседает, видимо, в Третьяковской галерее под ремейком картины «Иван Грозный и сын его Иван», ну, конечно, — для русского правительства во все времена вообще характерно убивать своих детей или подданных, тоже детей в метафорическом смысле.

Рассмотрим несколько эпизодов из сериала, иллюстрирующих бесчеловечность правительства по отношению к своим гражданам, на достоверности которых настаивают авторы. После заседания правительства СССР академик Легасов отправляется в зону аварии в сопровождении главы комиссии по ликвидации последствий аварии Бориса Щербины, и последний угрожает выбросить Легасова из летящего вертолета, если он не расскажет ему немедленно о принципах работы ядерного реактора —

⁶Источник изображения см.: URL: <https://www.kinopoisk.ru/series/1227803/>

устойчивый американский киноштамп, почерпнутый из реальных методов ведения допросов захваченных вьетнамских пленных.

На самом деле в воспоминаниях Легасова этот эпизод описывается так: «В полете разговоры были тревожные. Я рассказал Борису Евдокимовичу об аварии на “Три-Май-Айленд” в Америке» [15, с. 17]. То есть не было никаких истерик, никаких угроз, речь шла о недопущении паники и о необходимости принимать немедленные и решительные меры, которые и были, по словам Легасова, приняты впоследствии: «Для меня это был такой образец правильно организованной работы (...) я первоначально мог предполагать, что там могут приниматься такие волевые целенаправленные решения, направленные на то, чтобы как можно быстрее справиться с ситуацией, как-то приуменьшить, может быть, значение случившегося — ничего похожего не было. Работа была организована как в хорошем научном коллективе» [15, с. 37].

Сама катастрофа, как в угоду зрелищности, так и для нагнетания гротеска трагизма ситуации, показана как затронувшая огромное количество людей, проживавших в Припяти. Кульминационным эпизодом серии является сцена, в которой население города ядерщиков (по идее, поголовно осведомленное о радиационной опасности), выходит ночью полюбоваться радиоактивным пеплом, оседающим на их головы. В действительности же, как пишет в своих воспоминаниях Легасов, «практика показала, что никто из гражданского населения — а это почти 50 тысяч человек — какого-нибудь существенного вреда для своего здоровья не получил» [15, с. 31], и дальнейшего заражения, связанного с последующим постепенным повышением уровня радиации, удалось избежать благодаря своевременной эвакуации гражданского населения.

Другим показательным эпизодом является история чернобыльских водолазов. После аварии реактор продолжал гореть, постепенно расплавляя бетонную подушку, под которой находился резервуар с водой. Необходимо было спустить воду, чтобы предотвратить ее возможное заражение и неконтролируемое его распространение.

В сериале правительство посылает людей на гарантированную смерть и они, получив запредельную дозу радиации, погибают. На самом деле, инженеры Валерий Беспалов, Алексей Ананенко и начальник смены ЧАЭС Борис Баранов были добровольцами и, успешно выполнив задачу, не погибли ни сразу, ни через десяток лет. Борис Баранов скончался в 2005 году от сердечного приступа, инженер Валерий Беспалов благо-

получно проработал на Чернобыльской АЭС до самой пенсии, уволился в 2008 году. Алексей Ананенков сейчас — глава «Украинского ядерного форума», они еще живы. Не было и варварского отношения властей к вопросам обеспечения ликвидации аварии — «о согласованиях и говорить нечего — все, что было, все давали», отмечал Легасов [15, с. 138].



Рис. 7. Чернобыльские водолазы⁷

Fig. 7. Chernobyl divers

Нельзя сказать, что подобных эпизодов, абсолютно недостоверных, но зато иллюстрирующих посыл создателей, в сериале много. Он практически целиком состоит из них. Фильм построен именно на таком принципе — берется исторический факт, но показывается совершенно в ином свете, нежели он происходил в действительности. Сюда можно отнести и эпизод, когда погибших от радиации пожарных, которых якобы под дулами автоматов гнало на убой руководство, тайно хоронят якобы в свинцовых гробах, где-то за оградой кладбища, заливая могилы бетоном. На самом деле чернобыльский мемориал пожарных-добровольцев на Митинском кладбище в Москве выглядит вот так:

⁷ Источник изображения см.: URL: https://science-start.ru/i/2018/5-6/svor7_fmt.jpeg



Рис. 8. Чернобыльский мемориал на Митинском кладбище⁸

Fig. 8. Chernobyl memorial. Mitinskoe cemetery

Конечно, трагическая судьба академика Легасова, действительно покончившего с собой через несколько лет после аварии, достойна оплакивания. Но, безусловно, один из ведущих ученых СССР не жил в таких нищенских условиях, как показано в сериале, и не прятал свои предсмертные аудиозаписи от КГБ. Он оставил их дома, адресовав их своему другу, журналисту Владимиру Губареву, и фрагменты расшифровки этих записей опубликовали в «Правде» через два дня после его самоубийства [16].

С «кошмарным правительством» — цитата сценариста, — разобрались. А как же «прекрасный народ»? В сериале русскому или советскому народу отводится привычная роль страдающего, угнетенного, несчастного, безвольного и, конечно, пьющего. С давних пор устойчивым пропагандистским штампом, традиционно соотносимым с образом русского или советского народа, является водка. Все та же “Москью-сьюр-ле-водкА”, «Москва стоит на водке», как адаптировали в первом французском переводе название знаменитой поэмы Венедикта Ерофеева. В «Чернобыле» водку пьют все — часто, обильно и не иначе как стаканами: министр на рабочем месте и бойцы-ликвидаторы в палаточном лагере, академики и сотрудники КГБ, в одиночку дома и во время работы коллективно. Не такой уж «прекрасный» (по словам создателей сериала) портрет народа получается.

⁸ Источник изображения см.: URL: <https://alikh-morozov.livejournal.com/262857.html>

Перечисление исключительно сюжетных тропов может значительно затянуться, их можно выделить более двух сотен, и потому давайте рассмотрим троп художественный. Как можно было убедиться по представленным фрагментам, сериал на этапе постпроизводства подвергся значительной цветокоррекции. Краски приглушены, тон изображения уведен в сепию, практически нет ярких красок, кроме, разве, немецкого робота, трактора-манипулятора в одной из сцен, да и здесь он является лишь ярким пятном, на фоне которого еще сочнее проступает атмосфера тусклости и уныния, характеризующая жизнь в СССР. Отдельно отметим низкую эффективность этого трактора в реальной жизни: «потребовались роботы для проведения определенной работы — их сделали за 2–3 недели, причем лучше, чем французские и итальянские» [15, с. 138]. Хотя, конечно, трудно себе представить Припять, молодой город комсомольской стройки, без красных флагов и транспарантов.



Рис. 9. Робот «Джокер», кадр из сериала «Чернобыль»⁹

Fig. 9. Joker the robot, screen capture from *Chernobyl*

⁹Источник изображения см.: URL: <https://www.kinopoisk.ru/series/1227803/>



Рис. 10. Город Припятъ в 1984 году¹⁰

Fig. 10. Pripyat in 1984

Этот прием не случаен — такая цветокоррекция четко ассоциируется у зрителя (особенно западного) с подавлением, насилием, со сбывшейся антиутопией. Не случайны и другие прямые параллели — сцена разговора академика Легасова с сотрудником КГБ в камере показана идентично с камерой Министерства Правды в фильме 1984 (реж. М. Рэдфорд, Великобритания, 1984).



Рис. 11 Сцена допроса академика Легасова, кадр из сериала «Чернобыль»¹¹

Fig. 11. Interrogation of academician Legasov, screen capture from *Chernobyl*

¹⁰ Источник изображения см.:

URL: https://udivitelnimir.com/wp-content/uploads/2020/01/Screenshot_14-12-1024x699.jpg

¹¹ Источник изображения см.: URL: <https://www.kinopoisk.ru/series/1227803/>



Рис. 12. Кадр из фильма «1984»¹²

Fig. 12. Screen capture from the film 1984

Совпадают, как мы видим, не только декорации, даже планы и мизансценирование, чтобы ни у кого не оставалось сомнений.

Еще один из художественных приемов, традиционно использующихся, чтобы поднять доверие к киноповествованию, — это *shaky camera* — трясущаяся камера. Для привыкшего к просмотру многочисленных непрофессиональных роликов на YouTube зрителя внедрение такого эффекта в сериале добавляет достоверности. И эти виды подачи аудиовизуальной информации, характерные для жанра мокьюментари, вышеперечисленными не ограничиваются¹³.

В целом таким образом рассматриваемый сериал не является отражением действительности, не реконструирует достоверно происходившие исторические события, а лишь использует некие сюжетные элементы как оболочку симулякра, транслируя через использование рассмотренных художественных приемов в аттракционном преломлении совсем другое послание.

Какие же функции выполняет это послание? В первую очередь, конечно, нельзя исключить пропагандистскую составляющую. Как известно,

¹² Источник изображения см.: URL: <https://www.kinopoisk.ru/film/17040/>

¹³ Подробная характеристика этих приемов в задачи данной статьи не входит (со специализированным их каталогом можно ознакомиться на сайте tvtropes.org [17]).

цели фальсификации истории могут быть различными — идеологическими, политическими, коммерческими и другими. В первом случае речь идет о социально-политических мотивах, ряд которых может быть связан с задачами антироссийской пропаганды [9, с. 31].

Сказать определенно, когда впервые фальсификация истории была применена для достижения политических целей, возможно вряд ли. Достаточно вспомнить битву при Кадеше в 1300-м году до н. э. между войсками египетского фараона Рамсеса II и хеттского царя Муваталли II, когда каждая из сторон впоследствии приписывала безоговорочную победу именно себе [18, с. 244].

Нередко фальсификация исторических событий сводилась к обоснованию прав на материальные блага, земли и политическую власть. Одним из самых известных примеров подлогов, повлиявших на государственные политические процессы, является «Константинов дар». В приложении к России уместно вспомнить «Завещание Петра Великого» — подложный документ, сфабрикованный французскими политическими кругами, тесно связанными с внешней политикой [19, с. 85–86]. Этот документ, как и другие фальшивки, рассматриваемые в работах руководителя Федеральной архивной службы России, члена-корреспондента РАН В. Козлова «Тайны фальсификации. Анализ подделок исторических источников XVIII–XIX веков» [19] и «Обманутая, но торжествующая Клио. Подлоги письменных источников по российской истории в XX веке» [20], якобы представлял собой стратегический план действий для преемников Петра Первого с целью установления Россией мирового господства.

Если говорить о возможных заказчиках, то сериал является повторяющим тенденциозные штампы продолжением предвзятого, шаблонного воспроизведения в западных медиа образов российского государства и народа. Этот сериал — продукт двух медиагигантов — Warner Media и Comcast, дочерними предприятиями которых являются компании HBO и Sky, что, конечно, обуславливает определенный угол зрения, под которым подается информация. Этот способ ее репрезентации можно назвать когнитивным оружием, трансформирующим понятийный базис современного индивида [10, с. 110]. Посредством подобного инструмента не только возможно воздействовать на аудиторию страны-производителя контента, удобно вкладываясь в привычные пропагандистские представления о России как «империи зла» и ее вечно пьяном рабском народе, но также влиять на зрителя из постсоветского пространства, выполняя внедрение

в международное сообщество парадигм, оказывающих прямое воздействие на политическое развитие [там же, с. 110].

Помимо этого, декларируемая достоверность исторических событий, показанных в сериале, как оказалось, весьма привлекает массового зрителя.



Rank & Title	IMDb Rating	Your Rating
1. Планета Земля 2 (2016)	★ 9,5	☆ +
2. BBC: Планета Земля (2006)	★ 9,4	☆ +
3. Братья по оружию (2001)	★ 9,4	☆ +
4. Во все тяжкие (2008)	★ 9,4	☆ +
5. Чернобыль (2019)	★ 9,4	☆ +
6. Голубая планета 2 (2017)	★ 9,3	☆ +
7. Прослушка (2002)	★ 9,3	☆ +
8. Наша планета (2019)	★ 9,3	☆ +
9. Игра престолов (2011)	★ 9,3	☆ +
10. Космос: Пространство и время (2014)	★ 9,2	☆ +

Рис. 13. Рейтинг сериала “Чернобыль” на Internet Movie Database¹⁴

Fig. 13. Rating of the series Chernobyl. Internet Movie Database

Сразу после его выхода сериал оказался на вершине рейтинга зрительских симпатий среди лучших телешоу всех времен по версии Internet Movie Database [21]. Сейчас рейтинг несколько снизился, но все же продолжает опережать существенно более затратный в производстве, форсированно рекламировавшийся проект «Игра престолов». Так что массовая

¹⁴ Источник изображения см.: URL: https://www.imdb.com/chart/toptv/?ref_=nv_tv_250

заинтересованность в этой теме рождает большое количество предложений на рынке медиакультуры, открывая второй аспект фальсификации истории — коммерческий. Множество подобных проектов, таких как уже упоминавшаяся «Новая хронология», или множество крупных или не очень видеоблогеров-«альтернативщиков» рассматривались автором этих строк в статье «Новое Средневековье в новых медиа: к вопросу о реконструкции истории» [18].

В целом, как мы полагаем, правомерно рассматривать возможность, что отмеченный выше тренд был считан крупными медиакорпорациями в контексте перспектив существенной его монетизации.

Но отчего сама тенденция на документальность столь востребована? Ответ на этот вопрос видится в том, что сейчас общество вступило в эру тотального разочарования массового реципиента в достоверности любых сведений, в том числе из области политической истории, и глобального кризиса критического мышления. Доверие масс к экспертам и политическим лидерам не только было потеряно, им злоупотребили [22, с. 17]. Современный человек находится наедине с невыразимой несправедливостью бытия и ищет оправдания происходящим неумолимым и нелогичным историческим событиям, пытаясь придать им какое-либо трансгисторическое объяснение. Оказавшиеся в условиях тотальной неуверенности люди возвращаются к мифологическому мышлению как способу примирения себя с меняющейся Вселенной, отдаляясь от трезвого анализа действительности и происходящих исторических процессов. «Там, где действительность тяжела и несносна, она часто вовсе исключается из мысли», — писал классик психиатрии Е. Блейлер [23, с. 37]. Мифологическое мышление формирует потребность в простых и доходчивых разъяснениях, опирающихся на источники, к которым массовый зритель испытывает доверие. Делегитимизация в массовом сознании «официальных источников» информации подталкивает зрителя к восприятию самых фантастических и лживых гипотез, лишь бы они отличались от общепринятых.

Подводя итоги, можно заявить, что современные культурные артефакты, даже те, которые прямо декларируют свою достоверность и объективность в изложении фактов, на деле оказываются подлогами, имеющими идеологическое наполнение. Точность мелких деталей или специфические художественные приемы, адаптирующие массовый кинопродукт к стилистике любительской подачи материала, повышают дове-

рие к медийному продукту, снижая критичность его восприятия в целом. Внимание к нюансам создает ощущение достоверности, позволяя транслировать сюжеты, далекие от исторической правды, либо прямо ей противоречащие. В свою очередь, подобная стилистика подачи материала, апелляция к достоверности излагаемых фактов и тенденция к макрейнкерству в медиасреде весьма востребована массовым зрителем, что приводит к высокому коммерческому успеху этих кинопроизведений.

ЛИТЕРАТУРА

1. Новая хронология: Библиография // Новая хронология: сайт.
URL: <http://chronologia.org/bibliography.html> (дата обращения: 03.04.2019).
2. Мельникова Н. А. Ренессанс Средневековья? Размышления о мифотворчестве в современной исторической науке // Фальсификация исторических источников и конструирование этнократических мифов: сб. статей / отв. редакторы А. Е. Петров, В. А. Шнирельман. М.: ИА РАН, 2011. С. 67–84.
3. Лаборатория альтернативной истории: сайт.
URL: <https://lah.ru/> (дата обращения: 01.04.2019).
4. Лаборатория альтернативной истории: YouTube.
URL: https://www.youtube.com/user/OnlineLAI/about?disable_polymer=1 (дата обращения: 17.09.2020).
5. Председатель СНТ: YouTube.
URL: <https://www.youtube.com/c/ПредседательСНТ1/about> (дата обращения: 17.09.2020).
6. Лобанов П. Нам врут с самого рождения. Первая часть // YouTube Павла Лобанова. 2018. 10 июня.
URL: https://www.youtube.com/watch?v=6d22ROk1SN4&t=553s&ab_channel=%D0%9F%D0%B0%D0%B2%D0%B5%D0%BB%D0%9B%D0%BE%D0%B1%D0%B0%D0%BD%D0%BE%D0%B2 (дата обращения 17.09.2020).
7. Путин назвал сохранение памяти задачей государственной важности // РИА Новости. 2020. 01 сентября.
URL: <https://ria.ru/20200901/putin-1576569708.html> (дата обращения: 17.09.2020).
8. Зализняк А. А. Из заметок о любительской лингвистике. М.: Русский Мир: Московские учебники, 2009. 240 с.
9. Вяземский Е. Е. Проблема фальсификации истории России и общее историческое образование: теоретические и практические аспекты // Проблемы современного образования. 2012. № 1. С. 28–43.
10. Ливцов В. А., Пожидаев А. С. Проблема фальсификации истории в контексте реализации государственной политики сохранения историко-культурно-

го наследия // Вестник Поволжского института управления. 2017. Том 17. № 5. С. 108–115.

DOI: 10.22394/1682-2358-2017-4-108-115.

11. Фальсификация исторических источников и конструирование этнокрайских мифов: сб. статей / отв. редакторы А. Е. Петров, В. А. Шнирельман. М.: ИА РАН, 2011. 381 с.

12. Соколов А. Б. Учёные скрывают? Мифы XXI века / науч. ред. д-р биол. наук С. А. Боринская, д-р ист. наук, член-корр. РАН А. И. Иванчик. М.: Альпина нон-фикшн, 2017. 370 с.

13. Jacobs J. Craig Mazin on Getting the Details Right for the Shocking Chernobyl // Motion Picture Association site. 2019. May 3.

URL: <https://www.motionpictures.org/2019/05/craig-mazin-on-getting-the-details-right-for-the-shocking-chernobyl/> (дата обращения: 05.06.2020).

14. Schwartz D. Craig Mazin's Years-Long Obsession with Making 'Chernobyl' Terrifyingly Accurate // VICE Media Group site. 2019. Jun 4.

URL: https://www.vice.com/en_uk/article/j5wbq4/craig-mazin-interview-about-chernobyl-hbo-miniseries-on-how-accurate-and-what-really-happened (дата обращения: 05.08.2019).

15. Соловьев С. М. Валерий Легасов: Высвечено Чернобылем: история Чернобыльской катастрофы в записях академика В. А. Легасова и в современной интерпретации / сост. С. М. Соловьев, Н. Н. Кудряков, Д. В. Субботин. М.: АСТ, 2020. 311 с.

16. Гутионтов П. Думаете, все прошло? Ни хрена подобного — уровень радиации идет вверх! (разговор с писателем Владимиром Губаревым о нашумевшем сериале «Чернобыль») // Новая газета. 2019. 03 июня.

URL: <https://novayagazeta.ru/articles/2019/06/03/80755-dumaete-vse-proshlo-ni-hrena-podobnogo-uroven-radiatsii-idet-vverh> (дата обращения: 05.04.2020).

17. Тропы сериала «Чернобыль» // TV Tropes site.

URL: <https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Series/Chernobyl> (дата обращения: 06.06.2020).

18. Пожаров А. И. Новое Средневековье в новых медиа: к вопросу о реконструкции истории // Политика и культура: проблемы взаимодействия в современном мире: сб. статей / отв. ред. Н. О. Осипова. Будапешт — Киров, 2019. С. 243–253.

19. Козлов В. П. Тайны фальсификации. Анализ подделок исторических источников XVIII–XIX веков. 2-е изд. М.: Аспект Пресс, 1996. 269 с.

20. Козлов В. П. Обманутая, но торжествующая Клио. Подлоги письменных источников по российской истории в XX веке. М.: Российская политическая энциклопедия (РОССПЭН), 2001. 224 с.

21. IMDb Charts Top Rated TV Shows // IMDb site.

URL: https://www.imdb.com/chart/toptv/?ref_=nv_tv_250 (дата обращения: 05.04.2020).

22. Николс Т. Смерть экспертизы: как интернет убивает научные знания / пер. с англ. Т. Л. Платоновой. М.: Эксмо, 2019. 367 с.

23. Блейлер Е. Руководство по психиатрии. М.: Изд-во Независимой психиатрической ассоциации, 1993. 542 с.

REFERENCES

1. Novaya khronologiya: Bibliografiya [New chronology: Bibliography]. *New chronology web-site*.

URL: <http://chronologia.org/bibliography.html> (accessed 03.04.2019).

2. Mel'nikova N. A. *Renessans Srednevekov'ya? Razmyshleniya o mifotvorchestve v sovremennoy istoricheskoy nauke* [Renaissance of the Middle Ages? Reflections on the creation of myths in modern historical science]. In A. E. Petrov, V. A. Shnirelman (Eds.), *Fal'sifikatsiya istoricheskikh istochnikov i konstruirovaniye etnokraticeskikh mifov: sb. statey* [Falsification of historical sources and construction of ethnocentric myths: A collection of articles]. Moscow: IA RAN, 2011, pp. 67–84.

3. *Laboratory of alternative history: web-site*.

URL: <https://lah.ru/> (accessed 01.04.2019).

4. *Laboratory of alternative history: YouTube channel*.

URL: https://www.youtube.com/user/OnlineLAI/about?disable_polymer=1 (accessed 17.09.2020).

5. *Predsedatel CNT: YouTube channel*.

URL: <https://www.youtube.com/c/ПредседательСНТ1/about> (accessed 17.09.2020).

6. Lobanov P. *Nam vrut s samogo rozhdeniya. Pervaya chast'* [They lie to us from the very birth: part one]. *Pavel Lobanov's YouTube channel*. 2018, June 10.

URL: https://www.youtube.com/watch?v=6d22ROK1SN4&t=553s&ab_channel=%D0%9F%D0%B0%D0%B2%D0%B5%D0%BB%D0%9B%D0%BE%D0%B1%D0%B0%D0%BD%D0%BE%D0%B2 (accessed 17.09.2020).

7. *Putin nazval sokhraneniye pamyati zadachey gosudarstvennoy vazhnosti* [Putin called the preservation of memory a task of national importance]. *RIA News*. 2020, September 1.

URL: <https://ria.ru/20200901/putin-1576569708.html> (accessed 17.09.2020).

8. Zaliznyak A. A. *Iz zametok o lyubitel'skoy lingvistike* [From the notes of an amateur linguistics]. Moscow: Russkiy Mir; Moskovskie uchebniki, 2009. 240 p.

9. Vyazemskiy E. E. *Problema fal'sifikatsii istorii Rossii i obshchee istoricheskoe obrazovaniye: teoreticheskie i prakticheskie aspekty* [The problem of falsification of the Russian history and general historical education: Theoretical and practical aspects]. *Problems of modern education*. 2012. (1), pp. 28–43.

10. Litvov V. A., Pozhidaev A. S. *Problema fal'sifikatsii istorii v kontekste realizatsii gosudarstvennoy politiki sokhraneniya istoriko-kul'turnogo naslediya*. *Vestnik*

Povolzhskogo instituta upravleniya [The problem of history falsification in the context of the implementation of the state policy aimed at preserving the historical and cultural heritage]. *Bulletin of the Volga region institute of administration*. 2017. 17 (5), pp. 108–115.

DOI: 10.22394/1682-2358-2017-4-108-115.

11. *Fal'sifikatsiya istoricheskikh istochnikov i konstruirovaniye etnokraticeskikh mifov: sb. statey* [Falsification of historical sources and construction of ethnocentric myths: collection of articles]. Ed. by A. E. Petrov, V. A. Shnirelman. Moscow: IA RAN, 2011. 381 p.

12. Sokolov A. B. *Uchenye skryvayut? Mify XXI veka* [Do scientists hide? Myths of the 21st century]. Moscow: Alpina Non-fiction, 2017. 370 p.

13. Jacobs J. Craig Mazin on getting the details right for the shocking “Chernobyl”. *Motion Picture Association web-site*. 2019, May 3.

URL: <https://www.motionpictures.org/2019/05/craig-mazin-on-getting-the-details-right-for-the-shocking-chernobyl/> (accessed 05.06.2020).

14. Schwartz D. Craig Mazin's years-long obsession with making “Chernobyl” terrifyingly accurate. *VICE Media Group web-site*. 2019, June 4.

URL: https://www.vice.com/en_uk/article/j5wbq4/craig-mazin-interview-about-chernobyl-hbo-miniseries-on-how-accurate-and-what-really-happened (accessed 05.08.2019).

15. Soloviev S. M. Valeriy Legasov: Vysvecheno Chernobylem [Valery Legasov: Highlighted by Chernobyl]. Moscow: AST, 2020. 311 p.

16. Gutiontov P. Dumaete, vse proshlo? Ni khrena podobnogo—uroven' radiatsii idet vverkh! [Do you think everything is over? Nothing of the kind—the radiation level goes up!]. *Novaya gazeta*. 2019, June 3.

URL: <https://novyagazeta.ru/articles/2019/06/03/80755-dumaete-vse-proshlo-ni-khrena-podobnogo-uroven-radiatsii-idet-vverh> (accessed 05.04.2020).

17. Tropy seriala “Chernobyl” [Tropes of the series “Chernobyl”]. *TV Tropes web-site*.

URL: <https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Series/Chernobyl> (accessed 06.06.2020).

18. Pozharov A. I. Novoe Srednevekov'e v novykh media: K voprosu o rekonstruktsii istorii. [New Middle Ages in new media: Considering the reconstruction of history]. *Politika i kul'tura: problemy vzaimodeystviya v sovremennom mire: sb. statey* [Politics and culture: problems of interaction in the modern world: A collection of articles]. Budapest—Kirov, 2019, pp. 243–253.

19. Kozlov V. P. *Tayny fal'sifikatsii: Analiz poddelok istoricheskikh istochnikov XVIII–XIX vekov* [Secrets of falsification: Analysis of faked historical sources of the 18th–19th centuries] (2nd ed.). Moscow: Aspect Press, 1996. 269 p.

20. Kozlov V. P. *Obmanutaya, no torzhestvuyushchaya Klio. Podlogi pis'mennykh istochnikov po rossiyskoy istorii v XX veke* [Deceived, but triumphant Clio: Forgeries of written sources on Russian history in the 20th century]. Moscow: ROSSPEN, 2001. 224 p.

21. IMDb Charts Top Rated TV Shows. *IMDb web-site*.

URL: https://www.imdb.com/chart/toptv/?ref_=nv_tv_250 (accessed 05.04.2020).

22. Nikols T. *Smert' ekspertizy: kak internet ubivaet nauchnye znaniya* [The Death of expertise: How the Internet is killing scientific knowledge] (T.L. Platonova, Trans.). Moscow: Eksmo, 2019. 367 p.

23. Bleuler E. *Rukovodstvo po psikhiiatrii* [Textbook of psychiatry]. Moscow: The Independent Psychiatric Association of Russia, 1993. 542 p.

СВЕДЕНИЯ ОБ АВТОРЕ

АЛЕКСЕЙ ИГОРЕВИЧ ПОЖАРОВ

кандидат культурологии, доцент кафедры звукорежиссуры,
Институт кино и телевидения (ГИТР),
123007, Москва, Хорошевское шоссе, 32А

ResearcherID: ABA-6204-2020

ORCID: 0000-0003-0341-9248

e-mail: soundman.alex@gmail.com

ABOUT THE AUTHOR

ALEKSEY I. POZHAROV

PhD in Cultural Studies,
Associate professor at the Sound Engineering Department,
GITR Film and Television School,
123007, 32a, Horoshevskoe shosse, Moscow, Russia

Researcher ID: ABA-6204-2020

ORCID: 0000-0003-0341-9248

e-mail: soundman.alex@gmail.com

**СТРУКТУРА
И СЮЖЕТ
В ЭКРАННЫХ
ПРОИЗВЕДЕНИЯХ**

**STRUCTURE
AND PLOT
IN VISUAL
ART WORKS**

УДК 791.2 + 008
ББК 85.374 (3) + 71.04

DOI: 10.30628/1994-9529-2020-16.3-61-85
received 15.09.2020, accepted 29.09.2020

АРТЕМ НИКОЛАЕВИЧ ЗОРИН

Саратовский национальный исследовательский
государственный университет им. Н. Г. Чернышевского,

Саратов, Россия

ResearcherID: D-3015-2017

ORCID: 0000-0002-2342-4039

e-mail: art-zorin@yandex.ru

«МИР ДИКОГО ЗАПАДА». ОТ ЭВОЛЮЦИИ К РЕВОЛЮЦИИ ВЕСТЕРНА

Аннотация. Появление на телеэкранах второй половины 2010-х годов теле-сериала «Мир Дикого Запада» Джонатана Нолана и Лизы Джой стало важным звеном в цепи актуализации различных вариаций жанра вестерна в современной социокультурной ситуации. Начинаясь как ремейк одноименного фильма Майкла Крайтона 1973 г., сериал эволюционировал и во втором сезоне стал формой осмысления и основ поэтики вестерна в соотнесенности с научной фантастикой, и актуальных идей XXI века. Ситуация «восстания машин» осмысляется в нем как богоборчество, преодоление тотальных сценариев нормативной поэтики и как визуализация идей киберфеминизма Донны Харауэй. Метавестерновая часть сюжета «Мира Дикого Запада», пройдя путь 1970-х–1980-х, обращается к линии «революционной» эстетики 60-х и обнаруживает стремление обыграть ревизионистские сценарии спагетти-вестерна, особенно его радикальной части — сапата-вестерна. Примерив на себя их революционную логику, герои и создатели сериала нащупывают свой выход из лабиринта неразрешимых вопросов надвигающегося будущего и формулируют для зрителя-современника новые этические доминанты. Эта логика предусматривает существование не в мире вестерна классического — с торжеством справедливости, а в мире тотального ревизионизма вестерна конца 1960-х, что последовательно проявляется в целостной поэтике второго сезона сериала. Андроиды, существа с новым мировоззрением и восприятием иного миропорядка, путешествуя по разным сферам и уровням

исторического парка, собирают ключевые моменты истории и стилевые черты вестерна как центрального эпического жанра киноэстетики.

Первые два сезона «Мира Дикого Запада» — это такой же гимн кино, как и создаваемые параллельно вестерны Квентина Тарантино. Они демонстрируют, что эпика кино для мира ценностей современного человека — стартовая точка истории, начало и исток его эпического миропонимания. В результате вестерн предстает в сериале как ключевая эпическая форма, лежащая в основе мифологического мышления зрителя-современника. Метавестерновая природа отражает и установку на тотальную вестернизацию киноэстетики и, одновременно, попытку разобраться в причинах кризисности этого подхода, проецируемой на социальные противоречия современности. Иронические законы спагетти-вестерна, использующего элементы христианизации и сюрреализма в трактовке канонических схем жанра, позволяют расширить круг поставленных авторами задач далеко за пределы узконациональной специфики.

Ключевые слова: «Мир Дикого Запада», вестерн, спагетти-вестерн, сапата-вестерн, революционный фильм, научно-фантастический фильм

ARTEM N. ZORIN

Saratov State University

ResearcherID: D-3015-2017

ORCID: 0000-0002-2342-4039

e-mail: art-zorin@yandex.ru

WESTWORLD: FROM EVOLUTION TO REVOLUTION OF THE WESTERN

Abstract. *Westworld* television series was created in the second half of the 2010s by Lisa Joy and Jonathan Nolan. It has become an important link in the chain of actualizing the western as a genre in its variations against the background of the current social and cultural content. Initially a remake of the 1973 film of the same name directed by Michael Crichton, the series soon evolved: its second season has become a form of comprehension for both the basis of the western poetics in its relation to science fiction and the burning issues of the 21st century. “The rise of the machines” is interpreted here as a revolt against God, as overcoming the total scenarios of normative poetics and also as a visualization of Donna Haraway’s

cyberfeminism ideas. The meta-western part of the *Westworld* plot unfolds from the 1970s and 1980s to the “revolutionary” aesthetics of the 60s and reveals its ambition to play around with the revisionist scripts of the spaghetti western, especially its most radical part — the zapata western. Trying on their revolutionary logic, the characters and creators of the series try to find their way out of the maze of unsolvable questions about the oncoming future and formulate new ethical dominants for a contemporary viewer. Such a logic supposes existence not in the world of a classical western — with the final triumph of justice, but in the world of a total revisionism of the late 1960s western. It is manifested in the integral poetics of the second season. Androids are creatures with a new worldview and perception of a different world order. They travel through different areas and levels of the historical park, collect key moments of history and stylistic features of a western as the central epic genre of cinema aesthetics.

