



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

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



НАУКА ТЕЛЕВИДЕНИЯ 16.4

The Art and Science of Television



Москва
2020

НАУКА ТЕЛЕВИДЕНИЯ № 16.4, 2020

Научный журнал

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

DOI: 10.30628/1994-9529-2020-16.4

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, размещен 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 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 Анатольевна Богатырева — доктор философских наук, профессор, проректор по научной работе, Институт кино и телевидения (ГИТР), Москва, Россия
- 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 Подосококорский — кандидат филологических наук, помощник ректора 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 GITR 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, the National Research University “Higher School of Economics” (HSE University), Moscow, Russia
- Olga Khvoina—Executive Secretary, Editor, PhD (in Art History), Professor, Rector’s Advisor for Academic and International Affairs, the GITR Film and Television School, Moscow, Russia
- Igor Belenky—Editor, Associate Professor, the GITR Film and Television School, Moscow, Russia
- Marina Frolova-Walker—PhD (in Art History), Professor, the Cambridge University, Cambridge, United Kingdom
- Tatiana Lukova—Designer, the GITR Film and Television School, Moscow, Russia
- Elena Yerkina—Chief of the Section for Scholarly-Technical Information, the GITR Film and Television School, Moscow, Russia

Editor and Translator

- Anna Evstropova—translator, Samara, Russia

Editorial Council Board

- Elena Bogatyreva—D.Sc. (in Philosophy), Professor, Vice-Rector for Research, the GITR Film and Television School, Moscow, Russia
- 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 GITR Film and Television School, Moscow, Russia
- Margarita Yermisheva—PhD (in Art History), Professor, the GITR Film and Television School, Moscow, Russia
- Yelena Yesina—PhD (in Pedagogic), Associate Professor, the GITR 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, the 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
- Natalia Nowack—PhD, the 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), Assistant to the Rector of 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, the National Research University "Higher School of Economics" (HSE University), 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, the 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

ОЛЕСЯ ВИТАЛЬЕВНА СТРОЕВА СУДЬБА АНТИУТОПИЙ И НЕОЛИБЕРАЛЬНЫЕ ЦЕННОСТИ В СОВРЕМЕННОЙ СЕРИАЛЬНОЙ ПРОДУКЦИИ.....	11
---	----

СТРУКТУРА И СЮЖЕТ В ЭКРАННЫХ ПРОИЗВЕДЕНИЯХ

СВЕТЛАНА ЯКОВЛЕВНА ЩЕБРОВА КОНСТРУИРОВАНИЕ СОВЕТСКОЙ ИДЕНТИЧНОСТИ (НА ПРИМЕРЕ ФИЛЬМОВ Э. ИШМУХАМЕДОВА «НЕЖНОСТЬ» И «ВЛЮБЛЕННЫЕ»).....	33
---	----

РЕПРЕЗЕНТАЦИЯ ОБРАЗА СОВРЕМЕННОГО ГЕРОЯ НА ЭКРАНЕ

НИКОЛАЙ НИКОЛАЕВИЧ ПОДОСОКОРСКИЙ ЭВОЛЮЦИЯ ЮРИЯ ДУДЯ: ОТ ПОПУЛЯРНОГО ВИДЕОБЛОГЕРА ДО ОБЩЕСТВЕННОГО ДЕЯТЕЛЯ.....	65
--	----

ЯЗЫК ЭКРАННЫХ МЕДИА

LUISA JEDWILLAT, NATALIA NOWACK EIN SPIEL MIT MUSIK ODER MUSIK MIT EINEM SPIEL? ZUM COMPUTERSPIEL <i>KARMAFLOW</i>	85
--	----

МЕДИАОБРАЗОВАНИЕ

ТАТЬЯНА АНАТОЛЬЕВНА ЦВЕТКОВСКАЯ У ВСЕХ НА СЛУХУ: АНАЛИТИЧЕСКИЙ ПОТЕНЦИАЛ РАДИО ФОРМАТА <i>CLASSICAL</i>	111
---	-----

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

OLESYA V. STROEVA
THE FATE OF DYSTOPIAS AND NEOLIBERAL
VALUES IN MODERN SERIAL PRODUCTION.....12

STRUCTURE AND PLOT IN VISUAL ART WORKS

SVETLANA Ya. SHCHEBROVA
DESIGNING THE SOVIET IDENTITY
(THROUGH THE EXAMPLE OF ELYOR ISHMUKHAMEDOV'S
FILMS *TENDERNESS* AND *LOVERS*).....34

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

NIKOLAY N. Podosokorsky
EVOLUTION OF YURY DUD:
FROM A POPULAR VIDEO BLOGGER
TO A PUBLIC FIGURE.....66

THE LANGUAGE OF VISUAL MEDIA

Luisa Jedwillat, Natalia Nowack
A GAME WITH MUSIC OR MUSIC WITH A GAME?
ABOUT THE VIDEO GAME *KARMAFLOW*.....86

THE MEDIA EDUCATION

TATIANA A. Tsvetkovskaya
ANYONE CAN HEAR:
RESEARCH POTENTIAL
OF *CLASSICAL* RADIO FORMAT.....112

**ЭКРАННЫЕ
ИСКУССТВА
И КУЛЬТУРА:
МЕТОДОЛОГИЧЕСКИЕ
ПОДХОДЫ**

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

УДК 791.4 + 008 + 111
ББК 85.37 + 71.04 + 87.21

DOI: 10.30628/1994-9529-2020-16.4-11-29
received 01.12.2020, accepted 29.12.2020

ОЛЕСЯ ВИТАЛЬЕВНА СТРОЕВА

Институт кино и телевидения (ГИТР),

Москва, Россия

ResearcherID: ABI-7254-2020

ORCID: 0000-0002-8554-8053

e-mail: olessia_75@mail.ru

СУДЬБА АНТИУТОПИЙ И НЕОЛИБЕРАЛЬНЫЕ ЦЕННОСТИ В СОВРЕМЕННОЙ СЕРИАЛЬНОЙ ПРОДУКЦИИ

Аннотация. Статья посвящена жанру антиутопии, который не входит в число самых рейтинговых, так как предполагает, скорее, не развлекательный, а критический характер. В связи с этим феномен повторных экранизаций антиутопий в современной развлекательной медиаиндустрии представляет интерес для исследования. Традиционно антиутопия была направлена на актуализацию политических проблем, связанных с взаимоотношениями между государством и личностью. Вероятно, современный тоталитаризм приобретает новые черты и уже не является специфической организацией государственной власти в конкретно взятой стране, а связан с глобализацией, развитием макробизнеса и цифровизацией. Тоталитаризм трансформируется из политической в экономическую категорию, как и сфера культуры и искусства в условиях общества потребления, о чем писали французские философы, начиная со второй половины XX века. Выполняет ли жанр антиутопии в современной экранной культуре свою функцию критического анализа современного тоталитаризма — вопрос, на который предполагается ответить в данной статье.

Исследование касается конкретной экранизации произведения Ф.К. Дика «Человек в высоком замке», однако анализ является не киноведческим,

а культурологическим, так как проводится в контексте общей социально-экономической ситуации и трактовки глобальной цифровой макроэкономики как возможного проявления современного тоталитаризма. В культурологическом анализе отдельное экранное произведение становится проявлением различных тенденций, поэтому в исследовании задействован теоретический материал из разных областей, таких как экзистенциальная философия XX века, китайская философия, а также социополитическая критика современного общества. Методология рассуждений в данном контексте не может сводиться только к анализу фильма, а должна строиться по принципу герменевтических кругов, поскольку и в книге, и в сериале заложено несколько смысловых пластов, которые необходимо соотнести с общим культурным контекстом. Автор приходит к выводу, что из-за экономического и политического давления на медиаиндустрию, процессов глобализации и неолитерального «тоталитаризма», массовый кинопродукт часто превращается в определенные клише и идеологическую матрицу, что само по себе представляет собой хорошо замаскированную антиутопическую модель.

Ключевые слова: антиутопия, неолитерализм, медиакультура, даосизм, экзистенциализм, массовая культура, симулякры, сериалы, умный город

OLESYA V. STROEVA

GITR Film & Television School,

Moscow, Russia

ResearcherID: ABI-7254-2020

ORCID: 0000-0002-8554-8053

e-mail: olessia_75@mail.ru

THE FATE OF DYSTOPIAS AND NEOLIBERAL VALUES IN MODERN SERIAL PRODUCTION

Abstract. The genre of dystopia is not among the most highly rated, since its character is usually critical and not entertaining. This is why the phenomenon of a growing number of dystopia remakes in the entertainment media industry is of scientific interest. Traditionally, dystopia was aimed at actualizing political problems related to the interaction between a state and a person. Apparently, contemporary totalitarianism is acquiring new features and is no longer a specific organization of state power in a particular country, but is associated with globalization, the development of macro-businesses and digitalization.

Totalitarianism is being transformed from a political category to an economic one; consumerism in a society does the same in culture and art, which signs the French philosophers have been noticing since the second half of the 20th century. The question to be answered is whether the genre of dystopia in modern screen culture fulfills its function—critical evaluation of the modern totalitarianism. The research concerns an adaptation of F.K. Dick's *The Man in the High Castle*. The analysis, however, is not cinematic, but cultural, as it is carried out in the context of the general socio-economic situation and the interpretation of the global digital macroeconomics as a possible manifestation of modern totalitarianism. In cultural analysis, a separate screen work becomes a manifestation of various tendencies, therefore, the study uses theoretical material from different areas such as existential philosophy of the twentieth century, Chinese philosophy, as well as sociopolitical criticism of the modern society. The methodology of reasoning in this context cannot be reduced only to the analysis of the film, but should be based on the principle of hermeneutic circles, since both the book and the series contain several semantic layers that must be correlated with the general cultural context. The author concludes that due to the economic and political pressure on the media industry, the processes of globalization and neoliberal "totalitarianism", mass film products are frequently turning into certain clichés and ideological models, which is in itself a well-disguised dystopia.

Keywords: dystopia, neoliberalism, media culture, Taoism, existentialism, mass culture, simulacra, TV series, smart city

ВВЕДЕНИЕ

Когда речь идет об экранизациях, всегда возникает вопрос о том, насколько отступление от оригинальных текстов разрушает идейную целостность самого произведения. Очевидно, что любая авторская экранизация неизбежно привносит свои смыслы, что обеспечивает связь времен. В соответствии с этой концепцией, роль классики — актуализировать вечные проблемы общества и человека. Тем интереснее проанализировать, какие акценты расставлены в экранном произведении, как меняются мотивы героев и система ценностей в целом. Функция подлинного искусства во все времена заключалась в том, чтобы, как писал М. Хайдеггер, «хранить истину бытия», которая не всегда может быть выговариваема. Поэтому в статье отводится большое внимание *раскрытию роли искусства в онтологии* — именно в этом автор видит определенные перспективы в развитии экранной культуры. В целом размышления на заявленную тему не являются законченным научным исследованием, это, скорее, рефлексия

по поводу культурных смыслов, транслируемых современной медиакulturой, и повод для открытой дискуссии.

1. КНИГА И СЕРИАЛ «ЧЕЛОВЕК В ВЫСОКОМ ЗАМКЕ»

Американский писатель Филипп К. Дик — один из самых экранизируемых авторов в жанре научной фантастики. Наиболее известным экранным произведением по его сценарию стал фильм «Бегущий по лезвию» (1982) Ридли Скотта. Помимо других многочисленных экранизаций, по рассказам писателя был снят отдельный сериал «Электрические сны Филиппа К. Дика» (2017–2018). В 2015–2019 гг. компания Amazon выпустила 4 сезона сериала «Человек в высоком замке».

Книга «Человек в высоком замке» (“The Man in the High Castle”) формально относится к жанру антиутопии, хотя она развивает совершенно не характерную для антиутопий идею. Только на первый взгляд кажется, что сюжетная конструкция строится по привычной схеме (то есть схожа с произведениями О. Хаксли, Дж. Оруэлла, Р. Брэдбери): действие происходит в параллельной реальности, где во Второй мировой войне побеждает нацистский Рейх, а власть между собой делят Германия и Япония. Однако ни один из персонажей книги — ни высокопоставленный японский чиновник Тагоми, ни американский торговец антиквариатом Роберт Чилден, ни дизайнер ювелирных изделий Фрэнк Финк, ни его бывшая жена Джулиана — не воплощают в себе привычный архетип героя. Никто из них открыто не пытается противостоять режиму, но все они внутренне связаны китайской «Книгой перемен» («И Цзин»), по которой сверяют свою жизнь, определяют важные решения, ищут свой путь Дао. В основе замысла Ф.К. Дика лежит философия даосизма и конфуцианства, сутью которых является представление о физической реальности как об иллюзии материального мира и необходимости поиска истинного пути к светлому Ян. Писатель намеренно создает максимально мрачный вариант реальности победившего нацизма, символизирующего темный Инь, и главной задачей для героев становится обретение в этих предложенных обстоятельствах надежду на свет.

Телесериал с одноименным названием, произведенный Amazon Studios, превращает историю в набор современных клише, предлагая зрителю следить за борьбой подпольного движения против метафизических нацистов (некий абстрактный образ мирового зла), к которому подключаются все персонажи. Кроме того, второй сезон сериала становится

нарочитой демонстрацией неолиберальных ценностей: друг Финка обнаруживает в себе гомосексуальные наклонности и через них обретает внутреннюю свободу, а подпольное движение против режима набирает обороты, сливаясь с восстанием темнокожего населения.

Для более точного определения отрицания утопии обратимся к английскому языку, в котором для характеристики рассматриваемого жанра чаще используется понятие «дистопия». Первое ее упоминание встречается у Джона Стюарта Милля, либерального философа и экономиста XIX века [1]. Добавив префикс *dys-* в его значении «плохой, ненормальный, сложный или беспорядочный», Милль нейтрализовал роль утопии как социальной и политической критики. Таким образом, именно дистопия стала выполнять функцию критики тоталитарных режимов. В сериальной экранизации произведения Ф. Дика разрушена первоначальная идея поиска истины и сущности развития человека вне идеологического контекста политики, гениально раскрытая писателем еще в начале 60-х, когда он предвидел новую борьбу сверхдержав, а также засилье консюмеризма (как и О. Хаксли в «Дивном новом мире» и Р. Брэдли в «451° по Фаренгейту»). Можно было бы не обращать внимания на эту подмену ценностей в одном отдельно взятом, непримечательном экранном произведении, если бы мы не имели дело с симптомом определенной тенденции и, скорее, не исключением, а правилом, на которое ориентируется вся современная сериальная индустрия. Известные экранизации переснимаются с подмной жанра. Так, антиутопии заменяются на фэнтези или мистику, что позволяет перевести социальную проблематику в сферу мифологическую, то же самое происходит и с историческим жанром (например, в сериалах производства Netflix 2020 года «О дивный новый мир», «Революция»)¹.

Данную тенденцию можно было бы обозначить как проблему неомифологизации в современной медиакультуре, функционирующей как инструмент «распыления власти» в условиях глобализма и неолиберализма. М. Фуко, Ж. Делез, Ж. Бодрийяр описывали это явление, уже начиная с 70-х годов, говоря о «смерти искусства» в контексте всеобщей симуляции. Суть проблемы состоит в том, что современное искусство воспринимается

¹ Другие примеры рассмотрены автором в статье: Строева О. Деконструкция клише, психоанализ и нуар в современных фантазийных и исторических сериалах [2].

либо как коммерческий продукт, либо как социально-политический (возможно, даже антиконсюмеристский) механизм. Но, находясь в оппозиции к любой власти или системе, художник одновременно становится ее заложником. В такой системе все становится подделкой, псевдофеноменом или симулякром.

Понимание роли искусства в качестве идеологического инструмента старо как мир, и в своей утопии «Государство» Платон признавал только такое искусство, которое служит правильно сконструированному государственному мифу. В русле же либерализма художник выступает в роли политического оппозиционера против тоталитарного метадискурса, однако, если такового не существует в контексте современного релятивизма и полифонии дискурсов, подобная миссия обесценивается. В условиях посткапитализма и симуляции демократии (именно это понятие Ж. Бодрийяр называл главным симулякром) власть представляет собой сеть капилляров, гетерогенную структуру. Таким образом, она децентрализована. В современном цифровом постиндустриальном обществе развитие этой ризомной системы набирает обороты с внедрением так называемых экосистем и «умных городов» (smart cities). Утопия комфортного цифрового рая активно внедряется в европейских городах и в России. Она выгодна прежде всего монополистам и служит единственной цели — укрупнению капитала.

В сегодняшней политической и экономической риторике используется термин «неолиберализм», который как очередной симулякр, произведенный системой, основывается на иллюзии свободной конкуренции. Однако на деле «ключевая идея этой неолиберальной реструктуризации государственного сектора заключается в том, что правительства больше не призваны управлять, командовать и контролировать, но “направлять”» [3, р. 46]. Как пишет Дж. Гроссиа, анализируя эксперимент внедрения «смарт-системы» в Генуе: «Утопия умного города служит интересам крупных транснациональных компаний в области ИКТ, игнорируя при этом необходимость политических (не только технологических) ответов на общественные и общие интересы». И далее: «Управляемая бизнесом утопия умного города трансформирует “политическую субъективность граждан”». Примечательно, что дискурс умного города описывает граждан как потребителей, а не как политических деятелей» [4, р. 82–84]. По мнению критиков неолиберализма, гражданин не рассматривается как личность, а как механизм системы, что делает ее тоталитарной и дегуманизирующей.

Свободы гражданина подменяются свободой выбора потребителя. Именно такая роль ему и отводится, что мешает ему вникнуть в суть происходящего. И именно поэтому такое общество априори не заинтересовано в просвещенных индивидуумах, способных оценивать не только качество продуктов и услуг. Подобная картина с точностью была описана буквально во всех знаменитых романах-антиутопиях. Однако враг в такой системе — невидимка, он повсюду и нигде, потому что сама эта система, по сути, и есть враг свободной личности. Чем же тогда занять умы граждан? При отсутствии внешней угрозы (террористы, другая агрессивная сверхдержава) можно создать симуляцию борьбы за либеральные ценности, например, бороться за права черных, женщин и сексуальных меньшинств. Эту повестку активно транслирует медиаиндустрия, порой доводя ее до абсурда, создавая симулякры истории и превращая уроки прошлого в фантастические триллеры с обязательным присутствием представителей перечисленных категорий. Не только массовый кинематограф, но и культурологическая наука действует в том же ключе (достаточно просмотреть выпуски научного журнала «Cultural Studies» за последние несколько лет).

В современном глобализированном мире двуликим Янусом остается Китай, поскольку представляет собой тоталитарный режим, заигрывающий с Западом, но сохраняющий собственную позицию. Надо заметить, что в журнале «Cultural Studies» тема азиатских культур является одной из самых востребованных в русле либеральных ценностей, наряду с гендерными вопросами. Статьи, посвященные китайскому современному искусству, регулярно раскрывают проблематику свободы художника в тоталитарном обществе [5], где его миссия сводится к борьбе с властью. Такой подход совершенно не соответствует самому духу восточной культуры, с которой Запад так и не намерен устанавливать диалог. Попытка навязать западный образ мысли, или, как пишет мексиканский исследователь проблем империалистической политики В. Миньола, желание включить всех в круг «западного онтологического тоталитаризма» [6, р. 270], не подразумевает понимание Другого и восприятие его как равного. Как следствие, все проблемы, связанные с современной деколониальной культурной политикой, превращаются в симулякры.

Но если вернуться к рассматриваемому нами роману Ф. Дика, то как раз в нем мы обнаружим несвойственные западной риторике рассуждения. В книге западный империализм рассматривается как порочная модель, которая в другой, лучшей реальности трансформируется в сторону

утопии, несущей просвещение и заботу колониям. Безусловно, здесь обнаруживается отсылка к «Утопии» Томаса Мора, написавшего свое произведение как критику политики европейских держав XVI века. По большому счету, Ф. Дик создает утопию в антиутопии: персонажи передают друг другу некую запрещенную книгу, которую написал Человек в высоком замке. В ней и описывается нечто альтернативное не только нацистскому режиму, но и реальной политике 60-х годов. В сериале же этот главный смысловой элемент заменен на историю с передачей запрещенной пленки, где запечатлена хроника победы союзных войск во Второй мировой войне.

Через даосскую философию Ф. Дик стремится показать иную онтологическую и гносеологическую модель, альтернативную западной, и, что характерно, демонстрирует этот «незападный» подход через восприятие произведения искусства:

«Серебряный треугольник сверкал в солнечных лучах. Не сырой, не тусклый, не изъеденный временем, но пульсирующий жизнью и светом, почти неземной. Как и полагалось произведению искусства. Он принадлежал царству Неба, миру Ян. Да, это дело рук Художника, взявшего из темных, холодных недр минерал и превратившего его в сияющую частицу неба. Превратить мертвое в живое. Заставить труп сверкать красками жизни. Прошлое подчинить будущему.

— Кому ты принадлежишь? — спросил Тагоми серебряный треугольник — Мертвому темному Иню или живому яркому Яну?

— Теперь, когда ты поймал меня, поговори со мной, — попросил он. — Я хочу услышать твой голос, исходящий из чистого яркого света, который мы ожидаем встретить только после смерти, в мире, описанном «Бардо Тходол» — «Книгой Мертвых» [7, с. 362–363].

В книге художник, изготовивший ювелирное изделие, Фрэнк Финк через свое творение утверждает себя как личность, а циничный приспособленец, торговец американскими сувенирами Роберт Чилден с помощью этого же произведения искусства претерпевает внутренние метаморфозы. Тагоми не только открывается истина бытия (точно по М. Хайдеггеру) и «внутренняя правда», но в процессе медитации он совершает переход в параллельную реальность, где нацисты проиграли в войне. Однако это тоже не идеальная реальность, она представляет собой всю ту же империалистическую политику супердержав, что страшно разочаровывает Тагоми. В конце романа Ф. Дика все герои преобразуются, встав на путь

«внутренней правды», отчего мрачный Инь в их внутренней реальности превратится в светлый Ян.

Как и многие писатели-фантасты, Ф. Дик осуществил синтез научных знаний и художественного вымысла: возможно, имеет место влияние идей квантовой физики о двойственном характере реальности и роли наблюдателя (принцип неопределенности Вернера Гейзенберга). Одновременно мысль писателя разворачивается в русле созерцательного даосского подхода. Скорее, в данном контексте древние восточные духовные практики обретают актуальность и научное обоснование, что справедливо и для ранних древнегреческих философов, в том числе Парменида и Зенона, учения которых находят свое подтверждение в неклассической физике. Собственно, Ф. Дик еще раз поднимает тему синтеза западного и восточного восприятия реальности, необходимости преодоления духовного кризиса, переживаемого западной цивилизацией, о котором буквально «трубят» философы от Ницше до Хайдеггера и Фуко, пытаясь обрести истину в «досократическом мышлении».