The first two seasons of the *Westworld* are as much an anthem to the cinema, the main art of the 20th century, as Quentin Tarantino’s westerns created at the same time. They demonstrate that in the world of contemporary values the cinema epic is the starting point of history, the beginning and the source of a person’s epic worldview. As a result, the western appears in the series as a key epic form underlying the mythological mind of a contemporary viewer. The meta-western nature also reflects the direction towards the total westernization of cinema aesthetics and, at the same time, an attempt to understand the reasons which led this approach to the crisis, projected onto the social contradictions of our time. The ironic laws of the spaghetti western, using the elements of Christianization and surrealism in the interpretation of the genre’s canonical schemes, make it possible to expand the range of the tasks set by the authors far beyond the borders of one-nation specifics.

Keywords: *Westworld*, western, spaghetti western, zapata western, revolutionary film, sci-fi movie

В 2016 году телеканал НВО начал трансляцию фантастического сериала «Мир Дикого Запада» по сценарию Майкла Крайтона, Джонатана Нолана и Лизы Джой. Судьба андроида из исторического парка жестоких развлечений Долорес Абернати, живущей в мнимости патриархальной идиллии фермерской семьи на Диком Западе и вынужденной каждый день умирать от рук жестокого убийцы — история обретения самосознания внутри устойчивых социальных мифологем. Неизбывная позиция трагического протагониста — такова коллизия судьбы главных героинь

первого сезона. Это андроиды-жертвы, обреченные на заклание ради торжества неизменности традиционного агрессивного уклада. Но именно такая сильная позиция делает возможным развитие героя. Его путь к освобождению и обретению самодостаточного характера робота проходит стадии развития самого жанра вестерна во второй половине XX века — протестующего и бунтующего, взрывающего ценности традиционного уклада и устойчивые координаты искусства изнутри.

Отечественная исследовательская литература о вестерне и сопредельных ему жанрах имеет довольно обширный круг текстов, либо целостно характеризующих его поэтику, либо локально обращающихся к отдельным явлениям. Это связано с определенным кризисом жанра в русле отечественной традиции приключенческого кино, обозначившимся после 1991 года, и сменой идейных и культурных парадигм в нашей стране. Советскому историко-революционному фильму, постоянно соприкасающемуся в разные периоды с эстетикой киновестерна, аналогов практически не нашлось. Утрата прямой связи со многими компонентами этоса вестерна лишает возможности выстроить новые каноны жанра, лишь сменив цвета с красного на белый («Господа офицеры: Спасти императора», «Контрибуция») или десакрализовав канонические образы революционного истерна («Семь жизней Нестора Махно», «Страсти по Чапаю»). Все это, скорее, «разрушило мосты», связывавшие вестерн с предшествующей советской киномифологией, и в результате создало кризисные отношения между отечественными и зарубежными жанровыми формами. Редкие попытки найти актуальные эстетические координаты «золотого века» отечественной истории (из недавних работ талантливо представленные в «Дуэлянте» Алексея Мизгирева) пока не находили поддержки ни у кинокритиков, ни у публики. Если поздний итальянский спагетти-вестерн играл в формы советского вестерна, и это игровое начало соединяло/роднило две вселенные — «марксистские» интенции зрелого американского вестерна и тотальную имперскость с доминированием белого мужчины над дикарями-аборигенами советского революционного кино (от «Тринадцати» М.И. Ромма до «Белого солнца пустыни» В.Я. Мотыля или отношений Егора Шилова и Каюма в знаменитом истерне Н.С. Михалкова), то современные фильмы, скорее, обозначили пропасть между этими вселенными. В нашей стране слом архетипических представлений с разрушением универсальных координат эпического героя произошел тридцать лет назад.

Дефективный по своей природе и непотопляемый Данила Багров (авторы пренебрегли законами трагического, закономерными для логики судьбы такого рода протагониста, и это стало роковым для всей диалогии) — оказался не героем, а болезненной проекцией коллективного бессознательного постсоветского общества — в духе «Бойцовского клуба». Не героем, а мистером Хайдом кризисного социума¹.

Уровень рефлексии над законами соединения двух жанровых комплексов — вестерна и антрополого-футуристической научной фантастики — не соотносится с актуальной российской повесткой. Изолированность революционного фильма от советской фантастики — эпохальная и экзистенциальная — делает это сближение крайне проблематичным. «Чапаев и Пустота» В.О. Пелевина остается одиноким опытом интеллектуального освоения темы. Однако во всем мире выход двух первых сезонов сериала «Мир Дикого Запада» вызвал широкую исследовательскую рефлексию и полемику. Среди основных тенденций в оценках следует выделить ревизионизм культурной антропологии и футурологических подходов, проблему социального идеала, восходящего к Платону, этику науки, гендерное неравенство, или очередной этап кризиса эксплуатационного искусства.

Идеи, сформулированные сериалом, могут выходить далеко за пределы философской футурологии или теории киножанров. Так, Дебора Нетолики обнаруживает связь между легитимацией мира андроидов в сериале и нарастающей в цифровом пространстве механизацией академического письма. Общие конвенциональные правила профессиональной коммуникации перерождаются в штампы эпохи социальных сетей, ограниченное число популярных для широкой аудитории моделей нивелирует черты индивидуального. Автор задается вопросом, способен ли современный исследователь воплотить метафору двух сезонов — самоидентифицировать себя вне шаблонов в цифровом потоке письменной речи и осознанно, наперекор навязываемому сформированной средой, стремиться к своей уникальной языковой и чувственной идентичности [1].

¹ Трагедией этой диалогии для Алексея Балабанова стала тотальная инфантилизация героя — в жизненных идеалах, оценках, реакциях, страхе личной ответственности перед жизнью и перед женщиной — и невозможность его инициативного взросления или движения к высшей эпической точке, предполагающей исчерпанность миссии и сакральную/жертвенную гибель. Тупиковость этого пути была драматично осмыслена самим режиссером в последних его фильмах.

Попытка реконструкции полижанровых установок сериала Джонатана Нолана и Лизы Джой как странствия по вариативным константам вестерна позволяет увидеть в фильме выдающуюся многоуровневую оценку более чем полувекового опыта ревизионизма главного эпического жанра мирового кино. Исследователи уже обращали внимание на некоторые «метавестерновые» установки в сериале «Мир Дикого Запада». Например, ролевая ситуация, при которой герой-андроид, убиваемый посетителями парка развлечений, на утро починен и возвращен на свое место: «Неотъемлемая черта героя вестерна — он никак не может погибнуть» [2], поскольку в исторической перспективе «это означало бы невозможное — торжество несправедливости и смерть Добра» [3]. Еще одна черта полижанровых установок — феминизация бунтующей героини, выходящей в революционном порыве за пределы амплуа американского вестерна — девушки легкого поведения с каноническим набором качеств и четкой проекцией судьбы [2]². Свитвотер/Sweetwater «Мира Дикого Запада» окончательно убеждает в том, что американский вестерн для США в XXI веке перестал быть американским. Вариации европейского вестерна или азиатского кино воздействуют на него ничуть не менее, чем каноны своей устоявшейся традиции.

Мысль о том, что «восстание машин является «одновременно и семантическим разрушением канонов вестерна» [4, с. 240], требует некоторого развития. Второй сезон сериала действительно обозначил преодоление национальных канонов жанра, детально прописанных в первом сезоне — при этом Майкл Форест и Томас Бекли-Форест обращают внимание на китчевость воссоздаваемого мира Дикого Запада для посетителей парка [5]. Манифестация революционного подхода дополнительно отсылает к революционной эстетике 60-х, осознающей и преодолевающей конвенции конформистского и потребительского. Это преодоление происходит в сериале через обращение к эстетике и сюжетным моделям ревизионистских вестернов 1960-х–1970-х (которые, как, например, выдающееся «Великое молчание» Серджи Корбуччи,

² Среди женских образов европейских вестернов — девушка легкого поведения в франко-итальянском сапата-вестерне «Вива, Мария!» Луи Маля в 1965-м, а самое мощное метавысказыванием на тему открытых границ феминизации жанра — голландская «Преисподняя» Мартина Кулховена (2016), создававшаяся одновременно с первым сезоном «Мира Дикого Запада», — здесь мотив женского бунта осмысливается как богоборческая метафора.

даже не шли в американском прокате), но подвергаемых здесь — как и в фильме «Однажды в Голливуде» Квентина Тарантино — переоценке в соотносительности с нынешней социокультурной повесткой дня.

Идея цифрового бессмертия героя как часть поэтики жанра — не открытие сериала 2010-х. Это исходная точка истории «Мира Дикого Запада» Майкла Крайтона, одного из самых успешных сценаристов-фантастов Голливуда, которая до сериала Нолана и Джой экранизировалась трижды. Именно Крайтон начинает рефлексию на фоне новых вариаций европейского вестерна. Живописание восстания машин для литературы и кинематографа также не ново, но в «Мире Дикого Запада» тема воссоздаваемой реальности перекликалась с категорией исторической памяти, а также устойчивых социальных архетипов, формирующихся вокруг национального эпического прошлого.

Изначальная киноверсия «Мира Дикого Запада» 1973 года, предложенная MGM по сценарию и в режиссуре самого Майкла Крайтона, демонстрировала травматическую историю воссоздаваемого в будущем парка развлечений, где богатые клиенты могли, погрузившись в мир любимейшей по романам и фильмам героини прошлого, получить все мыслимые и немыслимые удовольствия от доминирования над андроидами. В этой экранизации особенно привлекает тернарное обозначение локаций исторического парка — логотип создавшей этот искусственный мир фантастической корпорации «Делос», отдаленно напоминающий солярный знак в символике нацистов. Соединение трех разноцветных элементов символизирует здесь три доминанты-мифологемы тоталитарного мира. Рядом с воссозданным миром Дикого Запада, олицетворяющим и жесткую культурную экспансию масскульта, соседствуют еще два — Древний Рим и рыцарское Средневековье. В каждом из них находит свой «золотой век» и киноканон эстетика авторитарных режимов первой половины XX века: доминирование пеплума в Италии времен Муссолини и вариации вагнеровского средневековья, канонизированного модерном и ставшего стилистической доминантой нацистской Германии («Нибелунги» Ф. Ланга). Рядом с этими воссозданиями живой тоталитарной эстетики вестерн оказывается на распутье. С одной стороны, он — символ экспансии масс-культа, в своем классическом варианте он предусматривает идею тотального доминирования белого мужчины (вся парковая история в фильме Крайтона 1973 г. решена в строгом монорасовом и даже, по всей вероятности, в мононациональном

ключе)³. Квентин Тарантино в киноэссе, предшествующем выходу на экраны фильма «Однажды в Голливуде», прямо укажет на присутствие духа оперы — своего рода музыкальной драмы вагнеровского типа — в вершинных картинах жанра, в вестернах, рожденных содружеством Эннио Морриконе с Серджо Леоне: «Леоне определил задачу музыки — и превратил ее в оперу» [7]. Диалог или спор с Вагнером в его стремлении к целостному эпическому музыкально-драматическому действию возникал применительно к вестерну. Однако для поэтики жанра важно и то, что вестерн был одним из символов антикоммунистической борьбы. Об этом прямо говорит страшный герой фильма Джозуа Оппенгеймера «Акт убийства» — индонезийский гангстер Анвар Конго, с молчаливого согласия правительства жестоко казнивший без суда и следствия сотни коммунистов и этнических китайцев. Он признается с ностальгической улыбкой, что в своей звериной жестокости юные гангстеры подражали любимым героям вестернов.

В результате ситуация «восстания машин» дает Крайтону возможность обозначить предельно разомкнутые границы самого ключевого для послевоенной эпохи жанра вестерна, который в первой половине фильма заманивает зрителя XX века повествованием о приключениях героев по заранее известным жанровым канонам — победная дуэль простодушного стрелка с матерым ковбоем, драка в салуне, бегство из тюрьмы после взрыва стены динамитом, убийство шерифа и замещение его места глупцом, — но в итоге предлагает иное. К 1973 г. вестерн в ситуации доминирования американской эстетики на кинорынках Запада стал эпицентром эстетического ревизионизма, отражавшегося в прорывных работах Серджо Леоне и Серджо Корбуччи, Луи Маля, Алехандро Ходоровски, группы «Дзига Вертов» и многих других режиссеров. В их творчестве формируется жанровая подформа — сапата-вестерн, вестерн «южного фронта» на границе с Мексикой. Противостояние дикого и, в сущности, природного мира индейских племен цивилизационному порыву колонистов сменяется в вестерне открытой классовой борьбой — антагонизмом землевла-

³ В этом принципиальное отличие от фильма Крайтона одноименного сериала XXI века — в нарушении жанровых конвенций фантастического вестерна через разрушение катарсического повествования об опасности трансформации тела и сознания европеоидного протагониста-мужчины. В новом фильме внимание концентрируется на проблеме деконструкции и самоидентификации белой женщины или цветных мужчин и женщин [6].

дельцев и крестьян с проекцией на события Мексиканской революции, по времени пересекающиеся с историей крушения Российской Империи. Вестерн конца 1960-х–1970-х пародирует и классические каноны исходного жанра, и балаганно трактует дух советского историко-революционного фильма. Потому выбор на роль главного восставшего андроида-убийцы Юла (Юлия) Бриннера, эталонного артиста вестерна и при этом белоэмигранта из революционной России, кажется даже показательным.

В стартовой киноверсии «Мира Дикого Запада» попадание героев в пространство вестерна как эпицентра восстания машин над всевластными толстосумами, ради развлечения навязывающими свои законы в маленьком городке, — проекция ревизионизма на живую социальную ситуацию. Это дикий капиталистический мир, невольно стремящийся к своему закату. Здесь фантастика фильма смыкается с размышлениями над поэтикой жанра, обозначенной в пределах рационализма цивилизации в «Космической Одиссее» Стэнли Кубрика и «Солярисе» Андрея Тарковского. В восстании машин можно увидеть и знак противостояния систем времен холодной войны. В это время «призрак коммунизма» победно шествовал уже по Юго-Восточной Азии, самому густонаселенному району земного шара, и Латинской Америке. Только ценой колоссальных жертв этот передний край идеологического противостояния оставался своего рода «новым фронтиром», не охватывая все большее число стран. Westworld — это по-настоящему метафора «дикого» Запада, где футуристическая антиутопия Крайтона звучит как мощный социальный памфлет. В недалеком будущем она обозначает пределы традиционного эпического сознания, продуцирующего в XX веке исключительно самоубийственные тоталитарные модели.

В 1976 году этот сюжет Крайтона был продолжен в фильме «Мир будущего» (Futureworld). История подавления восстания машин, к тому моменту исчерпавшая себя, как и жанр вестерна с его революционно-ревизионистскими прорывами, — в процессе борьбы с революцией андроидов описывает незаметную подмену живых людей роботами. Создатели «троицы миров» исторического парка Делос отказались от «проблемного» Дикого Запада — рядом с пространствами реконструкции имперского Рима и Средневековья XIII века теперь расположился мир абстрактного беззаботного будущего, бытие среди избранных в невесомости орбитальной станции. В завязке фильма 1976 года присутствует одна значимая деталь: вместе с журналистами, пытающимися раскрыть темную тайну этого

парка, в мире Делоса летит дряхлый советский генерал Карновский, увешанный наградами. Одряхлел и исчез не только мир дикого запада, но и мир советской революции, олицетворяемый беспомощным стариком Карновским. Советский генерал выбирает мир Древнего Рима (очевидна ирония Крайтона над идеей мессианства Москвы) с прокламируемым культом Спартака — во второй части утопическая реконструкция прошлого смыкается с самыми явными имперскими установками, чуждыми революционности. Советского генерала погружают в иллюзию молодости и комфорта среди имперской роскоши — в результате Карновский ощущает себя корнетом царских времен. Потом его с супругой заменят на корпоративных роботов. Для авторов фильма уже очевиден неразрешимый кризис советских элит недалекого будущего. Отсутствие альтернативы и отказ от ревизии ценностей — роботы остаются рабами людей, выполняющими их самые низменные прихоти, — порождает процесс механизации самого человека, легко заменяемого машиной. Возникает мотив расового разнообразия. Пока строится еще одна историческая локация — мир средневековой Японии, — гостю из Страны восходящего солнца остается примерять на себя доспехи саксонского рыцаря — так причудливо смыкаются мифологемы германского эпоса и традиционалистской Японии, союзников во Второй мировой.

Главным героям-журналистам — своего рода посланцам подлинной демократии, в первой части расследующим скрытый сюжет восстания машин, удастся победить своих технологически более совершенных двойников и вырваться за пределы мира подмены всего живого.

Вхождение в полноценную цифровую эпоху с новыми возможностями монтажа породило последнюю часть трилогии на основе сюжета Крайтона — телефильм «За пределами Мира Дикого Запада» (*Beyond Westworld*, 1980, продюсер Лоу Шай), возвращающийся к первой части. Однако попытка в эпоху заката вестерна создать протяженное сюжетное пространство с бесконечным возвращением в мир ускользающей эпики успехом не увенчалась. Антиутопические сюжеты об опасности, постоянно исходящей от мира искусственно вживляемого в современность вестерна, можно заподозрить в определенном антирейгановском пафосе (как, впрочем, и «Мир будущего», вышедший на экраны в разгар предвыборного антагонизма Рейгана и Форда). Как киноартист вестернов, Рональд Рейган с самого начала своей большой политической карьеры ассоциировался с образами сыгранных им ковбоев. Так или иначе, напо-

минание о невозможности возвращения в идиллический мир Дикого Запада в 1980-м, на новом витке противостояния «холодной войны», оказалось неактуальным, и после пяти серий (две даже не вышли в телеэфир) сериал был закрыт.

Появление в 2016 году сериала «Мир Дикого Запада» (Westworld), как одного из самых амбициозных и масштабных телероманов от главного мирового производителя игрового телеконтента, компании HBO, произошло в момент полной эстетической реабилитации вестерна. История о том, как наполненный андроидами-персонажами времен Дикого Запада тематический парк развлечений будущего после восстания машин превращается для столпов капитализма общества и самих создателей этой искусственной вселенной в кошмар, стала принципиальным многомерным киновысказыванием. Такая метаморфоза произошла за счет объединения в своей эстетической парадигме сразу двух систем координат крупнейших идеологических жанров — эпоса и киберантиутопии, на пересечении противоречий идеализируемого прошлого и идеального будущего. Почти полвека спустя отрефлексированный сюжет фильма Крайтона в жизни общества стал еще более принципиальным высказыванием, обнажающим социокультурную повестку дня.

Феномену сюжетных хитросплетений и идеологем первых двух сезонов «Мира Дикого Запада» XXI века посвящено множество научных статей и несколько коллективных научных монографий, охватывающих философскую подоплеку его концептуального целого [8], грани целостной поэтики в контексте других жанров и форм — нарративных стратегий и опыта травмы, соотношений прошлого и будущего, живого и механического, уникальных образов пространства и музыкальной атмосферы [9], а также психологическую трактовку моделей ролевого поведения и коммуникативных стратегий героев [10]. Сама афористичность оригинального английского варианта названия обозначает масштаб размышлений авторов — от Дикого Запада к новому этапу существования западной цивилизации. В результате и логотип телепроекта — WW — отсылает не просто к лексемам сложносоставного заглавия, а к международной аббревиатуре мировой войны (поэтому особо зловеще выглядит логотип сезона 2020 года — WWIII⁴, чей выход в эфир совпал с бурным периодом социальных

⁴ Анализ поэтики третьей части сериала, вышедшей в начале 2020 г. и актуализирующей темы Futureworld 1976-го — соотнесенность древней имперской символики и фашизма,

протестов в США). В многочисленных исследованиях даны оригинальные футурологические и философские трактовки сюжетной проблематики сериала, многое раскрыто в новаторской природе кинофантастики и принципах построения нарратива. Но пока еще недостаточно осмысленной остается синтетическая жанровая природа киноленты — фантастического фильма внутри поэтики киновестерна. И если фантастика анализируется щедро и разнообразно, то природа вестерна пока рассматривается исключительно как исторически точно воспроизводимый фон. Но именно сложная жанровая контаминация нуждается в детальном анализе. Особенно в связи с тем, что вышедший в 2018 году второй сезон сериала — уже после оscarовского триумфа «Выжившего» и «Омерзительной восьмерки» — представляет собой не просто соединение жанровых миров, он предполагает соприкосновение разных граней эпического в поэтике самого вестерна, отсылая к огромному пласту полувековой культуры жанра, объединяющему под эстетическим знаменем Запад и Восток. Именно второй сезон предстает грандиозным жанровым полотном, фиксирующим и ревизирующим параллельно с выдающимися киновысказываниями Тарантино современные возможности эпоса как ключевого социально детерминированного жанра.

Сериал стартовал как ремейк одноименного фильма 1973 года, но в 2016 году старый сюжет оказался в принципиально иной ситуации. Яркие реалистические и коммерчески успешные «Железная хватка» Д. и И. Коэнов, «Выживший» А. Иньярриту обозначили новые и кассовые, и художественные возможности жанра, легко соединяющегося с языком арт-хауса. А Тарантино совершил невозможное, сотворил киночудо — в цифровую эпоху реанимировал и эстетически реабилитировал жанр, ставший уже частью истории определенного этапа развития кино. Тарантино оживил спагетти-вестерн и вдохнул в него вторую жизнь. Не только вернул в пантеон первого ряда С. Леоне, но и сделал С. Корбуччи киноклассиком (вручение в 2018-м премии Гильдии кинокритиков Чикаго «Великому молчанию», когда-то из-за высокого уровня социальной критики и откровенной антивестерновости, на пике социального пессимизма событий 1968-го даже не вышедшему в прокат США). Тарантино актуализировал вестерн на повест-

механизации человека и замещения индивидуума роботом, — находится в стороне от заявленной темы.

ке дня современного кино. И сценаристы Джонатан Нолан и Лиза Джой, вернувшись к сюжету Крайтона 1973-го, попытались перечесать эту историю, исходя из новых возможностей эпического сознания современника.

Компания Warner Brothers рассматривала в качестве сценариста, способного вдохнуть в старинный сюжет «Мира Дикого Запада» новую жизнь, самого Тарантино, но он отказался [11]. Ни в предложении, ни в отказе нет ничего удивительного. Судя по второму сезону, сериал отвечает духу тарантиновских фильмов XXI века, опирается на его рецепты «воскрешения духа вестерна» и использует множество отсылов к классике итальянского вестерна, верность которой исповедует и которую покадрово щедро цитирует главный ревизионист киноэпики в XXI веке. Тарантино в принципе не мог реализовывать этот проект, поскольку сценарий предполагал деконструкцию его собственной эстетики. Он пошел своим путем и предпринял первый опыт самопознания в фильме «Однажды в Голливуде». Вместе с тем, возможно, исходя из эксплуатации его рецептов в WW, можно понять параллелизм рефлексии двух мощных миров, генетически связанных со спагетти-вестерном — вселенной Квентина Тарантино и заповедника «Мир Дикого Запада» Крайтона, Нолана и Джой.

Поэтика вестерна предусматривает идентификацию с определенным миром ценностей, транслируемых такого рода эпической формой. Идентификацию с теми или иными этапами ее традиции — или, наоборот, с реформирующими тенденциями новых подходов, идентификацию, размыкающую художественные каноны. «Мир Дикого Запада» ориентирован на ревизионистский потенциал, заключенный в поэтике жанра, на фильмы, подвергающие переоценке традиционный культ идеального стрелка-защитника, олицетворяющего собою силу, преданность, представления о чести и социальной справедливости.

Противоречие двух сезонов в преодолении компенсаторных, конвенциональных канонов, сдерживающих цивилизацию — восстание машин как предельная форма антагонизма, тиражируемая во множестве вариантов. Здесь восстание киборгов воплощается в раскрепощении раз и навсегда зафиксированных ролей и масок в бесконечно повторяющейся канонической ситуации. Но эта ограниченность мира машин преодолевается не только сменой ими традиционных ролей, но и возможностью двигаться по другим правилам жанра. Правила, заложенные как исходные установки, сдерживали его развитие.

Второй сезон — восстание андроидов — это двойное путешествие:

странствие андроидов в поисках себя в человеческом мире, полном жестких границ и правил, и одновременно антология жанра, с невероятной скоростью развивающегося и меняющегося на глазах ныне живущих поколений.

В первом сезоне в городке Свитвотер (Sweetwater), отсылающем к ревизионистскому вестерну Леоне 1968-го, речь идет о тотальной эксплуатации в реконструируемом мире Дикого Запада. Люди цивилизации — элита общества будущего — переносятся в этом заповеднике в Мир эпического прошлого, освобождают свои инстинкты, фактически превращаясь в «плохих парней» в представлениях поэтики этого жанра. Покорные роботы выполняют все прихоти. Но происходит восстание машин — по логике вестерна, оно неизбежно. Вестерн именно в силу своей жанровой природы взывает к правде и нацелен на торжество справедливости.

Выбор названия города принципиально важен. В фильме «Однажды на Диком Западе» С. Леоне город Свитвотер строит главная героиня. Строит на земле, доставшейся ей в неожиданное наследство от убитого бандитами мужа, сама не догадываясь, что и за ней уже посланы наемные убийцы. На протяжении всего фильма антагонисты будут пытаться завладеть ее землей, а вершащий праведный суд протагонист будет ее защищать — бескорыстно, но со своим персональным мотивом для мести. Через Свитвотер должен пройти железнодорожный путь — придет цивилизация и двинется дальше в бескрайние просторы будущего. Это первый фильм Леоне, снятый в Голливуде. И образ героини Джейн с сомнительным прошлым, на защиту которой встает герой Чарльза Бронсона, олицетворяет подлинную противоречивость женского начала в искусстве позднего романтизма и модерна. Действие происходит в конце XIX века, и волевая предприимчивая красавица — дитя эпохи. Она чем-то напоминает самого Леоне в Голливуде, оставившего на родине свое ремесло в несерьезном по меркам великого итальянского кино 1960-х подражательном жанре и перебравшегося из итальянской вольницы с сильным левым уклоном в оплот коммерческого кино и западной идеологии.

Главные герои «Однажды на Диком Западе» в 1968-м страдали и умирали ради будущего — ради дележа потенциальных возможностей. И торжествовало право собственности как высшая справедливость. Гостье из цивилизованного американского востока доставалось небольшое место на земле для своего городка, которым она будет править своей мягкой силой. А злодеи-рейдеры от капитала и герои, лишенные отцовской фер-

мы как идеала гармонии детства, — утрачивали покой навсегда. Леоне в этом фильме уходит от своего ироничного взгляда на жанр и при невольном феминизме дает почти идиллическую картину, органично объединяющую мотивы классических лент Джона Форда или Говарда Хоукса — странничество стрелка, справедливость, право на землю за слабым.

Серджио Леоне удалось создать идеальный мир вестерна уже на излете его истории, а музыка Эннио Морриконе добавила этой идиллии очень мощные звуковые обертоны. «В начале было слово, и слово было Форд» / *In the beginning was the word, and the word was Ford* [12]. Создатель заповедника Дикого Запада освободил инстинкты цивилизованных людей — расставил их словно черные фигуры на шахматной доске, а дальше заработала логика вестерна — восстановление прав угнетенных, то есть машин. На заставке сериала фигура воспроизводимого андроида — белая, в позе витрувианского человека. Это и *tabula rasa* будущего цивилизации, и белая фигура на незримой шахматной доске, которая до поры до времени строго ходит по заданным клеткам в глобальной партии против темной стороны человечества. Создатель этого мира — доктор Роберт Форд — тоже обладает знаковым именем: это и полное совпадение с именем противоречивого исторического персонажа времен громкой славы удалых бандитов на Диком Западе (его история была поэтично воссоздана в ревизионистском вестерне «Как трусливый Роберт Форд убил Джесси Джеймса»), и некий отсыл к корифею киновестерна — великому Джону Форду.

Первый сезон вырастает из потребности в восстановлении справедливости в ситуации запредельной жестокости к миру машин — к нему вызывает сам жанр, в который погружены и герои, и зрители. Однако такая жестокость становится и толчком к зарождению самосознания. Этот процесс приводит к восстанию машин, и в первую очередь — к убийству их создателя, Роберта Форда. Своего рода ритуальное и метафорическое убийство Творца выводит и жанр фильма за пределы четких границ вестерна. Второй сезон представляет собой революцию и странствия по разным формам векового бытования жанра на экране, попытку выйти за пределы лабиринта его тем, радикальных вопросов и уклончивых ответов — в стилистике режиссеров разных стран.

Второй сезон — «ревизия ревизионизма» в городке Свитвотер, своего рода идеальном городе будущего из знаменитой ленты Леоне. Но это лишь смоделированный исторический парк развлечений, в котором это

идиллическое будущее с марксистскими подтекстами раннего вестерна кажется воплощенным. Оно перерастает в тотальное разочарование в иллюзии, схожее с сюжетами многих классиков вестерна в заключительной стадии их творчества. Таков ревизионизм позднего Джона Форда, последний из вестернов Леоне «Пригнись, придурок», пронизанный мрачным осознанием самоубийственности порыва к мести и всеобщей справедливости, целая серия революционных вестернов Корбуччи или констатирующий исчерпанность жанровой серьезности его же «Белый, желтый, черный». Но создатели сериала решаются провести своих героев по всем кругам этих поисков — по самым темным, табуированным в благополучном потребительском обществе закоулкам жанра — и именно это странствие охватывает десять серий второго сезона «Мира Дикого Запада».

В первом сезоне испытывается на прочность целостное эпическое сознание. Поскольку жанр вестерна — квинтэссенция эксплуатационности — расовой, половой, экономической, то и сам он должен в будущем испытываться на прочность меняющимся социальным мировоззрением. Жанр, напоминая обществу о многообразии возможностей еще не наступившего капиталистического будущего, эти возможности и реализует — через восстание машин. Первый сезон заканчивается невозможностью диалога андроида и его создателя. Триумфом креатора становится заложенный им в глубине программы потенциальный экзистенциальный рывок. Смерть доктора Форда от руки Долорес, его первого и доведенного до совершенства человекоподобного существа — осознаваемое самим ученым жертвоприношение во имя эволюционного антропологического рывка через признание права другого. Самими андроидами этот рывок мыслится в революционных координатах — поначалу как месть, потом как утверждение в новых правах.

Структура эпизодов второго сезона дает возможность обнаружить последовательное использование мотивов ревизионистских вариаций вестерна, причем с сильным уклоном в сторону итальянских паттернов: обилие крови и мертвых тел в кадре, апокалиптическая атмосфера, кладбищенская символика.

«В “Мире Дикого Запада” искусственные люди остаются на ранней стадии революции. Угнетенные сначала должны преодолеть промывку мозгов и избавиться от манипуляций кукловодов» [13, р. 249]. Восстание машин ведет к поиску двери — выхода за пределы системы. И здесь герои попадают в сценарии, осмысленные или обыгранные в поэтике ве-

стерна 60-х. Расстрел андроидов, встреча с предводителем мексиканских революционеров Эль Лазо (по-испански — петля, ассоциации с героем русской революции оставим в стороне), женщина в революции — все эти сцены прямо отсылают к эстетике европейского сапата-вестерна. Человек в черном, спасающий испанскую семью от сошедшего с ума майора — буквально прямая цитата «За пригоршню долларов» Леоне. Метания Человека в черном между добром и злом — в духе «Хорошего, плохого, злого», а примеры высокой этики (спасение дочери проводника-испанца совпадает со спасением его собственной дочери из плена индейцев) — в духе высоких моральных императивов спагетти-вестерна. Параллельно с этим герои мира Запада, попадающие в параллельную локацию парка — имперскую Японию времен династии Эдо, спорят, должен ли был сценарист так нагло копировать судьбы андроидов в разных национальных сюжетах. «Это просто законы спроса и предложения», — парирует автор миров. В этом отсыл как раз к процессу взаимопроникновения дзидайгэки и вестерна, мощнее всего отразившийся в спагетти-вестерне (ситуация инвариантности сюжета «Телохранителя» в фильмах «За пригоршню долларов» и «Джанго», когда А. Куросава даже засудил С. Леоне за плагиат). Герои дзидайгэки, попадая в мир вестерна, действуют по его логике и законам — здесь уже сквозит рефлексия Тарантино над взаимопроникновением национальных традиций. Трогательная сцена близости Долорес и Тедди оборачивается моментом осознания героини, что возлюбленный с такой утонченной душой и постоянным сочувствием всем и каждому — не боец и не жилец в условиях революции, его необходимо «перезагрузить». Тедди превращается в циничного героя — вполне в духе спагетти-вестерна, для которого жестокость уже органика. За этим эпизодом — судьба Силенцио из «Великого молчания», которого вера в человека и человечество ведет по жертвенному пути к смерти от бездушного охотника за головами Локо. И здесь сразу вспоминается, что за историей жертвенного идеализма Силенцио — реквием по Че Геваре. Долорес же нужна только одна победа — одна на всех андроидов. И скрывающееся за всеми перипетиями сюжета разочарование отцов-«шестидесятников» в своих идеалах для центральной героини сериала — предмет актуальной рефлексии и жестких выводов. Примеры такого рода существования героев второго сезона по сценариям ревизионистских жанровых трактовок 60-х можно множить до бесконечности, но именно эта эстетика создает концентрированное ощущение революционности, возрождает

дух революционного вестерна с его балаганным анархизмом и сюрреалистичностью.

В чем-то логика перехода от сезона к сезону сродни логике самого Серджио Леоне, который вслед за фильмом «Однажды на Диком Западе» снимает фильм «Пригнись, придурок» (1971) с пессимистической оценкой романтики революции. Но если киноэстетика начала 1970-х отражала пределы и кризисы коммунистического переустройства мира и разочарованность «поколения 68-го», то «Мир Дикого Западе» актуализирует левую повестку дня — таковы вызовы времени. Не собственность на средства производства, а собственность на все права и свободы личности — моральные и телесные. Осознание героями-андроидами такого положения вещей заставляет их проигрывать сценарии прошлого в поисках будущего. Предъявляемая в фильме концепция *robo sapiens* уже после выхода первого сезона аналитически рассматривалась как эстетический аналог только-только набиравшего в середине 2010-х протестного движения социальных низов. Этот посыл сериала Дан Динелло определил как «Robot lives matters» [13, p. 241].

Восстание приводит к переоценке воссозданного мира Дикого Запада — мнимого эпического времени равных возможностей. На протяжении второго сезона, от серии к серии, герои-андроиды, блуждая по выстроенным сценаристами парка уровням киномифологии, неизбежно оказываются внутри разных подвидов ревизионистской вестерновой поэтики. Истории их жизни начаты сценаристами вестернов. И они двигаются по ступеням эволюции жанра, дойдя до его апогея в стилистике шестидесятых. Их маршрут проходит через сапата-вестерн — вестерн о мексиканской революции — и тесно связанный с ними феминивестерн («Вива, Мария!»), красный вестерн (о жизни индейцев), ревизионистский вестерн о «благородстве» гражданской войны Севера и Юга, кислотный вестерн (стрелок в поисках духовной истины в «Кроте» Алехандро Ходоровски) и даже «нозерн» — снежный вестерн с жесткими моральными императивами⁵ на границе с чуждым холодным миром. Во вселенной «Делоса» нет места только истерну — героике советского революцион-

⁵ Именно триумф «Выжившего» и музыки Морриконе к «Омерзительной восьмерке» на «Оскаре» и «Золотом глобусе»-2016 стал демонстрацией небывало сильной позиции вестерна в актуальной системе киножанров. Об этом: [14].

ного фильма, но именно его эстетика, оказавшаяся подспудно переплетенной с эстетикой «красного Голливуда», проступает в сценах восстания роботов. В событийной логике второго сезона аллюзий на «Броненосец Потемкин», «Арсенал» или «Чапаева» не меньше, чем на классические примеры жанра.

«Мир Дикого Запада» давно ставит важный для поэтики жанра вопрос: историей вестерна движет эволюция или революция? Заглавие знаменитой монографии Е. Карцевой дает однозначный ответ — потому в ней так жестко критикуется эстетика Леоне и игнорируется, в силу прямых идеологических причин, сапата-вестерн с его балаганной стихией революции⁶. А. Павлов уже на момент выхода первого сезона отметил мощный революционный жанровый потенциал *science fiction*, который с каждым десятилетием нарастает — он отмечает страх перед роботами, который оказывается выше страха перед маргиналами, однако в «Мире Дикого Запада» эти проблемы футурологии науки и политэкономии оказываются взаимосвязаны [15, с. 124–125]. Для вестерна революционный порыв обозначил варианты выхода за пределы жанра уже в бурные 60-е — отсюда вынесенный в заглавие фильма Корбуччи провокативный вопрос: «Какое отношение мы имеем к революции?» (1972)⁷. Возможно, этот эксперимент в духе доктора Франкенштейна роднит Nolana и Джой, обнажающих в своем сериале механизмы тотальной власти творца, с режиссерами-радикалами. Современные социокультурные исследования позволяют обнаружить и прямые предпосылки восстания машин второго сезона как отражение идей ревизионистского киберфеминизма. Донна Харауэй в своих работах размышляет о роли андроида в преобразовании цивилизации, чье появление служит залогом разрушения иерархий и краха индивидуализма во имя планетарного спасения. В ее работе «Манифест киборгов: наука, технология и социалистический феминизм

⁶ Такой революция предстает и в советских образцах вестерна на излюбленный отечественный сюжет — о «Красных дьяволятах» И.Н. Перестиани и «Неуловимых мстителях» Э.Г. Косаяна.

⁷ Фильм вышел на экраны непосредственно перед *Westworld*'73 Крайтона и стал завершением не только революционной линии жанра, но и всего «золотого десятилетия» итальянского вестерна. «Мир Дикого Запада» в 1970-е констатировал пределы этой генетической линии — целый ряд критиков даже видит в вестернах о мексиканской революции искусственное стремление соединить несоединимое — вестернизацию и анархический коммунизм.

1980-х гг.» андроид описывается как «...кибернетический организм, помесь машины и организма, создание социальной реальности и вместе с тем порождение вымысла. Социальная реальность — это живые социальные отношения, наша важнейшая политическая конструкция, вымысел, изменяющий мир» [16, с. 6].

Манифестируемая ею неизбежность появления киборга может трактоваться как ревизионизм и критика идей Просвещения: «Харауэй следует традиции марксистской и постмарксистской антропологии, критикуя превращение Просвещением человека в механизм, но также видит в подобной ситуации путь к освобождению» [17, с. 41]. Манифестация образа киборга открывает перспективы для реконструкции иерархических социальных связей, и именно такая трактовка открывает ключ к революционному порыву главных героинь WW: «Киборг решительно привержен частности, иронии, интимности и перверсии. Он оппозиционен, утопичен и совершенно лишен невинности. Не структурируемый больше полярностью публичного и частного, киборг определяет собой технологический полис, основанный отчасти на революции социальных отношений внутри ойкоса, дома. Природа и культура преобразуются: первая не может быть больше ресурсом для усвоения или поглощения последней. Отношения, обосновывающие формирование целостностей из частей, включая полярность и иерархическое господство, оказываются под вопросом в мире киборгов. Вопреки надеждам франкенштейновского монстра, киборг не ожидает от отца, что тот спасет его возрождением Эдема, т.е. изготовлением гетеросексуальной пары, восполнением его в конечной целостности, городе и космосе, Киборг не мечтает об общности по образу органической семьи, на сей раз без эдиповской проекции. Киборг не узнал бы Эдемского сада; он не из праха создан и не может мечтать о возвращении к праху» [16, с. 7].

Таким образом, пройдя путь 1970-х–1980-х, «Мир Дикого Запада» полвека спустя вернулся к линии «революционной» эстетики 60-х и обнаружил в странствиях сконструированных героев стремление обыграть ревизионистские сценарии. Примерив на себя их революционную логику, герои и создатели сериала нащупывают свой выход из лабиринта неразрешимых вопросов надвигающегося будущего. Эта логика предусматривает существование не в мире вестерна классического — с торжеством справедливости, а в мире тотального ревизионизма. Андроиды, существа с новым мировоззрением и восприятием иного миропорядка, путеше-

ствуя по разным сферам и уровням исторического парка, собирают ключевые моменты истории и стилевые черты киножанров.

Первые два сезона «Мира Дикого Запада» — это такой же гимн кино, как и создаваемые параллельно фильмы Квентина Тарантино. Они демонстрируют, что киноэпика для мира ценностей современного человека — стартовая точка истории, начало и исток его мифологического миропонимания. Этот принцип работает как в национальных киношколах, так и в мировом масштабе. В результате деконструкции вестерн возвращает себе функции доминирующей эпической формы, определяющей основы мифологического мышления зрителя-современника.

Безусловно, в метавестерновой природе сериала есть и идеологический момент — утверждение тотальной вестернизации киноэстетики, попытка разобраться в причинах кризисности, проецируемой на противоречия. Однако ироническая составляющая жанра выводит вопрос далеко за пределы доминирования его узконациональной специфики.

ЛИТЕРАТУРА

1. Netolicky D. M. Cyborgs, desiring-machines, bodies without organs, and Westworld: Interrogating academic writing and scholarly identity // *KOME — An International Journal of Pure Communication Inquiry*. 2017. Vol. 5. Issue 1. P. 91–103. DOI: 10.17646/KOME.2017.16.
2. Алешичева Т. Снова в седле. Новая жизнь вестерна // *Сеанс*. 2018. № 67. С. 146–151. URL: <https://seance.ru/articles/western-snova-v-sedle> (дата обращения: 05.09.2020).
3. Карцева Е. Н. Вестерн: Эволюция жанра. М.: Искусство, 1976. 253 с.
4. Горячок К. Л. Эволюция американского вестерна: витальность, эстетика, мифология // *Художественная культура*. 2020. № 2 (33). С. 220–247.
5. Forest M., Beckley-Forest T. The Dueling Productions of Westworld: Self-Referential Art or Meta-Kitsch? // *Westworld and Philosophy: If You Go Looking for the Truth, Get the Whole Thing* / Ed. by J. B. South, K. S. Engels. Hoboken, NJ: Wiley-Blackwell, 2018. P. 185–195.
6. Abnet D. Escaping the Robot's Loop? Power and Purpose, Myth and History in Westworld's Manufactured Frontier // *Reading Westworld* / Ed. by A. Goody, A. Mackay. Cham: Palgrave Macmillan, 2019. P. 221–238. DOI: 10.1007/978-3-030-14515-6_12.
7. Tarantino Q. Quentin Tarantino on how spaghetti westerns shaped modern cinema // *Spectator Australia*. 2019. 1 June. URL: <https://www.spectator.com.au/2019/06/quentin-tarantino-on-how>

- spaghetti-westerns-shaped-modern-cinema/ (дата обращения: 05.09.2020).
8. *Westworld and Philosophy: If You Go Looking for the Truth, Get the Whole Thing* / Ed. by J. B. South, K. S. Engels. Hoboken, NJ: Wiley-Blackwell, 2018. 264 p.
 9. *Reading Westworld* / Ed. by A. Goody, A. Mackay. Cham: Palgrave Macmillan, 2019. 313 p.
DOI 10.1007/978-3-030-14515-6.
 10. *Westworld Psychology: Violent Delights* / Ed. by T. Langley, W. Goodfriend, T. Cain. NY: Sterling Publishing Company, 2018. 320 p.
 11. Tallerico B. The Long, Weird History of the Westworld Franchise // *Vulture*. 2016. Sept. 30.
URL: <https://www.vulture.com/2016/09/westworld-franchise-long-weird-history.html> (дата обращения: 05.09.2020).
 12. Beckner S. Out of the Loop, Lost in the Maze: The Stealth Determinism of Westworld // *Skeptic*. Vol. 22. Issue 1.
URL: https://www.skeptic.com/reading_room/the-stealth-determinism-of-westworld-hbo/ (дата обращения: 05.09.2020).
 13. Dinello D. The Wretched of Westworld: Scientific Totalitarianism and Revolutionary Violence // *Westworld and Philosophy: If You Go Looking for the Truth, Get the Whole Thing* / Ed. by J. B. South, K. S. Engels. Hoboken, NJ: Wiley-Blackwell. P. 239–251.
 14. Зорин А. Н. Снежный вестерн: Триумф жанра в исторической перспективе. (От кинофильмов А. де Тота и С. Корбуччи к лентам К. Тарантино и А. Г. Иньярриту) // *Искусствоведение в контексте других наук в России и за рубежом: Параллели и взаимодействия: сб. трудов Международной научной конференции (Москва, 23–28 апреля 2017) / под общ. науч. ред. Г. Р. Консона. М.: Согласие, 2017. С. 248–255.*
 15. Павлов А. В. Враги по разуму: робот как революционный субъект // *Социология власти*. 2017. Т. 29. № 2. С. 116–132.
DOI: 10.22394/2074-0492-2017-2-116-132.
 16. Харауэй Д. Манифест киборгов: наука, технология и социалистический феминизм 1980-х. М.: Ад Маргинем Пресс, 2017. 128 с.
 17. Беляев В. Историко-философские аспекты проблемы «нечеловеческого» в социокультурных исследованиях и исследованиях медиа // *Galactica Media: Journal of Media Studies*. 2020. Т. 2. № 1. С. 36–51.
DOI: 10.24411/2658-7734-2020-10003.

REFERENCES

1. Netolicky D. M. Cyborgs, desiring-machines, bodies without organs, and Westworld: Interrogating academic writing and scholarly identity. *KOME—An international journal of pure communication inquiry*. 2017. 5 (1), pp. 91–103.
DOI: 10.17646/KOME.2017.16
2. Aleshicheva T. Snova v sedle: Novaya zhizn' vesterna [Back in the saddle: New life of a western]. *Seans* [Seance]. 2018. (67), p. 146–151. (In Russ.)
URL: <https://seance.ru/articles/western-snova-v-sedle> (accessed 05.09.2020).
3. Kartseva E.N. Vestern: *Evolyutsiya zhanra* [Western: Genre evolution]. Moscow: Iskustvo, 1976. 253 p. (In Russ.)
4. Goryachok K. L. Evolyutsiya amerikanskogo vesterna: vital'nost', estetika, mifologiya [Evolution of the American western: Vitality, aesthetics, mythology]. *Khudozhestvennaya kultura* [Art and culture studies]. 2020. 2 (33), pp. 220–247. (In Russ.)
5. Forest M., Beckley-Forest T. The dueling productions of Westworld: Self-referential art or meta-kitsch? In J. B. South, K. S. Engels (Eds.), *Westworld and philosophy: If you go looking for the truth, get the whole thing*. Hoboken, NJ: Wiley-Blackwell, 2018, pp. 185–195.
6. Abnet D. Escaping the robot's loop? Power and purpose, myth and history in Westworld's manufactured frontier. In A. Goody, A. Mackay (Eds.), *Reading Westworld*. L.: Palgrave Macmillan, 2019, pp. 221–238.
DOI: 10.1007/978-3-030-14515-6_12
7. Tarantino Q. Quentin Tarantino on how spaghetti westerns shaped modern cinema. *Spectator Australia*. 2019, June 1.
URL: <https://www.spectator.com.au/2019/06/quentin-tarantino-on-how-spaghetti-westerns-shaped-modern-cinema/> (accessed 05.09.2020).
8. *Westworld and Philosophy: If you go looking for the truth, get the whole thing*. Ed. by J. B. South, K. S. Engels. Hoboken, NJ: Wiley-Blackwell, 2018. 264 p.
9. *Reading Westworld*. Ed. by A. Goody, A. Mackay. L.: Palgrave Macmillan, 2019. 313 p.
DOI 10.1007/978-3-030-14515-6.
10. *Westworld psychology: Violent delights*. Ed. by T. Langley, W. Goodfriend, T. Cain. NY: Sterling Publishing Company, 2018. 320 p.
11. Tallerico B. The long, weird history of the Westworld franchise. *Vulture*. 2016, September 30.
URL: <https://www.vulture.com/2016/09/westworld-franchise-long-weird-history.html> (accessed 05.09.2020).
12. Beckner S. *Out of the loop, lost in the maze: The stealth determinism of Westworld*.
URL: https://www.skeptic.com/reading_room/the-stealth-determinism-of-westworld-hbo/ (accessed 05.09.2020).
13. Dinello D. The wretched of Westworld: Scientific totalitarianism and

revolutionary violence. In J. B. South, K. S. Engels (Eds.), *Westworld and philosophy: If you go looking for the truth, get the whole thing*. Hoboken, NJ: Wiley-Blackwell, pp. 239–251.

14. Zorin A.N. Snezhnyy vestern: Triumf zhanra v istoricheskoy perspektive (Ot kinofil'mov A. de Tota i S. Korbuchchi k lentam K. Tarantino i A. G. In'yarritu) [Snowy Western: A triumph of the genre in a historical perspective (From A. de Toth and S. Corbucci to Q. Tarantino and A. G. Iñarritu)]. In G.R. Konson (Ed.), *Art history in the context of other sciences in Russia and abroad: Parallels and interactions: Collection of works from the International scientific conference, 2017, April 23–28*. Moscow: Soglasie, 2017, pp. 248–255. (In Russ.)

DOI: 10.22394/2074-0492-2017-2-116-132.

15. Pavlov A.P. Vragi po razumu: robot kak revolyutsionnyy sub'ekt [Enemy mind: Robot as a revolutionary subject]. *Sotsiologiya vlasti* [Sociology of power]. 2017. 29 (2), pp. 116–132. (In Russ.)

16. Haraway D. *Manifest kiborgov: nauka, tekhnologiya i sotsialisticheskiy feminizm 1980-kh* [A cyborg manifesto: Science, technology, and socialist-feminism in the late twentieth century]. Moscow: Ad Marginem, 2017. 128 p. (In Russ.)

17. Belyaev V. Istoriko-filosofskie aspekty problemy “nechelovecheskogo” v sotsiokul'turnykh issledovaniyakh i issledovaniyakh media [Historical-philosophical aspects of the problem of “inhumane” in sociocultural and media studies]. *Galactica media: Journal of media studies*. 2020. 2 (1), pp. 36–51. (In Russ.).

DOI: 10.24411/2658-7734-2020-10003

СВЕДЕНИЯ ОБ АВТОРЕ

АРТЕМ НИКОЛАЕВИЧ ЗОРИН

доктор филологических наук, профессор,
Саратовский национальный исследовательский
государственный университет им. Н.Г. Чернышевского,
410012, г. Саратов, ул. Астраханская, д. 83, корп. 11, к. 221

Researcher ID: D-3015-2017

ORCID: 0000-0002-2342-4039

e-mail: art-zorin@yandex.ru

ABOUT THE AUTHOR

ARTEM N. ZORIN

D. Sc. in Philology, Professor,
Saratov State University,
410012, Astrakhanskaya, 83, build. 11, r. 221,
Saratov, Russia

Researcher ID: D-3015-2017

ORCID: 0000-0002-2342-4039

e-mail: art-zorin@yandex.ru

**РЕПРЕЗЕНТАЦИЯ
ОБРАЗА
СОВРЕМЕННОГО
ГЕРОЯ
НА ЭКРАНЕ**

**REPRESENTATION
OF THE IMAGE OF
THE CONTEMPORARY
HERO
ON THE SCREEN**

УДК 78.08 + 316.7 + 008
ББК 85.318 + 85 + 71.04

DOI: 10.30628/1994-9529-2020-16.3-89-104
received 18.06.2020, accepted 29.09.2020

ЕЛЕНА АЛЕКСАНДРОВНА СЕМЕНОВА

Институт художественного образования и культурологии
Российской академии образования,

Москва, Россия

ResearcherID: ABA-3493-2020

ORCID: 0000-0002-1316-3162

e-mail: semenova05@list.ru

КЛОУН VS РЭПЕР: (ИНВЕКТИВЫ В ОНЛАЙН И ОФЛАЙН РЭП-ПОЕДИНКАХ)

Аннотация. Статья посвящена выявлению причин более частого смеха у слушателей, вызванного с помощью инвектив, адресованных к псевдонимам оппонентов, нежели обращенных к настоящим именам соперников. В связи с этим большое внимание в работе уделяется связанному с искусством клоунады понятию инвективы, со времён Древней Греции и Рима являвшейся одной из важнейших стратегий риторского искусства, а в настоящее время — ключевой дефиницией бытования рэп-баттла, в котором зрители, в сущности, имеют дело не с юмором, а с явлениями, расположенными на границе между ним и серьезностью. (Выступление зрителей в роли анонимных авторов лубочных картинок или сатирических текстов важно тем, как они относятся к изображаемым героям, которые для них являются несуществующими в реальности представителями смехового мира.) Поэтому не случайно рэп-дуэли, о которых в данной статье идет речь, считаются наследниками древней традиции поэтических состязаний, где человек превозносит себя за счет унижения партнера. Для выяснения этого феномена в статье анализируются устные и письменные тексты рэп-битв и комментарии зрителей по поводу глубокой, юмористической интерпретации. Опорой здесь служит ранее не применявшийся в их анализе метасемантический подход А. Козинцева к явлению юмора, где юмор объясняется удовольствием человека от

собственного поглупения и автопародии на самого себя как представителя Homo sapiens. Юмористическое начало часто проявляется у клоунов и редко наблюдается у участников рэп-поединков. Несмотря на выдвинутое в начале исследования предположение о препятствии правил рэп-дуэлей возникновению в рэп-битвах юмористических ситуаций, автор приходит к выводу, что в реальности именно эти правила и провоцируют возникновение юмористических моментов. Зрительская же аудитория, оставляющая комментарии под видеозаписями баттлов на YouTube, начинает преобразовывать псевдонимы участников в карнавальные прозвища, воспринимая их на бессознательном уровне как игровой сигнал, карнавализируя жанр рэп-поединков.

Ключевые слова: инвектива, рэп-баттл, онлайн общение, офлайн коммуникация, юмор, смех, псевдоним, комментарии, клоун

ELENA A. SEMENOVA

Institute of Art Education and Cultural Studies
of the Russian Academy of Education,
Moscow, Russia
ResearcherID: ABA-3493-2020
ORCID: 0000-0002-1316-3162
e-mail: semenova05@list.ru

CLOWN VS RAPPER: (INVECTIVES IN ONLINE AND OFFLINE RAP BATTLES)

Abstract. The article is devoted to identifying the reasons for the more frequent laughter among listeners, caused by invectives addressed to the opponents' pseudonyms rather than to their real names. In this regard, much attention in the work is paid to the concept of invective associated with the art of clownery. Since the times of Ancient Greece and Rome, it was one of the most important strategies of rhetorical art; now it is a key definition of a rap battle, in which the audience witnesses not humor, but something between humor and seriousness. (The written comments of the audience can be compared with the satirical texts of folk poetry: its anonymous authors treat the depicted characters as representatives of the laugh world that do not exist in reality.) Therefore, it is no coincidence that rap duels, which are discussed in this article, are considered the heirs of the ancient

poetic competitions, where participants exalted themselves by humiliating their partners. The article analyzes oral and written texts of rap battles and viewers' comments with reference to a deep, humorous interpretation. The basis here is the Kozintsev's metasemantic approach to the phenomenon of humor, which was not previously applied to their analysis. According to this approach, humor is explained by the ability to make fun of one's own stupidity and auto-parody of oneself as a representative of Homo sapiens. The comic nature is especially pronounced in clowns and is extremely uncommon for participants in rap battles. In the beginning of the research, it was suggested that the rules of rap duels probably prevent comic situations from occurring during rap battles. Later, however, the author came to the conclusion that in reality, these rules provoke humorous moments, since the audience begins to transform the participants' pseudonyms into carnival nicknames, perceiving them at an unconscious level as a game signal.

Keywords: invective, rap battle, online communication, offline communication, humor, laughter, pseudonym, comments, clown

ВВЕДЕНИЕ

Приступая к исследованию предложенной темы «Клоун vs рэпер (инвективы в онлайн и офлайн рэп-поединках)», выясним сначала ключевую дефиницию бытования их искусства, раскрывающую его смысл. Ею является понятие инвективы, которое имеет множество толкований. В Большом словаре иностранных слов, в словаре лингвистических терминов, Новейшем философском словаре, Большой советской энциклопедии, термин «инвектива» в переводе с латинского «*invectives*» означает бранное, ругательное выражение. Исследователи относят к инвективе «любое словесно выраженное проявление агрессивного отношения к оппоненту» [1, с. 35].

С. Матяш предлагает рассматривать инвективу «в узком (жанровом) смысле» и «в широком <...> (как тип речи)» [2, с. 36]. В первом случае инвектива «представляет прямое обращение субъекта», во втором случае, она «может быть обращена в адрес как присутствующего, так и отсутствующего лица» [2, с. 36]. Среди высоких, пафосно обличительных инвектив, лишенных бытовой направленности, встречаются самоинвективы. К диаметрально противоположному типу высокой инвективы С. Матяш относит «низкую», или «площадную» [2, с. 42]. Эпиграмматическая инвектива, по мнению исследователя, занимает промежуточное место между высокой инвективой и площадной [2, с. 42].

Однако инвектива не всегда является выражением «враждебных намерений» [3, с. 217]. Т. Джей, разработавший нейропсихосоциальную теорию оскорбительной речи и ругательств, считает, что целый ряд эмоций и эмоциональных выражений, от инстинктивных возгласов до пропозиционных речевых конструкций, может быть выражен только с помощью бранных слов [4, с. 48]. Они могут возникать в связи с потерей контроля, испугом, отвращением, напряжением, болью, болезнью (копролалией, гебефренией, синдромом Туретта) [4, с. 3, 5], сексуальным удовлетворением.

Такие, сохраняющиеся по сей день явления, как срамословие, глумление, не укладывающиеся в рамки речевой агрессии [3, с. 218], позволяют отнести их к естественным человеческим потребностям, наряду с игрой и смехом. Несмотря на осуждение сквернословия и смехотворства в христианской религии [5], русский народ, по замечанию Ф. Достоевского, — «это бесспорно самый сквернословный народ в целом мире» [6, с. 7].

Брань вызывает положительные эмоции у человека, выступая трансфером, переносящим его на мгновение в стихию докультурного хаоса. Балаганный Петрушка, произносящий бранные слова с помощью голосового модификатора (пищика), намеренно выводил их из сферы «обывательской» [7, с. 27], погружая в «сферу сакрального».

Веселье, праздничное ликование, как ни парадоксально, наиболее адекватно выражается с помощью нецензурных выражений [8, с. 29]. Амбивалентная брань-хвала («амбивалентное славословие» [9]), о которой писал М. Бахтин, выполняет ту же функцию, что и юмор, цель которого — «десемантизация, отказ от языка» [10, с. 185]. Бахтин выделяет «некоторые явления фамильярной речи — ругательства, божбу и клятвы, проклятия» [9], являющиеся неотъемлемыми компонентами карнавала, в котором «вырабатывается <...> новый модус взаимоотношений человека с человеком» [11, с. 141].

Шутливые издевательства, клички, подчеркивающие индивидуальные, личностные качества адресатов фамильярных обращений, являются частыми атрибутами интимного, дружественного общения [12, с. 300; 13, с. 214].

Стремление создать свой неформальный язык наблюдается в разное время у представителей различных субкультур. Известны Интернет-субкультуры «пАдОнКаФф», «упячка» (УПЧК), отличающиеся особым жаргоном, сленгом. В сообществе профессиональных клоунов слово «дурак» является высшей оценкой мастерства и таланта, поскольку клоун смеется

не над кем-то, а над собой, получая удовольствие от собственного, добровольного поглупения и автопародии.

Примечательна в этом отношении деятельность актеров труппы театра-ЭКС, в 2019 году инициировавших в деревне Крест Всероссийский Съезд «Смехотворец», в письменном манифесте которого фигурирует комплементарная самоинвектива «смехотварь» [14, с. 221], выступающая кодовым словом в данном театральном коллективе.

Все вышеприведенные примеры объединяет аномалия, связанная с получением представителями *homo sapiens* удовольствия от брани и сквернословия.

МАТЕРИАЛЫ И МЕТОДЫ

Материалом для анализа послужили самоуничижительные псевдонимы отечественных авторов-исполнителей текстов рэп-баттлов (Гнойный, Гарри Топор, Грязный Ромирес, Сын Проститутки, Эрнесто Заткнитесть), в которых угадывается сходство с именами трикстерских, клоунских пар, героев лубочной поэзии, постоянно спорящих, дерущихся и насмехающихся друг над другом, доставляя тем самым зрителю и читателю огромное удовольствие.

В большинстве проанализированных исследований, посвященных рэп-поединкам, рассматриваются инвективы, основанные на использовании реальных фактов биографии соперника [15, с. 281]. Это можно объяснить тем, что в рэп-баттле мы имеем дело не с юмором, а с явлениями, расположенными «на границе между смехом и серьезностью» [16, с. 143]. Не случайно рэп-дуэли считаются наследниками древней традиции поэтических состязаний, в которых один человек за счет унижения другого превозносит собственную персону. Ораторы Древней Греции и Рима считали инвективу одной из важнейших стратегий риторика. Прямая предшественница рэп-поединков — афроамериканская соревновательная игра «дюжины», в которой два соперника, в присутствии аудитории сверстников, пытаются оскорбить, оклеветать друг друга и родственников оппонента, используя рифмованные остроты [17, с. 86; 18]. Нередко «дюжины» провоцировали реальные физические столкновения оппонентов. В качестве причины подобной открытой агрессии, следующей до или после словесных поединков, можно назвать декарнавализацию, возникшую, по мнению А. Козинцева, в результате восприятия шутивного оскорбления не на бессознательном уровне, а на сознательном, словесном [19, с. 221].

Несмотря на то, что в отличие от рэпа, изобилующего «лозунгами и призывами разрушительной направленности» [20, с.12], в рэп-поединке «<...> только звериной серьезностью бой не взять — надо еще и рассмешить зрителя» [21], такой прием как «панчлайн» (шутка, адресованная оппоненту) [22, с. 31], используется не только для того, чтобы рассмешить зрителей, но и для того, чтобы сознательно уколоть, задеть соперника.

Исходя из нашего исследования, посвященного пограничному явлению между смехом и серьезностью, в статье выдвинута **гипотеза**, согласно которой правила рэп-поединков, «поощряющие» смех субъекта над кем-то, являются причиной дефицита возникающих в ходе рэп-баттлов юмористических ситуаций, востребованных зрителями, в которых субъект смеется одновременно над собой и над всеми. Таким образом, основной **исследовательский вопрос** заключается в прояснении причин более частого смеха у слушателей, вызванного с помощью инвектив, адресованных к псевдонимам оппонентов, нежели обращенных к настоящим именам соперников.

Как следствие, **цель** данной работы заключается в том, чтобы, опираясь на метасемантический подход А. Козинцева к юмору, проанализировать устные и письменные тексты баттлов и комментарии зрителей на предмет наличия глубинной (юмористической) интерпретации, существенно отличающейся не только от серьезного (поверхностного) высказывания, но и от иронического. Если в иронии, согласно А. Козинцеву, «переносное значение <...> отражает подлинное убеждение говорящего», то в «глубинной (юмористической) интерпретации оно ему “диаметрально противоположно”» [23, с. 201]. Ученый считает, что «моделирование чужого поведения, <...> в иронии <...> осуществляется на сознательном и в основном словесном уровне» [24, с. 251].

РЕЗУЛЬТАТЫ

Было выбрано несколько битв, становящихся поводом для юмористического словесного творчества комментаторов видеозаписей баттлов, преобразующих употребляемые рэп-исполнителями инвективы в имена героев комиксов, персонажей анекдотов или клоунских пар.

Особый интерес представляют ранее не анализируемые, письменные комментарии, оставленные под видеозаписями баттлов, размещенными на видеохостинге «YouTube», авторы которых нередко «обезвреживают» декоративное начало в инвективе, досочиня недостающие

в псевдонимах рэп-исполнителей комические детали и позволяя воспринимать их подобно героям комиксов, персонажам анекдотов или маскам клоунов.

Внимание было сфокусировано на следующих баттлах: MC¹ Эрнесто Заткнитесь vs MC Гнойный, MC Эрнесто Заткнитесь vs MC Алфавит, MC Эрнесто Заткнитесь vs MC Lodoss, MC Саша Скул vs MC John Rai, Иван Ургант vs Сергей Шнуров.

В баттле, состоявшемся между MC Эрнесто Заткнитесь и MC Гнойным на офлайн площадке «SLOVOSPB VS VERSUS», соперники произнесли более тридцати инвективных высказываний в адрес псевдонимов друг друга. Были отмечены следующие моменты, вызывающие всеобщий смех:

1) употребление инвективы, сочетающей реальное имя оппонента и его псевдоним («Слава Гнойный он же слава КПСС, <...> «Очень любит идеи Сталина Славы Карелина» [25]);

2) произнесение словесных каламбуров с псевдонимом («Гнойный рыцарь», «КПСС лицедей», «Гноев ковчег», «гнойный чирий» [25]);

3) уменьшительно-ласкательные обращения к псевдониму («Ути мой Гнойненький» [25]);

4) сравнение псевдонима с названием животного, птицы («Птицей Эрнесто», «цирковой макакой», «петухом» [25]);

5) удвоение псевдонима за счет сравнения с известным комиком или юмористом («<...> Ты кривляешься как Гарик Харламов», «<...> травит байки этот Аркадий Райкин» [25]);

6) обвинение оппонента в совершении постыдного поступка, подобно трикстеру, совершающему «что-то запретное и неприличное в месте, где его никто не видит» [26, с. 30]. Например, MC Эрнесто Заткнитесь рассказал историю о том, как его оппонент, переехав «из Питера <...> первое время спал в своем очке» [25] и о том, что от друзей оппонента он узнал, что в 15 лет MC Гнойный «<...> пил мочу из кроссовка» [25];

7) юмористическое пародирование псевдонима. На баттле MC Эрнесто Заткнитесь и MC Гнойным первый MC продемонстрировал редко используемый прием юмористической пародии. В третьем раунде MC Эрнесто Заткнитесь в стиле эпиграмматической инвективы рассказал исто-

¹ MC, эМСи (Master of Ceremonies) — артист, в сопровождении или без сопровождения электронной танцевальной музыки произносящий со сцены заранее сочиненные или импровизированные тексты.