Показательно, что в сериале весь сюжет об искусстве представляет собой полную противоположность оригинальной книжной версии: в фильме Финк решает изготавливать подделки и продавать их вместе с Чилденом, выдавая за подлинный антиквариат. Однако Финк в конце концов реализует себя, становясь «современным художником», рисуя граффити и плакаты протестного характера, участвуя в борьбе с режимом. Кроме того, идея множественных реальностей раскрывается как возможность для персонажей понять свою социальную миссию, осознать ошибки, прожить другой вариант жизни (сценаристы явно здесь задействуют концепцию бифуркации). Такая трансформация сюжета может послужить хорошим поводом для рефлексии о судьбе западной культуры, и в связи с этим различии подлинности искусства и власти подделок, идеологических плакатов и мифологических инфантильных клише. Неклассическая философия XX века разрабатывала проблему человеческого бытия в том же ключе, что и в своем произведении Ф. Дик, пытаясь направить рациональное западное мышление в другое русло, вдохновившись восточными идеями. Чтобы разобраться в том, что, по сути, отличает смысловую наполненность оригинала и экранизации, обратимся к онтологической концепции произведения искусства М. Хайдеггера.

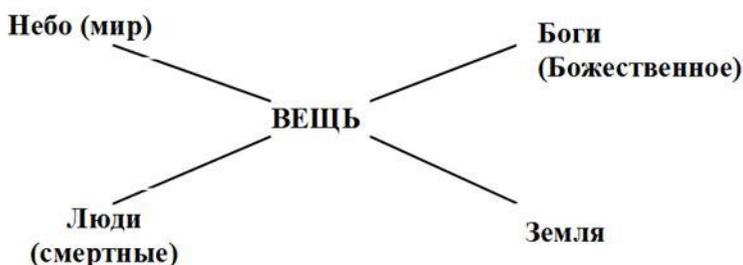
2. ПУТЬ ДАО М. ХАЙДЕГГЕРА

Европейская философия начала проявлять интерес к Востоку уже в XVII веке, как бы «смотрясь в некое инокультурное зеркало, видя в нем отражение своих собственных проблем и интересов. Так, Г. Лейбниц не только нашел в китайском «Каноне Перемен» (И цзин) истоки своего дифференциального исчисления с его двоичной системой, но и истоки истинной естественной теологии» [8, с. 89–114]. А. Шопенгауэр и Ф. Ницше продолжили черпать вдохновение в буддистском созерцательном отношении к реальности, развивая экзистенциальный подход к переживанию бытия, что в дальнейшем привело к перестройке философского рационализма в неклассической онтологии М. Хайдеггера. Учение Хайдеггера о Dasein («здесь-бытие» или присутствие) напоминает японское «печальное очарование сущего», умонастроение, возросшее на почве китайского учения о всеобщности перемен, образующих великий поток сущего, которым правит имманентное Дао, Великий Путь [8, с. 89–114].

Анализируя крестьянские башмаки, точнее их изображение на картине Ван Гога, Хайдеггер приходит к выводу о том, что именно в производстве искусства «сущее вступает в несокрытость своего бытия», что приводит его к выводу о том, что в нем совершается истина (алетейя). Именно эта последняя характеристика творения делает его произведением искусства, чем-то иным по отношению ко всем вещам, и поэтому оно не может быть определено через понятие изделия. У Хайдеггера понятия «мир» и «земля» становятся базовыми для раскрытия сущности произведения искусства [9]. В. Бимель трактует «мир» Хайдеггера как связи-отношения людей, понимание соплеменников, отношение к сущему в определенную эпоху [10, с. 168]. Можно сказать, что «мир» — это некое культурное сознание, если понимать культуру как способ воспроизводства человеческого бытия. В этом смысле искусство является «домом бытия» и гарантом непрерывности человеческих смыслов, оно предстает также как опыт человечности. «Земля» же — то, что выступает наружу в творении и есть его самозамкнутость, то есть его бытие землей. Земля — это то, из чего все выходит наружу и куда все возвращается. Таким образом, «земля» — символ тьмы, сокрытости, то есть китайский Инь, а «мир» — своего рода небесный Ян. У Ф. Дика читаем о ювелирном изделии следующее рассуждение: «Тело — Инь, душа — Ян. Металл и свет, внешнее и внутреннее, микрокосм на моей ладони. Может, он скрывает тайну пространства? Тайну вознесения на небеса? Или времени? Светоносного изменчивого

мира? Да! Вот оно! Эта вещь раскрыла свою душу: свет. Мое внимание поглощено — я не в силах оторвать взгляд. Этот блеск завораживает...» [7, с. 363].

Хайдеггер позже создал так называемую «четверицу», согласно которой в центре мироздания находится вещь — нераздельный объект-субъект. Вещь получает форму от неба, материю — от земли, бытие — от божества и становится объективной оформленной вещью в момент познания ее субъектом (мышление, тождественное бытию): «Вещь дарит пребывание четверице. Вещью веществуется мир. Всякая вещь дает пребыть четверице как пребыванию — здесь и теперь — одно-сложности мира» [11, с. 315–318].



В архетипической модели К. Юнга используются те же мифологемы «божественное», «смертные», «небо», «земля», так как они играют фундаментальную роль в символике бессознательного. Хайдеггер обращается к этим символам с целью высвободить искусство и философию из пространства, ограниченного понятиями старой метафизики и логоцентризма. Хайдеггер следует в этой тенденции Пармениду и Ницше, отрицая трансцендентальные методы мышления, и задачу философии видит в вопрошании Бытия, обмене призывами и его самораскрытии через язык искусства.

Вещь Хайдеггера, по сути, — это Правещь даосов, которая есть присутствие и проявление мира через Dasein. Дао-Вещь есть ничто и вместе с тем вместительница всего сущего, его же и осуществляющее — что-то вроде сосуда с пустотой внутри. Ж.-П. Сартр раскритиковал Хайдеггера, считая, что небытие «проявляется в пределах человеческих ожиданий» [12, с. 124]. Хайдеггер же считал, что «про-из-ведение» всегда связано с «переходом из небытия в бытие», подлинностью и невозпроизводимостью, в то вре-

мя как продукт производства не находится в непосредственной близости с эйдосом [13, с. 221–238]. Несмотря на то, что и произведение искусства, и продукт производства являются результатами человеческой деятельности, разница между ними заключается в том, что первое рассматривается философом как модус истины (алетейи), а второе — как проявление воли или чистая потенция. Праксис, понимаемый как знание единичного у Аристотеля, выводит в присутствие только волю художника. Как пишет Дж. Агамбен, «реди-мейд и поп-арт используют эффект остранения, когда ничего не входит в присутствие, только меняется потенция, которая нигде не может обрести реальность» [14, с. 90]. Поэтому, если произведение искусства заменить подделкой или технологическим продуктом, оно потеряет важное свойство — обеспечивать встречу с Бытием, что на языке даосов означает обрести «внутреннюю правду» или познать Дао.

Зачем Хайдеггеру такая сложная система неомифологических понятий и рассуждений для пояснения простой мысли о том, что созерцание произведения искусства есть приобщение к вечному и общечеловеческому, то есть к тому, что всегда в классической эстетике называлось «духовным содержанием»? Дело в том, что его сверхзадачей было перестроить рациональную онтологию, вернуть ее в русло дологического принятия мира, что коррелируется с восточным мировосприятием. По сути, он пытается противопоставить созерцательное медитативное восприятие реальности прагматическому западному подходу, что могло бы помочь разрешить главный вопрос — что такое существование? По мысли самого Хайдеггера, этот вопрос «даже невозможно поставить», так как «существование предшествует сущности», то есть сначала мы есть, а потом осмысливаем то, что мы есть. Единственный способ разрешить эту экзистенциальную проблему — «взывать к Бытию», не противопоставляя себя ему. В интервью французскому журналу «Экспресс» Хайдеггер говорит так: «Во время своего исторического развития народы задают себе всегда очень много вопросов. Но только один вопрос: «Почему есть сущее, а не ничто?» — предрешил судьбу западного мира, и именно начиная с ответов, которые давали досократовские философы две с половиной тысячи лет назад. Однако сегодня смысл этого вопроса никого не тревожит». И далее: «Сегодня одно лишь действие не изменит положения в мире без первоначального истолкования мира» [15].

При чтении книги Ф. Дика «Человек в высоком замке» возникают отсылки не только к самой философии М. Хайдеггера, но и к его лично-

сти. Как известно, он жил и работал в Германии в период нацистского режима, не выражая никакого протеста, а, скорее, поддерживая идеи национал-социалистов: в 1933 г., когда Адольф Гитлер стал рейхсканцлером Германии, Хайдеггер был избран ректором Университета им. Альберта-Людвига во Фрайбурге и вступил в НСДАП. Однако, следуя хронологической таблице, представленной в книге В. Бимеля [10, с. 272–273], в 1934 г., отмеченным аккумулярованием Гитлером всей полноты власти и получением им титула фюрера, Хайдеггер отказался от поста ректора, в 1935 г. выступил с докладом «Исток художественного творения» и вплоть до 1945 г. (когда получил запрет на преподавание до 1951 г.) занимался в основном поэзией Гельдерлина, а в 1950 г. представил публике доклад «Вещь». Свое уединение в горной хижине Шварцвальда он сам соотносил метафорически с тропами своего философствования и творческим ландшафтом. Все это очень напоминает персонажей Ф. Дика: как будто своим собственным личным бытием Хайдеггер демонстрировал, как в темном сумраке Инь рождается светлая точка Ян. Он сам сравнивал путь своей философии с тропинкой в лесу, где впереди возникает просвет, так и познание истины для него — «стояние в просвете бытия», которое обеспечивается произведением искусства. Персонажи книги «Человек в высоком замке» также находят путь света в сумраке, что позволяет им поменять отношение к реальности и более не воспринимать ее как неизбежную предопределенность, но делают это через внутреннюю трансформацию, а не внешние действия. Такая позиция вызывает аллюзию на «дионисийского человека» Ф. Ницше, который бездействует, так как прозрел истину. В этом и суть незападного типа мышления — отсутствие внешнего действия, нелинейное и недуалистическое восприятие реальности, прозрение через вещное наличное бытие, что и отличает героев книги от персонажей сериала. В сериальной продукции есть замечательный пример философского осмысления хайдеггерианских и ницшеанских вопросов — немецкий сериал 2017–2020 гг. «Тьма» (Netflix), где раскрываются темы бытия и времени, бытия и ничто, вечного возвращения, случайности и необходимости. Цитаты А. Шопенгауэра и Ф. Ницше создают не просто интертекстуальный фон, а действительно работают на понимание циклической концепции времени, на бесполезность внешних действий, идею принятия бытия.

3. РОЛЬ АНТИУТОПИИ В СОВРЕМЕННОЙ МЕДИАКУЛЬТУРЕ

За последнее время было выпущено несколько экранных римейков всемирно известных антиутопий, в том числе в 2020 г. вышла очередная сериальная экранизация книги О. Хаксли «О дивный новый мир». Сам Хаксли, издавший роман в 1932 году, впоследствии, в 1958 г. написал его нехудожественное продолжение «Возвращение в дивный новый мир» [16]. В своем эссе он проанализировал сложившуюся к тому времени ситуацию, увидев в ней подтверждение своих опасений и вновь попытаться предостеречь мир от перехода к новому потребительскому тоталитаризму, а также сравнил методы гитлеровской пропаганды с технологиями массмедиа. Одна из экранизаций романа, американский телевизионный фильм 1998 года, уже представляла собой трансформацию оригинала в сторону романтической истории, сводящей главную проблему Нового Лондона к «отсутствию чувств и приватности». Та же тенденция прослеживается и в сериале 2020 года, где в центре внимания линия отношений Ленины и Дикаря Джона, которая приводит не к самоубийству последнего, как в романе, а к разочарованию, восстанию эпселонов и разрушению дивного нового мира. Мустафа Монд в телесериале оказывается чернокожей женщиной, создавшей цифровую реальность — симуляцию дивного нового мира, которым управляет искусственный интеллект по имени Индра, она же и осуществляет тоталитарный контроль над всеми гражданами.

С одной стороны, сразу же напрашивается параллель с трилогией «Матрица», где в цифровую систему внедряется запланированный агент хаоса — вирус, постепенно ее разрушающий (в диалогах Мустафы и Индры не раз проговаривается концепция энтропии). Финал еще раз закрепляет эту мысль: два главных героя — Бернард Маркс и Ленина — решают сконструировать свои матрицы по собственным правилам, а дикарь Джон остается в экзистенциальной действительности. С другой стороны, сюжет в основном строится по схеме мономифологического клише: герой Дикарь спасает Деву из мира мертвых. Однако в свете тенденции развития цифровых городов “smart cities” сама антиутопия О. Хаксли обретает новое актуальное звучание, так как демонстрирует мир цифрового комфорта и потребления, альтернатива которому — экзистенциальный хаос. Финал сериала указывает на некую безысходность, в нем нет хэппи-энда, как в экранизации 1998 г., возможно, в этом можно разглядеть хайдеггерианский вопрос о проблемах сущности человеческого бытия. У Хаксли,

в отличие от Дика, в романе нет выхода из сложившейся ситуации. Эта безвыходность говорит о том, что именно западное рациональное мышление не может выйти из тупика техногенной цивилизации.

Предположим, что современный тоталитаризм не имеет отношения к конкретным политическим идеологиям, даже национальным интересам, но коррелирует с проблемами глобальной макроэкономики и властью макробизнеса. С конца XX века вторая волна глобализации была подкреплена идеологией «неолиберализма», который провозглашает принцип невмешательства государства в экономические отношения, но на деле, по мнению критиков, направлен против традиций подлинного либерализма и социальной справедливости. Эрик Райнерт считает неолиберализм разрушительным для мировой экономической системы и ответственным за обнищание многих стран на протяжении последних десятилетий [17]. Многие западные экономисты и социологи подчеркивают антигуманистический характер неолиберализма, ведущего к усугублению социального неравенства и несправедливости, обогащению и обособлению элит, что возвращает к актуализации идей Просвещения. Экономическая политика глобализма и неолиберализма может быть рассмотрена как новая тоталитарная модель, которая динамично развивается с помощью цифровых технологий. Цифровизация всех сфер культуры и образования также является частью этой тоталитарной стратегии: при общем повышении комфорта и уровня потребления происходит деградация в духовном плане, снижение образованности и просвещенности населения. Поскольку эти параметры никак невозможно оценить статистическим путем, прогрессивность новой цифровой экономики не вызывает сомнений и ставится государствами на вооружение. Цифровизация сама по себе, естественно, не является «злом», а лишь средством, манипулятивным инструментом.

В западной культурологии присутствуют тенденции «разоблачения» различных аспектов этой тоталитарной системы в контексте деколонизального дискурса. Например, в книге мексиканских исследователей В. Миньолы и К. Уолша рассматриваются «гегемонные интенции колониальной гидры» [6, р. 270], что выдает их неомарксистские взгляды, апеллирующие к М. Хорхаймеру. Книга вышла в 2018 г. и сразу подверглась критике с обвинениями в антинаучности [18], хотя неомарксизм является одним из наиболее популярных течений в философии XXI века (благодаря влиянию Франкфуртской школы и постмодернизма). Другой исследователь — Л. Миллс рассуждает, как империя, сосредоточившись на повседневной

практике культурного обмена, бросает вызов особому космополитизму, заложенному в этих программах, подменяя ценности. Имперские способы управления создают возбужденных, более управляемых субъектов и маскируют операции власти в отношениях «Я-Другой» [19, p. 763].

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Современное сериальное производство функционирует в рамках макроэкономических интересов. Такие гиганты, как Netflix, поглощают национальные кинокомпании, с одной стороны, выводя их на мировой уровень, с другой — навязывая определенный набор глобализированных культурных ценностей. Возникает аналогия со сказкой «Каша из топора», где топор-симулякр — это полный набор комильфо современного неолитерального кинопродукта, а все специфические ингредиенты, придающие вкус «каше», функционируют как мозаичные декорации. В результате давления на медиаиндустрию экономических и политических факторов массовый развлекательный сегмент рынка производит определенные клише и идеологические модели, которые становятся матрицей для создания конкурентоспособного продукта, что не дает развиваться другим тенденциям, не связанным с экономическими критериями. Искусство, как и философия, может повлиять на дальнейшее развитие этого процесса, но только если государства будут в этом заинтересованы, что связано и с национальной идентичностью, и с диалогом культур, и со свободным культурным сотрудничеством, и с подлинным единством человечества, и с просвещенными правителями — утопия, к которой стоило бы стремиться.

ЛИТЕРАТУРА

1. Gorgun C., Bakis I. Utopia/Dystopia // Academia: сайт. 2019. URL: https://www.academia.edu/43502002/Utopia_Dystopia (дата обращения: 20.11.2020).

2. Строева О. Деконструкция клише, психоанализ и нуар в современных фантазийных и исторических сериалах // Художественная культура. 2020. № 2. С. 288–314

3. Bevir M., Rhodes R. Interpreting British governance. Routledge, 2003. 240 p.

4. Grossia G., Pianezzi D. Smart cities: Utopia or neoliberal ideology? // Cities. 2017. № 69. Pp. 79–85. DOI: 10.1016/j.cities.2017.07.012.

5. Wang M. Power, capital, and artistic freedom: contemporary Chinese art communities and the city // Cultural Studies. 2019. Vol. 33, Issue 4. Pp. 657–689. DOI: 10.1080/09502386.1497675.

6. Mignolo W.D., Walsh C.E. On decoloniality: concepts, analytics, praxis. Durham: Duke University Press, 2018. 304 p.
7. Дик Ф.К. Человек в высоком замке. М.: Эксмо, 2020. 416 с.
8. Торчинов Е.А. Беззаботное скитание в мире сокровенного и таинственного: М. Хайдеггер и даосизм // Хайдеггер и восточная философия: поиски взаимодополнительности культур / отв. ред. М.Я. Корнеев, Е.А. Торчинов. СПб.: Санкт-Петербургское философское общество, 2001. С. 89–114.
9. Хайдеггер М. Исток художественного творения: избранные работы разных лет / пер. с нем. А.В. Михайлова. М.: Академический проект, 2008. 528 с.
10. Бимель В. Мартин Хайдеггер сам свидетельствующий о себе и о своей жизни / пер. с нем. А. Верникова. Челябинск: Урал, 1998. 283 с.
11. Хайдеггер М. Вещь // Хайдеггер М. Время и бытие: статьи и выступления / пер. с нем. В.В. Бибихина. М.: Республика, 1993. С. 316–326.
12. Сартр Ж.-П. Бытие и ничто: Опыт феноменологической онтологии. М.: Республика, 2002. 640 с.
13. Хайдеггер М. Вопрос о технике // Хайдеггер М. Время и бытие: статьи и выступления / пер. с нем. В.В. Бибихина. М.: Республика, 1993. С. 221–238.
14. Агамбен Дж. Человек без содержания / пер. с итал. С. Ермакова. М.: Новое литературное обозрение, 2018. 154 с.
15. Хайдеггер М. Интервью журналу «Экспресс» / пер. Н.С. Плотникова // Логос. 1991. № 1. С. 47–58.
16. Хаксли О. Возвращение в дивный новый мир. М.: Астрель, 2012. 191 с.
17. Райнерт Э. России еще рано примерять клубный пиджак // Торгово-промышленные ведомости. 2014. 23 января. URL: <http://tppinform.tpprf.ru/vedomosti/ekonomika/30569/> (accessed 20.11.2020).
18. Mundt K. Decoloniality as praxis // Cultural Studies. 2020. Vol. 34. Issue 3. Pp. 489–492. DOI: 10.1080/09502386.2019.1597140.
19. Mills L. Empire, emotion, exchange: (dis)orienting encounters of/with post-9/11 US cultural diplomacy // Cultural Studies. 2020. Vol. 34. Issue 5. Pp. 763–788. DOI: 10.1080/09502386.2020.1780278.

REFERENCES

1. Gorgun C., Bakis I. Utopia/Dystopia. *Academia*. 2019. URL: https://www.academia.edu/43502002/Utopia_Dystopia (accessed 20.11.2020).
2. Stroeveva O. Dekonstruksiya klishe, psikoanaliz i nuar v sovremennykh fantaziynykh i istoricheskikh serialakh [Cliché deconstruction, psychoanalysis and noir in contemporary fantasy series and period dramas]. *Khudozhestvennaya kul'tura* [Art & Culture Studies]. 2020. (2), pp. 288–314.
3. Bevir M., Rhodes R. *Interpreting British governance*. London; New York: Routledge, 2003. 240 p.

4. Grossia G., Pianezzi D. Smart cities: Utopia or neoliberal ideology? *Cities*. 2017. (69), pp. 79–85. DOI: 10.1016/j.cities.2017.07.012.
5. Wang M. Power, capital, and artistic freedom: contemporary Chinese art communities and the city. *Cultural Studies*. 2019. 33 (4), pp. 657–689. DOI: 10.1080/09502386.1497675.
6. Mignolo W., Walsh K. *On decoloniality: Concepts, analytics, praxis*. Durham Duke University Press, 2018. 304 p.
7. Dick F.K. *Chelovek v vysokom zamke* [The man in the high castle]. M.: Eksmo, 2020. 416 p.
8. Torchinov E.A. Bezzabotnoe skitanie v mire sokrovennogo i tainstvennogo: M. Heidegger i daosism [Wandering in the world of the innermost and mysterious: M. Heidegger and Taoism]. In M.Ya. Korneev, E.A. Torchinov (Eds.), *Khaydegger i vostochnaya filosofiya: poiski vzaimodopolnitel'nosti ku'tur* [Heidegger and Eastern philosophy: The search for the complementarity of cultures] (pp. 89–114). St. Petersburg: St. Petersburg Philosophical Society, 2001.
9. Heidegger M. *Istok khudozhestvennogo tvoreniya* [The source of artistic creation]. Moscow: Academic project, 2008. 528 p.
10. Bimel V. *Martin Haidegger o sebe* [Martin Heidegger about himself]. Ural LTD, 1998. 286 p.
11. Heidegger M. Veshch' [Thing]. In M. Heidegger, *Vremya i bytie* [Being and time] (pp. 316–326). Moscow: Republic, 1993.
12. Sartre J.-P. *Bytie i nichto* [Being and Nothingness]. Moscow: Republic, 2002. 640 p.
13. Heidegger M. Vopros o tekhnike [The question concerning technology]. In M. Heidegger, *Vremya i bytie* [Being and time] (pp. 221–238). Moscow, 1993.
14. Agamben G. *Chelovek bez soderzhaniya* [Man without content] (S. Ermakov, Trans.). Moscow, 2018. 160 p.
15. Heidegger M. *Intervyu zhurnalu Ekspess* [Interview to the “Express” magazine] (N.S. Plotnikov, Trans.). URL: <https://heidegger.ru> (accessed 30.11.2020).
16. Huxley A. *Vozvrashchenie v divnyy novyy mir* [Brave new world revisited] (E.D. Syromyatnikova, I.V. Golovacheva, Trans.). Moscow: Astrel, 2012. 191 p.
17. Reinert E. Rossii eshche rano primeryat klubnyi pidzhak [It is too early for Russia to try on a club jacket]. *Torgovo-promyshlennyye vedomosti* [Trade and Industrial News]. 2014. 23 January. URL: <http://tpinform.tpprf.ru/vedomosti/ekonomika/30569/> (accessed 20.11.2020).
18. Mundt K. Decoloniality as praxis. *Cultural Studies*. 2020. 34 (3), pp. 489–492. DOI: 10.1080/09502386.2019.1597140.
19. Mills L. Empire, emotion, exchange: (dis) orienting encounters of / with post-9/11 US cultural diplomacy. *Cultural Studies*. 2020. 34 (5), pp. 763–788. DOI: 10.1080/09502386.2020.1780278.

СВЕДЕНИЯ ОБ АВТОРЕ

ОЛЕСЯ ВИТАЛЬЕВНА СТРОЕВА

кандидат философских наук,
профессор и заведующая кафедрой теории и истории культуры,
Институт кино и телевидения (ГИТР),
123007, Москва, Хорошевское шоссе, д. 32а

ResearcherID: ABI-7254-2020

ORCID: 0000-0002-8554-8053

e-mail: olessia_75@mail.ru

ABOUT THE AUTHOR

OLESYA V. STROEVA

PhD in Philosophy
Professor, Head of the Department of Theory and History of Culture,
the GITR Film & Television School
Horoshevskoe sh. 32a, 123007, Moscow

ResearcherID: ABI-7254-2020

ORCID: 0000-0002-8554-8053

e-mail: olessia_75@mail.ru

**СТРУКТУРА
И СЮЖЕТ
В ЭКРАННЫХ
ПРОИЗВЕДЕНИЯХ**

**STRUCTURE
AND PLOT
IN VISUAL
ART WORKS**

УДК 791.4 + 008

ББК 85.374 (2) + 71.05 + 71.04

DOI: 10.30628/1994-9529-2020-16.4-33-62

received 02.07.2020, accepted 29.12.2020

СВЕТЛАНА ЯКОВЛЕВНА ЩЕБРОВА

Российский государственный педагогический

университет имени А.И. Герцена,

Институт философии человека,

г. Санкт–Петербург, Россия

ResearcherID: ABI-4122-2020

ORCID: 0000-0002-2728-0730

e-mail: bersek1991@yandex.ru

КОНСТРУИРОВАНИЕ СОВЕТСКОЙ ИДЕНТИЧНОСТИ (НА ПРИМЕРЕ ФИЛЬМОВ Э. ИШМУХАМЕДОВА «НЕЖНОСТЬ» И «ВЛЮБЛЕННЫЕ»)

Аннотация. Статья посвящена изучению советской идентичности, кризис которой возник на фоне глобализации и этнической локализации, последовательно нарастая после распада СССР. В условиях разложения советской ментальности необходимо понять, как преодолеть раскол общества и сделать менее болезненным для людей процесс трансформации культуры в контексте модернизации. Одним из механизмов формирования культурной идентичности народов является апелляция к позитивному опыту общей истории. Копировать прежние формы и средства формирования культурной идентичности невозможно, так как социально-экономические основания изменяются, что предполагает иное решение проблемы. Исследуя советское прошлое, можно понять, какие идеологические ценности способствовали консолидации общества, чтобы использовать этот опыт в практике цивилизационного строительства России.

Цель статьи заключается в изучении фильмов Эльера Ишмухамедова «Нежность» (1966) и «Влюбленные» (1969) как «текстов», конструирующих советскую идентичность в результате признания и принятия обществом модели идеального жизнеустройства. Поскольку преображение человеком самого

себя и мира осуществляется через подражание, основные исследовательские вопросы формулируются следующим образом: какие особенности социального взаимодействия можно выявить в этих фильмах? В чем привлекательность советского дискурса и как он транслируется в таких внешне «неидеологизированных» фильмах?

В результате проведенного анализа фильма Ишмухамедова изучены как семиотическая система, в которой выявлены основные мифы и архетипы, оказывавшие манипулятивное и мобилизационное влияние на зрителя, посредством чего создается привлекательный для широких масс образ советского человека. Повседневная жизнь, запечатленная в этих фильмах, символизирует стабильность и надежность существования СССР и Средней Азии 1960-х. Проанализировав образную систему советской повседневности в фильмах Ишмухамедова, удалось выяснить, что идентичность является системой, состоящей из этнической, культурной, возрастной, природной, социальной, профессиональной, ментальной, артефактной, а также идентичности рода и малых групп, задававших модели и образцы поведения советского человека, которые он принимал и копировал.

Ключевые слова: кинематограф, советская культура, идентичность, повседневность, ценности, семиотика, концепты, универсалии, мифология, картина мира

SVETLANA Ya. SHCHEBROVA

Herzen State Pedagogical University of Russia,
Moscow, Russia

ResearcherID: ABI-4122-2020

ORCID: 0000-0002-2728-0730

e-mail: bersek1991@yandex.ru

DESIGNING THE SOVIET IDENTITY (THROUGH THE EXAMPLE OF ELYOR ISHMUKHAMEDOV'S FILMS *TENDERNESS AND LOVERS*)

Abstract. The article studies the Soviet identity, which fell into a crisis in the context of globalization and ethnic localization, gradually intensifying after the collapse of the USSR. In response to the decay of the Soviet mentality, it is necessary to understand how to overcome the split in society and make the

process of cultural transformation under modernization conditions less painful for people. One of the mechanisms of forming the cultural identity of peoples is an appeal to the positive experience in common history. Simply copying the previous forms and means of forming cultural identity is impossible, since socio-economic foundations change; therefore, the problem needs a different solution. Exploring the Soviet past, one can understand which ideological values contributed to the consolidation of society in order to use this experience in construction of Russian civilizational identity.

The purpose of the article is to study the films by Elyor Ishmukhamedov *Tenderness* (1966) and *Lovers* (1969) as “texts” that construct Soviet identity by dint of the recognition and acceptance of the ideal life model by the society. Since humans transform themselves and the world around them through an imitation, the main research questions are as follows: what social interaction features can be identified in these films? What is the appeal of the Soviet discourse and how is it transmitted in such seemingly “non-ideological” films?

Ishmukhamedov’s films were studied as a semiotic system, in which the main myths and archetypes were revealed that had a manipulative and mobilizing influence on the viewer, thereby creating an image of a Soviet person which is attractive to the masses. The everyday life captured in these films symbolizes the stability and reliability of living in the USSR and Central Asia in the 1960s.

After analyzing the figurative system of the Soviet-time everyday life in Ishmukhamedov’s films, the author finds out that identity is a system consisting of ethnic, cultural, age, natural, social, professional, mental, artifact identities, as well as the identity of the genus and small groups, which set the models and patterns of behavior for a Soviet person, which patterns were accepted and copied by the people.

Keywords: cinema, Soviet culture, identity, everyday life, values, semiotics, concepts, universals, mythology, worldview

ВВЕДЕНИЕ

Потребности модернизации заставили проектировать жизнь человека в XX веке в соответствии с великими целями Прогресса для западного общества и Коммунизма — для советского [1, с. 138–139]. Смена традиционного типа культуры происходила под воздействием научных открытий и технических изобретений, ведущих к переоценке ценностей. Запретив религию, воплощавшую ценности традиционной культуры, большевики внедряли проект быстрой и масштабной модернизации жестокими репрессиями. В то же время они ежедневно вовлекали граждан в масштабно-героическую повседневность, конструируя социальное воображаемое

с помощью идеологии, производя иллюзии, помогавшие человеку жить. Инструментом советской идеологии был миф, который не отрицал вещей, но делал их безобидными, придавал им ясность, характерную не для объяснения, а для констатации фактов; он творил мир без противоречий [2, с. 112]. Миф о коммунистическом обществе создавался в СССР в соответствии с предписаниями партийных идеологов, которые определяли критерии профессиональной деятельности интеллигенции, исключая недостойных быть «инженерами человеческих душ» (Юрий Олеша).

Очевидно, что советские художники (в широком смысле слова) не создавали свои произведения, буквально используя теорию мифа или воспринимая прошлое страны как мифологизированную историю. Но они были воспитаны в предшествующей культуре, и многие мифологические и архетипические образы транслировались автоматически, переиначивая их смысл в соответствии с требованиями идеологии. А в связи с тем, что в кризисные эпохи архаический тип сознания, воспринимавший мир по законам мифа, обычно усиливался, мифологизированное сознание простого человека, поскольку оно опиралось на веру, исключало сомнения и самостоятельный поиск истины. Все массовые движения, в том числе и российский большевизм, намеренно или интуитивно ориентировались на эти особенности архаического сознания [3, с. 150].

Советская мифология создавала деформированный образ действительности с помощью символов, редуцированных до знаков, эмблем, метафор и аллегорий, превращенных в средство социального манипулирования [4, с. 6]. Художественный соблазн эстетического переоформления действительности помогал ослабить волевое начало того, кто поддавался этой силе, постепенно затягивая в другую ценностную систему [5].

Под особым контролем партии и лично Сталина был кинематограф, осуществлявший воспитательно-просветительское воздействие на зрителя всю историю советского государства [6, с. 73–81]. Звукозрительный монтаж, воспроизводивший внешний мир и психологию героя, помогал направить мысль зрителя в нужном идеологическом направлении. Искусство соцреализма использовало в качестве своего строительного материала неосознаваемые идеологические фантазмы, опираясь на готовность новых людей принять в качестве необходимых ориентиров и идеологию, автором которой была тоталитарная власть [7].

Крушение СССР привело к кризису российской идентичности, поскольку в обществе советская история отрефлексирована не была. По-

сколькo единые представления о прошлом не сформировались, в постсоветской культуре можно наблюдать приверженность как к советскому, так и к антисоветскому, вплоть до откровенного равнодушия. В ностальгических воспоминаниях части общества особое место заняло время «оттепели» как первая попытка рефлексии тоталитаризма, которая шла вразрез с официальной идеологией.

Однако И. Кондаков считает тоталитарной всю советскую историю. Постсоветский этап российской цивилизации он рассматривает как процесс кризиса и разложения «советского», начиная с «оттепели», представлявшей собой попытки реформировать «советское», наделив его гуманистическим содержанием [8, с. 144–158]. В масштабной хронике С. Чупринина [9], как и в исследовании Ю. Емельянова о жизни и деятельности Н. Хрущева [10], это время предстает как противоречивая непоследовательность событий. Причины этой противоречивости, согласно выводам А. Куприяновой, заключаются в «мифотворческом и мифоборческом» начале «оттепели» [11, с. 19]. Более жестко оценивает пятнадцать оттепельных лет, с 1953–1968 гг., Б. Парамонов, считая их временем реставрации коммунистического мифа и легенд о хорошем коммунизме [12].

Исследования о сущности советского кинематографа периода «оттепели» также противоречивы. Если Н. Зоркая воспринимала кино «оттепели» как декларативный отказ от эстетики сталинизма [13, с. 805], то Л. Аннинский видел в нем романтизацию прежнего героического мира, ставшую причиной создания новых мифов не только о революции, коммунизме, романтических героях, но и о самом периоде «оттепели» [14]. Свободным от идеологической составляющей считает оттепельное киноискусство Л. Зайцева [15].

Нет единства во взглядах на сущность кинематографа «оттепели» и у зарубежных исследователей. Американский историк Элеонора Гилбурд рассматривает годы «оттепели» 1950-х–1960-х гг. как время открытого взаимодействия с западной культурой, без страха и официального руководства [16]. Об освобождении кинематографического пространства от сталинского дискурса завоевания и подчинения пишет в своей монографии Лида Укадерова [17].

Признав новаторским подход Петра Вайля и Александра Гениса к изучению шестидесятых как утопических дискурсов в действии, Александр Прохоров выявил диалектическую связь между сталинской культурой и культурой «оттепели». Он выяснил, что многие фундаментальные тропы

— ключевые метафоры, которые определяют основные повествовательные модели, — остались теми же, что и в сталинской культуре: «положительный герой», «семья» и «война» [18, с. 7]. Немецкий литературовед Ханс Гюнтер, исследователь творчества А. Платонова и советской культуры, развивая идеи К.-Г. Юнга [19], выявил архетипы героя, отца (мудрого старца), матери, а также врага, поставленные в СССР на службу выполнения государственных задач [20, с. 743–784]. Е. Мелетинский, подчеркнув метафорический характер архетипов Юнга, определил их как набор ключевых фигур или предметов-символов, которые порождают те или иные мифологические мотивы (этиологические, космогонические, антропологические, эсхатологические) и архетипические мотивы (противостояние героя демоническому миру; космизация хаоса и защита космоса; борьба с иноземцами-иноверцами; ритуальная инициация героя; борьба и защита племени, рода, семьи; путешествия; посещения иных миров; заколдования / расколдования, а также образов «богинь» плодородия и красоты) [21, с. 4 и 54–64].

Формат статьи не предполагает полного обзора литературы по заявленной теме, но даже на основании вышеизложенного можно сказать, что у научного сообщества единство взглядов на сущность «оттепели» до сих пор не достигнуто.

Исходя из этого, *период «оттепели» мы рассмотрим как советский антропологический проект, целью которого было формирование социально-культурной идентичности в качестве принадлежности личности или группы к советскому типу культуры, признание и принятие присущих данной культуре символов, норм и ценностей.* Успешность реализации этого проекта зависела от умения выстроить мотивацию человека в соответствии с мировоззренческими, поведенческими и ценностными ориентирами. В этом контексте кино является самым массовым способом управления социально-культурной идентичностью, поскольку может наиболее привлекательно преподнести такие типы социальности и формы поведения, которые человек принимает и копирует в повседневной жизни. Как пространственно-временное искусство кино поставляет образы и смыслы, обращаясь к внутреннему миру человека и пробуждая яркие эмоции, «соблазняя» соответствовать предложенному.

Завершение становления идентичности¹ советского человека зафиксировало кино «оттепели». Речь идет о габитусе (Пьер Бурдьё) советского человека, поскольку идентичность обозначается не только вербально, но и в социальном взаимодействии. Идентичность человека 1950-х–1960-х гг. не нужно было доказывать, поскольку советскими людьми ощущали себя все граждане СССР. После появления книги Александра Зиновьева «Гомо советикус» (1982) широко известным стал термин *Homo soveticus*, характеризовавший менталитет советского человека.

Образ советского человека запечатлен кинематографом Средней Азии в период «оттепели», ознаменовавшей расцвет национального кино. Это время совпало с антиколониальной борьбой народов Азии и Африки и расширением политического влияния СССР на освобождавшиеся народы, что потребовало демонстрации достижений в области национальной политики. Талантливая репрезентация национальных культур и советской системы ценностей открыла миру кинематограф Казахстана, Узбекистана, Таджикистана, Туркменистана. Особым явлением стала киностудия «Киргизфильм», где первый в ее истории фильм «Зной» (1963) был снят Ларисой Шепитько по повести Чингиза Айтматова «Верблюжий глаз». Получивший мировую известность как «кыргызское чудо», кинематограф Кыргызстана в наши дни способствует консолидации и формированию национальной идентичности своей страны.

Сохраняет и продолжает традиции советского кино в Узбекистане государственная студия «Узбекфильм». Именно в Ташкент были эвакуированы творческие деятели, инженеры и ученые в годы Великой Отечественной войны. Научно-образовательное, культурное сотрудничество Узбекистана и России является стабилизирующим фактором на про-

¹ Учитывая принципиальную значимость данного понятия в контексте настоящей работы, приводим терминологическую его дефиницию, данную в монографии Х. Тхагапсоева, Л. Мосоловой, И. Леонова, В. Соловьевой: главная особенность идентичности заключается в том, что она являет собой самоотождественность объекта или его тождественность некоему образцу (типу, модели, образцу, стереотипу). С учетом того, что идентичность как форма описания, выражения и репрезентации бытия соотносена с конкретным объектным миром (миром референтов), можно говорить о следующих ее типах: социальная (политическая, культурная, профессиональная, идентичность малых групп), социоприродная (геополитическая, цивилизационная, гендерная, возрастная), природная (идентичность рода, географического пространства), ментальная (модели, мода, парадигмы науки и художественного творчества), артефактная (предметы культуры, объекты социальной инфраструктуры, техники), виртуальной реальности (коммуникативная) [см.: 22, с. 107].

странстве Евразии. Это результат формирования культурной идентичности наших народов, память о которой сохранена в работах режиссера Ишмухамедова «Нежность» (1966) и «Влюбленные» (1969). Эти картины выбраны в качестве предмета семиотического исследования, которое продолжает разработку семиотики кино, начатую еще в 1967 г. Умберто Эко [23, с.145–164].

В настоящее время проблемы модернизации связаны с кризисом идентичности, когда возникла потребность определить, кто мы и с кем, понять, какие ценности советской культуры могут помочь в преодолении раскола общества и сделать менее болезненным для людей процесс трансформации культуры. Актуальность работы заключается в изучении результатов успешного антропологического проекта по формированию идентичности советского человека, завершено в период «оттепели» и запечатленного в фильмах Ишмухамедова.

ДИЗАЙН ИССЛЕДОВАНИЯ

Цель статьи заключается в изучении фильмов Ишмухамедова «Нежность» (1966) и «Влюбленные» (1969) как «текстов», конструирующих советскую идентичность в результате признания и принятия обществом модели идеального жизнеустройства.

Задачи работы:

- 1) рассмотреть основные приемы кинематографа «оттепели», создающие привлекательность советского дискурса;
- 2) выявить особенности социального взаимодействия, зафиксированные в фильмах Ишмухамедова;
- 3) изучить кинофильмы как «тексты», транслирующие советский дискурс;
- 4) проанализировать «тексты» фильмов Ишмухамедова как систему концептов, репрезентирующих «картину мира» и ценности советского общества;
- 5) определить основные советские мифы и архетипы, оказывавшие манипулятивное и мобилизационное влияние на зрителя;
- 6) прояснить специфику категориального строя сознания, с присущими ему особенностями хранения и передачи социального опыта.

Методология исследования базируется на трудах по семиотике культуры И. Левяша, Ю. Степанова, С. Неретиной, А. Огурцова, Р. Барта, Ч. Пирса, Ч. Морриса. В трудах этих исследователей культура рассматривается как

«текст», который можно «прочсть», используя культурные контексты в качестве средств интерпретации знаков языка этой культуры. Каждая культура обладает своим кодом, т.е. «языком» мышления и общения.

Кодами культуры являются знаки и символы, которые формируют культурные концепты и универсалии культуры. Согласно исследованиям Ч. Пирса и Ч. Морриса, знак есть некий материальный носитель, представляющий информацию. Выяснением различий между знаком и символом наиболее плодотворно занимался Ю. Лотман, который считал, что наиболее привычное представление о символе связано с идеей некоторого содержания, служащего, в свою очередь, выражения для другого, как правило, культурно более ценного содержания. И в плане выражения, и в плане содержания, символ всегда представляет собой некоторый текст, то есть обладает некоторым единым замкнутым в себе значением и отчетливо выраженной границей, позволяющей ясно выделить его из окружающего семиотического контекста. Единство основного набора доминирующих символов и длительность их культурной жизни в значительной мере определяют национальные и ареальные границы культур. По определению Ю. Степанова, концепт есть сгусток культуры в сознании человека, «пучок» представлений, понятий, знаний, ассоциаций, переживаний, который сопровождает слово [24, с. 40].

Универсалии культуры формируют человеческую коллективность через представления о мироустройстве (о мире и человеке в нем), поскольку общность людей в сфере этих фундаментальных представлений и составляет глубинную основу единства человеческих сообществ. К ним относятся категории пространства, времени, движения, вещи, свойства, количества, качества.

Наряду с категориальными структурами, характеризующими мир объектов, формируются и функционируют особые типы категорий, посредством которых выражены определения человека как субъекта деятельности, особенности его общения, отношения к другим людям и обществу в целом, к целям и ценностям социальной жизни. Это категории «человек», «общество», «труд», «добро», «красота», «долг». Все основные положения семиотической методике, перечисленные выше, были разработаны нами ранее для анализа археологических артефактов [25].

Научная новизна работы заключается в том, что впервые фильмы Ишмухамедова «Нежность» и «Влюбленные» изучены как «тексты», образующие специфический воображаемый мир, определенным образом

структурирующий, объясняющий и конструирующий идентичность советского человека.

Теоретическая ценность исследования связана с разработкой семиотической методике анализа кинофильмов, что позволяет продолжить осмысление невербальных знаково-символических «текстов» культуры и их систематизацию. Предложенная методика исследования дает возможность рассмотреть фильмы Ишмухамедова как семиотическую систему, состоящую из знаков, символов, концептов и универсалий культуры, структурировавших советскую повседневность и создававших ощущение ценности, стабильности и надежности существования советского человека, тем самым конструируя его идентичность.

Практическая значимость работы связана с изучением способов конструирования идентичности советского человека, запечатленных в фильмах Ишмухамедова. Семиотическая методика анализа кинофильмов открывает перспективы дальнейших теоретических исследований советской культуры. Методы выявления мифологии, базисных концептов, основанных на архетипических конструктах, могут быть применены для изучения культуры повседневности настоящего времени. Результаты предпринятых штудий могут быть использованы специалистами при подготовке лекций по теории и истории советской культуры, обновления спецкурсов по истории и языку кино, семиотике, прикладной политологии, социологии и аксиологии.

БАЗИСНЫЙ КОНЦЕПТ «ГОРОД-САД» И ЕГО СОСТАВЛЯЮЩИЕ

Восприятие «оттепели» как потерянного рая социализма связано со сложностью распознавания идеологического внушения в ключевой сфере «символической власти», фактически не заметном для всех вовлеченных в нее индивидов [26, с. 20]. Под воздействием знаков (кодов, образов) человек совершает те или иные поступки, не осознавая причин, по которым это происходит. И хотя это влияние не является всеохватным, с помощью основных концептов культуры воплощается система идей, мировоззренческих установок и символических значений. Для их выявления рассмотрим структуру фильмов Ишмухамедова.

«Нежность» состоит из новелл «Санджар», «Лена», «Мамура», в которых можно выделить сцены сплава мальчишек по Анхору, встречи Санджара (Ровшан Агзамов) с Леной (Мария Стерникова), работу металлургического завода, поездку Тимура (Родион Нахапетов) с друзьями за

город, поход за лекарственной травой для бабушки, воспоминания о войне, школьный урок, смерть Лены, ташкентский карнавал.

Фильм «Влюбленные» рассказывает о молодом человеке по имени Родин (Родион Нахапетов), о Рустаме (Рустам Сагдуллаев) и Тасосе (Карен Хачатурян). Важными блоками информации являются конфликт на танцплощадке, тушение нефтяного пожара, встречи влюбленных у реки, очередной выезд пожарной бригады Мавлянова (Закир Мухамеджанов), проводы Тасоса в Грецию, смерть и похороны матери Рустама (Неля Атауллаева), поездка Родина в Хиву, встреча Гюзаль (Гюзель Апанаева) из роддома. На знаково-символическом уровне эти сцены воплощают концепты «детство», «любовь», «труд», «молодость», «война», «образование», «смерть», «праздник», «конфликт», «дружба», «материнство».

Действие фильмов Ишмухамедова происходит в Ташкенте, который, благодаря *рукотворному* каналу Анхор, превращается в подобие земного рая — *город-сад*. Идея города-сада, предложенная английским архитектором Эбенизером Говардом на рубеже XIX–XX вв., популярна до сих пор. До Октября 1917 г., несмотря на дороговизну земельных участков, строительство городов-садов велось во Владивостоке, в Кузбассе, Барнауле, Бийске, Екатеринбурге, Москве, Петербурге, Риге, Верном (Алма-Ате), Самаре. После взятия власти и национализации земли большевиками строительству городов будущего ничто не мешало. Однако идеология коммунистического труда была предпочтительнее комфортной жизни людей, поэтому лучшим средством принуждения к труду стал постоянный дефицит жилья [27]. В 1920-е гг. понятие города-сада превратилось в вербальную антитезу «капиталистического» города, а проекты города-сада стали подражанием «теоретической» схеме Говарда [28]. С 1930-х гг. «города-сады» Магнитогорск, Челябинск, Комсомольск-на-Амуре строили заключенные советского ГУЛАГА. Самый знаменитый «город-сад» Кузнецк-Сталинск-Новокузнецк, воспетый В. Маяковским в «Рассказе Хренова о Кузнецкстрое и о людях Кузнецка» (1929), также возводился руками репрессированных [29].