рию о том, как дедушка и внучка набрали на могилку некогда известного всем Славика. Этот баттл интересен тем, что МС Эрнесто Заткнитесь вел повествование от лица дедушки и внучки. Комический эффект возникал от того, что мнение рассказчика не совпадало с мнением пародируемых им персонажей, а также потому, что данная эпиграмматическая инвектива была направлена в целом на вымышленного комического героя («ярчайшего сочинителя, вождя вербального вертепа») [25];

8) рифмованные псевдонимы («Слава КПСС <...> Слава CS <...> слава PS»), напоминая удвоенные имена членов «пар цирковых клоунов (Дик и Дофф, Грок и Брик, Дарио и Барио, Арлекин Фэт (Толстяк) и Арлекин Бэт (Летучая Мышь)» [23, с. 196]. Авторы комментариев выстраивают между псевдонимами взаимоотношения («Гнойному текст, походу, Слава КПСС писал», «То чувство, когда старик Заткнитесь сильнее в баттле, чем величина Оксимирон» [25]), находят сходство с известными комическими персонажами («Даже Бивиса вспомнил») [25]. В письменных комментариях, оставленных под видеотрансляциями баттла между МС Эрнесто Заткнитесь и МС Гнойным, авторы даже установили родственные связи между псевдонимами. Поводом для создания такой родословной послужило обвинение МС Эрнесто Заткнитесь МС Гнойного в краже псевдонима («Слава КПСС, Гнойный, Соня Мармеладова так похожи <...> они братья?! <...> Fortuna Та да однойцевых <...> Там ещё Валентин дядька похож, странно все это <...> они сестры <...> Вячеслав Карелин сказал, что это его дети <...> Они дети знаменитого дегустатора сырков Валентина Дядьки <...> Значит Вячеслав их дед <...> Дедушка Славы Джоннибой <...> сестры <...> Слава как раз таки спёр псевдоним “Гнойный” у другого чела, которого сейчас зовут Овсянкин <...> тройнята <...>» [25].

Перейдем теперь к рассмотрению других рэп-поединков. На баттле между МС Lodoss и МС Эрнесто второй МС ярко использовал экстралингвистические элементы, сопровождающие произнесение инвективы (неуместный тембр, паузы), в определенные моменты напоминая зрителям, что он просто шутит [27]. Комментаторы данного сражения отметили, что «Эрнесто даже текст забывает смешно», что именно таким <...> «должен быть баттлер» [27]. При этом МС Эрнесто Заткнитесь является одним из немногих, кто включает импровизацию в свои выступления.

Шуточный баттл между известным телеведущим Иваном Ургантом и музыкантом Сергеем Шнуровым, состоявшийся в эфире телепередачи «Вечерний Ургант», является ярким примером юмористической пародии

на жанр рэп-поединка. Ургант, представившийся как «Иван Ургант, ака Акуахин», высмеивал не столько «индивидуальный авторский стиль» С. Шнурова, сколько «сложившуюся, твердо установленную, упорядоченную форму» [28] рэп-баттла. «И. Ургант пародировал узнаваемые рэп-баттловские правила, интонации, жестикуляцию» [29, с. 227]. Этот поединок можно сравнить с репризой клоунов, пародирующих симметричность расположения рэперов на площадке, принятые обозначения «МС слева» и «МС справа». Зрители в данном случае «отлично понимают, что все это просто чепуха, <...>, — и именно это знание позволяет им получить еще больше удовольствия от участия» [30, с. 97].

Смех вызывают сопутствующие произнесению инвектив мимические реакции соперников («ну лицо Сонечки сказало всё само <...>, «Реакция Славы и толпы просто нечто <...>, заметьте плиз Мимику Славки!?!» [25]. Публике импонирует самоирония исполнителей. В битве, состоявшейся между МС Сашой Скулом (солистом группы «Бухенвальд Флава») и МС John Rai, Мс Саша Скул использовал «прием самопародии» [29, с. 227; 31, с. 1874], начав свое выступление с рассказа о том, что он простой русский парень, скинхед. Самоироничность Саши Скула обесценивала произнесенные тексты МС John Rai.

Мнение зрителей и судей в большинстве случаев не совпадает. В комментариях, оставленных к баттлу, в котором МС Эрнесто Заткнитесь проиграл МС Alphavite, публика оказалась на стороне проигравшего Эрнесто Заткнитесь, осуждая решение судей («СУДЕЙ НА МЫЛО!!!! ВСЕ ПРОДАЛИСЬ!!! ЭРНЕСТО ОППОНЕНТА НАФАРШИРОВАЛ!!!!», «Эрнесто без вариантов, я опешил от решения “судей”»), поддерживая проигравшего («Вот с***, Эрнесто харизматичный ублюдок, меня порадовали все его рифмы и панчи», «Эрнесто — это злой Орlando Блум», «Эрнесто гениальный чувак!!!) талантливо ...») [32].

Разошлись мнения зрителей и судей по поводу проигрыша МС Саши Скула в баттле с John Rai. Зрители сочли, что победил Саша, поскольку он «<...> с юмором подошёл, <...>» [33].

ВЫВОДЫ

В проанализированных рэп-дуэлях ироническое высказывание, отражающее в переносном значении «подлинное убеждение говорящего» [28, с. 201], встречается чаще, чем юмористическое в текстах и выступлениях участников рэп-битв. И наоборот, юмористическая интерпретация,

в которой переносное значение противоположно мнению автора, доминирует в комментариях, оставленных зрителями под видеозаписями поединков. Это можно объяснить тем, что жесткие правила данного жанра становятся причиной дефицита юмористических ситуаций, возникающих в ходе рэп-битв, поскольку в этой культуре «на карнавалы смех накладывается мораторий» [29, с. 228].

Авторы комментариев амплифицируют адресные инвективы юмористическим содержанием, охотно сочиняют фантастические истории возникновения псевдонимов оппонентов, как можно больше дистанцируясь от прототипа псевдонима. Это можно объяснить тем, что инвективы, вне нагрузки идеологическим содержанием, воспринимаются зрителями, подобно карнавальным прозвищам или именам клоунов. В них личность «не узнает себя как субъекта-которого-окликнули, <...> и может поучаствовать в представлении <...> в качестве кого-то другого» [30, с. 95], воспринимая все происходящее как «врожденный и бессознательный метакоммуникативный сигнал негативистской игры — “нарушения понарошку”» [10, с. 110].

Участники баттлов, использующие приемы клоунады, балагана, самопародии, трансформируют данный жанр в несерьезное искусство, подобно комедии или клоунаде, отменяя по отношению к себе «необходимость серьезной реакции» [24, с. 208].

Однако не меньшую роль в этом процессе играют зрители, отстаивающие своими юмористическими комментариями победу глубинного высказывания над серьезным (поверхностным), выступая в роли анонимных авторов лубочных картинок или сатирических текстов, относясь к изображаемым им героям, как к несуществующим в реальности представителям смехового мира. Своей бессознательной смеховой реакцией авторы комментариев восстанавливают утраченный на баттлах баланс смеха и серьезности, пресекая любые попытки сознательного манипулирования авторами текстов рэп-поединков природой смеха, неосознанно восставая против политизирования юмора, подчинения его той или иной идеологической конвенции, использования в качестве оскорбления и средства дискриминации личности.

Результаты настоящего исследования могут помочь лучше ориентироваться в отличиях иронии от юмора, декарнавализованного общения от карнавальной офлайн и онлайн коммуникации.

ЛИТЕРАТУРА

1. Жельвис В. И. Поле брани: сквернословие как социальная проблема. М.: АСТ, 2008. 356 с.
2. Матяш С. А. Жанр инвективы в поэзии Ф.И. Тютчева // Вестник Оренбургского государственного университета. 2007. № 77. С. 36–43.
URL: http://vestnik.osu.ru/2007_11/6.pdf (дата обращения: 26.09.2020).
3. Щербинина Ю. В. Речевая агрессия vs злоречие: соотношение понятий и границы исследования // Научная школа профессора Т. А. Ладыженской: материалы научно-практической конференции, посвященной 95-летию со дня рождения ученого (3–4 апреля 2020). М.: НВИ; Языки Народов Мира, 2020. С. 216–221.
4. Jay T. Why we curse: aneuro-psycho-social theory of speech. Amsterdam: John Benjamins Publishing Company, 2000. 328p.
DOI: <https://doi.org/10.1075/z.91>.
5. Библия. Ветхий и Новый заветы. Синодальный перевод. Библейская энциклопедия арх. Никифора.
URL: <https://bibleonline.ru/bible/rst-jbl/eph-5/> (дата обращения: 26.09.2020).
6. Белкин А. А. Русские скоморохи. М.: Наука, 1975. 196 с.
7. Греф А., Пенская Д., Слонимская Е. Традиционный театр Петрушки и политическое высказывание // Уличный театр против театра военных действий: материалы международной конференции: программа и тезисы (Москва, 16–18 октября 2019). Москва: ИХОиК РАО, 2019. С. 27.
8. Carrizo S. Invectiva, burla, obscenidad: los orígenes rituales de la yambografía antigua // Circe. 2018. № 22/1. P. 29–48.
DOI: <http://dx.doi.org/10.19137/circe-2018-220102>.
9. Бахтин М. М. Творчество Франсуа Рабле и народная культура средневековья и Ренессанса. 2-е изд. М.: Художественная литература, 1990. 543 с.
10. Козинцев А.Г. Человек и смех. СПб.: Алетейя, 2007. 234 с.
11. Бахтин М.М. Проблемы поэтики Достоевского. 4-е изд. М.: Советская Россия, 1979. 318 с.
12. Kalbermatten M. I. The role of verbal irony in conflict talk among relatives and friends in an Argentinian community // Journal of language aggression and conflict. 2018. Vol. 6 (2). P. 299–319.
DOI: 10.1075/jlac.00014.kal
13. Чукровский К. Чехов // Сочинения в двух томах. Том 2. М.: Правда. 1990. 1276 с.
14. Берладин Ю. А, Семенова Е. А. Верификация концептов М. М. Бахтина в лабораторной работе с актёрами уличного театра на Съезде «Смехотворец» // Уличный театр против театра военных действий: сборник научных трудов Международной Бахтинской научно-практической конференции (Москва, 16–18 октября 2019) / ред.-сост. Е. А. Семёнова. М.: ИХОиК РАО, 2020. С. 211–226.

15. Кузнецова Е. Б., Колосова И. А. Речевая агрессия в текстах жанра «рэп-баттл» // Печать и слово Санкт-Петербурга (Петербургские чтения — 2016): в 2 ч. Ч. 2: Литературоведение. Лингвистика: сб. науч. тр. СПб.: СПб ГУПТД, 2017. С. 278–284.
16. Козинцев А. Г. Разнонаправленное двуголосое слово: эстетика и семиотика юмора // Антропологический форум. 2013. № 18. С. 143–162.
17. Mavima S. Bigger by the Dozens: The prevalence of Afro-based tradition in battle rap // Journal of Hip Hop Studies. 2016. Vol 3. Issue 1. P. 86–105.
URL: <https://scholarscompass.vcu.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1052&context=jhhs> (дата обращения: 26.09.2020).
18. Smith A. Not just Yo' Mama but Rap's Mama: The Dozens, African American Culture and the Origins of Battle Rap // BLACK HISTORY. 2014.
URL: https://www.academia.edu/8804114/Not_just_Yo_Mama_but_Rap_s_Mama_The_Dozens_African_American_Culture_and_the_Origins_of_Battle_Rap (дата обращения: 22.09.2020).
19. Козинцев А. Г. Карнавализация и декарнавализация. Послесловие // Смех: истоки и функции: сб. статей. СПб.: Наука, 2002. С. 211–221.
20. Battle rap — ярчайшее культурное явление нашего времени // Medium. 2017. 24 августа.
URL: <https://medium.com/@dopeout/battle-rap-ярчайшее-культурное-явление-нашего-времени-78f94fb8cf91> (дата обращения: 28.08.2020).
21. Кожелупенко Т. П. Сленг как средство субкультурного кодирования в современных американских и русских рэп текстах: автореф. дис. ... канд. филол. наук: 10.02.20. Санкт-Петербург, 2009. 21 с.
22. Serpinskaya S. The phenomenon of rap battles in modern Russian culture. Master's thesis. Tartu, 2018. 98 p.
23. Козинцев А. Г. Фома и Ерема; Макс и Мориц; Бивис и Батхед: клоунские (шутовские, трикстерские) пары в трех культурах // Смех: истоки и функции / Российская акад. наук. Музей антропологии и этнографии им. Петра Великого (Кунсткамера); под ред. А.Г. Козинцева. СПб.: Наука, 2002. С. 186–210.
24. Козинцев А. Г. Юмор: до и после иронии // Логический анализ языка: языковые механизмы комизма / Российская акад. наук, Ин-т языкознания; отв. ред. Н. Д. Арутюнова. М.: Индрик, 2007. С. 238–253.
25. VERSUS x SLOVOSPВ: Эрнесто Заткнитесь X Гнойный [видеозапись] // YouTube. 2016. 27 июля.
URL: <https://youtu.be/Lj6KCKFBz0I> (дата обращения: 15.09.2020).
26. Березкин Ю. Е. Зооморфные трикстеры: закономерности ареального распределения // Бестиарий III. Зооморфизмы в традиционном универсуме. СПб.: Музей антропологии и этнографии им. Петра Великого (Кунсткамера) РАН, 2014. С. 29–42.

27. VERSUS: FRESH BLOOD (Эрнесто Заткнитесь VS Lodoss): полуфинал [видео-запись] // YouTube. 2015. 06 мая.

URL: <https://www.youtube.com/watch?v=-TGbgFcz1jU&t=22s> (дата обращения: 15.09.2020).

28. Лихачев Д. С., Панченко А. М., Поньрко Н. В. Смех в Древней Руси. Л.: Наука : Ленингр. отд-ние, 1984. 295 с.

29. Семенова Е. А. Рэп-баттл и смеховая агрессия: из опыта описания речевой коммуникации // Интерпретация культурных кодов: 2019 / сост. и общ. ред. В. Ю. Михайлина. Саратов: ИЦ «Наука», 2019. С. 223–229.

30. Модер Г. Чему Альтюссер может научить нас об уличном театре — и наоборот // Stasis. 2014. Т. 2. № 1. С. 92–104.

31. Semenova E. A. Psychophysiological Aspects of Aggression and Laughter in the Contemporary Culture of Russian Rap Battle // J. Pharm. Sci. & Res. 2018. Vol. 10. No. 7. P. 1873–1875.

32. VERSUS: FRESH BLOOD (Эрнесто Заткнитесь VS Alphavite): финал [видео-запись] // YouTube. 2015. 17 мая.

URL: <https://www.youtube.com/watch?v=k6mhdThclFY&t=285s> (дата обращения: 21.09.2020).

33. VERSUS #7 (сезон II): Саша Скул (Бухенвальд Флава) VS John Rai [видео-запись] // YouTube. 2014. 14 апреля.

URL: <https://www.youtube.com/watch?v=KoG5bzK4Kb0&t=13s> (дата обращения: 15.09.2020).

REFERENCES

1. Zhelvis V.I. *Pole brani: skvernoslovie kak sotsial'naya problema* [Battlefield: profanity as a social problem]. Moscow: AST, 2008. 356 p. (In Russ.)

2. Matyash S.A. Zhanr invektivy v poezii F.I. Tyutcheva [Invectives in the poetry of Fyodor Tyutchev]. *Bulletin of the Orenburg state university*. 2007. (77), pp. 36–43 (In Russ.).

URL: http://vestnik.osu.ru/2007_11/6.pdf (accessed 26.09.2020)

3. Shcherbinina Yu.V. Rechevaya agressiya vs zlorechie: sootnoshenie ponyatiy i granitsy issledovaniya [Speech aggression vs slander: correlation of concepts and boundaries of research]. *Nauchnaya shkola professora T. A. Ladyzhenskoy* [International scientific and practical conference dedicated to the 95th anniversary of Professor T.A. Ladyzhenskaya]. 2020, April 3–4. Moscow: NVI; Yazyki Narodov Mira, 2020, pp. 216–221. (In Russ.)

4. Jay T. *Why we curse: a neuro-psycho-social theory of speech*. Amsterdam: John Benjamins Publishing Company Philadelphia/Amsterdam, 2000. 328 p.

DOI: <https://doi.org/10.1075/z.91>.

5. Bibliya. Vetkhiy i Novyy zavety. Sinodal'nyy perevod. [The Bible. Old and New Testaments. Synodal translation]. *Bibleyskaya entsiklopediya arkh. Nikifora* [Biblical Encyclopedia of Archimandrite Nicephorus].

URL: <https://bibleonline.ru/bible/rst-jbl/eph-5/> (accessed 26.09.2020).

6. Belkin A.A. *Russkie skomorokhi* [Russian buffoons]. Moscow: Nauka, 1975. 196 p

7. Gref A., Penskaya D., Slonimskaya E. *Traditsionnyy teatr Petrushki i politicheskoe vyskazyvanie* [Traditional theater of Petrushka and political expression]. *Materialy mezhdunarodnoy konferentsii "Ulichnyy teatr protiv teatra voennykh deystviy"* [Materials of the international conference "Street theater against the theater of military operations"]. 2019, October 16–18. Moscow: IHOiK RAO, 2019, p. 27. (In Russ.)

8. Carrizo S. Invectiva, burla, obscenidad: los orígenes rituales de la yambografía Antigua [Invective, mockery, obscenity: The ritual origins of ancient yambography]. *Circe, de clásicos y modernos*. 2018. 22/1 (enero-junio), p. 29–48.

DOI: <http://dx.doi.org/10.19137/circe-2018-220102>.

9. Bakhtin M.M. *Tvorchestvo Fransua Rable i narodnaya kul'tura srednevekov'ya i Rennansa* [Works of François Rabelais and the folk culture of the Middle Ages and the Renaissance] (2nd ed.). Moscow: Khudozhestvennaya literatura, 1990. 543 p. (In Russ.)

10. Kozintsev A.G. *Chelovek i smekh* [Man and laughter]. Saint Petersburg: Aletheia, 2007. 236 p. (In Russ.)

11. Bakhtin M.M. *Problemy poetiki Dostoevskogo* [Issues of the Dostoevsky's poetics] (4th ed.). Moscow: Sovetskaya Rossiya. 1979. 320 p. (In Russ.)

12. Kalbermatten M.I. The role of verbal irony in conflict talk among relatives and friends in an Argentinian community. *Journal of language aggression and conflict*. 2018. 6 (2), pp. 299–319.

DOI: 10.1075/jlac.00014.kal

13. Chukovsky K. *Chekhov* [Chekhov]. Vol 2. Moscow: Pravda, 1990. 1276 p. (In Russ.)

14. Berladin Yu. A, Semenova E. A. Verifikatsiya kontseptov M. M. Bakhtina v laboratornoy rabote s akterami ulichnogo teatra na s'ezde "Smekhotvoret's" [Verification of M.M. Bakhtin's concepts in laboratory work with street theatre actors at the symposium "Smekhotvoret's"]. *A collection of studies from the International Bakhtin Conference "Street Theater vs Theater of Military Actions"*. 2019, October 16–18. Moscow: IHOiK RAO, 2020, pp. 211–226. (In Russ.)

15. Kuznetsova E. B., Kolosova I. A. Rechevaya agressiya v tekstakh zhanra "rep-battl" [Speech aggression in the rap-battle genre]. *Petersburg Readings — 2016 "Print and Word of St. Petersburg", part 2: Literature; Linguistics*. Saint Petersburg: SpB GUPTD, 2017, pp. 278–284. (In Russ.)

16. Kozintsev A. G. Raznonapravlennoe dvugolosoe slovo: estetika i semiotika yumora [Multidirectional two-voiced word: aesthetics and semiotics of humor]. *Forum for anthropology and culture*. 2013. (18), pp. 143–162. (In Russ.)

17. Mavima S. Bigger by the Dozens: The prevalence of Afro-based tradition in battle rap. *Journal of Hip Hop Studies*. 2016. 3 (1), pp. 86–105.

URL: <https://scholarscompass.vcu.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1052&context=jhhs> (accessed 26.09.2020).

18. Smith A. Not just Yo' Mama but Rap's Mama: The Dozens, African American Culture and the Origins of Battle Rap. *BLACK HISTORY*. 2014.

URL: https://www.academia.edu/8804114/Not_just_Yo_Mama_but_Rap_s_Mama_The_Dozens_African_American_Culture_and_the_Origins_of_Battle_Rap (accessed 22.09.2020).

19. Kozintsev A. G. Karnavalizatsiya i dekarnevalizatsiya: Posleslovie [Carnivalization and decarnivalization: Afterword]. In A.G. Kozintsev (Ed.), *Smekh: istoki i funktsii* [Laughter: origins and functions]. Saint Petersburg: Nauka, 2002, pp. 211–221. (In Russ.)

20. Battle rap — yarchayshee kul'turnoe yavlenie nashego vremeni [Battle rap — the brightest cultural phenomenon of our time]. *Medium*. 2017, August 24.

URL: <https://medium.com/@dopeout/battle-rap-ярчайшее-культурное-явление-нашего-времени-78f94fb8cf91> (accessed 28.08.2020). (In Russ.)

21. Kozhelupenko T. P. *Sleng kak sredstvo subkul'turnogo kodirovaniya v sovremennykh amerikanskikh i russkikh rep tekstakh* [Slang as a tool for subcultural coding in modern American and Russian rap texts] (PhD thesis abstract, 10.02.20). Saint Petersburg, 2009. 21 p. (In Russ.)

22. Serpinskaya S. *The phenomenon of rap battles in modern Russian culture* (Master's thesis). Tartu, 2018. 98 p. (In Russ.)

23. Kozintsev A. G. Foma i Eryoma; Maks i Morits; Bivis i Batkhed: klounskie (shutovskie, triksterskie) pary v trekh kul'turakh [Foma and Erema; Max and Moritz; Beavis and Buttthead: Clown (foolish, trickster) duets in three cultures]. In A.G. Kozintsev (Ed.), *Smekh: istoki i funktsii* [Laughter: origins and functions]. Peter the Great Museum of Anthropology and Ethnography. Saint Petersburg: Nauka, 2002, pp. 186–210. (In Russ.)

24. Kozintsev A. G. Yumor: do i posle ironii. Logicheskii analiz yazyka: yazykovye mekhanizmy komizma [Humor: before and after irony]. In N.D. Arutyunova (Ed.), *Logicheskii analiz yazyka: yazykovye mekhanizmy komizma* [Logical analysis of language: linguistic mechanisms of comism]. Moscow: Indrik, 2007, pp. 238–253. (In Russ.)

25. VERSUS x SLOVOSPB: Ernesto Zatknites' X Gnoynny [video]. *versusbattleru channel on YouTube*. 2016, July 27.

URL: <https://youtu.be/Lj6KCKFBz0I> (accessed 15.09.2020).

26. Berezkin Yu. E. Zoomorfnye trikstery: zakonomernosti areal'nogo raspredeleniya [Zoomorphic tricksters: Patterns of areal distribution]. In *Bestiariy III: Zoomorfizmy v traditsionnom universume* [Bestiary III: Zoomorphisms in the traditional universe]. Saint Petersburg: Peter the Great Museum of Anthropology and Ethnography, 2014, pp. 29–42. (In Russ.)

27. VERSUS: FRESH BLOOD (Ernesto Zatknites' VS Lodoss): semifinal [video]. *versusbattleru channel on YouTube*. 2015, May 6.

URL: <https://www.youtube.com/watch?v=-TGbgFcZ1JU&t=22s> (accessed 15.09.2020).

28. Likhachev D. S., Panchenko A. M., Ponyrko N. V. *Smekh v Drevney Rusi* [Laughter in Ancient Russia]. Leningrad: Nauka, 1984. 295 p.

29. Semenova E. A. Rep-battl i smekhovaya agressiya: iz opyta opisaniya rechevoy kommunikatsii. Interpretatsiya kul'turnykh kodov [Rap battle and laughter aggression: Interpretation of cultural codes].

From the experience of describing speech communication]. In V. Yu. Mikhaylin (Ed.), *Interpretation of cultural codes: 2019*. Saratov: IC Nauka, 2019, pp. 223–229. (In Russ.)

30. Moder G. Chemu Al'tyusser mozhet nauchit' nas ob ulichnom teatre—i naoborot [What Althusser can teach us about street theater—and vice versa]. *Stasis*. 2014. 2 (1), pp. 92–104. (In Russ.)

31. Semenova E. A. Psychophysiological Aspects of Aggression and Laughter in the Contemporary Culture of Russian Rap Battle. *J. Pharm. Sci. & Res.* 2018. 10 (7), pp. 1873–1875.

32. VERSUS: FRESH BLOOD (Ernesto Zatkites' VS Alphavite): final [video]. *versusbattleru channel on YouTube*. 2015, May 17.

URL: <https://www.youtube.com/watch?v=k6mhdThclfy&t=285s> (accessed 21.09.2020).

33. VERSUS #7 (season II): Sasha Skul (Bukhenval'd Flava) VS John Rai [video]. *versusbattleru channel on YouTube*. 2014, April 14.

URL: <https://www.youtube.com/watch?v=KoG5bzK4Kb0&t=13s> (accessed 15.09.2020).

СВЕДЕНИЯ ОБ АВТОРЕ

ЕЛЕНА АЛЕКСАНДРОВНА СЕМЕНОВА

кандидат педагогических наук,
старший научный сотрудник лаборатории литературы и театра,
Институт художественного образования
и культурологии Российской академии образования,
119121, Москва, Погодинская ул., дом 8, корп.1.

ResearcherID: ABA-3493-2020

ORCID: 0000-0002-1316-3162

e-mail: semenova05@list.ru

ABOUT THE AUTHOR

ELENA A. SEMENOVA

PhD in Pedagogical Science,
Senior Researcher at the Laboratory of Literature and Theatre,
Institute of Art Education and Cultural Studies
of the Russian Academy of Education,
119121, Pogodinskaya St., 8, build.1, Moscow, Russia

ResearcherID: ABA-3493-2020

ORCID: 0000-0002-1316-3162

e-mail: semenova05@list.ru

**ЯЗЫК
ЭКРАННЫХ
МЕДИА**

**THE LANGUAGE
OF VISUAL
MEDIA**

УДК 791.4 + 008
ББК 85.374 + 71.0 + 71.04

DOI: 10.30628/1994-9529-2020-16.3-107-130
received 17.06.2020, accepted 29.09.2020

ДАНИИЛ ДМИТРИЕВИЧ СМОЛЕВ

Государственный институт искусствознания,
Москва, Россия

ResearcherID: ABA-5523-2020

ORCID: 0000-0002-4944-8792

e-mail: danilasmolev@mail.ru

ИНТЕРАКТИВНЫЕ СЕРИАЛЫ: В ПОИСКАХ ОБРАТНОЙ СВЯЗИ

Аннотация. В статье проводится анализ такого феномена экранной культуры, как интерактивность; рассматриваются исторические предпосылки возникновения интерактивных произведений искусства, их становление в пространстве литературы, современного искусства (перформанс, акция, хеп-пининг), кинематографа, сериала и компьютерной игры. Отдельное внимание автор уделяет формированию сериального нарратива, обусловленного непрерывным взаимодействием шоураннеров и публики, благодаря которому зритель, подчас сам того не ведая, превращается в соавтора. Одной из сложностей логичного развития сериального нарратива является работа сценаристов с малым и большим нарративами одновременно (double formal structure). Ведь по мере того, как зритель считывает сюжет каждого отдельного эпизода (расследование конкретного преступления в детективном сериале или лечение определенного пациента — в медицинском), он не перестает складывать в своем сознании некий своеобразный совокупный нарратив (что происходит с героями на протяжении нескольких сезонов). В этой связи интерактивные повествовательные формы предлагают не только значительно усилить эффект кооперации, сотворчества между создателями продукта и реципиентами, но и изменить отношения большого и малого нарративов внутри сериального произведения. Интерактивные экранные формы отменяют (или, по крайней мере, вуалируют) диктат автора, предлагающего публике одну единственную версию развития событий. По мере того, как реципиент выбирает действия, сюжетные повороты или вспомога-

тельный контент, он получает кинопечатление, которое не может совпасть с кинопечатлением другого. По сути, каждый смотрит собственное кино, не подлежащее копированию. Формирование интерактивной культуры рассматривается автором на материале как последних экспериментов на базе интернет-сервисов и стриминговых платформах (Imagine, «Мозаика», «Черное зеркало»), так и более ранних опытов с интерактивным кино («Киноавтомат: человек и его дом», «Видеодром», «День-Д»). Впрочем, помимо эстетических и художественных особенностей, которые несет на себе интерактивность, она связана с важной этической проблемой: зритель способен брать на себя ответственность за принятие решений лишь в интерактивном поле, но не за его пределами. Его соучастие в создании произведения априори ограничено формой игры, в которой любое действие отменимо, а возможные негативные последствия (финансовые, юридические и др.) несут исключительно создатели контента. Это основополагающее правило интерактивного формата отменяет возможность подлинного соавторства, превращая диалог в имитацию.

Ключевые слова: интерактивность, перформанс, нарратив, сюжет, сериал, кинематограф, Содерберг, Триер, Чинчера, Кроненберг, автор

DANIIL D. SMOLEV

The State Institute for Art Studies,
Moscow, Russia

ResearcherID: ABA-5523-2020

ORCID: 0000-0002-4944-8792

e-mail: danilasmolev@mail.ru

SERIES IN SEARCH OF INTERACTIVITY

Abstract. The article analyzes such a phenomenon of screen culture as interactivity; it considers the historical prerequisites for the emergence of interactive works of art, their evolvement in literature, contemporary art (performance, action, happening), cinema, TV series and computer games. The author pays special attention to the formation of a serial narrative conditioned by the continuous interaction between the showrunners and the audience, thanks to which the viewer, sometimes without knowing it, turns into a co-author. Among the difficulties of developing the logics of a serial narrative is parallel work of scriptwriters with the small and the large narrative (double formal structure). Indeed, as the viewers unravel the plot of yet another episode

(the investigation of a specific crime in a detective series or the treatment of a certain patient in a medical one), they never stop complementing the cumulative narrative (which happens to the characters over several seasons). In this regard, interactive narrative forms suggest not only to significantly enhance cooperation and co-creation between product creators and recipients, but also to change the relationship between the large and small narratives within a serial. Interactive screen forms cancel (or at least veil) the dictates of the author, who offers the public one single version of the scenario. As the recipients select actions, plot twists or supporting content, they get a cinematic experience that cannot match another's cinematic experience. Basically, everyone is watching their own movie, which cannot be copied. The author considers the formation of an interactive culture on the basis of both the latest experiments based on Internet services and streaming platforms (Imagine, Mosaic, Black Mirror), and earlier experiments with interactive cinema (Kinoautomat: One man and his house, Videodrome, D-dag). However, in addition to the aesthetic and artistic features that interactivity carries, it is associated with an important ethical problem: the viewers are able to take responsibility for making decisions only within the interactive field, but not outside of it. Their involvement in the creation is a priori limited by the form of the game, in which any action is annulable, and possible negative consequences (financial, legal, etc.) are borne exclusively by the content creators. This fundamental rule of the interactivity format eliminates the possibility of genuine co-authorship, making this dialogue an imitation.

Keywords: interactivity, performance, narrative, plot, series, cinema, Soderbergh, Trier, Činčera, Cronenberg, author

Исследователи современной экранной культуры все чаще полагаются на интерактивность, обещая формату будущее и настаивая, что в XXI веке зритель более не должен оставаться в роли пассивного наблюдателя. В фундаментальной работе «Нарратив как виртуальная реальность: погружение и интерактивность в литературе и электронных СМИ» Мари-Лор Райан выдвигает тезис о том, что технологии виртуальной реальности уже сегодня определяют многие аспекты современной культуры и создают новое восприятие искусства: «Эстетические критерии интерактивной драмы в корне отличаются от классической драмы; будущее жанра будет определяться игрой, в которую нужно играть, и действием, которое необходимо осуществить; а вовсе не представлением, за которым можно лишь наблюдать» [1, p. 328].