Основными составляющими базисного концепта «город-сад» являются «земля», «воздух», «огонь» и «вода». Поскольку вода в южном городе означает жизнь, зрители постоянно видят Анхор, своенравную горную реку, водопад и потоки дождя. На берегу реки происходят встречи Санджара с Леной, Родина и Тани (Анастасия Вертинская), Рустама и Гюзаль. В контексте любовных сюжетов вода символизирует женское начало и непредсказуемость отношений мужчины и женщины.

Вода, обеспечивающая плодородие, связана со стихией «земли», представленной пространством Ташкента, на улицах которого живут герои фильмов. Оба фильма запечатлели множество этнографических примет: от древних памятников архитектуры, национальных костюмов, девичьих косичек, тюбетеек, музыкальных инструментов до кухонной утвари. Одновременно можно видеть построенные в период «оттепели» многоэтажные дома, кинотеатры, автобусы и трамваи, кафе и танцплощадки, а также модную в 1960-е гг. одежду, сложные европейские прически, модельные туфли и электронные гитары.

Камера подолгу всматривается в панораму ташкентских улиц, где *обычные люди* стоят на остановке автобуса, у тележки с лимонадом, весело танцуют на пароме, слушают пение птиц в зоомагазине. Режиссер привлекает к съемкам начинающих или *непрофессиональных актеров*: Ровшан Агзамов (Санджар), Майя Махмудова (Мамура), Гюзель Апанаева (Гузаль), а также разновозрастных ребяташек. *Подлинность*, придающая художественному фильму черты документальной съемки, является приемом кинематографа «оттепели». Сценам повседневной жизни постоянно противопоставляются сцены перестройки / преобразования мира.

Целенаправленному преобразению / освоению в социалистическом государстве подвержена стихия *воздуха*. О всеобщем увлечении страны самолетостроением и прорывом в космос напоминают в «Нежности» два планера, прочерчивающие в небе белые следы. Популярными названиями кинотеатров в 1960-е гг. были «Спутник», «Восток», «Меридиан», «Звездный», «Орбита», «Космонавт», «Мир». Во «Влюбленных» местом повседневной, *обыденной* работы становится воздушное пространство для бригадира Мавлянова, взмывающего на вертолете в небо для определения масштабов нефтяного пожара. В атеистической стране процесс труда в небе мифологизировался советской пропагандой как демиургия. Любопытно, что тревожный голос Тахира-аки раздается либо с неба, либо из телефонной трубки. При этом в титрах фильма актер, исполняющий роль «небожителя» Мавлянова, не указан. Зрелый возраст бригадира, беспрекословное подчинение ему как «Отцу» и авторитетному руководителю «подсказывают» зрителю, что Мавлянов олицетворяет Партию.

Идея освоения и превращения неба в подвластную человеку стихию прослеживается во многих картинах «оттепели». Это «Чистое небо» (реж. Г. Чухрай, 1961), «Им покоряется небо» (реж. Т. Лиознова, 1963), «Дни летные» (реж. Н. Литус, Л. Ризин, 1965), «Крылья» (реж. Л. Шепитько, 1966),

«Хроника пикирующего бомбардировщика» (реж. Н. Бирман, 1967), «Еще раз про любовь» (реж. Г. Натансон, 1968). В советском мифе 1930-х годов летчики предстают как верные сыновья «любимого отца» Сталина, культурные герои, приносящие людям блага и знания, подобно Прометею [20, с. 743–784].

В образном строе советских фильмов Ханс Гюнтер определил *четыре категории героев советской мифологии*: герой социалистического труда, герой-воин, герои-политики как живое воплощение Данко и Человека с большой буквы, а также герой-жертва. Мобилизующая функция героизма находит свое выражение в институционализированном пангероизме, вследствие чего все сферы жизни превращаются в арену борьбы, на «фронтах» и «участках» которой проходят «битвы» и достигаются блестящие «победы» [20, с. 743–784].

В соответствии с идеологией пангероизма, труд воспринимался как подвиг, к которому человек должен быть постоянно готов. В мирное время такой труд может быть связан с преобразованием природы или укрощением стихии *огня*. Сцены укрощения огня во «Влюбленных» восходят к *космогоническому мифу* и огненному образу Прометея. Именно у *огненных* печей сталелитейного цеха происходит ритуал инициации / приобщения юного Санджара к когорте героев-сталеваров в «Нежности». Эти кадры занимают несколько минут, свидетельствуя об отступлении от жесткого канона соцреализма. Во «Влюбленных», вышедших три года спустя, нефтяное пламя бушует треть экранного времени, знаменуя завершение «оттепельных шестидесятых». Земля, охваченная нефтяными пожарами, вызывает ассоциации с космической Матерью-Землей и созданием мира.

В этих кадрах сражение с огнем подобно войне, победить в которой помогают тяжелая техника, направленные взрывы и водометы. Но без человека, готового пожертвовать собой, чтобы спасти мир, завершить поединок с огнем невозможно. Длительное тушение огня обретает философски-назидательное содержание: простой человек Родин спасает мир, которому грозит хаос и разрушение. Однако любая победа ощущается незавершенной, так как борьба сил хаоса и космоса не может прекратиться. В этом заключается присущий утопическому жанру механизм прогресса, достижения все новых технических и социальных успехов, которые по мере приближения к идеальной цели оборачиваются полной противоположностью задуманному [30, с. 25].

БАЗИСНЫЙ КОНЦЕПТ «ДОРОГА» И ТРАНСПОРТНЫЕ СРЕДСТВА

В «оттепельном» кино концепт *дорога* подчеркивает динамичность развития сюжетного действия, а также способы перемещения в пространстве. В то же время в фильмах Ишмухамедова запечатлена реальная ситуация с развитием дорог и транспорта в 1960-е гг. Для мальчишек в «Нежности» «транспортом» стали камеры от комбайнов, а дорогой — канал Анхор. Автомобильные камеры (как и личные автомобили) были дефицитом всю историю советского государства. Но в ходе освоения целинных и залежных земель, начатого в 1954 г., увеличилось финансирование сельского хозяйства, что привело к росту парка комбайнов. Старые камеры от колес комбайнов перепали детям, и каждое лето в самых разных концах Советского Союза можно было видеть счастливые лица ребятишек, барахтавшихся в воде на своих «кораблях».

В кинематографе «оттепели» дорога не просто символизирует движение, но и раскрывает личность героя. В фильмах «Нежность» и «Влюбленные» такое дефицитное для СССР средство передвижения, как автомобиль, используется для углубления характеристики героев. В новелле «Лена» Тимур предстает обаятельным владельцем не слишком нового автомобиля, на котором он путешествует с друзьями. В фильме «Влюбленные» новый автомобиль используется для углубления отрицательной характеристики отца Рустама (Хамза Умаров), бросившего первую семью.

В новелле «Мамура» подростки мчатся по дороге на велосипедах, и это тоже примечательная особенность 1960-х гг. Тогда даже в одной семье было несколько велосипедов: от трехколесных — для самых маленьких — до юношеских, в том числе для школьников, которые постепенно пересаживались на взрослые велосипеды. Изобилие велосипедов в СССР демонстрирует стабильную жизнь людей и превосходство советского строя. Это явная полемика с фильмом «Похитители велосипедов» (реж. В. де Сика, 1948).

Промежуточной ступенью между велосипедом и легковым автомобилем был в 1960-е гг. легкий двухколесный мотоцикл. Такой мотоцикл пришел во «Влюбленные» из фильма «Римские каникулы» (реж. У. Уайлер, 1953), где на культовом мотороллере «Vespa» ездят по Риму Джо-Брэдли (Грегори Пек) и принцесса Анна (Одри Хепберн). В фильме «Влюбленные» это символ молодости, лета и солнца.

Можно отметить, что быстрота и способ передвижения зависят от молодости персонажа. В «Нежности» для молодежи не составляет труда

дальний поход за лекарственной травой для бабушки. При этом река и земля принадлежат юным путешественникам, воздушное пространство — зрелым героям.

МИФЫ О ЮНОСТИ, О ТРУДОВОМ КОЛЛЕКТИВЕ И БАЗИСНЫЙ КОНЦЕПТ ЮНЫЙ ГЕРОЙ

Кинематограф «оттепели» откровенно восхищался юностью героев, их энергией и активностью. Не случайно оба фильма начинаются кадрами бегущих: в «Нежности» это мальчишки, торопящиеся на речку, во «Влюбленных» — мчущийся на мотоцикле Родин и друзья, спешащие ему на помощь. Музыка композитора Богдана Трощюка сопровождает картины беззаботной юности в кадрах сплава мальчишек по Анхору, игры «Паганини» на скрипке, катания малышей на пони, купания под дождем и в городском фонтане. Музыкальные вариации меняются по мере изменения темпа движения, подчеркивая легкость перемещения юных героев в пространстве и помогая лучше понять их характеры.

В «Нежности» Тимур с друзьями обгоняют свадебный кортеж, — важный *показатель* оттепели, когда формируется советская свадебная индустрия. Фильм запечатлел момент возникновения новой культурной формы, входящей в повседневную жизнь. Свадьба как ритуал инициации, повышающей статус человека, стала одним из самых привлекательных символов молодости.

Апофеозом юности и молодости становится Ташкентский карнавал, бесконечное движение которого подобно «реке жизни». Согласно канону соцреализма, стройные ряды все новых и новых участников не могут превратиться в толпу, как на религиозной церемонии поклонения Деве Марии («Путешествие в Италию», реж. Р. Росселлини, 1954). Мотив *дружбы* и *товарищества* является структурообразующим для кинематографа 1960-х гг. Оба фильма показывают компании друзей, постоянно защищающих и поддерживающих кого-либо (Санджара, Родина, Тасоса). Во время школьного урока класс дружелюбно смеется над ответом одноклассника, передавая любовную записку Мамуре.

Юные герои объединены вокруг старших товарищей — Санджара или Родина, являющихся безусловными положительными героями. Под их руководством они учатся различать добро и зло в столкновениях с «отрицательными компаниями», подобно героям фильма «Тимур и его команда» (реж. А. Разумный, 1940). Таким же безусловным авторитетом

обладают умудренные опытом взрослые, по-отечески наставляющие «зеленую» молодежь. В результате воспитания именно трудовой коллектив становится настоящей семьей для Родина и Тасоса, выросших в детдоме.

В фильмах явно идеализируется жизнь в общежитии, «коммунальность», отсутствие секретов, личного пространства, что также характерно для советской культуры. При этом идиллическую картину в «Нежности» представляет «интернациональная колыбель», которую качает русская бабушка.

Миф о трудовом коллективе является отголоском образов родоплеменной структуры. Отсюда ценность образа мудрого Отца, учителя и наставника молодой смены «Тахира-аки». Обращение к архаическим образам («Отец», «Мать», «Бабушка») помогало советской элите добиваться контроля над широкими публичными пространствами.

Фильмы Ишмухамедова постоянно напоминают о Великой Отечественной войне, как общей трагедии героев и их семей. В «Нежности» блокада Ленинграда привела к болезни Лены; во «Влюбленных» Родин травмирован воспоминаниями о погибшем отце.

Переосмысление Гражданской войны, роли и судьбы искусства и художника наблюдалось в 1960-е гг. в фильмах «Гори, гори, моя звезда» (реж. А. Митта, 1969) и «В огне брода нет» (реж. Г. Панфилов, 1967). В то же время шло возрождение романтического революционного дискурса — от песен о «комиссарах в пыльных шлемах» до возвращения к так называемым «ленинским идеалам» в образе коммуниста, олицетворением которого стал Евгений Урбанский в фильмах «Коммунист» (реж. Ю. Райзман, 1957) и «Чистое небо» (реж. Г. Чухрай, 1961). Так велась борьба с советским мифом и создавались собственные мифы и прежде всего о Революции.

В «Нежности» напоминанием о Революции служит сцена «красного кавалериста», юмористически разыгранная Тимуром во время похода за лекарственной травой. Во «Влюбленных» в политическую борьбу в Греции включается Тасос, «сгорая» в ней, как и положено в мифологии соцреализма.

ЛЮБОВЬ В СОВЕТСКОМ КИНЕМАТОГРАФЕ

Юность не может существовать без *любви*. Этот главный «пароль от тепели» легко узнается в названиях многих фильмов. «Три тополя на Плющихе» (реж. Т. Лиознова, 1967) и «Еще раз про любовь» (реж. Г. Натансон,

1968) стали символами всей новой эпохи, новых отношений, новой интимной интонации (почти шепот Татьяны Дорониной в роли Наташи Александровой, песня «Я мечтала о морях и кораллах» из фильма Натансона).

Совершенно особой поэтической стилистикой отличаются фильмы С. Параджанова «Тени забытых предков» (1965) и «Цвет граната» (1968). В фильме «Тени забытых предков», снятом по одноименной повести Михаила Коцюбинского, господствуют белый, красный и различные оттенки черно-зеленого цвета. Призрачно-зыбкий черно-зеленый цвет окутывает картины детства и юности Ивана Палийчука (Иван Миколайчук) и Марички Гутенюк (Лариса Кадочникова). Кадры строятся на контрасте черно-зеленого карпатского леса и вкраплений светящегося белого цвета (собака, лошадь, фигуры пастухов). Господствующему белому (снежные сугробы, туман, дым, одежды детей, молочная сыворотка, отара овец, щепка от строящегося дома, поле белых ромашек) противоположен черный или красный цвет, в том числе огненно-красных коней. Разрывающий снежное пространство огонь костра, факелы в ночи, горящие днем свечи напоминают о близком присутствии смерти. Композитор Мирослав Скорик наполняет картину гуцульским пением, звенящими колокольчиками, флейтами и звучными трембитами. Шум дождя, крики птиц и животных дополняют гармонию жизни.

Жизнь Ивана с Палагной (Татьяна Бестаева) постепенно окрашивается красно-охряными тонами, передающими противоестественность брака с нелюбимой. В сцене смерти Ивана красный фон затягивает весь экран, превращаясь в фантастически раздувшиеся кровавые корни деревьев. В начале фильма влюбленных укрывает непроходимая лесная чаща, которую красный цвет отделяет от сплошных обгоревших пней к финалу жизни Ивана. Первобытная природа без любви становится обугленной пустыней.

Тысячелетняя цивилизация предстает перед зрителем в поэтической кинопритче «Цвет граната», поэтому в этой картине рассказ идет на языке древних символов. Режиссер передает функции рассказчика гранатам, кинжалу, виноградной грозди, шелесту книжных страниц, прозрачным холодным струям воды, босым ногам девушек, разостланным коврам, кипящим моткам окрашенной шерсти. Любой предмет «говорит» со зрителем цветом и звуком. Белая роза — символ возлюбленной и источник вдохновения поэта; павлин — символ бессмертия, улитка — символ циклического времени, череп — символ отрешения от жизни. Музыка Тигра-

на Мансуряна исполняется на армянском дудуке, поющем о жизни поэта Саят-Нова.

Основные цвета фильма — белый, бирюзовый, красный, черный. Однако оттенки каждого не повторяют светящийся белый, тревожно-красный и черно-зеленый, какими они предстали в фильме «Тени забытых предков». «Цвет граната» — цвет жизни цивилизации, с традициями обработки шерсти, выжимания сока из винограда, создания рукописных книг и поэзии. Фольклорная музыка, этнические костюмы, народные музыкальные инструменты и притчи о любви стали символом многих фильмов 1960-х.

С торопливого отсчета маятника начинается фильм «Короткие встречи» (реж. К. Муратова, 1967), рассказывающий о повседневной жизни советских людей. Это история не столько про нравственность и любовь, сколько про нивелированную ценность труда. Несмотря на все усилия советской пропаганды, фильм показывал никчемность советских чиновников, которые любят крутиться как белка в колесе, но всегда безрезультатно. Отсутствие смысла в труде порождает суету в любовных отношениях. Романическая профессия мужа-гостя, который показан приезжающим и уезжающим, тоже не вписывалась в советский стандарт героических летчиков / моряков / геологов. Фильм показал советскую повседневность как пространство, в котором можно жить по иным стандартам: обещать, но не выполнять. И это тоже было нормой советской жизни.

Иную жизнь и любовь видели зрители в фильмах Ишмухамедова. Положительные герои назначали встречи своим любимым, рассказывали *притчу о любви* (в «Нежности»). В фильмах нет обязательной для советского кинематографа бесконечной панорамы фабрично-заводских цехов, где герои совершают трудовые подвиги, получая за это любовь как законный подарок. Берег Анхора становится местом любовных свиданий Санджара и Лены, Родина и Тани, Рустама и Гюзаль.

Однако в этих двух фильмах возлюбленные героев либо погибают, либо совершают измену. Любовь, заканчивающаяся смертью одного из главных героев, является особенностью советского кинематографа, в том числе «оттепельного». *Трагические предзнаменования и смутно ощущаемые опасности вполне соответствуют канону соцреализма.* Не случайно рассказ о Лене в «Нежности» постоянно возвращается к ее военному детству, болезни и завершается смертью героини.

Подобные финалы есть в других фильмах «оттепели»: «Сорок первый» (реж. Г. Чухрай, 1956), «Коммунист» (реж. Ю. Райзман, 1957), «Девять дней одного года» (реж. М. Ромм, 1962), «В огне брода нет» (Г. Панфилов, 1967), «Еще раз про любовь» (реж. Г. Натансон, 1968). Предательство, как и гибель героя — «не только мелодраматический жест, но и обязательный ритуал подавления сексуального импульса протагониста на пути к обретению идейной бдительности и сознательности; смерть героини позволяет главному герою перевоплотиться в образцового советского мужчину» [18, с. 63].

Первая любовь часто становится несчастливой, о чем повествуют фильмы «оттепели». В «Нежности» травмированы первой любовью Санджар и Мамура. Во «Влюбленных» жертвует своей любовью во имя греческой революции Тасос. В качестве других примеров можно назвать картины «А если это любовь?» (реж. Ю. Райзман, 1961), «Человек-амфибия» (реж. Г. Казанский, В. Чеботарев, 1961), «Дикая собака Динго» (реж. Ю. Карасик, 1962) и др. В этом заключается проблема взросления по-советски, программирующая невозможность положительного разрешения первой любви в наличной действительности [31]. И это неудивительно, так как советский человек должен либо посвящать себя строительству светлого будущего, либо готовиться к перестройке постоянно устаревающего мира.

Фильмы о любви подвергались в период «оттепели» строжайшей цензуре. Например, фильм «Любить» (реж. М. Калик, 1968), состоящий, подобно «Нежности», из четырех новелл, был не просто запрещен к показу, но перемонтирован без ведома и согласия автора. Авторская копия исчезла, что является показателем «свободы творчества» в то время. Точно так же фильм «Комиссар» (реж. А. Аскольдов, 1967), рассказавший о «неправильной», по мнению цензоров, любви, был запрещен на 20 лет. Запрещены были фильмы Параджанова «Тени забытых предков» (1965), «Цвет граната» (1968) и «Короткие встречи» (1967) К. Муратовой. Примеры можно продолжать, хотя для характеристики культуры достаточно изучить один фрагмент, чтобы экстраполировать выводы на весь ее массив.

МИФ СВЯЩЕННОЙ ТЕРРИТОРИИ

С советской мифологемой *чуда* связан образ цветущей ташкентской земли, подобно Матери-Природе, порождающей все сущее. Образ райского сада создают в фильме «Влюбленные» плывущие по реке арбузы, означающие плодородие, изобилие, сексуальное искушение и *чудо*. По-

сколькx это колхозные арбузы, можно сказать, что так сохраняется/иллюстрируется советский миф о чудесной помощи самой природы в переправке богатых ресурсов страны.

Популярным образом советского кинематографа арбуз стал после выхода немого кинофильма «Земля» (реж. А. Довженко, 1930) о коллективизации. В последних кадрах фильма, завершающих сцену похорон Василя (Семен Свашенко), земля укрыта сплошным ковром яблок. Оплодотворенная Небом Земля рождает не только яблоки, но и тяжеловесные арбузы, «освящающие» чудесное колхозное изобилие. Символизм яблок связан с зачатием и рождением, а земля, заливаемая потоками воды, означает материнское чрево, из которого все исходит, и могилу, в которую все возвращается [4, с. 195]. С этими вещественными аспектами (мать сыра земля, природа, плодородие) в советской культуре связан первый полюс *архетипа матери*, поворот к которому произошел в первой половине 1930-х гг. в виде образов «народа» и «Родины» [20, с. 743–784]. Проявление другого полюса этого архетипа связано с христианскими духовными ценностями (любовь, милосердие, заступничество за скорбящих) [20, с. 743–784].

Белые одежды Матери Рустама и юной Мадонны-Гюзаль, а также белоснежные цветы города-сада связаны с проявлением как архетипа матери, так и священной земли. Символические функции разделения миров отведены во «Влюбленных» больничным воротам, пропускающим в лоно земли мать Рустама и открывающим дорогу в земной мир новорожденному сыну Гюзаль. Священные Врата, разделяющие / объединяющие смерть и рождение «иллюстрируют» миф *вечного возвращения* (Мирча Элиаде).

Переосмысленные христианские ценности любви, материнства, милосердия, восходящие к языческим образам Матери-сырой земли, воплотились в миф *священной территории*, советского рая. Отъезд Тасоса в Грецию, нарушающий границы этого цветущего сада, сопровождается тревожной музыкой как предчувствием тяжелых испытаний вдали от СССР. Наказанием за оставление пределов города-сада и Родины-рая становится для Тасоса потеря друзей и любимой. И хотя Тасос устремлен в Революцию, его дальнейшая жизнь за границей подобна уходу на «тот свет», что соответствует мифологии соцреализма.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В результате предпринятого исследования кинофильмы Ишмухамедова «Нежность» и «Влюбленные» изучены как «тексты», создающие

образы привлекательных героев, которых можно было видеть в повседневной жизни. Реципиенты могли установить степень своего соответствия или различия с экранным идеалом и скорректировать свое поведение в соответствии с транслируемыми нормами социальной жизни. Экран запечатлел детские игры, школьные уроки, выбор друзей и профессии, любовь и предательство, создание семьи, жизнь и смерть.

Зритель видел таких же, как он сам, людей, соотнося себя с кем-либо из героев и стараясь понять, «кто свой и чужой», то есть идентифицировать себя в социуме. Перенесение действия фильмов на улицы Ташкента, привлечение незнакомых зрителю или непрофессиональных актеров, а также обычных горожан придавало естественность, достоверность и искренность повествованию. Это связано со спецификой самих технологий коммуникации, которые воссоздают определенный контекст, коммуникативное пространство, где экранные образы становятся частью нашей реальности [32, с. 90–99].

Стиль киносъемки Ишмухамедова приближен к «документальному», чтобы создать своеобразный «слепок» реальной жизни. Это специфический прием кинематографа «оттепели», заключающийся в «подлинности» изображаемого. Масштабные панорамные композиции и предметная детализация окружающего мира позволяют продемонстрировать достижения советского Узбекистана, вошедшего в счастливую семью народов. Можно сказать, что кадры, запечатлевшие территорию, людей с определенными стереотипами поведения, национальными особенностями, воплощают содержание этнической идентичности, тесно связанной с *культурной идентичностью*. Особенно ярко это проявилось в сцене встречи бабушкой Марата (Талят Рахимов) молодежи, приехавшей в кишлак.

Достичь эффекта *подлинности* помогает особый *поэтический стиль повествования*, когда яркие или забавные эпизоды становятся «детальями» единого, многосоставного сюжета. Это полет с моста в реку вместе с любимой собакой, сплав арбузов по горной реке, попытка догнать уходящий автобус, одновременно объясняясь с уезжающей в нем девушкой, купание под дождем на крыше дома. Соединяясь в сознании зрителя в единую цепочку реальных событий, они представляют несколько блоков информации о жизни в Ташкенте, на символическом уровне формирующих *концепты «детство», «юность», «молодость»*.

Следующим шагом достижения подлинности экранных событий становится погружение зрителя в *любовную* атмосферу. Крупные планы

глаз героев, интимные прикосновения, поцелуи, сцены ревности, отчаяния настраивают зрителей на сопереживание происходящему на экране. В соответствии со стилистикой «оттепельного» кино автор создавал у зрителей ощущение *случайно подсмотренного* развития отношений влюбленных. В этих стереотипах поведения заданы образцы *возрастной идентичности*.

В фильмах зафиксирован определенный тип поведения, обусловленный системой правил и запретов. Можно сделать вывод, что Ташкент 1960-х гг. явился не только многонациональным, но и патриархальным городом. В кафе на берегу Анхора, в ресторане Хивы, на танцплощадках, велосипедных прогулках зритель видит мужские молодежные, юношеские или детские компании. Даже на Ташкентском карнавале количественно преобладают юноши. Молодые герои Тимур, Родин, Тасос создают идеальный образ советского мужчины, для чего используются кадры, запечатлевшие советского инженера, нефтяника, революционера. Наблюдая на экране своих современников, зритель понимает, что он является таким же: у него такие же дружеские отношения со сверстниками, старшими, что является важным психологическим ощущением принадлежности к «своему». Подражание идеалу заключается в копировании манеры поведения, внешности, употребления определенной лексики. Если герои могут пожертвовать своей личной жизнью во имя блага общества, то и «в жизни всегда было место подвигу». Фильмы помогали выбрать профессию, выработать политические убеждения. Например, 1960-е отмечены массовым увлечением юношей и девушек профессиями инженеров, летчиков, космонавтов. Так конструировалась социальная идентичность, включающая *профессиональную идентичность* и *идентичность малых групп*.

Высшее образование является предметом обсуждения и в «Нежности», и во «Влюбленных». Анастасия Вертинская (Таня) создает привлекательный образ студентки, формируя потребность обучения в вузах узбекских девушек. Во «Влюбленных» можно отметить традиционное для советской культуры противопоставление интеллигенции и рабочего класса. Достаточно иронично рассуждает Родин о сопернике-аспиранте Шухрате (Шухрат Иргашев) с Таней. Будучи простым рабочим, Родин вынужден объяснять своей любимой важность честности и искренности в отношениях. Эта эмоциональная сцена заставляла задуматься не только о получении образования и профессии, но и о порядочности в отношениях, важности выбора спутника / спутницы жизни.

Образ идеальной женщины создают мать Рустама, Гюзаль, Лена. Они не показаны на производстве, но основной смысл их жизни — жертвенность во имя мужчины, спасение Другого. По покрою платьев, обуви, прическам можно определить стадии взросления героев фильмов. Когда Мамура отправляется в Ташкент на карнавал, она меняет внешность, становясь неотличимой от других взрослых героинь. Игры детей, школьные парты, перьевые ручки и чернильницы, школьная форма, учебники, даже способ передачи записки — слепок картины мира 1960-х. Можно сколько угодно долго описывать артефакты этого времени, и это будет сложно понять тем, кто не жил в ту эпоху. Но беглого взгляда на экран достаточно, чтобы уловить все приметы «оттепельного» Ташкента. В свою очередь, глядя на экран, зритель видел, как соответствовать нормам, абсорбируя основные культурные концепты своего времени, сравнивая национальные особенности Узбекистана с общесоветскими константами. Жизнь человека проходит в «маркированной» повседневной жизни, и важно быть уверенным в собственном подобии нравственным традициям, транслируемым с экрана. Согласие героев фильмов с принятым порядком является признаком *культурной и социальной идентичности* и служит ориентиром для зрителей: как себя вести, чтобы быть успешным советским человеком.

Интересным дополнением *образа советского человека* служат транспортные средства 1960-х. Перемещение в пространстве происходит в соответствии с правилами бытового и ритуального поведения (поездка на автомобиле Родина / свадебная автомобильная процессия). Количество автомобилей на улицах Ташкента невелико. С одной стороны, это является показателем престижности социального статуса их владельцев и в Узбекистане, и в СССР. С другой стороны, автомобиль — не предмет первой необходимости, и советский человек может ездить на велосипеде или мотоцикле. Велосипед для юношества был символом коммуникации в пространстве, нормой повседневной жизни. Ценность этого недорогого вида транспорта явно привлекательна для героев фильмов. *Ментальная и артефактная идентичности* мотивировали на соответствующее потребление и поведение. Скромность, неприязнительность, умение отказать от излишних материальных благ являются характеристиками советского человека, жившего в эпоху всеобщего дефицита.

Наряду с привлекательными образами, подмеченными в повседневной жизни, социальный мир, властные структуры, производственные отношения, коммуникация людей символически «обыгрывались». В зна-

ковой системе обобщалась и структурировалась действительность, воспроизводилась «картина мира», соответствующая советской мифологии. Основными советскими мифами, оказывающими манипулятивное и мобилизационное влияние на зрителя, были космогонический миф, миф о священной территории, миф о коллективе, миф о вечном возвращении.

Картина мира представлена базисными концептами *город-сад, дорога, юные герои*. В пространстве Средней Азии Ташкент показан *большим счастливым домом*, советским *городом-садом*, частью *священной территории СССР*, по *дорогам* которой перемещаются *юные герои*. Это пространство состоит из природных стихий: *вода, земля, воздух и огонь*, которые укрощаются советским человеком (летчиком, нефтяником, металлургом, инженером). Архаические универсалии вода, земля, воздух и огонь выражали наиболее общие представления о мире советской Средней Азии: красоте природы, чудесном плодородии почвы, щедрой воде, превращающей город в райский сад. Универсалии «пространство», «время», «движение» определяли качественное своеобразие мира. Так формировалась *природная идентичность*, «укореняющая» человека в экосистему, географическое пространство, и создавалась *идентичность рода*.

Цветущая ташкентская земля связана с мифологемой *чуда*, которое обеспечивает *юный герой* как часть *коллектива*, строящего новую жизнь под руководством мудрого *Отца* (Партии) и заботливой *Матери* (Родины). Концепты «детство», «любовь», «труд», «молодость», «образование», «война», «смерть», «праздник», «конфликт», «дружба», «материнство» ориентировали на выстраивание социальных отношений. Универсалии «человек», «общество», «труд», «добро», «красота», «долг» репрезентировали *ценность самоотверженного труда, советской страны как лучшего места на планете, построения справедливого общества*. Ценности советского общества были нормативны, и их спектр был достаточно широк. Однако они всегда обусловлены культурным контекстом, поэтому *жизненные, социальные, моральные, эстетические ценности* ориентировали массы на построение коммунизма. Ценности — это мотивационно-интегрирующее начало, формирующее сам тип советской культуры.

В мифологии «оттепели» использовались безотказно действующие образные средства, *искренне* идеализировавшие жертвенность и подвиг, героизм и мужественность. Манифестация революционной эстетики, отрицание конформизма и потребительства были характерной особенностью кинематографов 1960-х и СССР, и США [33, с. 61–85].

Образы Революции, священной территории, Матери-Родины, героического труда и борьбы присутствовали в этот период в актуальном языковом сознании советского человека. То есть советский дискурс автоматически транслировался даже в таких внешне «неидеологизированных» фильмах.

Поскольку символизация повседневности является условием преобразования человеком самого себя и мира через подражание, кино «оттепели» предлагало модель идеального жизнеустройства, привлекательного для широких масс. Анализируя образную систему советской повседневности, автору этих строк удалось выявить систему идентичностей: этническую, культурную, возрастную, природную, социальную, профессиональную, ментальную, артефактную, а также идентичность рода и малых групп. Как системная целостность идентичность включает в себя различные соотношения типов и форм, что дает возможность зрителю выбрать приемлемые смыслы и стратегии поведения и соответствовать им в реальной жизни. В фильмах Ишмухамедова советские люди абсолютно органичны на производстве, в домашней обстановке, в разговорах на русском языке, что свидетельствует об успешной реализации антропологического проекта конструирования советской идентичности.

ЛИТЕРАТУРА

1. Козлова Н.Н. Социально-историческая антропология: учебник. М.: Ключ-С, 1998. 192 с.
2. Барт Р. Избранные работы: Семиотика. Поэтика: пер. с фр. / сост., общ. ред. и вступ. ст. Г. К. Косикова. М.: Прогресс: Универс, 1994. 616 с.
3. Сарычев В.А. Эстетика русского модернизма: проблема «жизнетворчества». Воронеж: Изд-во Воронежского ун-та, 1991. 320 с.
4. Энциклопедия символов, знаков, эмблем / авт.-сост. В. Андреева и др. М.: Астрель: МИФ, 2002. 556 с.
5. Круглова Т.А. Соблазны соцреализма, попытки «зависти», упоение причастностью: о советском художественном конформизме // Неприкосновенный запас. Дебаты о политике и культуре. 2014. № 4 (96). С. 174–188. URL: <https://magazines.gorky.media/nz/2014/4/soblazny-socrealizma-popytki-zavisti-upoenie-prichastnostyubr-o-sovetskom-hudozhestvennom-konformizme.html> (дата обращения: 20.12.2020).
6. Жабский М.И., Тарасов К.А. Российская социология кино в контексте развития общества // Социологические исследования. 2019. № 11. С. 73–81. DOI: 10.31857/S0131216250007449-6.

7. Круглова Т.А. Советская художественность, или Нескромное обаяние соц-реализма. Екатеринбург: изд-во Гуманитарного ун-та, 2005. 384 с. URL: <http://media.lsu.rfu.ru/493/1258/2725/2588/1213/> (дата обращения: 20.12.2020).
8. Кондаков И.В. Цивилизационный дрейф постсоветской России // Мир культуры и культурология: альманах / Науч.-образоват. культурол. общество России. СПб.: Центр гуманитарных инициатив, 2016. Вып. 5. 2016. С. 144–158.
9. Чупринин С.И. Оттепель: события. Т. 1: Март 1953 – август 1968 года. М.: Новое литературное обозрение, 2020. 1189 с.
10. Емельянов Ю.В. Хрущев. «Оттепель» или М.: Академический проект, 2018. 675 с.
11. Куприянова А.И. Мотив пути в прозе В. П. Аксенова 1960–1970-х гг.: автореф. дис. ... канд. филол. наук: 10.01.01. Тюмень, 2007. 23 с.
12. Парамонов Б. То, чего не было (Взгляд на оттепель по случаю смерти Сталина // Независимый Бостонский Альманах «Лебедь». 1999. 01 января. URL: <http://lebed.com/1999/art870.htm> (дата обращения: 15.10.2020).
13. Зоркая Н.М. История отечественного кино. XX век. М.: Белый город, 2014. URL: https://vk.com/doc-31653361_442939637?hash=fd8f36e1e0707ca00c (дата обращения 13.10.2020).
14. Аннинский Л.А. Шестидесятники и мы. Кинематограф, ставший и не ставший историей. М.: Всесоюз. творч.-произв. объединение «Киноцентр», 1991. 238 с.
15. Зайцева Л.А. Экранный образ времени оттепели, 60–80-е годы: монография. Москва; Санкт-Петербург: Нестор-История, 2017. 339 с.
16. Gilburd E. To See Paris and Die: The Soviet Lives of Western Culture. Cambridge: Harvard University Press, 2018. 458 p.
17. Oukaderova L. The Cinema of the Soviet Thaw: Space, Materiality, Movement. Bloomington, IN: Indiana University Press, 2017. 228 p.
18. Прохоров А. Унаследованный дискурс: Парадигмы сталинской культуры в литературе и кинематографе «оттепели» / пер. с англ. Л.Г. Семенов и М.А. Шерешевской. СПб.: Академический проект, 2007. 344 с.
19. Юнг К.-Г. Структура психики и архетипы / пер. с нем. Т. А. Ребеко; 2-е изд., М.: Академический проект, 2009. 302 с.
20. Гюнтер Х. Архетипы советской культуры // Соцреалистический канон / под общ. ред. Х. Гюнтера и Е. Добренко. СПб.: Академический проект, 2000. С. 743–784.
21. Мелетинский Е.М. О литературных архетипах / Российский государственный гуманитарный университет. М., 1994. 136 с. (Чтения по истории и теории культуры. Вып. 4). URL: http://ivgi.rsu.ru/binary/object_2.133777427.23922.pdf (дата обращения: 15.11.2020).
22. Идентичность как навигатор сознания: монография / Х.Г. Тхагапсоев, Л.М. Мосолова, И.В. Леонов, В.Л. Соловьева. СПб.: Астерион, 2016. 169 с.
23. Эко У. О членении кинематографического кода // Философия и культура. 2008. № 11. С. 145–164.

24. Степанов Ю.С. Константы. Словарь русской культуры. Опыт исследования. М.: Школа «Языки русской культуры», 1997. 824 с.
25. Щеброва С.Я. Культура войны древних кочевников Алтая в скифское время: историко-типологический и семиотический анализ: дис. ... канд. культурологии: 24.0.01. СПб., 2010. 294 с.
26. Дейк Т.А. ван. Дискурс и власть: репрезентация доминирования в языке и коммуникации / пер. с англ. Е. Переверзев, Е. А. Кожемякин. М.: URSS, 2013. 344 с.
27. Меерович М.Г. Рождение и смерть советского города-сада // Вестник Евразии, 2007 https://archi.ru/lib/e_publication_for_print.html?id=1850569462 (дата обращения 30.10.2020).
28. Блинов Е.Н. Особенности проектирования западносибирских городов-садов в советский период <http://www.nsktvs.ru/node/43> (дата обращения 28.10.2020).
29. Фойгт Л. И. Сталинск в годы репрессий: Воспоминания. Письма. Документы. Вып. 2 / Фойгт Л. И.; Новокузнец. гор. краеведческий музей. — Новокузнецк: Кузнецкая крепость, 1995. 142 с.
30. Пюнтер Х. По обе стороны утопии: контексты творчества А. Платонова. М.: Новое литературное обозрение, 2012. 209 с.
31. Круглова Т.А. Травма первой любви: советская инициация (на материале кинематографа) // Известия УрГУ. Сер. 2. Гуманитарные науки. 2006. N 41. С. 238–254. URL: <https://elar.urfu.ru/bitstream/10995/23129/1/iurg-2006-41-20.pdf> (дата обращения: 29.10.2020).
32. Богатырева Е.А. В каком смысле реальна экранная реальность? // Наука телевидения. 2016. № 12.1. С. 90–99. URL: https://gitr.ru/data/events/2018/bogatireva_12.1.pdf (дата обращения: 29.10.2020).
33. Зорин А.Н. «Мир дикого Запада». От эволюции к революции вестерна // Наука телевидения. 2020. № 16.3. С. 61–85. DOI:10.30628/1994-9529-2020-16.3-61-85.

REFERENCES

1. Kozlova N.N. *Sotsial'no-istoricheskaya antropologiya: Uchebnik* [Social and historical anthropology: Textbook]. Moscow: Klyuch-S, 1998. 192 p.
2. Barthes R. *Izbrannye raboty: Semiotika, poetika* [Selected works: Semiotics, poetics]. Moscow: Progress: Univers, 1994. 616 p.
3. Sarychev V.A. *Estetika russkogo modernizma: Problema "zhiznetvorchestva"* [Aesthetics of Russian modernism: The problem of "life-creation"]. Voronezh: Voronezh University Publishing House, 1991. 320 p.
4. Andreeva V., Kuklev V., Rovner A. *Entsiklopediya simvolov, znakov, emblem* [Encyclopedia of symbols, signs, emblems]. Moscow: Astrel: MIF, 2002. 556 p.
5. Kruglova T.A. *Soblazny sotsrealizma, popytki "zavisti", upoenie prichastnost'yu: Osovetskom khudozhestvennom konformizme* [Temptations of socialist realism, attempts to "envy", rapture with involvement: On Soviet artistic conformism]. *Neprikasovennyy*

zapas [Contingency Reserve]. 2014. Issue 4 (96), pp. 174–188. URL: <https://magazines.gorky.media/nz/2014/4/soblazny-socrealizma-popytki-zavisti-upoenie-prichastnostyu-br-o-sovetskom-hudozhestvennom-konformizme.html> (accessed 20.12.2020).

6. Zhabskiy M.I., Tarasov K.A. Rossiyskaya sotsiologiya kino v kontekste razvitiya obshchestva [Russian sociology of cinema in the context of society development]. *Sotsiologicheskie issledovaniya* [Sociological studies]. 2019. (11), p. 73–81. DOI: 10.31857/S0131216250007449-6.

7. Kruglova T.A. *Sovetskaya khudozhestvennost', ili Neskromnoe obayanie sotsrealizma* [Soviet artistry, or Immodest charm of socialist realism]. Ekaterinburg: Publishing house of the Liberal Arts University, 2005. 384 p. URL: <http://media.ls.urfu.ru/493/1258/2725/2588/1213/> (accessed 20.12.2020).

8. Kondakov I.V. Tsivilizatsionnyy dreyf postsovetskoy Rossii [Civilizational drift of post-Soviet Russia]. *Mir kul'tury i kul'turologiya* [World of culture and culturology]. Saint Petersburg: Tsentr gumanitarnykh initsiativ, 2016. (5), pp. 144–158.

9. Chuprinin S.I. *Ottepel': Sobytiya* [Thaw: Events] (Vol. 1). Moscow: NLO, 2020. 1189 p.

10. Emelyanov Yu.V. *Khrushchev: "Ottepel'" ili ...* [Khrushchev: "Thaw" or...]. Moscow: Akademicheskii proekt, 2018. 675 p.

11. Kupriyanova A.I. *Motiv puti v proze V. P. Aksenova 1960–1970-kh godov* [The motive of the path in V. P. Aksenov's prose of 1960s–1970s] (PhD thesis). Tyumen, 2007. 23 p.

12. Paramonov B. To, chego ne bylo: Vzgl'yad na ottepel' po sluchayu smerti Stalina [Something that was not: A look at the Thaw on the occasion of Stalin's death]. *Nezavisimyy Bostonskiy Al'manakh "Lebed'"* ["Lebed" Independent Boston Almanac]. 1999. 1 January. URL: <http://lebed.com/1999/art870.htm> (accessed 15.10.2020).

13. Zorkaya N.M. *Istoriya otechestvennogo kino: XX vek* [History of the national cinema: 20th century]. Moscow: Bely gorod, 2014. URL: https://vk.com/doc-31653361_442939637?hash=fd8f36e1e0707ca00c (accessed 13.10.2020).

14. Anninsky L.A. *Shestidesyatniki i my. Kinematograf, stavshiy i ne stavshiy istoriey* [The sixties and us: Cinematography, which has become and has not become history]. Moscow: Kinocenter association, 1991. 238 p.

15. Zaitseva L.A. *Ekranny obraz vremeni ottepei, 60–80-e gody: monografiya* [Screen image of the thaw time, 60s–80s: Monograph]. Moscow; Saint Petersburg: Nestor-Istoriya, 2017. 339 p.

16. Gilburd E. *To see Paris and die: The Soviet lives of Western culture*. Cambridge: Harvard University Press, 2018. 458 p.

17. Oukaderova L. *The cinema of the Soviet Thaw: Space, materiality, movement*. Bloomington, IN: Indiana University Press, 2017. 228 p.

18. Prokhorov A. *Unasledovannyi diskurs: Paradigmy stalinskoy kul'tury v literature i kinematografe "ottepei"* [Inherited discourse: Paradigms of Stalinist culture in the literature and cinema of the Thaw] (L.G. Semenova, M.A. Shershevskaya, Trans.). Saint Petersburg: Akademicheskii proekt, 2007. 344 p.

19. Jung C.G. *Struktura psikhiki i arkhetypy* [The structure of the psyche and archetypes] (T.A. Rebeko, Trans.) (2nd ed.). Moscow: Akademicheskii proekt, 2009. 302 p.
20. Günther H. Arkhetipy sovetsoy kul'tury [Archetypes of Soviet culture]. In H. Günther, E. Dobrenko (Eds.), *Sotsrealisticheskii kanon* [Social realistic canon] (pp.743–784). Saint Petersburg: Akademicheskii proekt, 2000.
21. Meletinsky E.M. *O literaturnykh arkhetypakh* [On literary archetypes]. Moscow: Russian State University for the Humanities, 1994. 136 p. URL: http://ivgi.rshu.ru/binary/object_2.1337777427.23922.pdf (accessed 15.11.2020).
22. Thagapsoev H.G., Mosolova L.M., Leonov I.V., Solovieva V.L. *Identichnost' kak navigator soznaniya: monografiya* [Identity as a navigator of consciousness: Monograph]. Saint Petersburg: Asterion, 2016. 169 p.
23. Eco U. O chlenenii kinematograficheskogo koda [Articulations of the cinematic code]. *Filosofiya i kul'tura* [Philosophy and Culture]. 2008. (11), pp. 145–164.
24. Stepanov Yu.S. *Konstanty: Slovar' russkoy kul'tury* [Constants: Dictionary of Russian culture]. Moscow: Shkola «Yazyki russkoj kul'tury», 1997. 824 p.
25. Shchebrova S.Ya. *Kul'tura voyny drevnikh kochevnikov Altaya v skifskoe vremya: istoriko-tipologicheskii i semioticheskii analiz* [The war culture of the Altai ancient nomads in the Scythian time: historical-typological and semiotic analysis] (PhD thesis). Saint Petersburg, 2010. 294 p.
26. Dijk T.A. van. *Diskurs i vlast'* [Discourse and power] (E. Pereverzev, E. A. Kozhemyakin, Trans.). Moscow: URSS, 2013. 344 p.
27. Meerovich M.G. Rozhdenie i smert' sovetsoy goroda-sada [The birth and death of the Soviet garden city]. *Vestnik Evrazii* [Bulletin of Eurasia], 2007. URL: https://archi.ru/lib/e_publication_for_print.html?id=1850569462 (accessed 30.10.2020).
28. Blinov E.N. *Osobennosti proektirovaniya zapadnosibirskikh gorodov-sadov v sovetsoy period* [Aspects of the design of Western Siberian garden cities in the Soviet period]. URL: <http://www.nsktvs.ru/node/43> (accessed 28.10.2020).
29. Foygt L.I. *Stalinsk v gody repressiy: Vospominaniya, pis'ma, dokumenty* (po materialam Novokuznetskogo gorodskogo kraevedcheskogo muzeya) [Stalinsk during the years of repression: Memoirs, letters, documents (based on materials the Novokuznetsk Local History Museum)]. Issue 2. Novokuznetsk: Kuznetskaya krepost', 1995. 142 p.
30. Günther H. *Po obe storony utopii: konteksty tvorchestva A. Platonova* [On both sides of utopia: contexts of A. Platonov's work]. Moscow: NLO, 2012. 209 p.
31. Kruglova T.A. Trauma pervoy lyubvi: sovetsoy initsiatsiya [Trauma of the first love: Soviet initiation]. *Izvestiya UrGU: Humanities*. 2006. (41), pp. 238–254. URL: <https://elar.urfu.ru/bitstream/10995/23129/1/iurg-2006-41-20.pdf> (accessed 29.10.2020).
32. Bogatyreva E.A. V kakom smysle real'na ekrannaya real'nost'? [In what sense the on-screen reality is real?]. *Nauka Televideniya—The Art and Science of Television*. 2016. 12 (1), pp. 90–99. URL: https://gitr.ru/data/events/2018/bogatireva_12.1.pdf (accessed 29.10.2020).