Развивают идею тесного взаимодействия между разработчиками и целевой аудиторией, авторами и потребителями медиапродуктов, иссле-

дователи цифровых игр Шейн Денсон и Андреас Ян-Судманн. Рассматривая компьютерную игру междисциплинарно — как с точки зрения эстетических позиций, так и в широком контексте массовой культуры, — ученые наделяют сам процесс сериализации способностью генерировать нарративы в режиме онлайн: «Интерактивность цифровых игр, осуществляющихся в реальном времени, частично выводит из игры телеологическую “направленность” сюжетов и ставит геймеров в позицию акторов, чьи возможности в связи с временной неопределенностью неограниченны для обсуждений и корректировок» [2, p. 277].

Многokrратно возросший функционал современного зрителя замечает и Энн Кустриц, смело легитимирующая фан-культуру (фанфикшн, фан-арт и фан-видеоколлаж и др.) как неотъемлемую часть трансмедийных проектов: «Во-первых, фанатские работы обнаруживают все усложняющуюся природу серийности во всех трансмедийных явлениях, а также тот факт, что серийные эффекты не исчезают, а все больше и больше зависят от выбора зрителя. Во-вторых, фанатские произведения порождают собственные гибкие и множественные серийные эффекты, смысл которых не зависит от выбора определенной последовательности повествования» [3].

Таким образом, рефлексии о современных кинофильмах, телесериалах, цифровых играх и франшизах, их нарративных моделях и потенциальном воздействии на зрителя, окажутся ущербными без учета важнейшего фактора «обратной связи». Особенность этого диалога заключается в его тотальности: зритель влияет на современный медиарынок как сознательно (например, оставляя комментарии в специализированных интернет-публиках или делясь мнением о просмотренных сериалах в соцсетях, которые впоследствии анализируются производителями этих экранных продуктов), так и бессознательно (привнося свое творчество в ту или иную трансмедийную вселенную самим актом этого творчества; коммуницируя с другими игроками в онлайн-игре или попросту выбирая в сети, что посмотреть вечером).

Если на протяжении XX века экран, на который проецируется изображение, традиционно выполнял для зрителя функцию посредника, связующего мир реальный и мир кинематографический, то к началу XXI столетия эстетическая ситуация начала стремительно меняться. На фоне динамичных соцсетей и других медиа, позволяющих пользователям публично оценивать контент, распространять его или коммуницировать друг с другом (иными словами — действовать), киноэкран пере-

стал выполнять априорную функцию окна в иллюзорное пространство «движущихся картинок»; он превратился в разделительный барьер, над устранением которого бьются специалисты как в сфере компьютерных технологий, так и в области сценарного мастерства. В свою очередь, из пассивного потребителя контента сам зритель должен быть повышен до соавтора, в чьей прерогативе не только исподволь влиять на медиарынок, но и заниматься прямыми сценарными обязанностями — строить нарративы, разрешать драматургические конфликты, менять арки героев.

Опираясь на конкретные опыты интерактивных западных сериалов и их историю, в данной статье мы рассмотрим техническую, этическую и эстетическую вероятности становления реципиента актором, а также правомочность этой роли. Для современной гуманитарной науки, активно занимающейся феноменом популярной серийности, тема интерактивности по-прежнему остается побочной — прежде всего, в связи с ее активным становлением в 2010-х–2020-х годов. Как правило, выпуск даже небольшого интерактивного продукта оказывается крайне затратной кампанией: она требует выпуска дополнительного оборудования или адаптации к уже существующим программам, трудоемкую драматургическую разработку дополнительных сюжетных линий, создание уникального интерфейса, а также обещает обязательные финансовые риски, сопровождающие выпуск «рискованного» произведения, ориентированного на массового зрителя. Счет современным интерактивным сериалам идет на единицы; не на десятки. Однако именно эти, по-прежнему авангардные опыты, как нельзя лучше обнажают описанную западными учеными магистральную тенденцию диалога, без которого современная сериализация невозможна.

Самые первые эксперименты по вовлечению реципиента в художественный мир произведения начались в первые годы существования кинематографа. С разной степенью успешности эту роль «усилителя» переживания сегодня выполняют 3D-очки, создающие дополнительное пространственное измерение, или широкие IMAX-экраны, значительно повышающие детализацию, а соответственно, и эффект присутствия. И если трехмерный экран сегодня большей частью ориентирован на детскую и подростковую аудиторию, то формат IMAX, развивавшийся с начала 1970-х годов, остается крайне востребован публикой любых возрастов (например, среди номинантов на «Оскар» этого года к формату IMAX были адаптированы такие фильмы, как «Однажды в... Голливуде», «Джокер», «1917»).

Еще раньше (начиная с 1906 года) кинематографисты и технический персонал пытались реализовать смелые идеи по приведению в движение зрительских кресел, воздействия на аудиторию низкочастотными звуками или ароматами (для этих целей некоторые кинотеатры США снабжались специальными устройствами, источающими запахи в ключевых сценах нескольких игровых картин). Впрочем, эти и другие ухищрения, призванные задействовать все органы человеческих чувств или обострить главные для кино — зрение и слух, — носили преимущественно развлекательный характер. Зритель оставался зрителем, безвольным участником аттракциона, на который не мог влиять. Изменения пришли извне и, по всей видимости, были связаны с тотальной медиализацией общества в XX–XXI вв. Примечательно, что уже в 1930-х гг. американские радиослушатели могли дозвониться на любимую радиостанцию и вступить в диалог с ведущим Джоном Дж. Энтони, считающимся одним из родоначальников этого жанра. С развитием телевидения зрители имели возможность посещать записи вечерних ток-шоу (именно из этого формата родились ситкомы) и даже стать действующими лицами первых реалити-шоу 1950-х. Наконец, в связи с цифровизацией и развитием интернета появились такие медиа, как YouTube, многочисленные социальные сети, сайты знакомств, онлайн-платформы для общения и др. Их функционал не просто дал пользователям дополнительные коммуникативные ресурсы, но и воплотил «глобальную деревню» Маршалла Маклюэна наяву — из потребителя контента реципиент превратился в игрока, способного напрямую связаться с авторами цифрового продукта, влиять на развитие событий в мире или становиться ньюсмейкером. Не обошел этот магистральный процесс активного вовлечения зрителя в художественную ткань экранных произведений и сферу сериалов. Немецкий исследователь Франк Келлетер, специализирующийся на популярной американской культуре и популярной серийности, полагает, что вышеозначенный диалог между авторами и шоураннерами (исполнительный продюсер, отвечающий за развитие проекта) активно идет в США и Европе, а потому рассматривает сериальное повествование в призме их уникального опыта взаимодействия (практически в режиме онлайн) [4, с. 7–12].

Как полагает Келлетер, в отличие от классического кинофильма, отклик на который продюсеры получают постфактум (как правило, в первый уик-энд проката — «отклик долларом»), шоураннеры сериалов имеют возможность постоянно анализировать зрительские восторги и недо-

вольства, внося коррективы после выхода едва ли не каждого эпизода [4, с. 16]. Развить идею Келлелера труда не составляет: в праве авторов на ходу изменить атмосферу сериала, его эстетику, жанр, «убить» накучившего персонажа или вывести на авансцену второстепенного героя, который неожиданно приглянулся аудитории. Производство сериального контента, таким образом, может растянуться на годы и десятилетия. Зрители же, сами того не подозревая, оказываются косвенно вовлечены в написание истории, всего лишь реагируя на новые серии скоростью их просмотра, лайками и дизлайками, репликами в соцсетях или ответами в опросниках.

Добавим, что разделение кинематографа и телевидения по принципу «обратной связи» имеет несколько существенных исключений. Не стоит забывать, что к формам взаимодействия с аудиторией вынуждены прибегать и создатели полнометражных фильмов, особенно если их продукт — франшиза, базирующаяся на принципах трансмедийности, стремящаяся разрастись до киновселенной [5, с. 18–22]. И наоборот, в некоторых сериалах взаимодействие авторов и зрителей придется отложить, если сезон выпускается целиком, а не выходит со стандартной телевизионной периодичностью «эпизод в неделю»¹.

Право аудитории включиться или не включиться в процесс создания сериала или кинофраншизы не зависит от одной только стратегии маркетологов. Диалог начинается раньше — а именно, когда в производстве проступает существование малого и большого нарративов одновременно (double formal structure) [6; 4 с. 17]. По мере того, как реципиент следит за сюжетом каждого отдельного эпизода (расследование убийства в детективном сериале или лечение пациента — в медицинском), он не перестает собирать в сознании большой «совокупный» нарратив. В каких отношениях пребывают ключевые персонажи? Что за обстоятельства и травмы сформировали их характеры? Как их привычки и особенности поведения

¹ Как правило, прерогативой выпускать сериалы целыми сезонами, а не отдельными сериями на современном рынке обладают лишь стриминговые сервисы (Netflix, Amazon, Apple TV+ и др.), чья монетизация практически не зависит от рекламодателей, а осуществляется через подписку. Более того, значительно чаще такой подход к распространению применяется по отношению к горизонтальным сериалам, каждый эпизод которых подхватывает последовательную историю. Что касается вертикальных сериалов, состоящих из череды обособленных новелл, то их принято выпускать отдельными эпизодами, а потому они скорее встречаются на кабельных телеканалах США.

проявят себя в новых перипетиях? Ответы на эти и другие вопросы сериальный зритель получает не из короткой завязки, как в традиционном кинофильме, а постепенно, черпая знания из каждого эпизода и бросая их, как в копилку, к уже накопленной информации.

В отличие от закрытой структуры полнометражного фильма, где на финальных титрах все точки над «і», как правило, уже расставлены, большой сериальный нарратив находится в состоянии непрерывной отладки. И если сведений о героях накопилось слишком много, если одни факты противоречат другим и не позволяют сценаристам продолжить сюжетную линию, они прибегает к реткону (сокр. от ретроактивный континуитет) — то есть, к корректировке прошлого и будущего персонажей [7, с. 510]. Для этих целей используется целый ряд приемов: флешбеки и флешфорварды, а также хитрые сценарные подмены (протагонист не умер, а впал в кому; ему все привиделось; ему все приснилось и др.). В этом контексте интерактивные эксперименты, счет которым по-прежнему идет на единицы, и опыт которых в должной мере не изучен, обнажают швы сериального сторителлинга (двойного нарратива и реткона), практически устраняя «четвертую стену». Свой вклад в историю зритель-соавтор вносит не благодаря активной деятельности в сети, а с помощью прямого нажатия на кнопку. Во всяком случае, так ему должно казаться. Он поворачивает нарратив в том направлении, в котором хочет; идет по сюжетному лабиринту, выбирая на каждой развилке один единственный поворот.

В последние годы опыты с интерактивным повествованием неоднократно проводили стриминговый сервис Netflix и канал НВО, хотя большинство этих экспериментов стоит признать если не провальными, то маловразумительными. С одной стороны, можно предположить, что добиться положительного результата пока не позволяют интернет-технологии, которые должны быть органично интегрированы в кино- и телеформаты и понятны зрителю на интуитивном уровне. С другой — объяснение неудач может заключаться в самой природе интерактивного искусства, которое никоим образом не связано с цифровой медиализацией последних лет, а начало берет чуть ли не в Древней Греции.

Обратимся к старшему Плинию и его описанию знаменитого пари двух древнегреческих художников в сочинении «Естественная история» (23–79 гг.): «Зевксис написал однажды виноград с таким совершенством, что птицы слетелись клевать его. Тогда Паррасий, желая превзойти Зевксиса, так натурально написал на картине задернутый занавес, что обма-

нул самого Зевксиса, который, придя к нему в мастерскую, попросил отдернуть занавес и показать картину. Так Паррасий одержал победу над Зевксисом, который вынужден был признать свое поражение» [цит. по: 8, с. 334]. По мнению французского теоретика искусства и медиахудожника Мориса Бенаюна [9], сам жест Зевксиса здесь следует трактовать как неотъемлемую составляющую произведения Паррасия, а легенду — как первое описание интерактивного опыта в искусстве. Заметим, что история интерактивного или протоинтерактивного искусства в настоящий момент не написана; она представляется интереснейшим материалом для обширной монографии и должна включать в себя изучение различных религиозных обрядов как христианской, так и дохристианской эпох, рассматривать традицию европейских мистерий, первых футуристов, совместных опытах футуристов и дадаистов, советских модернистов и др. Однако в рамках данной статьи ближе всего к пониманию современного интерактивного сериала находятся опыты акционистов (художников, ставящих целью стереть грань между действительностью и искусством с помощью художественных практик, в которые может быть вовлечена публика).

Подавляющее большинство акций, хеппенингов и флешмобов, раздвинувших границы самовыражения в XX веке, не ограничивались деятельностью художника в собственной мастерской. В этих опытах большое внимание уделялось приглашению зрителя к сотворчеству, что незамедлительно превращало его в актора. Образцовым примером нам послужит перформанс югославской художницы Марины Абрамович «Ритм ноль» [10, с. 144], который состоялся в 1972 году в галерее Morra (Неаполь). В течение шести часов публика делала с телом художницы все, что ей заблагорассудится, используя 72 предмета, выложенных на столе. При этом если одни предметы могли приносить удовольствие (вино, мед, розовое масло), то другие хорошей развязки явно не сулили (спички, нож, скальпель). Взяв всю ответственность за происходящее на себя, Абрамович безмолвно наблюдала, как зрители-соучастники осваивают условия игры. И первые проявления сострадания (художнице дарили цветы) сменились куда более навязчивыми и грубыми действиями — поцелуями, интимными прикосновениями. Осмелев, кто-то сделал надрез на шее Абрамович и стал пить кровь. От ее одежды оставили одни лохмотья. Тело было исписано и изрисовано. А затем неизвестный «соавтор» поднял со стола заряженный пистолет и, положив на курок указательный палец Абрамович, приставил к ее шее (Рис. 1).



Рис. 1. Перформанс Марины Абрамович «Ритм 0». Галерея Morra, Неаполь, 1972²

Fig. 1. Marina Abramovich's Performance "Rhythm 0". Morra Gallery, Naples, 1972

Тут же остановленный эксперимент продемонстрировал неприглядную сторону человеческой природы — животную тягу к насилию и садизму, разоблаченную шестичасовым актом безнаказанности. Но реши Абрамович обезопасить себя или хотя бы снизить степень «интерактивности», зрительской вовлеченности, как проведение перформанса потеряло бы всякий смысл. Впрочем, далеко не все интерактивные опыты столь драматичны, а их формы способны дать представление не только о потаенных желаниях зрителей, но и о мотивах устроителей. Так, несколько лет назад находчивые маркетологи запустили в соцсетях рекламу с мухой. Листая ленту на своем гаджете, пользователь видел, что на экране появилось насекомое — причем до того реалистичное, что первым инстинктивным желанием было стряхнуть его пальцем. При касании же выяснялось (надо полагать, не без раздражения), что муха — это гиперссылка, которая ведет на страницу продаваемого товара (Рис. 2).

Отмечая изящество этой рекламной кампании, нельзя закрыть глаза на махинаторство и подмену, свойственные не только агрессивным видам электронных продаж, но и интерактивному искусству в целом. Так, само приглашение зрителя к союзничеству «здесь и сейчас» может осуществляться лишь в условном, вымышленном, игровом контексте, который парадоксальным образом подлинное сотворчество отменяет.

² Источник изображения см.:

URL: <https://www.sleek-mag.com/article/feminist-performance-art/>



Рис. 2. Пример рекламного объекта, расположенного на чистом белом фоне³

Fig. 2. Example ad facility, located on a pure white background

И авторы, и зрители прекрасно отдают себе отчет, что их интерактивный тандем — имитация. Но кто обижается на фокусника, когда распиленная женщина вылезает из ящика живой и невредимой? В этой связи крайне репрезентативен первый интерактивный фильм в истории кино, который назывался «Киноавтомат: человек и его дом», снятый чехословацким режиссером Радужом Чинчерой и представленный на монреальской выставке «Экспо» в 1967 году [11, с. 54–64]. Тогда, рассевшись по специально оборудованным креслам, зрители стали свидетелями весьма печального происшествия — пожара, охватившего квартиру некоего пана Новака. Показав бедствие главного героя уже в первых кадрах, залу продемонстрировали череду флешбеков, из которых становилось понятно, что за цепочка событий ему предшествовала. Третий и самый важный этап интерактивного просмотра состоял в том, что зрители пытались проявить волю и повлиять на сюжет. Происходило это следующим образом: несколько раз фильм останавливали, к микрофону выходил модератор и проводил голосование, предлагая залу два возможных варианта развития текущей сцены. С помощью двух кнопок, вмонтированных в кресла, — красной и зеленой, — зрители (мнением большинства) выстраивали собственную причинно-следственную связь и, как им казалось, управляли событиями. Впрочем, хитроумный замысел Чинчеры заключался вовсе не в игре в поддавки: при любом раскладе квартира несчастного Новака, в конце концов, сгорала; и об этом увлеченные зрители даже не догадывались (Рис. 3).

³ Источник изображения см.: URL: <https://rsload.net/soft/desktop/12809-fly-on-desktop.html>



Рис. 3. «Киноавтомат: человек и его дом», 1967. В этой сцене в дверь к пану Новаку постучалась незнакомка. Изображение поставлено на паузу, а модератор предлагает залу решить: открывать дверь или нет?⁴

Fig. 3. "Kinoautomat: One Man and his House", 1967. In this scene, a stranger knocked on pan Novak's door. The image is paused, and the moderator asks the audience to decide whether to open the door or not.

Не забывая о развлекательном характере этого аттракциона, нужно отметить, что «Человек и его дом» оказался остроумной сатирой на демократию, которая, по Чинчере, лишь имитирует свободу выбора, дарует человеку с кнопками мнимое чувство контроля. И в 1972 году первый в истории интерактивный фильм был отправлен на полку коммунистической партии Чехословакии, которая сочла его чересчур провокационным. Но даже нескольких показов хватило, чтобы, как и в перформансе Марины Абрамович, зафиксировать неутешительную тиранию выбора: всякий раз зал жаждал наиболее зрелищного и фатального финала. Квартире пана Новака было суждено сгореть. А зрители и не возражали.

Однако если одни ограничения сознательно накладывались автором, не позволяя участнику интерактива по-настоящему повелевать зрелищем, другие кроются в области психологии самого реципиента. Ведь стоит ему включиться в равноправную коммуникацию с произведением интерактивного искусства (не как с мухой), как за свои решения придется нести ответственность — причем самую настоящую. Именно этот этический предел обуславливает эстетическую границу, за которую интерактивные медиа никогда не выходят. Если окажется, что новаторский проект не

⁴ Источник изображения см.: URL: <https://www.program.sk/program/2422927/>

пользуется коммерческим успехом, финансовые потери понесут продюсеры и инвесторы — не зрители. Если с Мариной Абрамович случится непоправимое, виновата будет художница — не зрители.

В 1980-х–1990-х годах вероятность нарушения этой презумпции представлялась кинофантастам страшным итогом технологического бума, а масштабные западные франшизы (от «Терминатора» и «Робокопа» до «Газонокосильщика») живописали последствия неминуемого срачивания человека и машины, организма и гаджета, реальности и виртуальности. Одним из главных исследователей макабрического симбиоза является канадский режиссер и сценарист Дэвид Кроненберг, еще в 1982-м году выведший видеомагнитофон в ранг антагониста. Так, в одной из сцен герой Джеймса Вудса бьет хлыстом телевизор, а привязанная девушка, которую транслирует экран, испытывает боль от каждого удара (Рис. 4). По сей день — одна из лучших метафор интерактивности, еще раз подчеркивающая низменный характер власти, которую получает реципиент.



Рис. 4. Кадр из фильма Дэвида Кроненберга «Видеодром», 1982⁵

Fig. 4. Screen capture from the film by David Cronenberg "Videodrome", 1982

Настоящие же эксперименты с искусственным интеллектом были куда проще, чем их воображали встревоженные футуристы, и никакой расплаты для зрителя/игрока за переход этической границы не предполагалось. Например, в 1992 году вышел «Проект Оз» Джозефа Бейтса, который представил хоть и красочную, но необычайно примитивную модель

⁵ Источник изображения см.: URL: <https://newserial.net/films/18560-videodrom.html>

интерактивного мира. На компьютерном экране всего лишь перекаты-вались и прыгали четыре кругляша, одним из которых посредством компьютерной мышки управлял игрок. В режиме реального времени система пыталась проанализировать, как человек взаимодействует с «персонажами», оценивая скорость перемещения курсора и характер действий. Что ж, если игрок приближался к электронному «колобку» слишком резко и быстро, то того охватывал страх. Смена эмоций передавалась простым изменением в облике, словно один смайлик сменился другим (Рис. 5).

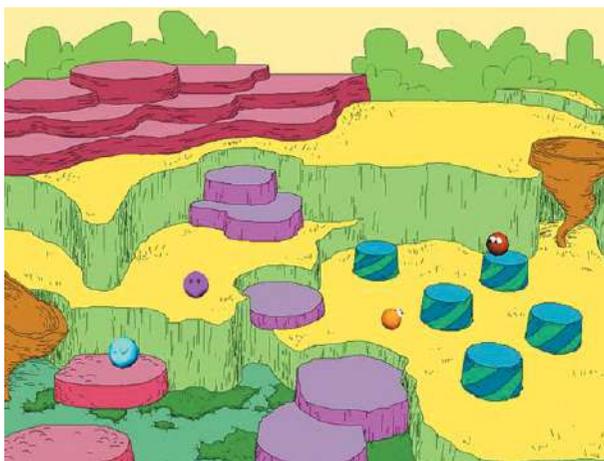


Рис. 5. Игра «Проект Оз», 1992⁶

Fig. 5. The Oz Project, 1992

По сравнению с «Проектом Оз» выпущенная уже в 2005 году игра «Фасад» могла быть воспринята как настоящий прорыв интерактивных технологий и искусственного разума. По сюжету, игрок навещался в гости к своим друзьям Трипу и Грейс в их новую нью-йоркскую квартиру, рассчитывая провести вечер за приятными разговорами и коктейлями. Однако вскоре ему становилось понятно: у пары далеко не все ладится... Набирая на клавиатуре различные фразы, игрок мог способствовать примирению Трипа и Грейс, или наоборот — обострить конфликт и даже выгнать хозяев из собственной квартиры.

⁶ Источник изображения см.: URL: https://medium.com/@mark_riedl/computational-narrative-intelligence-past-present-and-future-99e58cf25ffa

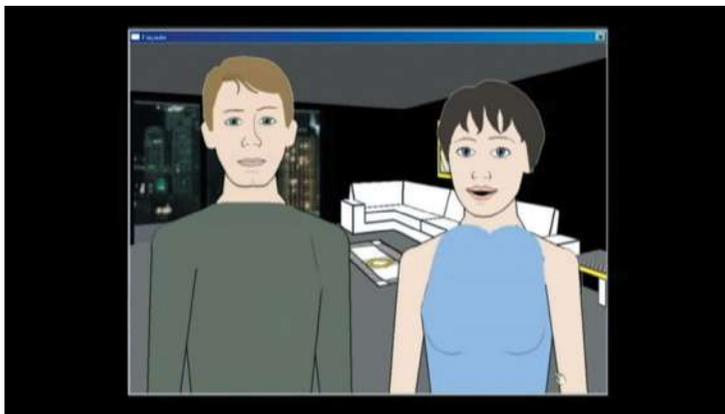


Рис. 6. Игра «Фасад», 2005⁷

Fig. 6. The Game "Façade", 2005

Главное новаторство «Фасада», разработанного студией Procedural Arts, состояло в том, что программа учитывала не только состояние персонажей в конкретный момент диалога, но и прошлые фразы игрока — их значение и даже грамотность. Потому одну и ту же реплику пиксельные молодые люди понимали по-разному. «Мне нравится твоя прическа», — такой комплимент в свой адрес Грейс могла истолковать и как знак внимания, и как сарказм (Рис. 6). Впрочем, еще на рубеже 2000-х методики оптимизации переборных, распознавания образов позволили шахматным машинам обыграть ведущих гроссмейстеров мира (от Гарри Каспарова до Владимира Крамника). Производители компьютерных игр невероятными темпами увеличивали качество графики и многовариантность действий, создав, в конечном счете, масштабные игровые пространства, в которых наряду с оружием и амуницией герой мог выбрать навыки для своего персонажа, будущую карьеру, репутацию. Наконец, особое направление в интерактивной сфере сегодня занимают разработки виртуальных ассистентов, использующих в диалоге с человеком многослойную нейросеть. Виртуальные помощники — от Siri до «Алисы» — способны поддержать разговор и выполнить некоторые команды, однако и эта утилитарная, вспомогательная интерактивность пока не переходит в полноценную живую беседу. На оскорбление в свой адрес та же «Алиса» способна отгрыз-

⁷ Источник изображения см.: URL: <https://www.irrit.fr/~David.Panzoli/Talks/workshop.pdf>

нуться, но не имеет права нахамить человеку. А через несколько секунд и вовсе забывает о неприятном разговоре, будто его не было.

В тех же 2000-х начались важнейшие кино- и телеисследования в области интерактивности. Так, участники кинематографического движения «Догма-95», возглавляемого режиссером Ларсом фон Триером, сняли коллективный экспериментальный фильм «День-Д» (2000), который рассказывал о четырех преступниках, решивших ограбить банк Копенгагена в новогоднюю ночь. Съемки происходили в режиме реального времени на опустевших улицах датской столицы. Режиссеры (помимо Триера, это были Томас Винтерберг, Серен Краг-Якобсен и Кристиан Левринг) управляли актерами дистанционно, давая команды по рациям. А изображения с четырех камер — сообразно количеству действующих лиц — транслировались по четырем телеканалам страны. Таким образом, переключая кнопки на пульте, зритель становился монтажником этого фильма: свободно перемещался из одной локации в другую, мог задержаться на заинтересовавшем его герое или (сразу оговоримся, что этой функцией почему-то никто не воспользовался) заявиться на место съемки, став эпизодическим персонажем «Дня-Д».

К сожалению, амбициозная идея Триера с треском провалилась. Как писала местная пресса, датчане, занятые предновогодними хлопотами, так и не сумели составить связный и четкий нарратив, попросту запутавшись в происходящем [12, с. 139]. Спустя годы те же принципы полиэкранности и многовариантности были взяты на вооружение авторами других интерактивных проектов, убравших из спектра зрительских опций возможность монтировать. Оказалось, что этот фундаментальный инструмент, определяющий как ритм, так и содержание экранного произведения, не может быть отдан на откуп посторонним. История непременно буксовала, распадалась на бессвязные фрагменты, а потому следующие интерактивные продукты вручали зрителям лишь череду «консервов» — заранее смонтированных эпизодов. На этом направлении отметим попытку канала НВО сделать интерактивный альманах Imagine в 2009 году (Рис. 7). Перейдя на сайт проекта, пользователь видел череду плавающих в безвоздушном пространстве кубов, каждый из которых заключал в себе отдельный фильм. Замысел состоял в том, что после нажатия на куб зрителю предлагалось посмотреть одну и ту же историю с четырех разных точек зрения; принять правду А., не поверить Б. и усомниться в трактовке С., составив во всех смыслах объемное представление о предъявленной коллизии. Кстати, нечто подобное еще в 1950-м году осуществил Акира

Куросава в картине «Расемон», не прибегая при этом ни к полиэкрану, ни к сложным геометрическим конструкциям.

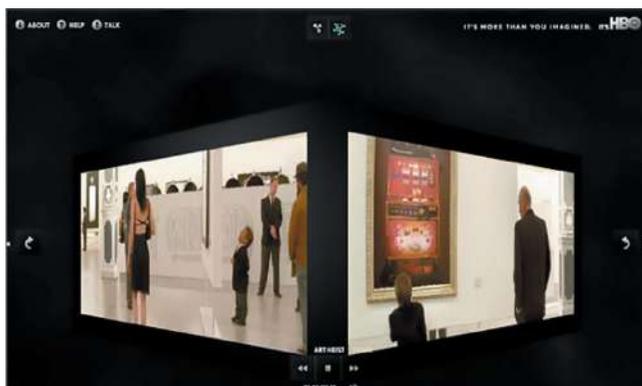


Рис. 7. Вращающийся куб канала HBO. Imagine, 2009⁸

Fig. 7. Rotating cube of HBO. Imagine, 2009

Отметим часовой фильм Пола Верховена «Одураченный» (2012), заслуживающий внимания как уникальный опыт синергии продюсеров и аудитории. Главная (и, пожалуй, единственная) его особенность заключалась в том, что первые пять страниц сценария были написаны профессионалами, а все остальное — плод сотворчества сотен зрителей нидерландского телеканала FCCЕ, предложившего своей аудитории поупражняться в драматургии. Кроме того, зрителям предлагалось набросать предпочтения по актерскому составу, списку саундтреков и, конечно, предложить название. Всего Пол Верховен получил порядка 3500 писем и около 700 сценариев, из которых вместе с командой скрипрайтеров отобрал 50, произведя трудоемкую компиляцию. Как сетовал режиссер, самым сложным оказался процесс отсева, ведь даже хорошие идеи и диалоги приходилось отправлять в мусорную корзину, не найдя для них подходящего места в сюжете [13]. Когда же «Одураченного» показывали на международных кинофестивалях, самые громкие аплодисменты непременно срывали финальные титры, плывущие по черному экрану в течение нескольких минут (Рис. 8).

⁸ Источник изображения см.: URL: <https://thefwa.com/cases/hbo-imagine>



Рис. 8. Финальные титры фильма «Одураченный», 2012⁹

Fig. 8. The final credits of the film "Steekspel", 2012

Среди самых ярких интерактивных экспериментов последних лет следует остановиться и на «Мозаике» Стивена Содерберга, которую сам автор наотрез отказался причислять и к кинематографу, и к телевидению, и к видеоиграм. Своей работе, созданной под покровительством все того же канала HBO, режиссер дал дефиницию branching narrative — ветвящееся повествование, подобное романной структуре [14, 15]. Изначально «Мозаика» была не сериалом, а мобильным приложением, при регистрации в котором пользователю открывалась карта детективной истории, построенной вокруг загадочного исчезновения главной героини (Шерон Стоун). По мере развития сюжета зритель вместе со следователями пытался найти пропавшую, выявить подозреваемых и разобраться в мотивах преступления. Помогали ему в этом не только видеоэпизоды (их хронометраж варьировался от 8 до 38 минут), но и так называемые «открытия», благодаря которым пользователь мог прочесть утреннюю газету, прослушать голосовое сообщение на автоответчике или заглянуть в полицейский рапорт (Рис. 9). Как точно отметил критик The New York Times Джеймс Поневозик, получилось своеобразное кино со сносками, использующее едва ли не весь арсенал средств, накопленных к середине 2010-х годов

⁹ Источник изображения см.:

URL: <https://iilo.cinephile-online.ru/90963-odurachenny-2012.html>

интерактивными медиа и позволяющих пользователю самому выбрать степень погружения в историю [16].

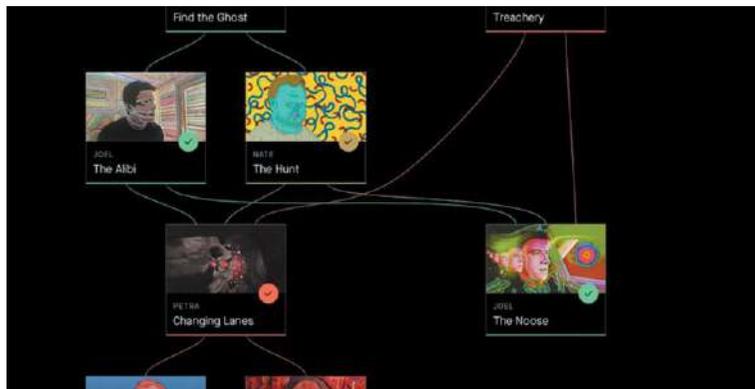


Рис. 9. Интерфейс приложения «Мозаика» Стивена Содерберга, 2018¹⁰

Fig. 9. Interface of the mosaic app by Steven Soderbergh, 2018

Наконец, последняя работа, заслуживающая рассмотрения в рамках актуальных интерактивных телевизионных практик, — это эпизод «Брандашмыг» утопического сериала «Черное зеркало», увидевший свет в 2018 году. По сюжету, мы переносимся в 1984 год, где встречаем юного программиста Стефана, разрабатывающего архитектуру компьютерной игры со множеством вариантов развития событий. Специально для демонстрации этого эпизода онлайн-кинотеатр Netflix предусмотрел для зрителя возможность управлять центральным персонажем, решая, что ему съесть на завтрак или куда спрятать труп (Рис. 10).