33. Zorin A.N. “Mir dikogo Zapada”: Ot evolyutsii k revolyutsii vesterna [“Westworld”: From evolution to revolution]. *Nauka Televideniya—The Art and Science of Television*. 2020. 16 (3), pp. 61–85. DOI:10.30628/1994-9529-2020-16.3-61-85.

СВЕДЕНИЯ ОБ АВТОРЕ

СВЕТЛАНА ЯКОВЛЕВНА ЩЕБРОВА

кандидат культурологии,
сотрудник учебной лаборатории
кафедры теории и истории культуры,
Институт философии человека,
Российский государственный педагогический
университет имени А.И. Герцена,
197046, Санкт–Петербург, ул. Малая Посадская, 26, оф. 304

ResearcherID: ABI-4122-2020

ORCID: 0000-0002-2728-0730

e-mail: bersek1991@yandex.ru

ABOUT THE AUTHOR

SVETLANA Ya. SHCHEBROVA

PhD in Cultural Studies,
Research Assistant of the Educational Laboratory
of the Department of Theory and History of Culture,
the Institute of Human Philosophy,
the Herzen State Pedagogical University of Russia,
Malaya Posadskaya ul. 26, of. 304, 197046, St. Petersburg

ResearcherID: ABI-4122-2020

ORCID: 0000-0002-2728-0730

e-mail: bersek1991@yandex.ru

**РЕПРЕЗЕНТАЦИЯ
ОБРАЗА
СОВРЕМЕННОГО
ГЕРОЯ
НА ЭКРАНЕ**

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

НИКОЛАЙ НИКОЛАЕВИЧ ПОДОСОКОРСКИЙ

Новгородский государственный университет
имени Ярослава Мудрого,
Великий Новгород, Россия
ResearcherID: AAC-6485-2021
ORCID: 0000-0001-6310-1579
e-mail: n.podosokorskiy@gmail.com

ЭВОЛЮЦИЯ ЮРИЯ ДУДЯ: ОТ ПОПУЛЯРНОГО ВИДЕОБЛОГЕРА ДО ОБЩЕСТВЕННОГО ДЕЯТЕЛЯ

Аннотация. В статье, которая продолжает исследование, начатое в 2018 году, рассматривается эволюция одного из самых популярных блогеров и журналистов современной России Юрия Дудя за последние два года. В 2018–2020-х годах он выпустил несколько просветительских документальных фильмов (о Колыме и сталинских репрессиях, трагедии в Беслане 2004 года, эпидемии ВИЧ в России, стартапах Кремниевой долины, инвалидах и бездомных и др.), вызвавших огромный резонанс, и превратился в общественного деятеля с весомым потенциалом политика. Согласно социологическим опросам, проведенным весной 2020 года, Дудь был назван одним из ныне живущих деятелей, в наибольшей степени вдохновляющих россиян (особенно велик интерес к нему среди молодежи от 18 до 24 лет). Показано, как ток-шоу блогера оказывает колоссальное влияние на настроения и действия его зрителей и меняет их жизнь.

По состоянию на декабрь 2020 года Юрий Дудь имеет почти 15 миллионов подписчиков в своих аккаунтах в социальных сетях и более 1,2 миллиарда просмотров на одном только YouTube-канале. История его успеха строится на грамотном использовании инструментов новых медиа для продвижения личного бренда и виртуозном умении связывать самые разные аудитории (отличающиеся по возрасту, образованию, уровню доходов, месту прожи-

вания, интересам), которые обычно не пересекаются. Таким образом, его просветительство работает в разных направлениях — он не просто знакомит массового зрителя с новой информацией в увлекательной форме, но помогает разным средам лучше понять друг друга.

Ключевые слова: Юрий Дудь, блогеры, документальное кино, видеоблогеры, YouTube, Беслан, ВИЧ, Колыма, просветительство

NIKOLAY N. PODOSOKORSKY

Yaroslav-the-Wise Novgorod State University,
Veliky Novgorod, Russia
ResearcherID: AAC-6485-2021
ORCID: 0000-0001-6310-1579
e-mail: n.podosokorskiy@gmail.com

EVOLUTION OF YURY DUD: FROM A POPULAR VIDEO BLOGGER TO A PUBLIC FIGURE

Abstract. This article continues the research, which started in 2018, and examines the evolution of Yury Dud, one of the most popular bloggers and journalists in modern Russia, over the past two years. In 2018–2020, he released several educational documentaries (about the Stalinist repressions and Kolyma, the Beslan tragedy of 2004, the HIV epidemic in Russia, Silicon Valley startups, the disabled and the homeless, etc.). The documentaries drew a huge response, turning Yury into a public figure with significant political potential. According to sociological surveys conducted in the spring of 2020, Dud was named one of the living figures who inspire Russians the most (the audience most interested in him is young people between 18 and 24 years old). The text demonstrates the tremendous influence of the blogger’s talk show on the moods and actions of his viewers, and the way it changes their lives.

As of December 2020, Yury Dud has almost 15 million subscribers on his social media accounts and more than 1.2 billion views on his YouTube channel alone. His success is based on the competent use of new media tools for promotion of a personal brand and his virtuoso ability to reach out to a variety of audiences (differing in age, education, income level, locations, interests, etc.), which normally do not overlap. Thus, his enlightenment works in several directions: not

only he introduces the mass audience to new information in a fascinating way, but also helps different circles to better understand each other.

Keywords: Yury Dud, bloggers, documentaries, video bloggers, YouTube, Beslan, HIV, Kolyma, enlightenment

В информационную (цифровую) эпоху граница между журналистами, блогерами и общественными деятелями стерлась почти до неразличимости. Популярные блогеры с многомиллионной аудиторией теперь нередко оказывают большее влияние на новостную повестку и общественную жизнь, чем влиятельные журналисты больших СМИ, а последние вынуждены делать подачу материалов более эмоциональной и личной, чтобы они были востребованы массовой аудиторией, сильно изменившейся под воздействием социальных сетей и массового блогинга. Именно соцсети сегодня являются универсальным средством заработка и социальным лифтом для представителей самых разных профессий, которые хотят разбогатеть, прославиться или влиять на умы и сердца людей. Становится очевидным, что соцсети в целом и YouTube в особенности постепенно приходят на смену телевидению старого формата, которое предполагает коммуникацию и подачу материалов совсем иного типа.

Вместе с тем видеоформат как таковой по-прежнему сохраняет свою безусловную приоритетность и в Интернете — «на него ставят крупнейшие бренды и социальные медиаплатформы. Это происходит потому, что видео доказало, что является самым эффективным средством влияния на поведение. А технологии настолько продвинулись, что видео может захватывать мир» [1, с. 11]. Безусловным флагманом среди социальных медиа Рунета представляется YouTube, который является третьим по посещаемости сайтом в России после Google и Яндексa [2] с аудиторией в 77% россиян [3]. Кроме того, YouTube обеспечивает более высокий уровень законченных просмотров и создает более высокий уровень вовлеченности аудитории, чем другие видеосервисы [1, с. 117].

Задачей данной статьи является анализ истории успеха одного из самых популярных российских журналистов и видеоблогеров — Юрия Дудя, который добился феноменальной известности именно за счет своего ток-шоу на YouTube, сумев стать инфлюенсером для миллионов последователей. Важно, что «в условиях постправды сообщества могут конструироваться вокруг персоны в том случае, когда общественно значимая фигура становится выразителем определенных эмоций» [4, с. 64]. Дудь

нашел собственную интонацию, оказавшуюся необычайно востребованной в условиях жесткого сегментирования интернет-пользователей по их интересам и взглядам на жизнь. Уникальность его позиционирования заключается в том, что он не ограничивает себя и своих собеседников принадлежностью к какой-то одной социальной группе или направлению, но способен связывать различные и, как правило, не пересекающиеся аудитории, выступая для каждой из них в роли «своего парня», свободного, мобильного, раскованного, никак не связанного с темными сторонами нынешнего государства — риторикой патриархального официоза и манерой запретительства во имя безопасности.

В 2018 году в журнале «Наука телевидения» вышла статья автора этих строк о видеоблоге Юрия Дудя «Лицо с экрана». В чем секрет популярности ток-шоу «вДудь»? В ней я отмечал, что «интернет-проект Дудя нарочито антипросветительский и по поднимаемым им темам (в основном они весьма приземленны и низменны), и по отбору гостей для участия в программе: среди нескольких десятков собеседников блогера нет ни одного ученого, сотрудника музея, вуза или библиотеки, благотворителя, правозащитника и т.п., поскольку все перечисленные, как правило, слишком сложны и неудобны для шоу такого формата» [5].

Этот пробел или «изъём» тогда был довольно очевиден, поэтому неудивительно, что вскоре после написания статьи на YouTube появился своего рода заместительный аналог шоу Дудя для интеллигенции — канал петербургского журналиста Николая Солодниковова «Ещенепознер» [6]. Про него справедливо писали, что «"Ещенепознер" отличается нарочито интеллигентными гостями, быстро заработав статус "вДудя" для интеллектуалов. И пока он этот статус умело поддерживает — минимум треша и громких заголовков, но почти всегда захватывающая и по-настоящему умная беседа. Это и не интервью в привычном его понимании, хотя Солодников все равно больше слушает, чем говорит» [7]. Рассчитанный на более образованную и взыскательную аудиторию, проект «Ещенепознер» не мог сравниться по просмотрам с каналом Дудя (самый популярный ролик у первого собрал на 20 декабря 2020 года 2,7 млн просмотров, а у второго — 33 млн). Надо полагать, что столь большой разрыв обусловлен также излишней пафосностью «Ещенепознера» и недостатком харизмы, «беззубостью» ведущего, не рискующего, подобно Дудю, перечить своим гостям и задавать им жесткие, провокационные вопросы.

На конец 2018 – начало 2019 года вообще пришелся бум развития русскоязычных общественно-политических каналов на платформе YouTube. Свои авторские каналы появились у Ксении Собчак и Александра Горбунова (проект «Сталингулаг»), начали регулярно выходить ролики на каналах политологов Валерия Соловья и Екатерины Шульман, бывшего адвоката Марка Фейгина и других медиазвезд. Никто из них, впрочем, так и не смог составить конкуренцию Юрию Дудю. По состоянию на 20 декабря 2020 года у каналов схожей тематики были следующие показатели: «The Люди» — 2,93 миллиона подписчиков, Илья Варламов — 2,02 млн, Ксения Собчак — 1,87 млн, «Редакция» — 1,8 млн, «А поговорить?» — 1,54 млн, Дмитрий Гордон — 1,4 млн, «Parfenon» — 936 тыс., Саша Сотник — 543 тыс., «Ещенепознер» — 440 тыс. Тем временем на канал «вДудь» подписаны 8,59 млн человек — это, может быть, больше, чем аудитория в совокупности всех перечисленных выше топовых видеоканалов, поскольку значительная часть их подписчиков, скорее всего, пересекается.

За последние два с лишним года в содержании ток-шоу самого Юрия Дудя и в позиционировании его личного бренда многое изменилось. Своеобразным водоразделом в превращении Дудя из автора сугубо развлекательного коммерческого блога, ориентированного на молодежь и зарабатывающего на рекламе, во влиятельного общественного деятеля общероссийского масштаба, поднимающего острые социальные проблемы и занимающегося просветительством, стал выход в апреле 2019 года документального фильма «Колыма — родина нашего страха». Фильм собрал более 23 миллионов просмотров и был признан лучшим документальным проектом года, получив российскую премию в области веб-индустрии [8]. Журналист Семен Новопрудский и вовсе назвал его «главным документальным фильмом российской журналистики конца 2010-х». Он отметил, что «у этого фильма просмотров больше, чем у всех роликов на русском языке в Ютьюбе про ГУЛАГ вместе взятых. Значит, с большой долей вероятности, его посмотрели как минимум сотни тысяч тех, кто вообще не представлял себе, что такое репрессии и кто такой Сталин. И эти люди видят, как дочь репрессированного латыша, выжившего в лагерях, но умершего в 1984 году, спустя 35 лет после его смерти говорит, что “Сталин — Бог”. А на вопрос, почему, отвечает: “Нам так внушили”» [9].

Многие известные журналисты, теле- и радиоведущие, историки и общественные деятели высоко оценили фильм о Колыме. Приведу лишь еще одно мнение журналиста Сергея Пархоменко, который также отме-

тил его принципиальное отличие от предыдущих фильмов Дудя: «Люди узнали, что в лагерях ГУЛАГа побывало больше 20 000 000 человек, а погибло не менее 2 000 000 человек, и большинство из них не были ни в чем виноваты, а в дальнейшем были реабилитированы. Этот фильм довольно длинный — больше двух часов, местами повторяющий известные, легко находимые, почти тривиальные факты, *иногда дидактичный, не слишком динамичный, какой-то немного несовременный — особенно если сравнивать его с другими фильмами Юрия Дудя* [курсив мой. — Н.П.]. Но это блистательная работа, уверенная и упорная, невероятно важная для страны и страшно важная для всех нас, родившихся в России и намеренных в ней умереть», — написал он [10].

Критически оценили эту работу в основном ультраконсервативные публицисты. Выразителем их общего мнения можно назвать писателя и общественного деятеля Захара Прилепина, который так сформулировал свои претензии к фильму: «Смысл фильма банален до легкой тошноты. Автор говорит: дети, сейчас я вам расскажу, почему вы ничего не должны этой мерзкой стране, где в былые времена таких же, как вы, детей сажали за съеденное мороженое. (В фильме есть история, как сталинские сатрапы отправили на Колыму юную мороженщицу, угостившую своих знакомых, но не успевшую до вечера восполнить растрату.) И дети верят Дудю на слово. Дудь, и все, кто за ним стоят, безупречно играют на подростковой жажде справедливости и честности. Оказывается, фокус, который был произведен в 1987–1991 гг., — вполне можно еще раз повторить» [11]. Показательно, что Прилепина раздражает огромная популярность Дудя именно у молодежи, и он сравнивает его с влиятельными журналистами эпохи Перестройки, предававшими гласности неудобные ранее факты и замалчиваемые тексты. Ключевые слова в его инвективе — что Дудю «верят на слово» — на самом деле являются высшим признанием для любого пишущего человека и журналиста в особенности.

Следующей значимой вехой в формировании нового имиджа Дудя можно считать его документальный фильм «Беслан. Помни» (вышел в сентябре 2019 года), посвященный 15-летию захвата заложников в бесланской школе. Это кино, отмеченное премией «Профессия — журналист» за 2019 год в номинации «Видеодокумент», было уже не про отдаленную историю, а практически про нашу современность. Как говорится в аннотации к этому фильму: «Мы покажем, что Беслан — это не только кошмар 2004 года, но и очень сильные люди, которые уже полтора десятилетия

ведут героическую борьбу за свое здоровье и счастье» [12]. Фильм о Беслане собрал более 22 миллионов просмотров и вызвал приступ ярости у ряда официозных журналистов. К примеру, телеведущий Владимир Соловьев назвал Дудя «дегенератом», «ничтожной мразью» и «бездарным спортивным журналистом», который «полез гадить в другую область». По мнению Соловьева, Дудь не имеет ни малейшего представления о реальной трагедии и лучше бы он «рекламировал шампунь» [13].

Издание «Медуза» собрала критические отзывы об этом фильме, среди них особенно интересны следующие тезисы: «Юрий Дудь — либерал, оппозиционер, “Парфенов для бедных”»; «Автор фильма должен был понимать, что в России есть табуированные темы. Трагедия в Беслане — одна из них, как и блокада Ленинграда. Попробовал бы кто-то в Америке такое сказать о пожарных 11 сентября»; «Такие фильмы связывают руки силовикам в случае новых терактов с захватом заложников, их нужно блокировать через закон о фейках, а на авторов возбуждать уголовные дела по статье об оправдании терроризма. Государство не должно позволять переиначивать свою историю. Дудь допустил ошибку и снял недостойную журналиста попку о трагедии» [14]. В приведенных оценках сквозит недовольство тем, что создатель фильма о Беслане нарушил сразу целый ряд негласных табу: говорил не о том, не с теми, не так, как надо, и не для тех. Можно добавить, что обычно именно так и воспринимают новаторов в разных областях науки и искусства.

Профессор факультета коммуникаций, медиа и дизайна НИУ ВШЭ Анна Качкаева, напротив, встретила новую картину Дудя с восторгом: «Юрий Дудь снял свой лучший фильм (редчайшая и единственно верная непричитающая интонация с прямыми вопросами, заданными деликатно). О жизни в гибельном для нас всех Беслане. Качественная визуальная журналистика, документалистика, аналитика [...], как, впрочем, и лучшие сериалы — все теперь, как правило, на других — не теле — экранах (сети/платформы / сервисы). И, конечно, это символично, что именно премьерами НЕ телевизионных фильмов о Беслане («Новая», Дудь и другие) начался новый сезон НЕ телевидения» [15]. По мнению Качкаевой, само появление такого фильма в очередной раз провело принципиальную границу между обычным телевидением, с его разнообразными запретами, и миром новых медиа, открытым для самых смелых экспериментов. С Качкаевой солидарен писатель и блогер Алексей Экслер, также связавший изменения в мире СМИ в целом с выходом конкретного фильма о Бес-

лане: «Многие чиновники не поняли даже, что условный Дудь щелчком пальцев может сделать из них героев или негодяев. Интернет уничтожил сакральность власти. И никаким традиционным СМИ это не исправить. Добро пожаловать в современный мир» [16].

Третьим социально значимым фильмом Юрия Дудя за этот период стал «ВИЧ в России» (на 20 декабря 2020 года он собрал более 19 млн просмотров). Сам журналист назвал его «кликбездом для тех, кто не в теме», заметив, что «уже погрузившись в тему, мы поняли, что, помимо страшных цифр, есть другая проблема. Люди, живущие с ВИЧ в России, постоянно подвергаются дискриминации, их стесняются, их избегают, ими брезгуют» [17]. Важно, что фильм побудил многих всерьез задуматься об опасности заражения ВИЧ: после его выхода количество запросов со словом «ВИЧ» в Google выросло в 56 раз [18]. Специальный показ этого фильма был устроен даже в Государственной думе РФ [19].

Еще одним документальным фильмом Юрия Дудя, который заслуживает отдельного внимания, является «Как устроена IT-столица мира» (на 20 декабря 2020 года собрал более 30 млн просмотров). В нем он пообщался с русскоязычными стартаперами, работающими в Кремниевой долине (штат Калифорния, США). Трехчасовой фильм критиковали за излишнюю идеализацию этого места и даже за гендерный дисбаланс героев (все собеседники Дудя — мужчины), однако сам его выход значительно усилил интеллектуальную составляющую ток-шоу «вДудь», наполнив его новым содержанием. Дудь пояснил, что у этого фильма были «две цели: во-первых, напомнить, что даже те, кто родился и вырос в небольшом городе, могут прорваться на вершину, во-вторых, показать, что «зарабатывать деньги гораздо прикольнее, чем получать» [20].

Наконец нельзя не отметить и фильм «Марков — как живет русская провинция» (ноябрь 2020 года, 13 млн просмотров), в котором Юрий Дудь вместе с фотографом Дмитрием Марковым, проходящим лечение от наркотической зависимости, посетили две благотворительные организации — псковский «Росток», который поддерживает детей с инвалидностью, и костромскую ночлежку для бездомных людей организации «Воскресение». В нем Дудь не просто пообщался напрямую с самыми обездоленными членами общества, показав условия их жизни, но и помог собрать для региональных благотворительных организаций несколько миллионов рублей в качестве пожертвований от тех, кого впечатлил этот фильм [21].

Среди гостей «вДудя» за последние два года все чаще стали появляться публичные интеллектуалы и общественные деятели, причем, как правило, либерального толка, активно высказывающие свое критическое отношение к политическим порядкам в России. Это прежде всего писатель Дмитрий Глуховский, экономист Сергей Гуриев, журналист Андрей Лошак, писатель Алексей Иванов, кинокритик Антон Долин, телеведущий Михаил Козырев. Дудь стал приглашать в свою программу знаменитых ученых, в частности, он взял большое интервью у американского астрофизика русского происхождения Константина Батыгина. Беседы же с рэперами, поп-звездами и стендаперами теперь отошли на второй план и стали выглядеть, скорее, развлекательным приложением к «серьезному» контенту.

Изменилась и стилистика общения Дудя со своими гостями — он стал менее эпатажен и более сдержан. Если прежде он ассоциировался с вопросом «Сколько ты зарабатываешь?», то теперь превратился в лидера мнений, умеющего увлекательно и ненавязчиво доносить до широкой аудитории острые социально-политические проблемы. Медийный вес Юрия Дудя за два года также вырос в несколько раз. Так, если в середине сентября 2018 года YouTube-канал «вДудь» имел 3,7 миллионов подписчиков и 360 миллионов просмотров [5, с. 151], то в декабре 2020 года его показатели составили 8,5 млн подписчиков и 1,26 млрд просмотров. К этому стоит добавить 4,5 млн подписчиков в Инстаграме, 774 тыс. в Твиттере, 668 тыс. в соцсети ВКонтакте, 220 тыс. в Телеграме, 122 тыс. в Фейсбуке и 53 тыс. в «Одноклассниках»¹. Таким образом, число подписчиков во всех его аккаунтах в соцсетях, включая YouTube, составляет в настоящий момент почти 15 миллионов. Двумя самыми популярными видеороликами среди российских пользователей YouTube в 2020 году стали выпуск шоу «Что было дальше?» с участием Юрия Дудя (1-е место) и выпуск шоу «вДудь» — «Щербаков — спецназ, панк-рок, любовь» (2-е место) [3].

Согласно рейтингу «Медиалогии», 34-летний Юрий Дудь занял в 2020 году девятое место среди самых цитируемых российских журналистов [22] (в рейтинге этой же компании за октябрь 2020 года он был на третьем месте, уступив только Владимиру Познеру и Ксении Собчак [23]).

¹ URL: <https://www.instagram.com/yurydud/>, <https://twitter.com/yurydud>, <https://vk.com/vdud>, <https://t.me/yurydud>, <https://ok.ru/yury.dud> (дата обращения: 20.12.2020).

Журнал *Forbes* в своем рейтинге российских YouTube-блогеров с самыми высокими доходами от рекламы поставил Дудя на четвертое место (по данным издания он заработал за год порядка \$980 тыс.) [24]. А интернет-издание «Журналист» и вовсе назвало Юрия Дудя «главным героем культурной жизни России» в 2020 году [25].

Основным следствием такой взрывной популярности явился выход Дудя за пределы образа исключительно журналиста и блогера и становление его в 2019 году как общественного деятеля, имеющего большой потенциал и в качестве политика. Этому способствовал ряд сугубо политических высказываний и жестов Юрия Дудя последних двух лет, таких как критика поправок в Конституцию РФ, выступления в защиту арестованных журналистов Ивана Сафронова, Ивана Голунова, фигурантов т.н. «Московского дела» Павла Устинова и Егора Жукова, участие в московском митинге за честные выборы и против полицейского произвола 10 августа 2019 года. Уже в сентябре 2019 года, получая очередную премию «GQ Человек года», Дудь выступил на церемонии награждения с откровенно политическим заявлением: «У меня есть просьба, когда в России в следующий раз будут метелью очередных простых прохожих дубинками, когда будут воровать следующий вагон государственных денег, когда будут вкидывать новую пачку макулатуры в избирательную урну, — я очень прошу вас говорить об этом, а не молчать. Мне кажется, что молчание уже перестало быть спасительным оберегом» [26].

По данным опроса «Левада-центра»², проведенного 24–27 апреля 2020 года, о том, кто из известных людей, наших современников вдохновляет россиян своим примером и активной гражданской позицией (вопрос был открытым и не предполагал готовых вариантов ответа), Юрий Дудь занял второе место после действующего президента России Владимира Путина в категории отвечающих в возрасте 18–24 лет и вошел в топ-20 вдохновляющих личностей по стране в целом [27]. Его беседа с лидером несистемной оппозиции Алексеем Навальным и его женой Юлией в Берлине в октябре 2020 года уже не была обычным интервью популярного политика известному журналисту, но стала разговором двух равнозначимых деятелей, ставших знаменитыми благодаря возможностям новых медиа. Политолог и бывший профессор МГИМО Валерий Соловей в интервью

² АНО «Левада-Центр» внесена Минюстом в реестр некоммерческих организаций, выполняющих функции иностранного агента.

«Фонтанке» так обрисовал шансы Дудя как политика: «Если бы он вдруг решил заняться политической деятельностью, — а он, напомним, был одним из тех, кто призывал людей выходить на митинг 10 августа, — то стал бы лидером оппозиции в два щелчка пальцами. Но он парень неглупый, и, скорее всего, ему это просто не нужно» [28]. Вместе с тем с конца 2019 года о Дуде начали все чаще говорить как о возможном кандидате на пост президента России³.

В задачи моей статьи не входит рассмотрение собственно политической деятельности Юрия Дудя и его перспектив как политика, в данном случае интереснее то, как в России социальные медиа в обход государственных СМИ начали выдвигать на первый план различных общественно-политических деятелей, так называемых «низовых посредников, действующих за пределами корпоративных и государственных систем» [29]. Первое место здесь занимает все тот же YouTube, ставший альтернативным телевидением для гражданского общества и «инкубатором» для выращивания оппозиционных политиков, деятелей *второй культуры* и гражданских активистов. Очевидно, что уже в 2021 году можно ожидать попытки российских властей как-то изменить текущее положение вещей. Это особенно вероятно на фоне санкций западных соцсетей в отношении российских чиновников и журналистов, являющихся рупорами существующей политической системы. Последней такой громкой санкцией стали ограничения, введенные против YouTube-канала телеведущего Владимира Соловьева «Соловьев LIVE» (на 20 декабря 2020 года — 530 тыс. подписчиков), ролики которого были исключены из раздела «В тренде», что вызвало возмущение Роскомнадзора [30].

В России, где доверие к личностям традиционно выше, чем к институтам, существует множество инфлюенсеров, добившихся признания своего авторитета у массовой аудитории именно благодаря активности в социальных сетях. При этом только единицы из них, подобно Дудю, могут выйти за рамки узкого сообщества, став общественными деятелями национального масштаба. Как правило, у каждой референтной группы

³ Одним из первых в октябре 2019 года об этом заговорил журналист, генеральный продюсер канала RTVI Алексей Пивоваров. См.: «Юра — борзый чувак»: Пивоваров о том, почему проголосовал бы за Дудя-президента — Синдеева // Дождь, 15.10.2019. URL: https://tvrain.ru/lite/teleshov/sindeeva/pivovarov_o_tom_pochemu_progolosoval-495494/ (дата обращения: 20.12.2020).

есть свои медиазвезды, мнение и поведение которых для них особенно значимо, но только в строгих рамках ассоциируемой с ними роли. Можно привести множество примеров неудачных заходов популярных блогеров в область политики, потому что они длительное время воспринимались в совсем ином амплуа. Вместе с тем сама по себе растущая популярность в социальных медиа неизбежно будет требовать от любого инфлюенсера личного и карьерного роста и хотя бы спорадической реакции на острые социальные проблемы, иначе интерес к нему, достигнув своего пика, начнет угасать.

ЛИТЕРАТУРА

1. Моуат Дж. Видеомаркетинг: Стратегия, контент, производство / пер. с англ. М. Мацковская. М.: Альпина Паблишер, 2019. 401 с.

2. Гаитбаева С. Аудитория шести крупнейших соцсетей в России в 2020 году: изучаем инсайты // ppc.world. 2020. 31 августа. URL: <https://ppc.world/articles/auditoriya-shesti-krupneyshih-socsetey-v-rossii-v-2020-godu-izuchaem-insayty/> (дата обращения: 20.12.2020).

3. Анурова С. YouTube представляет: самые популярные видео 2020 // Официальный блог Google Россия. 2020. 07 декабря. URL: <https://russia.googleblog.com/2020/12/youtube-2020.html> (дата обращения: 20.12.2020).

4. Управляемость и дискурс виртуальных сообществ в условиях политики постправды: монография / под ред. Д.С. Мартыянова. СПб.: ЭлекСис, 2019. 309 с.

5. Подосокорский Н.Н. «Лицо с экрана». В чем секрет популярности ток-шоу «ВДудь»? // Наука телевидения. 2018. № 14.3. С. 151-166. DOI: 10.30628/1994-9529-2018-14.3-151-166.

6. Чирин В. Автор шоу «Ещенепознер» Николай Солодников — о «неютюбовских» героях и разнице проекта с «ВДудем» и «Диалогами» // Бумага. 2020. 01 декабря. URL: <https://paperpaper.ru/avtor-shou-eshenepozner-nikolaj-solo/> (дата обращения: 20.12.2020).

7. Кубрак Н. «Ещенепознер» — альтернатива «ВДудя» для интеллектуалов. Но у него много проблем // Палач. 2019. 21 марта. URL: <https://click-or-die.ru/2019/03/eshhyonepozner-alternativa-vdudya-dlya-intellektualov-no-u-nego-mnogo-problem/> (дата обращения: 20.12.2020).

8. Собчак, Дудь, Шац и Бекмамбетов стали лауреатами российской веб-премии // ТАСС. 2019. 08 декабря. URL: <https://tass.ru/obschestvo/7292677> (дата обращения: 20.12.2020).

9. Новопрудский С. Анализ крови. Почему фильм Дудя о Колыме — главный поступок в нынешней российской журналистике // Спектр. 2019. 07 мая. URL: <https://spektr.press/analiz-krovi-pochemu-film-dudya-o-kolyme-glavnyj-postupok-v-nyneshnej-rossijskoj-zhurnalistike/> (дата обращения: 20.12.2020).

10. «Мощнейший материал в свете нездоровых нынешних трендов». Писатели, историки и журналисты оценили фильм Юрия Дудя о Колыме и репрессиях // Знак. 2019. 25 апреля. URL: https://www.znak.com/2019-04-25/pisateli_istoriki_i_zhurnalisty_ocenili_film_yuriya_dudya_o_kolyme_i_repressiyah (дата обращения: 20.12.2020).

11. Прилепин З. Мороженный Дудь для детей. Что может знать автор фильма «Колыма» про настоящий страх // Свободная пресса. 2019. 29 апреля. URL: <https://svpressa.ru/society/article/231654/> (дата обращения: 20.12.2020).

12. Дудь Ю. Беслан. Помни // YouTube. 2019. 02 сентября. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=vF1UGmi5m8s> (дата обращения: 20.12.2020).

13. Апулеев И. «Ничтожная мразь»: за что Соловьев набросился на Дудя // Газета.ru. 2019. 06 сентября. URL: https://www.gazeta.ru/culture/2019/09/06/a_12630433.shtml (дата обращения: 20.12.2020).

14. Тихонов К. Провластные журналисты неделю объясняют Юрию Дудю, почему он снял очень плохой фильм про «Беслан». Кратчайший пересказ // Медуза. 2019. 13 сентября. URL: <https://meduza.io/feature/2019/09/13/provlastnyezhurnalisty-nedelyu-ob-yasnyayut-yuriyu-dudyu-pochemu-on-snyal-ochen-ploho-y-film-pro-beslan-kratchayshiy-pereskaz> (дата обращения: 20.12.2020).

15. Фильм Дудя о Беслане: что говорят в медиасообществе // Журналист. 2019. 06 сентября. URL: <https://jrnlst.ru/film-dudya-o-beslane-chto-govoryat-v-mediasoobshchestve> (дата обращения: 20.12.2020).

16. Экслер А. Фильм Юрия Дудя о Беслане // Exler.ru: авторский проект Алекса Экслера. 2019. 04 сентября. URL: <https://www.exler.ru/blog/film-yuriya-dudya-o-beslane.htm> (дата обращения: 20.12.2020).

17. Звезда С. «Эпидемия, про которую не говорят»: о чем рассказывается в фильме Дудя про ВИЧ в России // TJ: сайт. 2020. 11 февраля. URL: <https://tjournal.ru/internet/142785-epidemiya-pro-kotoruyu-ne-govoryat-o-chem-rasskazyvaetsya-v-filme-dudya-pro-vich-v-rossii> (дата обращения: 20.12.2020).

18. Гагарин Г. В РАН подтвердили сведения Дудя об эпидемии ВИЧ в России // Национальная служба новостей. 2020. 17 февраля. URL: <https://nsn.fm/society/v-ran-podtverdili-svedeniya-dudya-ob-epidemii-vich-v-rossii> (дата обращения: 20.12.2020).

19. В Госдуме устроили просмотр фильма Дудя о ВИЧ. А в Минздраве картину даже похвалили // TheVillage. 2020. 15 февраля. URL: <https://www.the-village.ru/city/news-city/374559-gosduma-smotrit-dudya> (дата обращения: 20.12.2020).

20. Голубев И. Юрий Дудь выпустил документальный фильм о жизни в Кремниевой долине // Афиша Daily. 2020. 23 апреля. URL: <https://daily.afisha.ru/news/36575-yuriy-dud-vypustil-dokumentalnyy-film-o-zhizni-v-kremnievoy-doline/> (дата обращения: 20.12.2020).

21. Амперонская А. Зрители Юрия Дудя за сутки пожертвовали на благотворительность 3 млн // Знак. 2020. 21 ноября. URL: https://www.znak.com/2020-11-20/zritelii_yuriya_dudya_zha_sutki_pozhertvovali_na_blagotvoritelnost_3 mln (дата обращения: 20.12.2020).

22. ТОП-30 самых цитируемых журналистов — 2020 год // Медиалогия: сайт. 2020. 24 декабря. URL: <https://www.mlg.ru/ratings/media/journalists/8010/> (дата обращения: 20.12.2020).

23. ТОП-15 самых цитируемых журналистов — октябрь 2020 // Медиалогия: сайт. 2020. 05 ноября. URL: <https://www.mlg.ru/ratings/media/journalists/7840/> (дата обращения: 20.12.2020).

24. Ляликова А. Звезды YouTube: рейтинг блогеров с самыми высокими доходами от рекламы // Forbes. 2020. 27 октября. URL: <https://www.forbes.ru/rating-photogallery/412047-zvezdy-youtube-15-blogerov-s-samyimi-vysokimi-dohodami-ot-reklamy?photo=4> (дата обращения: 20.12.2020).

25. Распопова С. Итоги 2020 года: достоинство, сопротивление, солидарность и поддержка // Журналист. 2020. 30 декабря. URL: <https://jrnst.ru/results-20> (дата обращения: 20.12.2020).

26. Воробьева В. Молчание перестало быть спасительным оберегом: Юрий Дудь, получив премию «Человек года» GQ, призвал не молчать о беспределе в России // Знак. 2019. 10 сентября. URL: https://www.znak.com/2019-09-10/yuriy_dud_poluchiv_premiyu_chelovek_goda_gq_poprosil_ne_molchat_o_bespredele_v_rossii (дата обращения: 20.12.2020).

27. Вдохновляющие личности // Левада-Центр: сайт. 2020. 11 июня. URL: <https://www.levada.ru/2020/06/11/vдохновlyayushhie-lichnosti/> (дата обращения: 20.12.2020).

28. Нелюбин Н. Юрий Дудь может стать лидером оппозиции в два щелчка пальцами: Валерий Соловей о политике-2020 // Фонтанка. 2020. 06 января. URL: <https://www.fontanka.ru/2020/01/06/012/> (дата обращения: 10.12.2020).

29. Дженкинс Г. Конвергентная культура: столкновение старых и новых медиа / пер. с англ. А. Гасилина. М.: РИПОЛ классик, 2019. С. 381.

30. Роскомнадзор потребовал от Google вернуть Соловьева в тренды // РБК. 2020. 18 ноября. URL: <https://www.rbc.ru/rbcfreenews/5fb578689a7947427c72f4db> (дата обращения: 20.12.2020).

REFERENCES

1. Mowat J. *Videomarketing: Strategiya, kontent, proizvodstvo* [Video marketing strategy: Harness the power of online video to drive brand growth] (M. Matskovskaya, Trans.). Moscow: Alpina Publisher, 2019. 401 p.

2. Gaitbaeva S. Auditoriya shesti krupneyshikh sotssetey v Rossii v 2020 godu: izuchaem insayty [The audience of the six largest social networks in Russia in 2020:

Studying the insights]. *ppc.world*. 2020. 31 August. URL: <https://ppc.world/articles/auditoriya-shesti-krupneyshih-socsetey-v-rossii-v-2020-godu-izuchaem-insayty/> (accessed 20.12.2020).

3. Anurova S. YouTube predstavlyaet: samye populyarnye video 2020 [YouTube presents: the most popular videos of 2020]. *Official Google Russia blog*. 2020. 7 December. URL: <https://russia.googleblog.com/2020/12/youtube-2020.html> (accessed 20.12.2020).

4. Martyanov D.S. (Ed.). *Upravlyaemost' i diskurs virtual'nykh soobshchestv v usloviyakh politiki postpravdy: Monografiya* [Controllability and discourse of virtual communities in the post-truth politics: Monograph]. Saint Petersburg: Elexis, 2019. 309 p.

5. Podosokorskiy N.N. "Litso s ekrana": V chem sekret populyarnosti tok-shou "vDud"? ["The face from the screen": Why is the "vDud" talk show so popular?] *Nauka Televideniya—The Art and Science of Television*. 2018. 14 (3), pp. 151–166. DOI: 10.30628/1994-9529-2018-14.3-151-166.

6. Chirin V. Avtor shou "Eshchonepozner" Nikolay Solodnikov — o "neyut'yubovskikh" geroyakh i raznitse proekta s "vDudem" i "Dialogami" [The author of the show "Yeschonepozner" Nikolai Solodnikov—on the "non-YouTube" heroes and the difference between his project and the "vDud" and the "Dialogues"]. *Bumaga* [Paper]. 2020. 01 December. URL: <https://paperpaper.ru/avtor-shou-eschenepozner-nikolaj-solo/> (accessed 20.12.2020).

7. Kubrak N. "Eshchonepozner"—al'ternativa "vDudya" dlya intellektualov, no u nego mnogo problem ["Eshchonepozner"—an alternative to "vDud" for intellectuals, but it has many problems]. *Palach* [Click-or-die]. 2019. 21 March. URL: <https://click-or-die.ru/2019/03/eshyonepozner-alternativa-vdudya-dlya-intellektualov-no-u-nego-mnogo-problem/> (accessed 20.12.2020).

8. Sobchak, Dud', Shats i Bekmambetov stali laureatami rossiyskoy veb-premii [Sobchak, Dud, Shats and Bekmambetov became laureates of the Russian web award]. *TASS*. 2019. 08 December. URL: <https://tass.ru/obschestvo/7292677> (accessed 20.12.2020).

9. Novoprudskiy S. Analiz krovi: Pochemu fil'm Dudya o Kolyme — glavnyy postupok v nyneshney rossiyskoy zhurnalistike [Blood test: Why Dud's film about Kolyma is the main act in today's Russian journalism]. *Spektr* [Spectrum]. 2019. 07 May. URL: <https://spektr.press/analiz-krovi-pochemu-film-dudya-o-kolyme-glavnyj-postupok-v-nyneshnej-rossijskoj-zhurnalistike/> (accessed 20.12.2020).

10. "Moshchneyshiy material v svete nezdorovykh nyneshnikh trendov": Pisateli, istoriki i zhurnalisty otsenili fil'm Yuriya Dudya o Kolyme i repressiyakh ["The most powerful material in light of current unhealthy trends": Writers, historians and journalists appreciated Yury Dud's film about Kolyma and repressions]. *Znak* [Sign]. 2019. 25 April. URL: https://www.znak.com/2019-04-25/pisateli_istoriki_i_zhurnalisty_ocenili_film_yuriya_dudya_o_kolyme_i_repressiyah (accessed 20.12.2020).

11. Prilepin Z. Morozheny Dud' dlya detey: Chto mozhet znat' avtor fil'ma "Kolyma" pro nastoyashchiy strakh [Frozen Dud for children: What the author of the film "Kolyma" can know about real fear]. *Svobodnaya pressa* [Free press]. 2019. 29 April. URL: <https://svpressa.ru/society/article/231654/> (accessed 20.12.2020).
12. Dud Yu. Beslan: Pomni [Beslan: Remember]. *YouTube*. 2019. 2 September. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=vF1UGmi5m8s> (accessed 20.12.2020).
13. Apuleev I. "Nichtozhnaya mraz'": Za chto Solov'ev nabrosilsya na Dudya ["Negligible scum": Why Solovyov attacked Dud]. *Gazeta.ru*. 2019. 6 September. URL: https://www.gazeta.ru/culture/2019/09/06/a_12630433.shtml (accessed 20.12.2020).
14. Tikhonov K. Provlastnye zhurnalisty nedelyu ob'yasnyayut Yuriyu Dudyu, pochemu on snyal ochen' plokhoy fil'm pro "Beslan" [For a week, pro-government journalists have been explaining to Yury Dud why he made a very bad film about Beslan]. *Meduza* [Medusa]. 2019. 13 September. URL: <https://meduza.io/feature/2019/09/13/provlastnye-zhurnalisty-nedelyu-ob-yasnyayut-yuriyu-dudyu-pochemu-on-snyal-ochen-plokhoy-film-pro-beslan-kratchayshiy-pereskaz> (accessed 20.12.2020).
15. Fil'm Dudya o Beslane: Chto govoryat v mediasoobshchestve [Dud's film about Beslan: What they say in the media community]. *Zhurnalist* [Journalist]. 2019. 6 September. URL: <https://jrnlst.ru/film-dudya-o-beslane-chto-govoryat-v-mediasoobshchestve> (accessed 20.12.2020).
16. Exler A. Fil'm Yuriya Dudya o Beslane [Yury Dud's film about Beslan]. Exler.ru: Alex Exler's authorial project. 2019. 4 September. URL: <https://www.exler.ru/blog/film-yuriya-dudya-o-beslane.htm> (accessed 20.12.2020).
17. Zvezda S. "Epidemiya, pro kotoruyu ne govoryat": O chem rasskazyvaetsya v fil'me Dudya pro VICH v Rossii ["An epidemic that they don't talk about": What does Dud's film about HIV in Russia tell us]. *TJ: website*. 2020. 11 February. URL: <https://tjournal.ru/internet/142785-epidemiya-pro-kotoruyu-ne-govoryat-o-chem-rasskazyvaetsya-v-filme-dudya-pro-vich-v-rossii> (accessed 20.12.2020).
18. Gagarin G. V RAN podtverdili svedeniya Dudya ob epidemii VICH v Rossii [The RAS confirmed Dud's information about the HIV epidemic in Russia]. *Natsional'naya sluzhba novostey* [National news service]. 2020. 17 February. URL: <https://nsn.fm/society/v-ran-podtverdili-svedeniya-dudya-ob-epidemii-vich-v-rossii> (accessed 20.12.2020).
19. V Gosdume ustroili prosmotr fil'ma Dudya o VICH, a v Minzdrave kartinu dazhe pokhvalili [The State Duma hosted a screening of Dud's film about HIV, and the Ministry of Health even praised the documentary]. *The Village*. 2020. 15 February. URL: <https://www.the-village.ru/city/news-city/374559-gosduma-smotrit-dudya> (accessed 20.12.2020).
20. Golubev I. Yuriy Dud' vypustil dokumental'nyy fil'm o zhizni v Kremnievoy doline [Yury Dud released a documentary about life in Silicon Valley]. *Afisha Daily*. 2020. 23 April. URL: <https://daily.afisha.ru/news/36575-yuriy-dud-vypustil-dokumentalnyy-film-o-zhizni-v-kremnievoy-doline/> (accessed 20.12.2020).

21. Ampelonskaya A. Zriteli Yuriya Dudya za sutki pozhertvovali na blagotvoritel'nost' 3 mln [Yury Dud's viewers donated to charity 3 million in one day]. *Znak* [Sign]. 2020. 21 November. URL: https://www.znak.com/2020-11-20/zriteli_yuriya_dudya_za_sutki_pozhertvovali_na_blagotvoritelnost_3_mln (accessed 20.12.2020).

22. TOP-30 samykh tsitiruemykh zhurnalistov — 2020 god [TOP-30 most cited journalists — 2020]. *Medialogia: website*. 2020. 24 December. URL: <https://www.mlg.ru/ratings/media/journalists/8010/> (accessed 20.12.2020).

23. TOP-15 samykh tsitiruemykh zhurnalistov — oktyabr' 2020 [TOP-15 most cited journalists — October 2020]. *Medialogia: website*. 2020. 5 November. URL: <https://www.mlg.ru/ratings/media/journalists/7840/> (accessed 20.12.2020).

24. Lyalikova A. Zvezdy YouTube: reyting blogerov s samymi vysokimi dokhodami ot reklamy [YouTube stars: rating of bloggers with the highest ad revenues]. *Forbes*. 2020. 27 October. URL: <https://www.forbes.ru/rating-photogallery/412047-zvezdy-youtube-15-blogerov-s-samymi-vysokimi-dohodami-ot-reklamy?photo=4> (accessed 20.12.2020).