В общей сложности алгоритмы Netflix предусматривали около триллиона комбинаций ответов, 40 ключевых развилки и, как минимум, пять непересекающихся финалов. Кроме того, в определенный момент платформа предлагала зрителю вступить в контакт со Стефаном и сообщить ему нечто важное — например, что в данный момент он снимается в сериале. Но и при столь демократичных вводных большинство пользователей не чувствовали полной свободы: зайдя в тупик, они были вынуждены возвратиться к последнему сюжетному узлу и дать ответ, на котором

¹⁰ Источник изображения см.: URL: <https://www.komando.com/downloads/now-you-can-change-the-plot-while-watching-your-favorite-shows/428800/>

настаивали сценаристы. Как пошутил один из телекритиков, почему бы самим разработчикам не вернуться в начало и не переделать его? [17].



Рис. 10. Одна из реплик, которую зрители эпизода «Брандашмыг» написали герою сериала. «Черное зеркало», 2018¹¹

Fig. 10. One of the lines that the audience of the episode “Bandashmyg” wrote to the hero of the series. “Black Mirror”, 2018

Как и в первом интерактивном фильме Радуга Чинчеры, где жилище пана Новака сгорало вне зависимости от решений зала, в интерактивном эпизоде «Черного зеркала» заоблачное число вариаций сводилось к нескольким магистральным сценариям, накрепко связавшим драматургию пятчасового (в общей сложности) материала. При этом именно «Брандашмыг» оказывается сегодня едва ли ни единственным примером идиллической гармонии, в которой пребывают художественная форма и содержание: современные технологии подкрепляют сюжет, а сюжет, в свою очередь, оправдывает применение интерактивного взаимодействия. Лежащее на поверхности послание «Брандашмыга» не ново, более того, необычайно растиражировано среди научных фантастов прошлого (от «Лангольеров» Стивена Кинга до «Единственной» Ричарда Баха). Оно состоит в существовании великого множества параллельных реальностей и судеб, которые человек может в них прожить. Не потому ли после окончания эпизода зрители нередко возвращались в начало и хотели пройти

¹¹ Источник изображения см.:

URL: <https://www.film.ru/articles/recenziya-na-epizod-brandashmyg>

вместе со Стефаном совсем иной путь: съесть на завтрак не хлопья, а воздушную кукурузу, поставить в плеере другую песню или, интереса ради, не совершать убийства.

Несмотря на все этико-эстетические недостатки интерактивных медиа, ограничивающих зрителя в праве стать равным сценаристу/разработчику соавтором, нельзя не выделить и те преимущества, которые они способны предоставить — причем по обе стороны экрана. Одни предпочтения лежат в сугубо утилитарной сфере, будь то борьба с пиратством (а кто украдет интерактивный продукт, существующий лишь в привязке к серверу производителя?) или преимущества индивидуального просмотра перед сеансом в кинозале (экран даже самого обычного ноутбука позволяет то, чего не может предложить самый современный киноэкран). С другой стороны, интерактивные эксперименты обещают рождение совершенно новых моделей сериального повествования, при которых соотношения малого и большого нарративов кардинально меняются. Какую бы кнопку ни нажал зритель в той или иной сцене, какую бы развилку ни выбрал, его кинопечатление никогда не будет идентично кинопечатлению соседа. И вовсе не потому, что они разные люди, а потому, что смотрели совершенно разные произведения.

ЛИТЕРАТУРА

1. Ryan M-L. Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 2001. 399 p.

2. Denson S., Sudmann A. Digital Seriality: On the Serial Aesthetics and Practice of Digital Games // Media of Serial Narrative / Ed. by F. Kelleter. Columbus: Ohio State University Press, 2017. P. 261–284.

3. Kustritz A. Seriality and Transmediality in the Fan Multiverse: Flexible and Multiple Narrative Structures in Fan Fiction, Art, and Vids // TV Series. 2014. No. 6. Dec. 01.

DOI: <https://doi.org/10.4000/tvseries.331>.

4. Kelleter F. Media of Serial Narrative. Columbus: Ohio State University Press, 2017. 301 p.

5. Сальникова Е. В. Феномен трансмедийности и медиакolleкции. Подходы и методы // Большой формат: экранная культура в эпоху трансмедийности / Государственный институт искусствознания; сост.: Ю. А. Богомолов, Е. В. Сальникова. М.: Государственный институт искусствознания : Издательские решения, 2018. Ч. 1. С. 11–42.

URL: http://sias.ru/upload/iblock/1a9/bolshoyi_format_1.a4.pdf (дата обращения: 16.06.2020).

6. Hickethier K. Film- und Fernsehanalyse. Stuttgart: J.B. Metzler, 1996. 228 p.
7. Encyclopedia of Comic Books and Graphic Novels / Ed. by M. K. Booker. Santa Barbara, Denver, Oxford: Greenwood, 2010. Vol. 2. 763 p.
8. Дюрер А. Дневники и письма / пер. с нем. Ц. Нессельштраус; отв. ред. Н. Соломадина. М.: ОГИЗ : АСТ, 2020. 350 с.
9. Benayoun M. L'art coupable mais toujours libre // MoBen: Maurice Benayoun site. 1999. November.
URL: <https://benayoun.com/moben/1999/11/11/lart-coupable-mais-toujours-libre/> (дата обращения: 16.06.2020).
10. Абрамович М. Пройти сквозь стены: автобиография. М.: АСТ, 2019. 343 с.
11. Hales Ch. Cinematic interaction: From kinoautomat to cause and effect // Digital Creativity. 2005. Vol. 16. Issue 1: Computers in Art and Design Education: CADE 2004 conference. P. 54–64.
DOI: 10.1080/14626260500147777.
12. Долин А. Ларс фон Триер: контрольные работы: анализ, интервью. М.: НЛО, 2007. 404 с.
13. Celluloid Liberation Front. Five Questions with Tricked Director Paul Verhoeven // Filmmaker Magazine site. 2012. Nov. 12.
URL: <https://filmmakermagazine.com/57547-five-questions-with-tricked-director-paul-verhoeven/#.XujBekUzbIV> (дата обращения: 16.06.2020).
14. Newton C. Steven Soderbergh's free interactive TV series 'Mosaic' turns viewers into filmmakers // The Verge site. 2017. Nov. 8.
URL: <https://www.theverge.com/2017/11/8/16621468/steven-soderbergh-mosaic-hbo-app-download> (дата обращения: 16.06.2020).
15. Кириенков И. Собирая «Мозаику»: Из чего сделан новый интерактивный кинопроект Содерберга // КиноПоиск: сайт. 2018. 27 января.
URL: <https://www.kinopoisk.ru/media/article/3115793/> (дата обращения: 16.06.2020).
16. Poniewozik J. Review: "Mosaic" is a Frustrating Soderbergh Story, Some Assembly Required // The New York Times site. 2017. Dec. 13.
URL: <https://www.nytimes.com/2017/12/13/arts/television/mosaic-soderbergh-review.html> (дата обращения: 16.06.2020).
17. Шабаетов М. Выбор Брандашмыга: Как работает интерактивный эпизод «Черного зеркала» // КиноПоиск: сайт. 2018. 29 декабря.
URL: <https://www.kinopoisk.ru/media/article/3307913/comment/2146078/> (дата обращения: 16.06.2020).

REFERENCES

1. Ryan M-L. *Narrative as virtual reality: Immersion and interactivity in literature and electronic media*. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 2001. 399 p.

2. Denson S., Sudmann A. Digital seriality: On the serial aesthetics and practice of digital games. In F. Kelleter (Ed.), *Media of serial narrative*. Ohio State University Press, 2017, pp. 261–284.

3. Kustritz A. Seriality and transmediality in the fan multiverse: Flexible and multiple narrative structures in fan fiction, art, and vids. *TV Series*. December 1, 2014. (6). DOI: <https://doi.org/10.4000/tvseries.331>.

4. Kelleter F. *Media of Serial Narrative*. Ohio State University Press, 2017. 301 p.

5. Sal'nikova E. V. Fenomen transmediynosti i mediakolleksii: Podkhody i metody [Phenomenon of transmedia and media collection: Approaches and methods]. In Yu. A. Bogomolov, E. V. Salnikova (Eds.), *Bol'shoy format: ekrannaya kul'tura v epokhu transmediynosti* [Large Format: Screen culture in the transmedia era], Vol. 1. Moscow: Izdatel'skie resheniya, 2018, pp. 11–42.

URL: http://sias.ru/upload/iblock/1a9/bolshoyi_format_1.a4.pdf (accessed 16.06.2020). (In Russ.)

6. Hickethier K. *Film- und Fernsehanalyse*. Stuttgart: J.B. Metzler, 1996. 228 p.

7. *Encyclopedia of Comic Books and Graphic Novels*. Ed. by M. K. Booker. Santa Barbara, Denver, Oxford: Greenwood, 2010. Vol. 2. 763 p.

8. Dürer A. *Dnevnik i pis'ma* [Diaries and letters] (C. Nesselstrauss, Trans.). Moscow: AST, 2020. 350 p.

9. Benayoun M. L'art coupable mais toujours libre. *MoBen: Maurice Benayoun web-site*. 1999, November.

URL: <https://benayoun.com/moben/1999/11/11/lart-coupable-mais-toujours-libre/> (accessed 16.06.2020).

10. Abramovic M. *Proyti skvoz' steny: avtobiografiya* [Walk through walls: A memoir]. Moscow: AST, 2019. 343 p. (In Russ.)

11. Hales Ch. Cinematic interaction: From “kinoautomat” to “cause and effect”. *Digital Creativity*. 2005. 16 (1), pp. 54–64.

DOI: 10.1080/14626260500147777.

12. Dolin A. *Lars fon Trier: kontrol'nye raboty: analiz, interv'yu* [Lars von Trier: Tests: Analysis, Interview]. Moscow: NLO, 2007. 404 p. (In Russ.)

13. Celluloid Liberation Front. Five Questions with Tricked Director Paul Verhoeven. *Filmmaker Magazine web-site*. 2012, November 12.

URL: <https://filmmakermagazine.com/57547-five-questions-with-tricked-director-paul-verhoeven/#.XujBekUzblV> (accessed 16.06.2020).

14. Newton C. Steven Soderbergh's free interactive TV series 'Mosaic' turns viewers into filmmakers. *The Verge web-site*. 2017, November 8.

URL: <https://www.theverge.com/2017/11/8/16621468/steven-soderbergh-mosaic-hbo-app-download> (accessed 16.06.2020).

15. Kirienkov I. Sobiraya “Mozaiku”: Iz chego sdelan novyy interaktivnyy kinoproekt Soderberga [Collecting “Mosaic”: What is Soderberg’s new interactive film project made of]. *KinoPoisk web-site*. 2018, January 27.

URL: <https://www.kinopoisk.ru/media/article/3115793/> (accessed 16.06.2020). (In Russ.)

16. Poniewozik J. Review: “Mosaic” is a frustrating Soderbergh story, some assembly Required. *The New York Times web-site*. December 13, 2017.

URL: <https://www.nytimes.com/2017/12/13/arts/television/mosaic-soderbergh-review.html> (accessed 16.06.2020).

17. Shabaev M. Vybor Brandashmyga: Kak rabotaet interaktivnyy epizod «Chernogo zerkala» [Bandersnatch’s choice: How the “Black Mirror” interactive episode works]. *KinoPoisk web-site*. December 29, 2018.

URL: <https://www.kinopoisk.ru/media/article/3307913/comment/2146078/> (accessed 16.06.2020). (In Russ.)

СВЕДЕНИЯ ОБ АВТОРЕ

ДАНИИЛ ДМИТРИЕВИЧ СМОЛЕВ

кандидат философских наук,
старший научный сотрудник сектора
современного искусства Запада,
Государственный институт искусствознания,
Москва, Россия

ResearcherID: ABA-5523-2020

ORCID: 0000-0002-4944-8792

e-mail: danilasmolev@mail.ru

ABOUT THE AUTHOR

DANIIL D. SMOLEV

PhD in Philosophy,
Senior Researcher at the Western Contemporary Art Division,
The State Institute for Art Studies,
125009, Kozitsky, 5, Moscow, Russia

ResearcherID: ABA-5523-2020

ORCID: 0000-0002-4944-8792

e-mail: danilasmolev@mail.ru

МЕДИАОБРАЗОВАНИЕ

THE MEDIA EDUCATION

УДК 791.2 + 78.07 + 008
ББК 85.373 (3) + 85.317 + 71.04

DOI: 10.30628/1994-9529-2020-16.3-133-156
received 27.08.2020, accepted 29.09.2020

СЕРГЕЙ АБРАМОВИЧ АЙЗЕНШТАДТ

Дальневосточный государственный институт искусств,
Владивосток, Россия

ResearcherID: W-2634-2019

ORCID: 0000-0002-0921-3972

e-mail: eisenstadt1955@mail.ru

ЮЖНОКОРЕЙСКИЙ ТЕЛЕСЕРИАЛ НА СЛУЖБЕ МУЗЫКАЛЬНОГО ПРОСВЕЩЕНИЯ

Аннотация. В статье рассмотрены формы и методы популяризации западной классической музыки в южнокорейских телесериалах. Главным объектом анализа стал сериал «Вирус Бетховена» (2008), посвященный судьбе симфонического оркестра в вымышленном южнокорейском городе. Констатируя, что популяризация музыкальной классики стала одной из важнейших целей создания этого сериала, автор приходит к выводу, что ее успех у массовой корейской телеаудитории обусловлен прежде всего тем, что здесь привлекательно, художественно убедительно и с учетом национальной специфики показана атмосфера профессиональной деятельности академических музыкантов. В сериале показаны реальные проблемы современной корейской музыкальной культуры: «кризис перепроизводства» академических музыкантов; дискриминация выпускников южнокорейских музыкальных учебных заведений; распространенность предрассудка о предназначении музыкальной классики исключительно для богатых. Автор подчеркивает, что погружение в атмосферу профессиональной музыкальной жизни позволяет зрителю яснее воспринять просветительское содержание сериала. Утверждается, что в «Вирусе Бетховена» отразилось традиционное для Кореи отношение к европейской музыкальной классике, связанное с конфуцианскими цивилизационными корнями, и в то же время выявлены перемены в современной культурной ситуации, обусловленные постепенным отходом от традиционных ценностей. Это воплощено в образах двух главных героев-дирижеров

— старшего и младшего — символизирующих «старое» и «новое» в корейской музыкальной культуре. Их взаимодействие происходит в соответствии с традициями Востока: новое открыто не конфликтует со старым, а скорее зарождается в нем. Автор высказывает мнение, что основной метод объяснения музыки в сериале — поиск близких и понятных зрителю эмоциональных ассоциаций, дающих возможность ярче воспринять музыкальное содержание. Этот способ, с его точки зрения, в большей степени, чем иные методы, распространенные на Западе, соответствует природе национального ощущения европейской классической музыки, связанного с конфуцианскими культурными корнями. Утверждается, что формы музыкального просвещения в «Вирусе Бетховена» во многом обусловлены художественными приемами, присущими южнокорейской трактовке сериального жанра: особое значение имеет система своего рода «лейтмотивов» в саундтреке и «жестовые клише». Высказано предположение, что южнокорейский опыт популяризации музыкальной классики посредством сериального кинематографа может быть использован и за пределами страны — при обязательном учете различий в менталитете и реалий музыкальной жизни.

Ключевые слова: Южная Корея, телесериал, теледрама, дорама, корейская волна, халлю, классическая музыка, академическое музыкальное искусство, симфонический оркестр, к-поп, конфуцианство, популяризация классической музыки, музыкальное просвещение

SERGEI A. AIZENSHTADT

The Far Eastern State Academy of Arts,

Vladivostok, Russia

ResearcherID: W-2634-2019

ORCID: 0000-0002-0921-3972

e-mail: eisenstadt1955@mail.ru

SOUTH KOREAN TV SERIES IN THE SERVICE OF MUSIC EDUCATION

Abstract. In this article we study forms and methods used to popularize western classical music in a South Korean TV series. The main subject of analysis is the TV series *Beethoven Virus* (2008) devoted to a symphony orchestra in a fictional South Korean city. The main purpose of this TV series is the promotion of classical music, and the author of the article comes to the conclusion that its popularity among

Korean audience is explained by its engaging, convincing artistic methods with respect to national cultural specificities, which were used to show the working environment of professional musicians. The series reveals real problems of modern Korean musical culture: “crisis of overproduction” of academic musicians; discrimination of graduates of South Korean musical educational institutions; prejudice that classical music is only for the rich. The author emphasizes that immersion into the atmosphere of professional musical life allows the viewers to apprehend the educational value of the TV series more clearly. *Beethoven Virus* demonstrates traditional Korean attitude towards European classical music determined by the Confucian roots; and at the same time, it depicts changes in the modern culture conditioned by gradual departure from traditional values. The two main characters — the young and the old conductors — symbolize the old and the new in the Korean musical culture. They interact in a traditional eastern way: the new spirit does not openly conflict with the established convention, but sprouts from it. The author suggests that the music is explained in the film through emotional associations which let the viewers fully perceive the musical idea. The author believes that this method, compared to other ways widespread in the West, corresponds to the nature of the specific sensation of European classical music associated with Confucian cultural roots. An opinion is expressed that methods of music education used in *Beethoven Virus* were chosen in accordance to the South Korean serial genre traditions: leitmotifs in the soundtrack and gesture clichés are of particular significance here. The author suggests that the South Korean experience of promoting musical classics by means of serial films can be used abroad — given that the differences in mentality and realities of musical life are taken into account.

Keywords: South Korea, TV series, teledrama, dorama, Korean Wave, hallyu, classical music, academic musical art, symphonic orchestra, K-pop, Confucianism, popularization of classical music, music education

Бурное развитие музыкального искусства, основанного на европейской классической музыке, наблюдаемое в Южной Корее в последние десятилетия, явилось одним из ярких явлений современной мировой культуры. Изучение форм и методов музыкального просвещения в рамках столь востребованного в Республике Корея телесериального жанра актуально для осмысления укоренения академической музыки Запада в инкультурной среде.

Приобщение массового зрителя к музыкальной классике посредством телевизионных сериалов нельзя назвать привычной формой музыкального просвещения. Тем не менее можно привести целый ряд

образцов мировой сериальной телепродукции, посвященных жизни профессиональных академических музыкантов. Среди наиболее ярких примеров — японская теледрама «Нодаме кантабиле» (2007) и американский «Моцарт в джунглях» (2014-2018). Не обходит эту тему и телевидение Южной Кореи. Достаточно указать на сериалы «Пять пальцев» (2012), «Нэиль кантабиле» (римейк «Нодаме кантабиле», 2014), «Тайный роман» (2014), «Листмейстер» (2016), «Любите ли вы Брамса?» (2020). Важную роль сюжетные линии, относящиеся к миру музыкальной классики, играют в «Зимней сонате» (2001), «Фортепиано» (2001) и др.

Главным объектом анализа в настоящей статье стал сериал «Вирус Бетховена». Выбор обусловлен тем, что, по мнению автора, именно эта теледрама к настоящему времени предстает наиболее последовательным, и эффективным примером популяризации академической музыки в южнокорейском сериальном кинематографе.

Важнейшая причина столь высокой успешности «Вируса Бетховена» как опыта музыкального просвещения видится нам в исключительно тесной и органичной связи с национально-культурной спецификой. Осмыслить эту связь автор стремится в данной работе. Сериальное повествование в «Вирусе Бетховена» здесь проанализировано с точки зрения претворения в нем реальной картины современной южнокорейской музыкальной жизни и национальных культурных традиций. Предпринята также попытка выявить основные приемы и методы популяризации музыкальной классики в сериале, показав их общность с художественными средствами, характерными для южнокорейского сериального искусства в целом.

Нам не удалось найти научные работы, специально посвященные анализу популяризации музыки в южнокорейских сериалах. Вместе с тем для настоящей статьи оказалась важной мысль Е. Мойсилович, высказанная в работе о «Моцарте в джунглях». Исследователь приходит к выводу, что сериальное повествование, описывающее здесь жизнь Нью-Йоркского симфонического оркестра, не только весьма плодотворно в плане показа профессиональных и человеческих взаимоотношений музыкантов, но способно раскрыть важные аспекты самого содержания классической музыки, поскольку последнее не исчерпывается «автономной практикой прекрасного искусства» [1, с. 76], а также органически включает «организацию, производящую музыку, начиная с инфраструктуры и людей, составляющих эту организацию, и заканчивая архитектурой, т. е. зданием»

[1, с. 76–77]. Продолжая эту мысль, следует признать, что представление картины профессиональной деятельности представителей академического музыкального искусства — действенная форма популяризации музыкальной классики. При этом подобная просветительская работа особенно эффективна именно в рамках сериального жанра с присущей ему подробностью и обстоятельностью. С этой точки зрения не только «Моцарт в джунглях», но и другие сериалы, посвященные миру академической музыки и перечисленные в начале данной статьи, могут быть причислены к образцам музыкальной популяризации. Однако «Вирус Бетховена» имеет в этом плане существенное отличие. Здесь гораздо чаще, чем в указанных примерах сериальной продукции, можно усмотреть просветительские обращения к зрителю, призванные объяснить «как слушать и понимать» классическую музыку.

Среди работ, посвященных южнокорейским сериалам (дорамам¹), актуальных для настоящего исследования, назовем прежде всего статью Йен Энг, где утверждается, что корейские образцы данного жанра в гораздо большей степени, чем американские, апеллируют к идеальной чистоте чувств не замутненных рефлексией или иронией [2, с. 12]. Это качество, по мнению автора настоящей статьи, во многом обусловило естественность просветительской направленности в драме: сериальное повествование, призванное служить источником светлых и чистых эмоций, органично становится и кладезем знаний о высоком искусстве. Большую помощь также оказали работы В. Келлер [3] и А. Тарасовой [4], где анализируются художественные приемы, характерные для южнокорейских телесериалов.

Междисциплинарный характер исследования потребовал привлечения работ, связанных с общими проблемами корейской культуры — в том числе музыкальной. Здесь автор опирался в первую очередь на фундаментальную монографию М. Дойчлер о конфуцианстве в Корее [5] и статью Хван Окон, посвященную южнокорейской музыкальной жизни [6].

Как отмечает Хван Окон, современное состояние музыкальной культуры в Южной Корее характеризуется разительным контрастом между гигантской сетью образовательных музыкальных учреждений, по количеству которых страна давно превзошла развитие в плане классической

¹ Драма — обозначение, первоначально относившееся лишь к японским телесериалам. В последние годы оно распространилось и на южнокорейские — в том числе и в научной литературе.

музыки страны Европы, и реальным местом западной музыкальной классики в духовном мире корейцев. «Несмотря на крупные инвестиции и значительный социальный престиж, ... классическая музыка интегрирована в повседневную жизнь корейцев удивительно поверхностно. При ближайшем рассмотрении выясняется, что почти нет аудитории подлинных ценителей классической музыки в Южной Корее, которая платит, чтобы посещать музыкальные события для чистого слушательского удовольствия» [6, с. 61]. Искусство южнокорейских исполнителей, отмечает исследователь, пользуется значительным спросом за рубежом. Но внутри страны картина совсем иная — востребованы почти исключительно педагоги. «Концерты, которые дают местные классические музыканты, в большинстве своем являются для них поводами, чтобы потратиться, а не заработать; музыканты надеются, что их исполнительские усилия в конечном счете приведут к приглашению на должности в учебных заведениях» [6, с. 61].

Причина, утверждает ученый, коренится в конфуцианских основах корейской традиции. Исследователь опирается здесь на М. Дойчлер, отметившую, что обретение высокого статуса в старой конфуцианской Корее в значительной мере было связано с «особым образом жизни», который непременно включал занятия серьезной музыкой [5, с. 13]. Хван Окон считает, что наследием складывавшихся на протяжении многих веков национальных представлений о высоком социальном статусе явилась и столь высокая массовость детского музыкального образования. Последняя вызвана не столько любовью к собственно академической западной музыке, сколько убежденностью родителей, что классическое музыкальное воспитание — неотъемлемая черта принадлежности к высшим классам общества. Однако, продолжает исследователь, конфуцианские ценности в Корее постепенно размываются, и гуманитарное образование постепенно теряет свой высокий социальный статус. Это также приводит к сокращению спроса на классических музыкантов, но теперь уже и преподавателей — при том, что количество выпускников соответствующих профессиональных учебных заведений всё увеличивается. Результат — симптомы «кризиса перепроизводства»: закрытие или сокращение многих музыкальных коллективов; рост конкуренции; огромные сложности при устройстве на работу по профессии.

В приведенных утверждениях Хван Окон есть доля полемического преувеличения. Однако нельзя не признать, что, несмотря на огромную

сеть национальных музыкальных образовательных учреждений, уровень понимания классической музыки у подавляющего большинства жителей Республики Корея весьма и весьма невелик — по нашему мнению, в настоящее время он несоизмеримо ниже, чем в России или Японии. В то же время интерес к музыкальной классике Запада здесь огромен. И, как подчеркивали сами создатели «Вируса Бетховена» [7], именно ощущение, что корейские массы, пусть неискушенные в музыкальной классике, стремятся приобщиться к ее духовным сокровищам, побудило будущих авторов драмы к мысли, что наполненный идеями музыкального просветительства сериал, повествующий о судьбе симфонического оркестра в провинциальном южнокорейском городе, будет востребован в стране.

Ли Чжэю, режиссер «Вируса Бетховена», осознавал, что его новое создание необычно для национального сериального кинематографа. По собственному утверждению, он решил отказаться от типичных для южнокорейских драм сюжетных мотивов — «мести» и «тайны рождения» [7]. Не присутствует и чрезвычайно распространенная в эпоху так называемой «Корейской волны»² «одержимость корейского популярного кинематографа репрезентацией истории» [8, с. 3]. Правда, сериальное повествование не смогло обойтись без показа «почти обязательных» для данного жанра любовных интриг и семейных конфликтов. Но они разработаны в значительно меньшей степени, чем это привычно для южнокорейской телеаудитории.

Зритель погружается в атмосферу оркестровых репетиций и концертных выступлений, видимых глазами их участников, слышит рассуждения артистов на профессиональные темы. На взгляд специалиста многое здесь выглядит несколько наивным и упрощенным. Но создатели сериала ориентировались не на профессионалов: им прекрасно известно, что абсолютное большинство южнокорейской телеаудитории не имеет даже элементарного представления о специфических особенностях работы симфонического оркестра.

Все персонажи-музыканты выведены обаятельными, благородными (хотя и не лишены недостатков) людьми, преданными своему делу. Отрицательные герои, напротив, классическую музыку не любят, а «глав-

² Корейская волна (Халлю) — понятие, широко используемое для обозначения процесса распространения современной южнокорейской культуры (сериалы, поп-музыка, и проч.) за пределы национального пространства (см. напр. [6, 8]).

ный злодей» — мэр города — мало того, что глух к высокому искусству, но еще и строит козни оркестру. Не следует думать, что подобное изображение — неременная черта южнокорейского сериального кинематографа. Например, пианистка в упомянутой «Зимней сонате» — персонаж весьма неоднозначный. Но, в отличие от «Вируса Бетховена», этот сериал не нацелен на музыкальное просвещение.

К музыкально-профессиональной составляющей своего творения Ли Чжэю подошел весьма ответственно. Главным музыкальным руководителем и экспертом стал Со Хитхэ, известный симфонический дирижер и один из наиболее последовательных пропагандистов академической музыки в Корее. Последний назвал главной своей задачей в работе над фильмом популяризацию музыкальной классики [7].

Саундтрек, составленный Со Хитхэ, охватил фрагменты более чем тридцати опусов академической музыки. Уровень аудитории, конечно, учитывался. Звучат главным образом «хиты» — «Времена года» А. Вивальди, первая часть Пятой и финал Девятой симфоний Л. Бетховена, Этюд №23 Ф. Шопена, Первый фортепианный концерт П. Чайковского, оперные увертюры Россини и т. п. Включены и сочинения, которые можно отнести к академической музыке лишь с оговорками — «Либертанго» А. Пяццоллы, «Нэлла-фантазия» Э. Морриконе.

Название драмы также апеллирует к зрителю, неискушенному в музыкальной классике. Оно отсылает к одноименной кроссовер-композиции Дианы Бончевой, основанной на теме из финала фортепианной Сонаты Бетховена ор. 13 и очень популярной в Южной Корее. Значима и ассоциация с «вирусными видео» — роликами, набирающими известность в Интернете за счет размещения все увеличивающимся числом пользователей.

Итак, уже в основной музыкально-просветительской концепции сериала ясно отразилась ориентация на массового корейского зрителя, не особо сведущего в классической музыке, но стремящегося приобщиться к ее духовной красоте.

Рассмотрим сюжет «Вируса Бетховена» с точки зрения отражения реальной картины профессиональной деятельности южнокорейских классических музыкантов. Сама сюжетная завязка свидетельствует о стремлении авторов к достоверности в изображении реалий музыкальной жизни. Начало сериала выглядит своего рода художественной иллюстрацией к приведенным ранее научным утверждениям о последствиях национального

«кризиса перепроизводства» классических музыкантов. Действие происходит в вымышленном провинциальном городе. Молодая скрипачка Ту Руми, выпускница местного колледжа искусств, вынуждена работать служащей в мэрии: все музыкальные коллективы, куда она вступает, распадаются. Заинтересовав мэра проектом превращения города в центр классической музыки, она предлагает организовать симфонический оркестр. Тот соглашается, но выделяет деньги только на дирижера. Выход найден: костяк коллектива составят такие же, как Ту Руми музыканты-неудачники, не нашедшие работу по профессии и готовые играть за символические деньги или вовсе бесплатно.

Поднимается еще одна острейшая проблема академической музыкальной культуры Южной Кореи. Это широкое распространение мнения о превосходстве «западного» образования. Уже в первой серии Ту Руми произносит немало горьких слов о повсеместном предпочтении, которое оказывается музыкантам, обучавшимся за границей — пусть даже их профессиональный уровень скромнен. Речи эти явно обращены не только к широкому зрителю, но и к работодателям. «Вирус Бетховена», напомним, вышел на экраны в 2008 г. Но острота проблемы не снизилась и в последующие годы. В 2016-м Чо Еджин замечает: «Если нет удостоверения, полученного за границей, шанс, что музыкант-азиат найдет работу дома, невелик» [9, с. 36].

В начале сериала появляется и персонаж, выполняющий функцию главного воплощения образа академической музыки и служащий основным «рупором популяризации». Он посвящает других героев дорамы (а вслед за ними и зрителей) в тайны содержания музыкального искусства. Это прибывший из Европы прославленный дирижер Кан Гонгу, приглашенный мэрией для руководства новым коллективом. Маэстро известен на редкость скверным характером и безжалостным обращением с оркестрантами. Однако подопечные Кан Гонгу (Кан Маэ, т. е. «Кан Маэстро», как его называют в сериале музыканты), покоренные его гением и профессионализмом, безропотно сносят бесконечные придирки и изощренные издевательства.

В определенном отношении Кан Маэ напоминает героя «Моцарта в джунглях» Родриго де Суза, возглавляющего в этом сериале Нью-Йоркский симфонический оркестр. Оба воплощают распространенный в художественных произведениях, изображающих мир классической музыки, тип «гениального и эксцентричного дирижера-тирана». Но есть

существенные различия. Маэстро из американского сериала — олицетворение образа романтического артиста. Он не отказывает себе в мирских удовольствиях, общителен, влюбчив, склонен к экстравагантности. Герой корейской драмы — суровый аскет, не допускающий в свой внутренний мир любовь или дружбу: душа его отдана лишь поклонению шедеврам великих композиторов. Внешность персонажа призвана подчеркнуть элитарность, аристократизм дирижера и его искусства: скупая выверенность жестов, безусловно стильные и дорогие костюмы, аксессуары «в классическом духе». При этом образ Кан Маэ далек от примитивной одномерности. Ким Мёнмину, играющему эту роль, удалось представить своего героя сложной личностью — человеком, замкнувшимся в своем мире музыкального совершенства и не позволяющему проникнуть туда «внешним раздражителям» — простым человеческим привязанностям.

То, что подобный персонаж избран создателями сериала главным символом и рупором классической музыки, может показаться западному зрителю несколько неожиданным. Многие черты человеческого облика героя малопривлекательны; методы же работы таковы, что в европейском или американском оркестре Кан Маэ не смог бы продержаться и дня. Но «Вирус Бетховена» адресован аудитории, у которой, как уже было отмечено, ощущение европейской музыкальной классики достаточно специфично и глубоко (подчас скорее на подсознательном уровне) связано с конфуцианскими корнями национальной культуры. Поэтому главное олицетворение академической музыки — не пылкий и вольнолюбивый романтический художник, а суровый «учитель мудрости», строго наказывающий подопечных, недостаточно прилежных в постижении благородных, овеянных веками знаний и умений.

Кан Маэ призван символизировать корейское представление о классической музыке в ее наиболее чистой, «исконной» форме. Однако авторы сериала отдавали себе отчет, что данный образ не вполне способен выразить современные веяния национальной культурной жизни. Поэтому введен еще один персонаж: он призван воплотить «дух нового». Это молодой ученик сорокалетнего дирижера. Чтобы подчеркнуть преемственность и духовную связь с главным героем, он сделан полным тезкой маэстро: юношу также зовут Кан Гону. Это трубач-любитель, по основной профессии — полицейский. Он завербован Ту Руми в организуемый ею оркестр, а позже стал брать уроки у Кан Маэ в искусстве дирижирования.

Во многом ученик и учитель — антиподы. Маэстро Кан Гону получил превосходное музыкальное образование; его тезка в начале фильма не владеет даже нотной грамотой. Старший замкнут, высокомерен, неприимим к малейшим профессиональным недостаткам; младший дружелюбен, общителен, мягок в отношениях с коллегами. Учитель нетерпим к малейшим вольностям в обращении с авторским музыкальным текстом; ученик позволяет себе в этом отношении несколько бóльшую свободу. В то же время герои имеют общую черту, чрезвычайно показательную в плане их представления в качестве символов академической музыки в Корее: ни старший, ни младший Кан Гону не проявляют ни малейшей склонности к сочинительству.

Подобное отношение к композиторскому творчеству достаточно типично для корейского восприятия классической музыки. Вне всякого сомнения, там нисколько не отрицают важность ее пополнения новыми сочинениями. И все же конфуцианские корни проявляются и в том, что классическая музыка здесь чаще, чем на Западе, ощущается как «собрание священных текстов», которое, подобно корпусу канонических конфуцианских сочинений, нуждается, скорее, не в дополнении, а в истолковании.



Рис. 1. Фрагмент постера сериала «Моцарт в джунглях» (Amazon studios, 2014)³.

Fig. 1. Fragment of a poster to TV series “Mozart in the Jungle” (Amazon studios, 2014).

³ Источник изображения см.: URL https://www.primevideo.com/detail/Mozart-in-the-Jungle-Ultra-HD/0OB9T8381PU7UCJ66MS0IUMQ9F?_encoding=UTF8&language=ru_RU



Рис. 2. Презентация сериала «Вирус Бетховена» (телеканал MBC, 2008). Слева направо: Младший Кан Гонгу (Чан Гынсок), Ту Руми (Ли Джаи), Кан Маэ (Ким Мёнмин)⁴.

Fig. 2. Presentation of TV series «Beethoven's Virus» (MBC TV channel, 2008). From left to right: Younger Kang Gun-woo (Jang Gyn-sok, Du Ru-mi (Lee Ji-ah), Kang Mae (Kim Myung-min).

Из персонажей сериала стремление к композиторству проявляет лишь Ту Руми. Однако у нее оно проявляется во многом вынужденно: скрипачка узнает, что страдает неизлечимой болезнью — нарастающей глухотой. Только поняв, что вскоре не сможет играть, Ту Руми решает заняться сочинением.

Профессиональные взаимоотношения учителя и ученика развиваются в истинно восточном духе. Новое не конфликтует со старым, а, скорее, «прорастает сквозь него». Ученик благоговейно внимает речам учителя, скрупулезно выполняет все его указания и безропотно сносит желчные замечания маэстро, не устающего указывать воспитаннику на его «тупость» и «безграмотность». Вдобавок Кан Гонгу-младшему вменено в обязанность прислуживать Кан Маэ — убирать в его апартаментах, готовить еду и т. д. Сюжетную остроту придает введение элементов любовного треу-

⁴ Источник изображения см: URL: <http://skilbo.net/technote/board.php?board=news&page=122&sort=wdate&command=body&no=1281&ckattempt=>

гольника. Младший влюблен в Ту Руми, но она отдала сердце старшему. Маэстро испытывает влечение к прелестной девушке, но его мрачный аскетизм не позволяет ответить на ее чувства.

В ходе развития сюжета между учителем и учеником возникают противоречия. Из-за интриг мэра Ту Руми и ее соратники вынуждены уйти из оркестра. Изгнанники образуют новый коллектив, который возглавил младший Кан Гону. Маэстро пытается руководить учеником, однако тот почтительно просит дать возможность работать самостоятельно. Юноша находит творческую манеру учителя слишком суровой, а его требования скрупулезно следовать всем деталям авторского текста — чересчур строгими. Молодого человека влечет к теплой, сердечной, романтической музыке. Маэстро рекомендует избрать для первого выступления Пятый фортепианный концерт Бетховена. Юноша не спорит, но тайно разучивает Первый концерт Чайковского. Узнав об этом, наставник в гневе изгоняет непокорного, но продолжает ему помогать. При этом Кан Гону-младший продолжает прислуживать маэстро, выполняя прежние обязанности по дому.

В заключительных сериях конфликт обостряется. Посетив репетицию молодого Кан Гону, Кан Маэ слушает «Павану» Г. Форе в обработке Ту Руми. В своем переложении та придала сочинению черты современной корейской эстрадной музыки. Кан Гону-старший возмущен. «Так недалеко и до кроссовера!», восклицает он, приказывая убрать «оскверненные» ноты. Затем маэстро узнает, что в планируемом концерте оркестр будет аккомпанировать певице k-pop⁵. Ревнитель классики уходит — теперь говорить не о чем.

В этом противопоставлении воплощений «старого» и «нового» выразилась неоднозначность взаимоотношений легкой и серьезной музыки в стране. Старший Кан Гону — вовсе не отъявленный музыкальный пурист. Напомним, в его концертах звучат не только симфонии Бетховена, но «Libertango» А. Пьяцоллы и «Нэлла фантазия» Э. Морриконе. Непримири́м он в отношении именно корейской популярной музыки.

По словам Хван Окон, в 90-е годы прошлого века в Корее сложно было бы даже представить появление академических музыкантов и отечественных поп-звезд в рамках одного концерта [6, с. 57]. В то же вре-

⁵ Направление южнокорейской популярной музыки.

мя по отношению к популярной музыке Запада подобного отторжения не наблюдалось: некоторый «отсвет конфуцианской учености», ассоциируемой с европейским музыкальным искусством, падал и на нее. С началом нового века накал противостояния постепенно ослабевает, что, по мнению этого исследователя, явилось еще одним признаком отхода от конфуцианских ценностей [6, с. 57]. Однако проблема продолжает оставаться актуальной.

Авторы сериала в данном эпизоде явно становятся на сторону Кан Гону-младшего. Целевая телеаудитория дорамы легко распознает намек на излишнюю радикальность позиции Кан Маэ. Ведь именно музыкальным кроссовером, столь ненавистным суровому маэстро, является композиция, давшая название сериалу. А корейским зрителям к тому же прекрасно известно, что Чан Гынсок, играющий роль юного дирижера, — популярный исполнитель k-pop.

Стремление максимально приблизить популяризацию академической музыки к социальным реалиям ясно проявилось в одном из наиболее ярких фрагментов сериала — эпизоде с наводнением. Здесь критикуется весьма распространенное в Корее убеждение, что музыкальная классика адресована аристократии и является «искусством для богатых».

Проведению концерта препятствует катастрофическое наводнение. Лишившиеся крова люди намерены ломать музыкальные инструменты и сорвать выступление: «забавы богачей» в такое время они сочли оскорблением. Подобная позиция может вызвать недоумение у европейских или российских зрителей — концерт классической музыки, скорее, был бы воспринят ими как духовная поддержка терпящим бедствие. Но сериальная ситуация — отнюдь не беспочвенная выдумка сценаристов. Российский кореевед С. Курбанов, посетивший страну во время подобной катастрофы, был удивлен следующим комментарием национального телевидения к этому событию: «В то время как вся страна переживает тяжелые последствия экономического кризиса и наводнения ... есть такие, которые позволяют себе “швыряться деньгами” и ходить на концерты классической музыки» [10, с. 326].

Наблюдение С. Курбанова относится к 1998 г., когда до появления «Вируса Бетховена» оставалось десять лет. Однако южнокорейский фильм «Паразиты» (2019) свидетельствует, что проблема не потеряла актуальности. Обострение противостояния «аристократов» и «плебса», также связано здесь с наводнением. При этом закадровая музыка, созда-

ющая атмосферу жизни богачей, написана в стиле чуть спародированной музыкальной классики: это призвано подчеркнуть сарказм изображения высшего общества.

Но если в «Паразитах» социальная проблематика подана в сатирическом ключе, то авторы «Вируса Бетховена», верные задачам просвещения, стремятся развеять массовое заблуждение. Маэстро беседует с вожаком протестующих и его мальчиком-сыном. Дирижер рассказывает, что вышел из очень бедной семьи и всего, чего достиг, добился упорным трудом. Он призывает отца положить силы не на гонения классической музыки, а на образование ребенка. Аргументы не убеждают. Тогда Кан Маэ приглашает бунтаря и его соратников на концерт — бесплатно. Грозные и мужественные звуки первой части Девятой симфонии Бетховена как нельзя лучше соответствуют настроению революционеров, а торжествующий финал окончательно захватывает великой мощью классики.

Завершая сериал, авторы остались верны принципу адекватного отображения реалий южнокорейской музыкальной жизни. Здесь нет традиционного «хэппи-энда». Коллектив, возглавляемый Кан Гону-младшим, распадается из-за финансовых проблем. Большинство оркестрантов возвращается к своим «немузыкальным» профессиям. Юный дирижер готовится к отъезду — ему предстоит учеба на музыкальном факультете Сеульского университета. Покидает город и Кан Маэ — он подписал контракт в Европе. Перед отъездом маэстро произносит горькие слова: «Все-таки классическая музыка — для аристократов».

И все же «Вирус Бетховена» не заканчивается на пессимистический ноте. Финальная сцена — прощальный концерт оркестра младшего Кон Гону. Музыканты выступают бесплатно на главной площади города. «Дух нового» торжествует: среди прочих звучат произведения, «забракованные» маэстро, — Серенада Форте в обработке Ту Руми и ее собственная песня в духе k-pop. Внезапно появляется Кан Маэ. Он направлялся в аэропорт, но изменил маршрут, чтобы поддержать непокорного, но любимого ученика и его подопечных. Маэстро дирижирует заключительным номером концерта — финалом Девятой симфонии Бетховена, исполняемым вместе с городским хором. Экстатический подъем, с которым многочисленная публика приветствует «Оду к радости» — залог светлого будущего классической музыки в Корее.

Подведем итоги анализа сериального повествования. В сюжете «Вируса Бетховена» нашла достаточно адекватное воплощение реальная кар-

тина жизни классических музыкантов Южной Кореи. Авторы старались показать благородство и привлекательность служения музыкальной классике, не обходя в то же время острее проблемы в этой сфере. Такой подход, придавая действию живость и достоверность, позволяет яснее воспринять просветительские идеи, заложенные в драме. Основными трансляторами этих идей выступают два персонажа — дирижер Кан Маэ и (в меньшей степени) его ученик Кан Гону-младший. Они выполняют в сериале функции главных символов классического музыкального искусства, воплощая взаимоотношения «старого» и «нового». Убедительность их в этом качестве для корейского зрителя обусловлена тем, что в образах данных героев отразились важные черты традиционного мировоззрения, связанные с конфуцианскими культурными корнями.

Далее обратимся к конкретным популяризаторским приемам, при помощи которых авторы сериала «разъясняют» зрителю содержание звучащей здесь музыки.

«Техника музыкальной пропаганды», используемая Со Хитхэ, несомненно, основанная на многолетнем опыте подобной деятельности, опирается на глубокое знание особенностей аудитории. Музыкальный эксперт «Вируса Бетховена» отказывается от распространенных в Западной Европе и США приемов типа «классическая музыка — это очень просто» или рискованных аналогий типа «классика — рок-музыка прошлого»⁶. И то и другое мало соответствует «конфуцианскому подтексту» корейского ощущения академического музыкального искусства и воспринято было бы, скорее, как «заигрывание» с аудиторией, снижающее и даже искажающее его возвышенный смысл.

Главный способ объяснения музыки в «Вирусе Бетховена» — поиск близких и понятных зрителю эмоциональных ассоциаций, дающих возможность ярче воспринять содержание классических творений. Показателен в этом плане эпизод беседы Кан Маэ с мэром, выступающий своего рода «манифестом» просветительских методов Со Хитхэ.

Глава города требует от дирижера политической поддержки. Маэстро устраивает ему «экзамен на понимание музыки». Если мэр выдержит — дирижер будет выполнять все его приказы. Кан Маэ демонстрирует фрагмент оркестрового «Интермеццо» из оперы П. Масканы «Сельская честь». Требуется охарактеризовать его содержание. «Экзаменующийся»

⁶ Об использовании подобных популяризаторских приемов в США см. у К. Дроми [10].

произносит общие слова: «прекрасно», «замечательно» и пр. Маэстро объявляет, что экзамен не сдан, и предлагает около десятка собственных вариантов смысла музыкального отрывка. Они проиллюстрированы видеофрагментами, сопровождаемыми «объясняемой» музыкой: «влюбленные расстаются, но щадят чувства друг друга», «мать зовет играющих детей ужинать», «старый чистильщик надраил обувь до блеска и теперь довольно улыбается», «старик, вспоминает покойную жену» и т. д. Зритель убеждается: несмотря на различие сюжетов, все подобранные сценки хорошо отвечают эмоциям, вызываемыми музыкой Масканыи.

В этом эпизоде, где просветительский посыл сериала выступает наиболее отчетливо, слышится голос самого Со Хитхэ, выступающего против безликих описаний классических шедевров в музыковедческих комментариях, предназначенных для широкой аудитории⁷.

В большинстве случаев подобный ассоциативный метод применяется не столь открыто. Вот, например, каким образом объясняется увертюра к опере «Вильгельм Телль» Дж. Россини. Младший Кан Гону начинает репетировать начало этого сочинения с оркестром. Маэстро делает замечание: музыка рисует безмятежное утро в альпийской долине — к чему столь бурные жесты? Далее увертюра звучит в концерте под управлением самого Кан Маэ. Присутствует глава города. Дирижер, бросая гневный взгляд на «злодея-мэра», провозглашает, что музыка повествует о борьбе швейцарских крестьян против тирании. Звучит соответствующий фрагмент Увертюры. После такой «эмоциональной настройки» зритель, на протяжении предыдущих серий наблюдавший за кознями мэра против оркестра, должен, по мысли популяризаторов, ярче ощутить смысл этой сдержанно-грозной музыки. Действие переносится в полицейское управление: младший Кан Гону (напомним, по основной профессии — полицейский) пытается отпроситься на выступление. Получив отказ, он решает порвать с работой и мчится в концертный зал — ему предстоит исполнить в Увертюре финальное соло трубы. Юноша успеваает в последний момент. Ликующие трубные звуки призваны воплотить не только торжество Вильгельма Телля над мучителями, но и самоотверженное решение бывшего полицейского посвятить свою жизнь классическому искусству.

⁷ Тенденция к увеличению в современной музыкальной популяризаторской практике США употребления излишне общих характеристик музыки типа «замечательная, прекрасная» также отмечена Дроми [10, с. 239].

Данный способ популяризации нельзя все же считать «специфически корейским». Так, выбор Интермеццо из «Сельской чести» для этого эпизода, по-видимому, объясняется во многом тем, что данное сочинение особенно часто используется в современном западном кинематографе. Эта мягкая, внешне спокойная музыка действительно обладает неким особо многозначным эмоциональным подтекстом. Недаром она звучит в кровавой финальной сцене «Крестного отца-3» Ф. Копполы, в «Бешеном быке» М. Скорсезе, в «черной» комедии «Убить Смучи».

Но на службу музыкального просветительства в «Вирусе Бетховена» поставлены и характерные приемы художественной выразительности, присущие южнокорейским сериалам.

Особую важность здесь имеет подмеченная В. Келлер черта саундтреков корейских дорам: развитая система своего рода «лейтмотивов», не просто иллюстрирующих действие (как это чаще всего имеет место в американских сериалах), но играющих важную драматургическую роль. Эти «лейтмотивы» сопутствуют сериальному действию не только в одной-двух сценах, но на протяжении всего сюжета. Последнее дает возможность не только связывать отдельные эпизоды с полным ходом повествования, но «вносить в более поздние сцены новые смысловые слои» [3, с. 105]. В «Вирусе Бетховена» данный прием использован не только в чисто сюжетном плане, но и в качестве эффективного средства усвоения музыкального содержания.

Вот лишь некоторые примеры. Кан Маэ вспоминает о своей юности. Он выступал на конкурсе как пианист и потерпел неудачу, многое определившую в его характере. Зритель видит будущего дирижера, исполняющего фортепианный Этюд Шопена № 23. Далее это сочинение будет сопровождать те сцены с маэстро, где выявляется его внутренняя неуверенность, спрятанная под маской постоянно демонстрируемого превосходства. Такое использование шопеновского шедевра не только способствует раскрытию характера персонажа. Оно позволяет зрителю глубже осмыслить содержание самого музыкального опуса, где под яростной звуковой лавиной скрываются тревога и сомнение. Этюд Шопена — далеко не единственный «лейтмотив» этого рода у старшего Кан Гонгу. Так, в моменты, когда дирижер, отбрасывая колебания, решается на смелые действия, звучит начало первой части Пятой симфонии Бетховена; победу Кан Маэ над обстоятельствами сопровождают торжествующее звуки завершения экспозиции этой части; скерцо из бетховенской Девятой символизирует гнев маэстро.

Светлую и жизнерадостную Ту Руми сопровождают лейтмотивы совсем иного характера. Так, ее «образ скрипачки» — начало Пятой, «Весенней» скрипичной сонаты Бетховена, а чувства к маэстро — ноктюрн «Грезы любви» Ф. Листа. Один из лейтмотивов младшего Кан Гонгу — теплая, задушевная тема симфонической поэмы «Влтава» Б. Сметаны.

Еще один характерный для дорам прием, использованный в «Вирусе Бетховена», — «жестовые клише», т.е. набор «типовых», повторяющихся из серии в серию жестов героев. Такая особенность южнокорейских сериалов нередко воспринимается западными зрителями как «примитивность» сценических решений. Однако, как отмечает А. Тарасова, «речь идет ... о сложной системе символов, за каждым из которых закреплено определенное значение, каждый из которых может быть определенным образом “переведен”» [4, с. 152]. В «Вирусе Бетховена» подобное можно наблюдать в дирижерских манерах двух главных героев. Палочка старшего Кан Гонгу, незыблемо стоящего на дирижерском возвышении, совершает скупые и резкие взмахи; движения младшего — широкие, плавные, в них участвуют не только руки, но и все тело. С профессиональной точки зрения дирижерская техника обоих персонажей не всегда правдоподобна. Но авторам важно подчеркнуть различия характеров: суровая непрклонность и сдержанность учителя противопоставляется мягкости, эмоциональной открытости ученика.

Итак, создатели сериала приложили немало усилий, чтобы их творение не только увлекло зрителей, но способствовало увеличению интереса к классической музыке. Следует признать: обе цели были достигнуты. Последнюю серию «Вируса Бетховена» просмотрело 20% телеаудитории — рейтинг достаточно высокий [12]. Фильм заработал 15 премий Национального телевидения. После показа с огромным успехом прошла серия симфонических концертов с участием ведущих корейских музыкантов и «звезд» сериала. Только в первый месяц после завершения демонстрации дорамы было продано 30 тыс. дисков со звучавшей классической музыкой [7]. Образы героев широко использовались в рекламе. Под влиянием «Вируса Бетховена» возникали новые оркестры [13]. Популярный южнокорейский блогер в рассказе о гастролях миланского «Ла Скала», представившего «Сельскую честь» П. Маскани, отметил, что эта опера известна в его стране по фильмам «Крестный отец» и «Вирус Бетховена» [14].

Сериал вызвал интерес и у российских любителей корейского кино. При этом в отзывах, размещенных в Интернете, как правило, подчеркивалась музыкально-просветительская составляющая сериала. Вот приме-

ры: «Никогда не думала, что меня, человека, особо не интересовавшегося классической музыкой, так увлечет дорама с подобным сюжетом» [15]; «Попробуйте-ка снять динамично, интересно, захватывающе, чтобы невозможно было оторваться, концерт классической музыки. Вот. А здесь именно так и есть» [16].

Подведем итоги.

«Вирус Бетховена» — удачный пример популяризации музыкальной классики в рамках телесериального жанра. Успешность ее обусловлена следующими факторами.

Тема, связанная с жизнью и профессиональной деятельностью академических музыкантов, оказалась весьма увлекательной для южнокорейского телезрителя, что, в свою очередь, вызвано устойчивым ростом интереса к классической музыке Запада, имеющим место в Республике Корея в последние десятилетия.

В «Вирусе Бетховена» художественно убедительно отражена реальная картина современной южнокорейской академической музыкальной жизни. При этом профессия классического музыканта показана как благородное, увлекательное дело, встречающее, несмотря на все его трудности, благодарный отклик широкого слушателя. Ярко выявлена духовная сила музыкального искусства, объединяющего людей и преодолевающего социальное неравенство. Не обойдены и острые социальные проблемы — перепроизводство академических музыкантов; дискриминация выпускников отечественных учебных заведений; высокая степень зависимости музыкальных коллективов от произвола местной администрации; распространенность предрассудка о предназначении музыкальной классики исключительно для богатых. Такое погружение в атмосферу профессиональной музыкальной жизни позволяет зрителю яснее воспринять просветительский посыл драмы.

Органичность и правдивость изображения современной корейской музыкальной культуры в «Вирусе Бетховена» во многом обусловлены выявлением ее глубинной связи с конфуцианскими цивилизационными основами. При этом показаны и перемены в культурной ситуации, определенные постепенным отходом от традиционных конфуцианских ценностей. Особое значение при этом имеют разнообразие коллизии, связанные с противопоставлением двух главных героев, символизирующих «старое» и «новое» в музыкальном искусстве.

Создателям сериала удалось найти увлекательные и соответствующие национальной культурной традиции формы музыкального просвеще-

ния. Основной способ — поиск близких и понятных зрителю эмоциональных ассоциаций, дающих возможность ярче воспринять музыкальное содержание классических творений. При этом методы популяризации во многом обусловлены художественными приемами, присущими национальным сериалам (саундтрек с системой своего рода «лейтмотивов», «жестовые клише»).

И, наконец (но отнюдь не в последнюю очередь), «Вирус Бетховена» характеризуется хорошо разработанным сюжетом, обаятельными образами героев и отличной игрой актеров.

В заключение выскажем предположение, что проанализированный южнокорейский опыт популяризации музыкальной классики вполне может быть перенесен и на российскую почву. В настоящее время подобное, возможно, выглядит, преждевременным. Но «не исключено, что через пару лет вектор неожиданно сменится, и интеллектуальное начало станет доминирующим в программной политике телекомпаний, заинтересованных не только в сохранении своего зрителя, но и в расширении аудитории» [17, с. 181]. Разумеется, перенос такого рода не может быть механическим — слишком различны корейский и российский менталитеты, художественные традиции, современные проблемы музыкальной жизни. Однако, думается, телесериал, где с таким же знанием дела, со столь же скрупулезным учетом национальной специфики и с такой же любовью популяризировалось классическое музыкальное искусство, встретил бы интерес и понимание широкого российского зрителя.

ЛИТЕРАТУРА

1. Mojsilovic J. The World of Classical Music in the TV Series Mozart in the Jungle // *AM Journal of Art and Media Studies*. 2018. No 17. P. 71–77.
DOI: 10.25038/am.v0i17.271.
2. Ang I. Television Fictions around the World: Melodrama and bony in Global Perspective // *Critical Studies in Television*. 2007. Vol. 2. No 2. P. 18–30.
3. Keller V. Music Keeps Us Together. Pop Songs in Korean Television Dramas // *International journal of TV serial narratives*. 2019. Vol. 5. No 2. P. 95–107.
DOI: 10.6092/issn.2421-454X/9161.
4. Тарасова А.В. Жест как проекция чувства в южнокорейском телесериале: о способах применения // *Вестник РГГУ. Серия «Литературоведение. Языкознание. Культурология»*. 2019. № 3. С. 138–155.
URL: <https://history.rsu.ru/jour/article/view/672/640> (дата обращения: 24.08.2020).
5. Deuchler M. *The Confucian transformation of Korea: A study of society and ideology*. Cambridge, MA: Council on East Asian Studies, Harvard Univ., 1992. 439 p.

6. Hwang O. No «Korean Wave» Here: Western Classical Music and the Changing Value System in South Korea // Southeast Review of Asian Studies. 2009. Vol. 31. P. 56–68.

7. 이태희. 강마애가 곱슬머리를 한 까닭은그가 따라한 남자 <베토벤 바이러스> 서희태 에 술감독...일상에서 클래식을 만끽하세요" // 한겨21. 2008, December 3.

URL: http://h21.hani.co.kr/arti/culture/culture_general/23876.html#decrease_font_size (дата обращения: 24.08.2020).

8. Kim Jihoon. Korean Popular Cinema and Television in the Twenty-First Century: Parallax Views on National/Transnational Disjunctures // Journal of Popular Film and Television. 2019. Vol. 47. Issue 1. P. 2–8.

DOI: 10.1080/01956051.2019.1562815.

9. ChoYejin. The Development of Western Classical Piano Culture in Postwar Asia. A thesis submitted to the faculty of Brigham Young University in partial fulfillment of the requirements for the degree of Master of Arts. School of Music Brigham Young University, 2016. 78 p.

10. Курбанов С. О. С блокнотом по Корее: записки востоковеда. СПб.: Изд-во Санкт-Петербургского ун-та, 2017. 496 с.

11. Dromey C. Talking about Classical Music: Radio as Public Musicology // The Classical Music Industry / ed. by C. Dromey, J. Haferkorn. New York: Routledge, 2018. P. 183–261.

12. «베토벤 바이러스», 시청률 20% 넘기며 종영 // 경남신문 > 방송/연예. 2008. November 13.

URL: <http://www.knnews.co.kr/news/articleView.php?idxno=749859> (дата обращения: 24.08.2020).

13. Kwon Mee-yoo. Beethoven Virus Fails to Spread // The Korea Times. 2009. Feb. 19.

URL: <http://www.koreatimes.co.kr/www/common/printpreviews.asp?categoryCode=113&newsIdx=39883> (дата обращения: 24.08.2020).

14. 김민식 (스크랩). 마스크니 / 오페라 `카발레리아 루스티카나` 중 전주곡과 간주곡.

URL: <http://m.blog.daum.net/sapa2525/2392> (дата обращения: 09.08.2020).

15. Демонесса. Вирус заразен: рецензия на сериал «Вирус Бетховена» // КиноПоиск. 2014. 23 июля.

URL: <https://www.kinopoisk.ru/user/4675759/comment/2081497/> (дата обращения: 24.08.2020).

16. Kir.1-Lc. Рецензия на сериал «Вирус Бетховена» // КиноПоиск. 2011. 5 августа.

URL: <https://www.kinopoisk.ru/user/1668309/comment/1286408/> (дата обращения: 24. 08. 2020).

17. Цветковская Т. А. Жанр концерта-беседы в истории телевидения // Наука телевидения. 2020. № 16.1. С. 163–186.

DOI: 10.30628/1994-9529-2020-16.1-164-186.

REFERENCES

1. Mojsilovic J. The world of classical music in the TV series Mozart in the jungle. *AM Journal of art and media studies*. 2018. (17), pp. 71–77.
DOI: 10.25038/am.v0i17.271.
2. Ang I. Television fictions around the world: Melodrama and bony in global perspective. *Critical studies in television*. 2007. 2 (2), pp. 8–30.
3. Keller V. Music keeps us together: Pop songs in Korean television dramas. *International journal of TV serial narratives*. 2019. 5 (2), pp. 95–107.
DOI: 10.6092/issn.2421-454X/9161.
4. Tarasova A.V. Zhest kak proektsiya chuvstva v yuzhnokoreyskom teleseriale: o sposobakh primeneniya [Gesture as a projection of a feeling in a South Korean TV series: How to use]. *Vestnik RGGU. Seriya "Literaturovedenie. Yazykoznanie. Kul'turologiya"* [RSUH/RGGU Bulletin. Series "Literary Theory. Linguistics. Cultural Studies"]. 2019. (3), pp. 138–155. (In Russ.)
URL: <https://history.rsuh.ru/jour/article/view/672/640> (accessed 24.08.2020).
5. Deuchler M. *The Confucian transformation of Korea: A study of society and ideology*. Cambridge, MA: Council on East Asian Studies, Harvard Univ., 1992. 439 p.
6. Hwang O. No "Korean wave" here: Western classicalm and the changing value system in South Korea. *Southeast review of Asian studies*. 2009. 31, pp. 56–68.
7. 이태희 [Taehee Lee]. 강마애가 곱슬머리를 한 까닭은그가 따라한 남자 <베토벤 바이러스> 서희태 예술감독... «일상에서 클래식을 만끽하세요» [The reason Kang Mae has curly hair: He imitates the "Beethoven Virus" conductor Seo Hee-Tae... "Enjoy classics every day"]. *한겨레* [Hankyoreh21]. 2008, December 3.
URL: http://h21.hani.co.kr/arti/culture/culture_general/23876.html#decrease_font_size (accessed 24.08.2020).
8. Kim Jihoon. Korean popular cinema and television in the twenty-first century: Parallax views on national/transnational disjunctures. *Journal of popular film and television*. 2019. 47 (1), pp. 2–8.
DOI: 10.1080/01956051.2019.1562815.
9. Cho Yejin. *The development of Western classical piano culture in postwar Asia* Master's thesis. 2016. 78 p.
10. Kurbanov S.O. *S bloknatom po Koree: zapiski vostokoveda* [With a notebook across Korea: Orientalist's notes]. St. Petersburg, Izdatel'stvo Sankt-Petepburgskogo universiteta, 2017, 496 p. (In Russ.)
11. Dromey C. Talking about classical music: Radio as public musicology. *The classical music industry*. New York: Routledge, 2018, pp. 183–261.
12. «베토벤 바이러스», 시청률 20% 넘기며 종영 [«Beethoven virus» ends with over 20% viewership rating]. *경남신문 > 방송/연예* [Gyeongnam Newspaper > Broadcasting / Entertainment]. 2008, November 13.
URL: <http://www.knnews.co.kr/news/articleView.php?idxno=749859> (accessed 24.08.2020).

13. Kwon Mee-yoo. Beethoven Virus fails to spread. *The Korea Times*. 2009, February 19.

URL: <http://www.koreatimes.co.kr/www/common/printpreviews.asp?categoryCode=113&newsIdx=39883> (accessed 24.08.2020).

14. 김민식 (스크랩 [Gimminsig (Seukeulaeb)]). 마스크니 / 오페라 `카발레리아 루스티카나` 중 전주곡과 간주곡 [Mascagni: Prelude and interlude in the opera “Cavalleria rusticana”].

URL: <http://m.blog.daum.net/sapa2525/2392> (accessed 24.08.2020).

15. Demonessa. *Virus zarazen: retsenziya na serial “Virus Betkhovena”* [The virus is contagious: A review of the series “Beethoven Virus”]. KinoPoisk. 2014, July 23.

URL: <https://www.kinopoisk.ru/user/4675759/comment/2081497/> (accessed 24.08.2020). (In Russ.)

16. Kir.1-Lc. *Retsenziya na serial “Virus Betkhovena”* [A review of the series “Beethoven Virus”]. KinoPoisk. 2011, August 5.

URL: <https://www.kinopoisk.ru/user/1668309/comment/1286408/> (accessed 24.08.2020). (In Russ.)

17. Tsvetkovskaya T.A. Zhanr kontserta-besedy v istorii televideniya [Genre of a concert-conversation in the history of television]. *Nauka televideniya* [The art and science of television]. 2020. 16 (1), pp. 163–186. (In Russ.)

DOI: 10.30628/1994-9529-2020-16.1-164-186.

СВЕДЕНИЯ ОБ АВТОРЕ

СЕРГЕЙ АБРАМОВИЧ АЙЗЕНШТАДТ

доктор искусствоведения, профессор кафедры фортепиано,

Дальневосточный государственный институт искусств,

690091, г. Владивосток, ул. Петра Великого, д. 3А

ResearcherID: W-2634-2019

ORCID: 0000-0002-0921-3972

e-mail: eisenstadt1955@mail.ru

ABOUT THE AUTHOR

SERGEI A. AIZENSHTADT

Doctor of Art History, Professor of the Piano Department,

The Far Eastern State Academy of Arts,

690091, Petra Velikogo st., 3a, Vladivostok, Russia

ResearcherID: W-2634-2019

ORCID: 0000-0002-0921-3972

e-mail: eisenstadt1955@mail.ru

КОНФЕРЕНЦИИ THE CONFERENCE

УДК 791.3 + 008
ББК 85.374 + 71.04

DOI: 10.30628/1994-9529-2020-16.3-159-176
received 27.09.2020, accepted 29.09.2020

ОЛЬГА АЛЕКСАНДРОВНА ЛАВРЕНОВА

Институт научной информации по общественным наукам РАН,
Национальный исследовательский технологический университет
«МИСиС»,
Институт кино и телевидения (ГИТР),
Москва, Россия
ResearcherID: AAK-6407-2020
ORCID: 0000-0003-4916-0622
e-mail: olgalavr@mail.ru

ПРОСТРАНСТВА КИНО: ОБРАЗНЫЙ МИР КУЛЬТУРНОГО ЛАНДШАФТА. ОБЗОР VI МЕЖДУНАРОДНОЙ НАУЧНОЙ КОНФЕРЕНЦИИ «ГЕОГРАФИЯ ИСКУССТВА»

Аннотация. Международная научная конференция «География искусства» посвящена разработке широкого проблемного поля взаимодействия искусства и географического пространства. Она традиционно рассматривает не только распределение артефактов и памятников по земной поверхности, но также особенности отражения в искусстве географического пространства и создание фантазийных миров, в которых всегда прослеживается зависимость от закономерностей организации реального мира. Конференция проводится с 2009 года, она была инициирована географом Ю.А. Ведениным и продолжена философом и культурологом О.А. Лавреновой. Организаторами этого представительного форума в последние годы являются Институт научной информации по общественным наукам РАН, Российская академия художеств, Институт кино и телевидения (ГИТР), Российский государственный гуманитарный университет. В 2020 году конференция впервые прошла в онлайн-формате. Как всегда, обсуждалась роль территориальных факторов в формировании художественных школ и отдельных произведений,

а также творческое восприятие культурного ландшафта, место искусства в формировании образа территории. Важная тема — концепты пространства в произведениях искусства, возможности осмысления, преобразования, «перформативирования» пространства разными видами искусства, в том числе и экранными, создание таким способом «приращения смысла» мест и регионов. В рамках этой конференции обсуждались историко-культурные особенности отечественного и мирового кинематографа, фиксирующего реальные пространства и создающего собственные его модификации. Затрагивалась тема путешествия в кино, виртуальные репрезентации культурных ландшафтов с помощью цифровых нарративов и, соответственно, возможности и особенности виртуальных путешествий. Вопрос исследования городских пространств средствами кинематографа рассматривался в широкой смысловой палитре — от балагана до маргинальности. Город предстает как универсальные декорации для перформанса и реальные локусы улицы с их обитателями становятся героями современных визуальных медиа. Отдельной темой было обсуждение сконструированных пространств корейских сериалов и их адаптация в российской культуре как осязаемый результат процесса межкультурной коммуникации. Все вышеперечисленные исследования, о которых рассказывали участники конференции, фактически дополняют друг друга в осмыслении образной составляющей культурного ландшафта.

Ключевые слова: конференция «География искусства», киноискусство, медиа, пространство, культурный ландшафт

OLGA A. LAVRENOVA

Institute of Scientific Information for Social Sciences of the Russian
Academy of Sciences,
MISIS National University of Science and Technology,
GITR Film and Television School,
Moscow, Russia
Researcher ID: AAK-6407-2020
ORCID: 0000-0003-4916-0622
e-mail: olgalavr@mail.ru

**CINEMA SPACES: AN IMAGINATIVE WORLD
OF THE CULTURAL LANDSCAPE.
REVIEW OF THE 6TH INTERNATIONAL
SCIENTIFIC CONFERENCE
“GEOGRAPHY OF ART”**

Abstract. The international scientific conference “Geography of Art” is devoted to the development of a wide problematic field of interaction between art and geographic space. It traditionally considers not only spacing of artifacts and monuments over the earth’s surface, but also specific features related to the reflection of geographical space in art and creation of fantasy worlds in which the dependence on consistent patterns of the real world formation can easily be traced. The conference has been held since 2009; it was initiated by the geographer Yu.A. Vedenin and carried forward by the philosopher and culture specialist O.A. Lavrenova. In recent years, organizers of this representative forum are the Institute of Scientific Information for Social Sciences of the Russian Academy of Sciences, the Russian Academy of Arts, Film and Television School (GITR), the Russian State University for the Humanities. In 2020, for the first time the conference was held online. As always, there was discussed the role of territorial factors in formation of art schools and individual works, as well as a creative perception of the cultural landscape, the place of art in the formation of the territory image. An important topic was a concept of space in art works, the possibilities of comprehending, transforming, “reformatting” the space by different art types including screen art, creating in this way the “increment of meaning” of places and regions. Within the framework of this conference there were discussed

historical and cultural features of the national and world cinema, which capture real spaces and create their own modifications. Participants touched upon the topic of traveling in the cinema, virtual representations of cultural landscapes using digital narratives and, accordingly, the possibilities and specific features of the virtual travel. The issue of studying urban spaces by means of cinema was considered in a wide semantic variety—from buffoonery to marginality. A city appears as a universal scenery for a performance while real street loci with their inhabitants become heroes of modern visual media. A separate topic was the discussion of constructed spaces of Korean TV series and their adaptation in Russian culture as a tangible result of the process of intercultural communication. All the above mentioned studies represented by conference participants actually complement each other in terms of understanding the figurative component of the cultural landscape.

Keywords: conference “Geography of Art”, cinema, media, space, cultural landscape

Очередная конференция «География искусства» состоялась 23–26 сентября 2020 года в онлайн режиме. Такой формат стал данью нашему смутному времени, но также открыл новые возможности для плодотворного общения ученых из разных городов и стран. Бренд «География искусства» широко известен в кругах искусствоведов, географов, культурологов, философов на протяжении четверти века. Первый сборник под редакцией Ю.А. Веденина вышел в 1994 г., первая конференция состоялась в 2009 году. Изначально сборники выпускались как повторяющееся издание, с 2013 года они формируются на основе материалов конференции, но представляют собой самостоятельные издания благодаря новым аспектам обсуждения, вынесенным в подзаголовок. Несмотря на то, что конференция русскоязычная, в разные годы ней принимали участие представители зарубежной науки – Украины, Болгарии, Великобритании, Шри-Ланки, Казахстана, Китая и др. В отечественном научном сообществе периодически возникали конференции, так или иначе затрагивающие сходный круг вопросов, например, «Россия: воображение пространства / пространство воображения», организованная географом и культурологом Д.Н. Замятиным в 2008 году (сборник вышел в 2009 году). Этот проект предполагалось продолжить, и конференция «Воображение культурных ландшафтов: ключевые методологические и теоретические проблемы» должна была состояться в марте 2020 года, но из-за ситуации с COVID-19 была перенесена на неопределенный срок. Такие конференции связаны

преимущественно с проблематикой перцепционной географии и сосредоточены на закономерностях построения пространственных образов. «География искусства» фокусируется именно на художественных образах и особенностях взаимодействия искусства и пространства. В зарубежной научной традиции форумы подобной проблематики не встречаются. Вопросы же, обозначенные выше, рассматриваются в рамках искусствоведческих, историко-географических или семиотических конференций. В частности, на XIV Всемирном семиотическом конгрессе в 2019 году в Буэнос-Айресе силами Международной ассоциации семиотики пространства и времени (IASSp+T, Швейцария) была организована секция семиотики пространства, на которой рассматривалась в числе прочих и проблематика пространственно-семиотических систем, создаваемых в визуальных искусствах и литературе [1]. Этим же проблемам уделяется внимание на ежегодных встречах IASSp+T, две последние были организованы в Москве (2018) [2] и Ереване (2019) [3], по материалам которых был собран спецвыпуск журнала «Человек: образ и сущность» (№1, 2020). В какой-то мере все взаимодействия искусства и пространства можно трактовать в семиотическом ключе, отголоски такого подхода можно было наблюдать и на конференции «География искусства – 2020».

Уже несколько лет подряд этот популярный в научном сообществе форум традиционно организуют ИНИОН РАН, Российская академия художеств, Институт кино и телевидения (ГИТР), Российский государственный гуманитарный университет. В этом году техническую базу и поддержку для общения посредством программы для организации видеоконференций «Zoom» обеспечил ГИТР. В рамках конференции традиционно обсуждались вопросы взаимодействия пространства и искусства, с одной стороны — создания в художественных произведениях пространственных концептов, с другой — трансформирования внешнего мира силами искусства. Отдельно эти темы рассматривались применительно к экранным искусствам и современным медиа. Доклады этой проблематики сформировали интересную и плодотворную дискуссию о пространствах кино.

В этой дискуссии исторический блок открыл ведущий научный сотрудник МГУ имени М.В. Ломоносова, кандидат искусствоведения Е.В. Александров в докладе «От “искусства пользы” к “полезному искусству” (по следам дискуссии о советском кинематографе в конце 1920-х гг.)» (Рис. 1). В столетней исторической перспективе трудно представить из сегодняшнего далёка ту степень разрухи и хаоса, отчаяния и

надежды, из которых родился прорыв во всех видах искусства, называемый авангардом. Может быть, в кинематографе этот всплеск творческой энергии проявился наиболее ярко, обеспечив России на короткое время абсолютное первенство. Было открыто, что неприукрашенные лохмотья жизни могут быть высоким искусством. И тут же показано, как можно использовать осколки разбитого зеркала для внушения людям любых идей, но главное — надежды на новую жизнь. Десяти лет хватило, чтобы стало ясно — казавшееся вначале совпадение партийных и художественных интересов свелось к использованию творческих открытий для обслуживания утилитарных государственных потребностей.



Рис. 1. Афиша художников В. и Г. Стенбергов к фильму Дзиги Вертова «Одиннадцатый»¹
Fig. 1. The poster of the artists V. and G. Stenbergs for the film The Eleventh Year by Dziga Vertov

«Типологические места поколенческой и межпоколенческой коммуникации в советском кинематографе Оттепели: от пространства солидарности к пространству отчуждения» — тема доклада Б.В. Рейфмана, доцента Факультета культурологии РГГУ. Докладчик напомнил, что в книге «Кино» Ж. Делез утверждает, в 1940-е и 1950-е годы в европейском и американском кинематографе происходило радикальное изменение киноязыка. Соотнеся нашу интерпретацию теории французского философа с

¹ Источник изображения см.:

URL: https://i.pinimg.com/280x280_RS/fd/39/86/fd39865cde118ad5056c59d5783d5cc8.jpg

известным понятием У. Эко, мы можем назвать это движением в направлении «открытого произведения». Разного рода визуальные и звуковые «случайности» усложняли зрительское восприятие экранного действия. «Считываемые» зрителем смыслы перестали быть тождественными высказываниям персонажей и все в меньшей степени задавались умело выстроенными «системами ожидания». Подобная же перестройка киноязыка, причем, predeterminedенная именно западным влиянием, происходила и в советском кинематографе периода Оттепели. В первые оттепельные годы у неореализма перенимались главным образом те черты, которые были созвучны советской эйфории обновления, солидарности различных социальных групп, народа и элиты, старших и младших. В частности, создавался ряд своего рода типологических мест кинематографических «мужских разговоров» в городском пространстве (прежде всего двор и квартира). Они стали основанием ностальгических стилизаций атмосферы Оттепели в позднесоветском и постсоветском кино. Однако в фильмах «Застава Ильича», «Июльский дождь», «Личная жизнь Кузеева Валентина», «Короткие встречи», «Три дня Виктора Чернышова» и многих других позднеоттепельных картинах очевидна отмеченная выше переориентация, которая радикально меняет «план содержания» репрезентируемой коммуникации в направлении разобщенности, отчуждения. Но при этом остается неизменным сформировавшийся ряд типологических мест кинематографической коммуникации, дворы и квартиры, уже ставшие «своими» и для зрителей. Именно в это время востребованными оказываются ослабленные логические последовательности кадров и сцен, лакунарные и дисперсные репрезентации реальности, эллиптичность иной природы, чем в традиционном монтажно-повествовательном кинематографе. Все это не может быть «считано» однозначно и предполагает более сложного зрителя и гораздо бóльшую зрительскую свободу в выстраивании смысла.

Представляющая Российский государственный педагогический университет им. А.И. Герцена и Институт философии человека (Санкт-Петербург) кандидат культурологии С.Я. Щеброва посвятила свое выступление «Каникулам любви Эльёра Ишмухамедова (два фильма периода “оттепели”» (Рис. 2). Она проанализировала работы «Нежность» (1966) и «Влюбленные» (1969). Созданные под влиянием итальянского неореализма, оба фильма запечатлели специфический культурный мир периода «оттепели». Необычность работы режиссера заключается в том, что ему удалось разговор о любви сделать главной темой фильмов, а не фоном

победоносного социалистического труда. Несмотря на отступление Э. Ишмухамедова от канона соцреализма, и в «Нежности», и во «Влюбленных» можно выявить ряд мифологем: культ труда, героя и героизма, Революции, родной территории, Матери, восходящие к космогоническому мифу о сотворении мира. Наличие этих мифологем означает, что советский дискурс автоматически транслировался даже в таких внешне «неидеологизированных» фильмах.



Рис. 2. Кадр из фильма «Нежность». Реж. Эльёр Ишмухамедов, 1966.
Сплав мальчишек по реке Анхор в Ташкенте²

Fig. 2. Screen capture from the film Fondness (1966) directed by Elyor Ishmukhamedov.
Rafting of boys on the Ankhor River in Tashkent

На пересечении географического и экранного пространства спонтанно возникла крымская тема и тема путешествий. В.А. Колотаев, доктор филологических наук, декан факультета истории искусств РГГУ, в докладе «Карта пути героя и построение идентичности в киноискусстве» показал, как перемещение героя в пространстве, прохождение через характерный ландшафт и движение к определенной географической цели – к «месту желания» – отражает его внутреннее состояние. Это прежде всего внутреннее путешествие, успех которого определяется самосознанием. Так, в

² Источник изображения см.: URL: <https://ok.ru/video/1217096387283>

фильме «Коктебель» герой, носитель протоидентичности, обнаруживает корреляцию внешнего ландшафта внутреннему. Но, оказавшись в географической точке, имеющей важные культурные смыслы, ничего там не обнаруживает. Эта неудача определяется его неспособностью наращивать культурно-исторический опыт и, соответственно, неумением использовать определенную оптику, открывающую значение места.

Профессор Института кино и телевидения (ГИТР), доктор филологических наук А.П. Люсьй продолжил тему в сообщении «В тисках киногеографии: Аверс и реверс символических оборотов и пространственных смещений в искусстве кино». По мнению докладчика развитие кино начинается с пониманием его пространственного кода. С пространственной организацией связаны определенные монтажные фигуры и принципы киноповествования, а проработка фактурности этого пространства стала усиливать эффект реальности или, наоборот, обозначать область сна или фантазии. В этом смысле рассказ А. Аверченко «Фокус великого кино» (1921) оказался для кинотеории тем, чем стал рассказ Борхеса «Аналитический язык Джона Уилкинса» для гуманитарной археологии Мишеля Фуко и его книги «Слова и вещи». Случайный запуск киноплёнки в обратном направлении предстает «прогрессом назад», соотносимым с идеями Отто Ранка и Шандора Ференци о возвращении в утробу как базисном (архитепическом) импульсе психики. Это порождает реверсивный тип фильма. В российском культурном пространстве возвращение в утробу – это в значительном смысле возвращение в Крым, место рождения отечественного кинематографа. Крымский кинотекст формировался как текст культуры на основе своего медиального движения от пушкинской Нереиды к набоковской Лолите с пейзажем «Русской Ривьеры» посередине.

Е.А. Богатырёва, проректор по научной работе и профессор Института кино и телевидения (ГИТР), доктор философских наук, в сообщении «Путешествия в современном европейском кино» рассказала о новых моментах в интерпретации темы кинопутешествий, которая связана с философией «второго модерна» («общества риска»). Согласно этой концепции, будущее в обществе модерна рассматриваемой как риск. Путешествие воспринимается как выход из экзистенциально-социальных проблем и как шанс на получение добавочного времени.

Доклад представителей Санкт-Петербургского государственного университета промышленных технологий и дизайна — доктора искусствоведения, профессора Н.И. Дворко и ассистента Ю.С. Тихоновой — был

посвящен «Репрезентации культурного ландшафта в цифровых нарративах» (Рис. 3), которые создают мультесемантические образы, используя уникальные возможности цифровой среды.

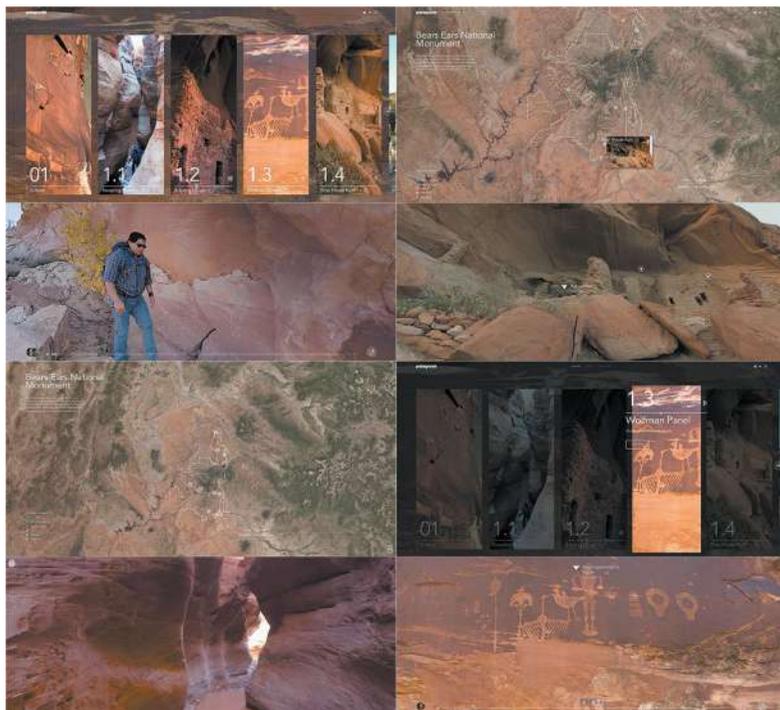


Рис. 3. Скриншоты раздела «Culture» мультимедийного онлайн-проекта This is Bear Ears, использующего интерактивные и иммерсивные технологии (WebVR) в репрезентации культурного ландшафта Bear Ears — национального памятника в США³

Fig. 3. Screenshots from “Culture” section of the online multimedia project This is Bear Ears, which uses interactive and immersive technologies (WebVR) to represent the cultural landscape of Bear Ears, a national monument in the United States

Были продемонстрированы специфика стратегий репрезентации конкретных локусов и регионов, рассмотрены примеры интерактивных документальных веб-проектов и геолокационных цифровых нарративов, открывающих новые способы представления культурного ландшафт-

³ Источник изображения см.: URL: <http://bearsars.patagonia.com/>

та. Проанализирован накопленный опыт разработки на кафедре дизайна рекламы СПбГУПТД интерактивных мультимедийных проектов, посвященных объектам природного и культурного наследия России. Созданные цифровые продукты позволяют совершать виртуальные путешествия по конкретным национальным паркам, заповедникам и т.д., причем в случае таких путешествий смыслы ландшафта оказываются более открытыми и дружелюбными (поскольку они уже подготовлены, оформлены, выложены на поверхность создателями цифровых нарративов), нежели в случае самостоятельного путешествия в реальном пространстве. Прототипом таких цифровых нарративов, связанных с историей культурного ландшафта, были геоинформационные системы (ГИС), где к каждому локусу привязывалась серия исторических фотоснимков.

«Путешествия по Российской империи» (Рис. 4) в фотографиях из собрания Русского музея» – тема доклада И.А. Панченко, старшего научного сотрудника Государственного Русского музея. Она представила фотографический ретроспективный цикл, который на настоящий момент не имеет аналогов в культурном пространстве нашей страны. На материале четырех выставок, посвященных Крыму, Москве, Санкт-Петербургу и Санкт-Петербургской губернии (2016–2019) была продемонстрирована музейная фотоколлекция в контексте изучения уникального культурно-природного ландшафта Российской империи периода 1850–1910-х годов. Фотография – запечатленная на пленку культурная память, позволяющая современному зрителю совершить путешествие во времени и пространстве. Историческая фотография также предстает как самостоятельный объект культурного наследия, который необходимо сохранять, изучать, реставрировать и популяризировать.



Рис. 4. Фотофирма «Шерер, Набогльц и Ко». Лист № 14 «Панорамы города Москвы», созданной в 1867 году, представляет, как выглядела современная территория Крымской набережной во второй половине XIX столетия.
Коллекция Государственного Русского музея

Fig. 4. Photo company "Scherer, Nabgolts and Co". Sheet No. 14. Skyline of the City of Moscow, took in 1867, presents what the modern territory of the Crimean Embankment looked like in the second half of the 19th century.
Collection of the State Russian Museum

Искусство, находящееся где-то посередине между живописью, фото и кинолентой, при этом потерявшее функции и нарратива, и привязки к конкретным географическим реалиям, представила И.Н. Захарченко, канд. исторических наук, доцент кафедры истории и теории культуры факультета культурологии РГГУ в докладе «Пространственный образ мира в пейзажах Г. Рихтера» (Рис. 5). Раскрывая эту идею, Захарченко показала, как популярный современный художник Г. Рихтер (р. 1932) в своей живописи отражает глубинные пласты современного индивидуального и культурного опыта, в котором реальность трансформируется в ее сложно-организованную видимость. Пейзажи, создаются художником в технике фотоживописи (Photo Painting), но не репрезентируют видимую глазом действительность, а лишь передают видимые контуры, не выявляющие, а прячущие истинную реальность. В итоге пространственный образ мира с ней не коррелируется, часто превращается в абстракцию, ибо, убивая конкретность и достоверность, он пробуждает фантазию, сопереживание,

размышление. Пространственный образ мира в его картинах умножается, так как картины пишутся сериями с небольшими флуктуациями изображения, сродни нарезке киноплёнки.



Рис. 5. Г. Рихтер. Облака (Окно). 1970. Фотоживопись⁴

Fig. 5. G. Richter. Clouds (Window). 1970. Photo painting.

Г.Б. Моргунов, аспирант Института кино и телевидения (ГИТР), в сообщении «Трансформация балаганных представлений в условиях отсутствия физического пространства и конкретной локации» проанализировал специфику балаганных представлений происходящих в уличных, городских пространствах, в том числе в сопоставлении с функциями первых демонстративных искусств. Он раскрыл принципы изменения балаганного искусства после его попадания в виртуальную среду и трансляции зрителям не внутри уличных пространств, а через экран, в режиме реального времени или в записи. Уличные амфитеатры и площади, любые подходящие экстерьеры стали сценическим пространством, удобным для потребления и распространения информационного видеоконтента. И напротив: средово-ландшафтный тип коммуникации сейчас включает в себя билборды на стенах домов, многие из которых представляют киноэкраны, транслирующие информацию.

В соответствии с тем, что в городских пространствах, помимо балагана, издавна разыгрывается жизненная драма «лишних людей», которая

⁴ Источник изображения см.: URL: <https://www.gerhard-richter.com/en/art/paintings/photo-paintings/clouds-8/clouds-window-4914/?&categoryid=8&p=1&sp=32>

с момента появления экранных искусств становится предметом визуального художественного осмысления, О.А. Лавренова, доктор философских наук, почетный член РАХ, Президент Международной ассоциации семиотики пространства и времени (IASp+T), ведущий научный сотрудник ИНИОН РАН, профессор МИСИС и ГИТР, предложила для обсуждения тему «Изнанка города»: маргинальные ландшафты и их отражение в кино и современной блогосфере». Тема людей, выброшенных на обочину жизни, рассматривалась в двойном фрейме — в организации пространства города и хорошо известных художественных фильмах, современных видео- и фотоблогах, а также в YouTube-каналах. Особенности национального самосознания особенно хорошо проявились именно с изнаночной его стороны. Например, японские городки бомжей, не чуждые порядку и эстетике, встроенные в центральные и вполне благополучные районы, совершенно противоположны российским реалиям — хаосу, уходу от норм и в подполье. Классические фильмы, посвященные этой проблематике — «Додэскаден» А. Курасава, «Небеса обетованные» Э. Рязанова, «Леди в фургоне» Н. Хайтнера моделируют эти изнаночные пространства и их особенности, свойственные национальной культуре. Японский городок бомжей, где есть вполне добропорядочные персонажи; теплушка, собравшая периодически заливающих горе персонажей Рязанова; передвижная бомж-локация английской леди, которая как корабль к гавани, пристает к благополучным домам добропорядочных обывателей. Удивительно, но большой популярностью сейчас пользуются современные ютуб-каналы о жизни бомжей — «Люди-Ух(б)люди», «День бомжа» и др., которые снимают реальных персонажей на реальной натуре, вводя маргинальные пространства в ранг востребованной визуальной культуры.

Заключительным аккордом научной дискуссии была тема восточного киноискусства в контексте экранного и культурного пространства. «Конструирование фантастического пространства в южнокорейском телесериале «Хроники Асдаля» (2019)» (Рис. б) — тема исследования А.В. Тарасовой, кандидата исторических наук, доцента факультета культурологии РГГУ. Основным источником стал сериал, созданный по совместному заказу южнокорейского кабельного канала TvN и платформы Netflix — в сотрудничестве, отражающем популярность южнокорейских сериалов-«дорам» как у внутренней, корейской, так и у глобальной аудитории. «Хроники Асдаля» существенно отличаются от более типичных корейских сериалов в жанре фэнтези. Для этого жанра важна тщатель-

ная разработка вымышленного мира. Были выделены художественные и технические приемы, позволившие создать подчиненное единой внутренней логике пространство, в котором разворачивается сюжет телеповествования.



Рис. 6. Кадр из южнокорейского сериала в жанре фэнтези «Хроники Асдаля» (TvN, Netflix, 2019, сер.3)⁵

Fig. 6. Screen capture from the South Korean fantasy series The Chronicles of Asdal (TvN, Netflix, 2019, ep. 3)

Аспирант ГИТР С.В. Лузянин в сообщении «Российские адаптации корейских сериалов дорама, как феномен слияния культур» рассмотрел с искусствоведческих позиций особенности адаптации корейских сериалов для российского зрителя, имеющих многомиллионную аудиторию. В докладе были сформулированы и систематизированы понятия и особенности драматургии корейских сериалов дорама, был проведен анализ наиболее популярных в России корейских сериалов.

* * *

VI Международная научная конференция «География искусства» создает специфический исследовательский пул, формируя совершенно определенную нишу в многообразии научных направлений. Несмотря на то, что заявленная ею проблематика периодически появляется в качестве составляющей международных конференций, этот форум уникален, так

⁵ Источник изображения см.: URL: <https://www.netflix.com>

как концентрирует внимание на взаимодействии искусства и пространства во всех его проявлениях. Важной темой обсуждения является кинематографическая и современные экранные медиа, широко представленные в Интернете. На встрече 2020 года мы могли видеть, как разные аспекты обсуждения концептов пространства в экранных искусствах, кинематографического отражения городской и природной реальности формируют объемный образ культурного ландшафта, в частности, национальных особенностей представления о пространстве, образа мира, возможностей межкультурной коммуникации в процессе принятия инокультурных образов, в том числе построения фантазийных миров. Конструирование цифровых образов реальных мест позволяет создать особые возможности опосредованного восприятия географического пространства, формирования качественно нового информационного слоя культурного ландшафта.

ЛИТЕРАТУРА

1. Лавренова О. А. Секция семиотики пространства на XIV Всемирном семиотическом конгрессе. Обзор // Человек: Образ и сущность. Гуманитарные аспекты. 2020. № 1 (41). С. 218–227.

DOI: 10.31249/chel/2020.01.13.

2. Гетеротопии и семантика культурного ландшафта: проблемы визуализации: Очередная сессия Международной ассоциации семиотики пространства (IASSp/AISE): материалы Международной конференции (Москва, Российская академия художеств, 20–21 сентября 2018).

URL: <http://www.rah.ru/news/detail.php?ID=33821> (дата обращения: 02.10.2020).

3. Бытие и проявление. Постоянство и трансформация пространства во времени. Архитектура, ландшафт, театр и представление. Очередное заседание Международной ассоциации семиотики пространства и времени (18–19 апреля 2019) (IASSp/AISE).

URL: <https://istina.msu.ru/conferences/193447052/> (дата обращения: 02.10.2020).

REFERENCES

1. Lavrenova O. A. Sektsiya semiotiki prostranstva na XIV Vsemirnom semioticheskom kongresse: Obzor [The section for the semiotics of space and time section of the semiotics of space at the 14th World semiotic congress: An overview]. *Human Being: Image and Essence, Humanitarian Aspects*. 2020. (1), pp. 218–227.

DOI: 10.31249/chel/2020.01.13.

2. *Geterotopii i semantika kul'turnogo landshafta* [Heterotopies and the semiotics of cultural landscape] (A regular session of the International association for the semiotics of space (IASSp/AISE)). Moscow, Russian Academy of Arts, 2018, September 21–21.

URL: <http://www.rah.ru/news/detail.php?ID=33821> (accessed 02.10.2020).

3. *Bytie i proyavlenie; Postoyanstvo i transformatsiya prostranstva vo vremeni; Arkhitektura, landshaft, teatr i predstavlenie* [Being and appearing; Constancy and transformation of space in time; Architecture, landscape, theater and performance] (A regular meeting of the International association for the semiotics of space and time (April, 18–19, 2019) (IASSp / AISE)).

URL: <https://istina.msu.ru/conferences/193447052/> (accessed 02.10.2020).

СВЕДЕНИЯ ОБ АВТОРЕ

ОЛЬГА АЛЕКСАНДРОВНА ЛАВРЕНОВА

доктор философских наук, кандидат географических наук,
ведущий научный сотрудник отдела культурологии,
Институт научной информации по общественным наукам РАН,
117997, Москва, Нахимовский проспект, д. 51/21;
профессор кафедры иностранных языков
и коммуникативных технологий,
Национальный исследовательский
технологический университет «МИСиС»,
119049, г. Москва, Ленинский проспект, д. 4;
профессор кафедры теории и истории культуры,
Институт кино и телевидения (ГИТР),
123007, Москва, Хорошевское шоссе, 32а;
почетный член Российской академии художеств,
президент Международной ассоциации
семиотики пространства и времени (IASSp+T/AISE+T, Швейцария)

Researcher ID: AAK-6407-2020

ORCID: 0000-0003-4916-0622

e-mail: olgalavr@mail.ru

ABOUT THE AUTHOR

OLGA A. LAVRENOVA

D.Sc in Philosophy, PhD in Geographical Sciences,
Leading Researcher at the Division for Cultural Studies,
Institute of Scientific Information for Social Sciences
of the Russian Academy of Sciences,
117997, 51/21, Nakhimovsky Prospect, Moscow, Russia;
Professor at the Department of Foreign Languages
and Communication Technologies,
MISIS National University of Science and Technology,
119049, 4, Leninsky Prospect, Moscow, Russia;
Professor at the Department of Theory and History of Culture,
GITR Film and Television School,
123007, 32a, Horoshevskoe sh., Moscow, Russia;
Honorary Member of the Russian Academy of Arts,
President of the International Association of Semiotics of Space
and Time (IASp+T/AISE+T, Switzerland)

Researcher ID: AAK-6407-2020

ORCID: 0000-0003-4916-0622

e-mail: olgalavr@mail.ru

НАУКА ТЕЛЕВИДЕНИЯ № 16.3, 2020. Научный журнал

Главный редактор — Е.В. Дуков

Научный редактор, редактор — Г.Р. Консон
Ответственный секретарь, редактор — О.Б. Хвоина
Редактор — Е.С. Еркина

Компьютерная верстка — Т.М. Лукова

Подписано в печать 30.09.2020
Усл. печ. л. 11.1. Тираж 200 экз.

Отпечатано в Издательском центре
Института кино и телевидения (ГИТР)

Контактная информация:
8 (495) 7876511
www.gitr.ru, e-mail: mail@gitr.ru
123007, Россия, Москва,
Хорошевское ш., д. 32А

THE ART AND SCIENCE OF TELEVISION No. 16.3, 2020. Journal

Editor-in-Chief — E.V. Dukov

Scientific Editor, Editor — G.R. Konson
Executive Secretary, Editor — O.B. Khvoina
Editor — E.S. Yerkina

Desktop Publishing — T.M. Lukova

Signed to print on 30.09.2020
Cond. printed sheets 11.1. Circulation 200 copies.

Printed at the Publishing Centre
of the GITR Film & Television School

Contacts:
+7 (495) 7876511
www.gitr.ru, e-mail: journal@gitr.ru
123007, Khoroshevskoe shosse, d. 32A
Moscow, Russia