25. Raspopova S. Itogi 2020 goda: dostoinstvo, soprotivlenie, solidarnost' i podderzhka [Results of 2020: dignity, resistance, solidarity and support]. *Zhurnalist* [Journalist]. 2020. 30 December. URL: <https://jrnlist.ru/results-20> (accessed 20.12.2020).

26. Vorobyova V. Molchanie perestalo byt' spasitel'nym oberegom: Yuriy Dud', poluchiv premiyu "Chelovek goda" GQ, prizval ne molchat' o bespredele v Rossii [Silence has ceased to be a saving charm: Yuriy Dud, having received the GQ Man of the Year award, urged not to be silent about the lawlessness in Russia]. *Znak* [Sign]. 2019. 10 September. URL: https://www.znak.com/2019-09-10/yuriy_dud_poluchiv_premiyu_chelovek_goda_gq_poprosil_ne_molchat_o_bespredele_v_rossii (accessed 20.12.2020).

27. Vdokhnovlyayushchie lichnosti [Inspiring personalities]. *Levada-Center: website*. 2020.11 June. URL: <https://www.levada.ru/2020/06/11/vdohnovlyayushhie-lichnosti/> (accessed 20.12.2020).

28. Nelyubin N. Yuriy Dud' mozhet stat' liderom oppozitsii v dva shchelchka pal'tsami: Valeriy Solovey o politike—2020 [Yury Dud can become the opposition leader in a couple of clicks: Valery Solovey on politics—2020]. *Fontanka*. 2020. 6 January. URL: <https://www.fontanka.ru/2020/01/06/012/> (accessed 10.12.2020).

29. Jenkins H. *Konvergentnaya kul'tura: stolkновение starykh i novykh media* [Convergence culture: Where old and new media collide] (A. Gasilin, Trans.). Moscow: RIPOL classic, 2019. 381 p.

30. Roskomnadzor potreboval ot Google vernut' Solov'eva v trendy [Roskomnadzor demanded from Google to bring Solovyov back to trends]. *RBC*. 2020 18 November. URL: <https://www.rbc.ru/rbcfreenews/5fb578689a7947427c72f4db> (accessed 20.12.2020).

СВЕДЕНИЯ ОБ АВТОРЕ

НИКОЛАЙ НИКОЛАЕВИЧ ПОДОСОКОРСКИЙ

кандидат филологических наук,
помощник ректора

Новгородского государственного университета
имени Ярослава Мудрого,
173003, Великий Новгород,
ул. Большая Санкт-Петербургская, д. 41

ResearcherID: AAC-6485-2021

ORCID: 0000-0001-6310-1579

e-mail: n.podosokorskiy@gmail.com

ABOUT THE AUTHOR

NIKOLAY N. PODOSOKORSKY

PhD in Philology,
Assistant to the Rector

of the Yaroslav-the-Wise Novgorod State University
Bolshaya St. Petersburgskaya ul. 41, 173003, Veliky Novgorod

ResearcherID: AAC-6485-2021

ORCID: 0000-0001-6310-1579

e-mail: n.podosokorskiy@gmail.com

**ЯЗЫК
ЭКРАННЫХ
МЕДИА**

**THE LANGUAGE
OF VISUAL
MEDIA**

UDC 78.04 + 004.42
LBC 85.318 + 77.056с.я92

DOI: 10.30628/1994-9529-2020-16.4-85-108
received 02.07.2020, accepted 29.12.2020

LUISA JEDWILLAT

Martin-Luther-Universität Halle-Wittenberg
Bundesrepublik Deutschland
ResearcherID: AAZ-6702-2020
ORCID: 0000-0002-3133-1609
e-mail: luisa.jedwillat@gmx.de

NATALIA NOWACK

Technische Universität Dortmund
Bundesrepublik Deutschland
ResearcherID: AAV-4888-2020
ORCID: 0000-0002-2442-6167
e-mail: natalia.nowack@web.de

EIN SPIEL MIT MUSIK ODER MUSIK MIT EINEM SPIEL? ZUM COMPUTERSPIEL *KARMAFLOW*

Abstract. Vor über siebzig Jahren philosophierten Theodor W. Adorno und Hanns Eisler in ihrer programmatischen Schrift *Komposition für den Film* über die funktionale Musik [1]. Bei aller Sozialkritik, die von den Autoren genüsslich geübt wurde, ging es bereits damals um das Wesentliche — um die Bestimmung sinnvoller Koexistenz synergetisch verbundener Kunstereignisse. Mit der Verbreitung der Videospiele wiederholt sich die Frage: Wie realisiert man das Nebeneinander von Handlung und Klang — ohne dem Effekt des Mickey-Mousings zu verfallen? Als der jüngste Zweig der Musikwissenschaft, beschreibt Ludomusicology eine Menge an musikalischen Einsatzszenarien, systematisiert nach Effekten und Techniken. Ihre Prinzipien sind nachvollziehbar. Im Normalfall. Mit dem Spiel *Karmaflow — The Rock Opera Videogame* wurde jedoch ein Projekt gestartet, das auf eine neue Konstellation zwischen den Medien ausläuft — in *Karmaflow* spielt

man mehr oder weniger mit oder gegen die Musik selbst. Durch diese Gestaltung verdient das Spiel *Karmaflow* schon allein betrachtet zu werden, dazu kommt die Tatsache, dass außerhalb der Untergruppe der *Musizierspiele* Heavy-Metal-Musik bei den Videospiele eine Ausnahme bildet.

Im vorliegenden Aufsatz wird das besondere Konzept des Spiels verdeutlicht, das sich in der Tat in einem Bereich zwischen Videospiele und Rockoper einordnen lässt. Die durch (Selbst-)Beobachtung gewonnenen Erkenntnisse werden mit den Ergebnissen einer explorativen Erhebung verglichen. Diese Erhebung hatte zum Ziel, den Einfluss des Sounds auf das Spielerlebnis aufzudecken. Die Mehrheit der Befragten bestätigte den Zusammenhang zwischen Musik und Gameplay und die Wirkung musikalischer Charakterisierung auf einige konkrete Entscheidungen. Dabei urteilten Probanden, die durch ihre Präferenzen zur Zielgruppe der Spielentwickler gehörten, anders als die übrigen Experimententeilnehmer.

Keywords: *Karmaflow* — *The Rock Opera Videogame*, *Dragonforce*, *Cradle of Filth*, *Epica*, funktionale Musik, Computerspielmusik, Heavy Metal, Symphonic Metal, Rockoper, Gameplay, musikalische Wirkungen

LUIA JEDWILLAT

Martin Luther University of Halle-Wittenberg
Halle-Wittenberg, Germany
ResearcherID: AAZ-6702-2020
ORCID: 0000-0002-3133-1609
e-mail: luisa.jedwillat@gmx.de

NATALIA NOWACK

TU Dortmund University
Dortmund, Germany
ResearcherID: AAV-4888-2020
ORCID: 0000-0002-2442-6167
e-mail: natalia.nowack@web.de

A GAME WITH MUSIC OR MUSIC WITH A GAME? ABOUT THE VIDEO GAME *KARMAFLOW*

Abstract. Over 70 years ago, Theodor W. Adorno and Hanns Eisler philosophized about functional music in their programmatic script *Composing for the Films* [1]. In spite of all the social criticism that the authors practiced with relish, it was already about the essential—the determination of a meaningful coexistence

of synergetically connected art events. With the spread of video games, the question arises again and again: how to combine action and sound without falling prey to Mickey Mousing effect?

As one of the youngest branches of music studies, ludomusicology describes a number of musical application scenarios, systematized according to effects and techniques. Their principles are comprehensible—under normal circumstances. With the *Karmaflow—The Rock Opera Videogame*, however, a project was started that leads to a new configuration between the media: in this game you play, in a manner of speaking, with or against the music itself. Because of its design, *Karmaflow* deserves to be considered on its own. Additionally, outside the subgroup of “music-based games”, heavy metal music is an exception among video games.

The present essay illustrates the specific concept of the game which indeed can be placed in a range between video games and rock operas. The insights gained through (self-) observation are compared with the results of an exploratory survey. The survey was aimed at revealing the influence of sound on the gaming experience. The majority of respondents confirmed the connection between music and gameplay and the effect of musical characterization on some specific decisions. Test subjects, who, due to their preferences, belonged to the target group of game developers, judged differently than the other experiment participants.

Keywords: *Karmaflow—The Rock Opera Videogame*, *Dragonforce*, *Cradle of Filth*, *Epica*, functional music, video game music, heavy metal, symphonic metal, rock opera, gameplay, effects of music

Wie viele junge Menschen spielen Computerspiele? — Fast alle, sagt die Statistik.¹ Somit ist der Markt der Computerspielmusik — der größte denkbare Absatzmarkt des heutigen Musiksystems. Das Interesse der Forschung steigt in den letzten Jahren deutlich (Kiri Miller, Karen Collins, Tim Summers u. v. a.) [3, 4, 5, 6]. Wir wohnen gerade den ersten Ausgaben des „Journal of Sound and Music in Games“ bei.²

Das Verhältnis zwischen Computerspielen und Heavy Metal ist dabei nicht eindeutig. Auf der einen Seite haben sie nicht viel miteinander zu tun. Da die Hörer des Metal nicht die stärkste Gruppe der Spieler bilden, schenken

¹ Laut Shell Jugendstudie von 2019 macht das Spielen an Konsole oder Computer für die Gruppe der 12- bis 14-jährigen Jungen in der Bundesrepublik mit 57% ihrer Freizeit eine zentrale Beschäftigung aus [2, S. 29].

² Zum Zeitpunkt der Niederschrift des Textes, im Frühjahr 2020. Society for the Study of Sound and Music in Games in Zusammenarbeit mit University of California Press: URL: <https://online.ucpress.edu/jsmg/issue/1/1>.

Entwickler dieser Zielgruppe wenig Aufmerksamkeit. Es sei denn, es handelt sich um die sog. „Musizierspiele“ („music-based games“) wie *Guitar Hero* (RedOctane, 2005, seit 2007 Activision) oder *Rocksmith* (Ubisoft, 2011). Bei diesen ist die Lage gerade umgekehrt — Heavy Metal wird als Musikrichtung bevorzugt [3, S. 88–89]. Entwickler von Musizierspielen lassen ihr Klientel den Eindruck bekommen, dass man eigenständig musiziert:³ Sind die Musizierspiele gegenüber den anderen Spielarten — Adventure, Knobel oder Jump’n’Run — noch in der Minderheit, ist das trotzdem eine eigenständige Spielrichtung,⁴ mit eigener Kundschaft. Viele ihrer Fans beherrschen auch im realen Leben ein Musikinstrument und betrachten das Spiel als eine professionelle Herausforderung [3, S. 222]. *Karmaflow — The Rock Opera Videogame* (BaseCamp Games, 2015) ist anders. Es ist kein Musizierspiel i. e. Sinne, dafür aber ein Spiel für die Spieler mit Musikinteressen, vor allem aber für die Fans des Symphonic Metals.

Initiiert wurde das Projekt vom Komponisten, Producer und Schlagzeuger Ivo van Dijk mit seinen Schülern. Verwirklicht wurde es wohl eher im Teamwork, erscheinen auf der CD mit den Soundtracks zum Spiel keine Namen, sondern nur die Bezeichnung *Karmaflow-Band*. Das klangliche Konzept des Spiels, das spieltechnisch als Puzzle-Plattform-Spiel einzuordnen ist,⁵ ist ungewohnt. Die an herkömmlichen Spielarten beobachteten musikalischen Funktionen sind größtenteils auch in *Karmaflow* vorhanden, lassen sich auf dieses Konzept aber nicht eins zu eins übertragen.

Neben der Verdeutlichung des Spielkonzeptes — aus ästhetischer und soziologischer Sicht, beinhaltet die Zielsetzung des vorliegenden Textes die Analyse einiger musikalischer Funktionen im Spiel und ihrer Auswirkungen auf das Spielerlebnis. Die Gliederungen wurden entlang der jeweiligen Teilziele gebildet und unterscheiden sich daher methodisch sowie stilistisch voneinander. Von der Bereitstellung der Eckdaten des ersten Kapitels wechseln die Autoren zur psychologisch-ästhetischen Analyse des zweiten und gehen anschließend zur Präsentation ausgewählter experimentell erhobener Daten über.

³ Musizierspiele erlauben zwar dem Gamer nicht, vollständig eigene Musik zu erzeugen, gewähren aber einen großen Einfluss auf das, was erklingt. Sie nutzen i. d. R. spezielle Eingabegeräte, die auf Stimme, Körper- bzw. Fingerbewegungen oder Tastenkombinationen reagieren. Spiele, die Musik im Sinne der Spielmechanik verwenden, zählen nicht dazu.

⁴ Auch diese lässt sich unterteilen, bspw. in Kategorien, bei denen bekannte Musiker als Akteure agieren, in solche, bei denen eigene Kreativität des Spielers gefragt wird und man quasi mit einem Synthesizer arbeitet, und in die sog. Rhythm-Action-Games [5, S. 111–113].

⁵ Bei Kategorisierung nach Handlung und Gameplay gesamt.

DIE IDEE DES SPIELS UND IHRE REALISIERUNG

Im Spiel *Karmaflow* experimentierte ein freies Entwickler-Team (unter Crowdfunding — zweckgebundene Fremdfinanzierung) mit einer komplett gesungenen Handlung.⁶ Die Nutzung des Spiels gestaltet sich intuitiv. Es gibt weder eine nicht-gesungene Interaktion noch eine authentische schriftliche „Gebrauchsanweisung“. Nicht einmal die spezifische Tastenbelegung, die über die Fortbewegungsoptionen hinausgeht, wird erläutert (bis auf einige wenige Aufforderungen, die im Verlauf des Spiels kurz eingeblendet werden). Man wird herausgefordert, alles auszuprobieren. Ist es aber in der Musikwelt nicht auch so?

Als eine Antwort quasi auf die nicht ausgesprochene Frage, ob es sich hier überhaupt um ein Computerspiel handelt, wirbt das Studio BaseCamp Games auf der offiziellen Website des Spiels in erster Linie mit den Interpreten, die den Sound von *Karmaflow* kreierten, — den Sängern von bekannten Heavy Metal-Bands wie *Dragonforce*, *Cradle of Filth* und *Epica*. Die Argumentationskette ist für ein Videospiel eher untypisch — hochkarätige Musiker sichern ein perfektes (Spiel-)Erlebnis [7]. Ebenso untypisch für ein Spiel waren zwei konzertante Aufführungen der eingesetzten Musik — am *Theater De Parade* in 's-Hertogenbosch, Niederlande –, die im Januar 2015 im Vorfeld der Spielpräsentation veranstaltet wurden. Die konzertante Version unterschied sich aber von einer herkömmlichen Operndarbietung, denn sie war interaktiv. Durch die Nutzung der Karmaflow-App übte das Publikum unmittelbaren Einfluss auf das Geschehen auf der Bühne, eine Konstellation, die das Selbstverständnis des Entwickler-Teams verdeutlichen sollte.

Das Opernhafte äußert sich in vielen Aspekten der Gestaltung des Spiels gesamt, sowie der einzelnen Welten, die der Spieler passiert.⁷ Zu nennen sind in erster Linie die Vermenschlichung von Objekten und Symbolen (Harmonie, Dissonanz), Verbindung von Ereignissen von gestern und heute oder allegorische Namensgebung der Protagonisten (außer der bereits erwähnten Dissonanz, Conductor, Muse). Die Nähe speziell zum Musical wird

⁶ Im Folgenden geht es nicht primär darum, dem Leser durch die verbale Beschreibung das Spiel vorzustellen. Im Fokus befinden sich einige Beobachtungen soziologischer Natur, die ohne Kenntnis inhaltlicher Zusammenhänge kaum nachzuvollziehen sind.

⁷ Die Bezeichnung „Rockoper“ kennt bekanntlich zwei Ausprägungen — die erste, eines Konzeralbums (Album *Tommy* der britischen Band *The Who*, 1969), und die zweite, eines Rock-Musicals (*Jesus Christ Superstar*, 1971).

durch weitere Aspekte gesichert: Durchgängigkeit des Handlungsrahmens, vorantreibender Rhythmus, surrealistische Auseinandersetzungen zwischen Charakteren und Objekten oder Anwesenheit von fiktiven Personen (Narrator). Viele musikalische Fragmente sind auskomponiert und in sich geschlossen wie bspw. die Eingangsepisode oder das Duett am Ende des ersten Kapitels. Das ist bei den modernen Spielen nichts Außergewöhnliches, da es sich hierbei um die sog. *Cutscenes* handelt — lineares Videomaterial, auf das der Gamer keinen Einfluss hat. Die Tatsache, dass die „non-lineare“ Musik sowohl qualitativ als auch quantitativ hinter auskomponierter Musik zurückbleibt, ist aber eines der Merkmale des vorliegenden Spiels. Die Betonung des Opernhaften legt zudem die Schlussfolgerung nahe, die Entwickler hatten das Ideal eines kultischen Kunst-Spiels [8, S. 103 ff.] vor Augen. Oder gar eines verfremdeten Spiels in der Art etwa wie *Doom* (id Software, 1993) oder *QQQ* (Tom Betts, 2002).

Die Handlung selbst, oder das, was sie andeutet, ist sehr symbolisch, märchenhaft. Es gibt eine Erzähler-Figur, den Narrator, der zu Beginn des Spiels die Zusammenhänge schildert. Gleich daraufhin begegnet man dem Protagonisten, einem als *Karmakeeper* betitelten stummen Wesen. Der Protagonist reist durch die verschiedenen, fantastischen Welten (daher Bezeichnung als Plattform) und nimmt auf dieser Reise Karma in sich auf bzw. verteilt es um. Die Welten sind in ihrem Design spartanisch gestaltet, die Farbgebung auf wenige konstante Farbtöne beschränkt und bleibt bis zum Ende des jeweiligen Kapitels beibehalten. Im ersten Kapitel dominiert Blau. Auch das scheint eine Anlehnung an theatralische Darbietung zu suggerieren, im Sinne Kapitelwechsel — Wechsel des Bühnenbildes. Die Funktion „Jump’n’Run“ oder eher „Jump’n’Fly“, da man sich fast ausschließlich über die Luft bewegt, ist hier verfremdet — das ist eine eher beschauliche und keine sportliche Aufgabe. Die Geschwindigkeit der Bewegung scheint keine Bedeutung zu haben.

Der Spieler begegnet den Beschützern der jeweiligen Welten, auch *Guardians* genannt, und ihren Gegenspielern, die einem großen Konflikt ausgesetzt sind. Jeden dieser unterschiedlichen Konflikte muss der Spieler als *Karmakeeper* lösen (hier wird die Bezeichnung als Puzzle deutlich), wobei er mehr über die Geschehnisse in der jeweiligen Welt und wie es zu dem Konflikt gekommen ist, erfährt. Am Ende eines jeden Kapitels obliegt es dem Spieler — mehr symbolisch als real — zu entscheiden, wen er in der finalen Konfrontation unterstützt.

In der ersten Welt, die im anschließenden Experiment den Probanden vorgeführt wurde, stehen sich der *Conductor* und seine *Muse* gegenüber, die

ein ehemaliges Liebespaar verkörpern. Der Conductor, der der Beschützer der Welt ist und für deren Erhaltung, Ordnung und das Gute steht, wird von dem Sänger der Power-Metal-Band *Dragonforce*, Marc Hudson, gesungen. Alissa White-Gluz von der Melodic-Death-Metal-Band *Arch Enemy* intoniert die Muse, die durch den Einfluss der bösen Macht, der Dissonanz, die Gegenspielerin des Conductors ist. Durch den Wechsel vom Klargesang zum Growlen werden auf der musikalischen Ebene die zwei kämpfenden Seiten innerhalb der Muse dargestellt. Ein wenig klischeehaft und auf jeden Fall typisch für eine Musical-Gestaltung.

Zusätzlich trifft man in dieser Welt auch auf die Gruppe von *Dorfbewohnern*, die ein fester Bestandteil vieler Computerspiele sind (*Minecraft*, Mojang +, 2009, *Age of Empires*, Ensemble Studios, 1997, *Animal Crossing*, Nintendo, 2001). Klanglich realisiert werden die Dorfbewohner vom Sänger (sowie Website- und Grafikdesigner) Rowan Hartsuiker.⁸ Das Besondere an diesen Charakteren ist, dass sie in der Technik des mongolischen Kehlkopfesanges singen und so den Sequenzen des Spiels eine neue (Klang-) Farbe verleihen. Ihre primäre Funktion scheint es zu sein, die Sphären einer Rockoper und eines Videospiele einander näher zu bringen.

Das war der Grundriss, der sich auf die strukturellen Aspekte bezog. In Folge wird musiksoziologische Sichtweise zugunsten der ästhetisch-psychologischen aufgebrochen.

MUSIKALISCHE WIRKUNGEN

Die Besonderheiten der Wahrnehmung von Computerspielmusik wurden in den letzten Jahren viel untersucht.⁹ Will man den Unterschied zwischen den Konsumenten der Film- und der Videospielemusik auf den Punkt bringen, kann man zusammen mit Melanie Fritsch den Spieler eines Computerspiels als Interpreten und in gewisser Weise als Komponisten [10], zumindest als einen DJ, titulieren. Auch in einem „unmusikalischen“ Spiel bestimmt der Spieler den Sound.¹⁰ *Karmaflow* verstärkt diesen Zusammenhang

⁸ URL: <https://www.youtube.com/watch?v=OU3bwYhxNiE>, 12.10.2019.

⁹ Der Sachverhalt, dass die Spielmusikanalyse nicht vor dem Hintergrund der Filmmusik geführt werden muss, hat sich inzwischen etabliert [8, 9], auch wenn diverse Videospiele-Soundtracks von den Filmkomponisten stammen.

¹⁰ „...digital gameplay has more to do with musical performance than with spectatorship“ (Roger Moseley & Aya Saiki: *Nintendo's Art of Musical Play* [11, S. 52]).

umso mehr.¹¹ Ungeachtet seiner bereits angedeuteten Sonderstellung, können anhand *Karmaflow* zahlreiche „klassische“ Einsatzstrategien und Wirkungen gut beobachtet und beschrieben werden.¹² In erster Linie solche, die örtliche, aber auch emotionale Orientierung ermöglichen. Diese Wirkungen, die im Folgenden skizziert werden, zielen auf das Zusammenspiel der Sinne ab.

Eng verbunden mit den Spielregeln, kann die Musik zum einen als Hilfsmittel dienen, womit sich der User in der Spielwelt zurechtfindet. So werden bestimmte Orte und Ereignisse von ihrer eigenen Musik eingeleitet. Das erste Kapitel des Spiels *Karmaflow* beginnt in einer windigen, pflanzenlosen, felsigen Schneelandschaft, die mit einer dezenten, ruhigen Hintergrundmusik untermalt ist. Vereinzelt obertonarme, pfeifende Cluster stellen Windgeräusche dar und vermitteln dem Spieler das Gefühl allein zu sein. Nach der wüsten Schneelandschaft erreicht man mit der Figur des Karmakeepers einen verschneiten Wald, wodurch sich auch die Musik verändert: Im Wald gibt es Lebewesen. Es erklingen sanfte Schlaginstrumente wie ein Holzxylophon, eine Tabla (ein indisches Schlaginstrument, bestehend aus zwei Kesseltrommeln) und ein Vibraphon, welche eine natürliche Atmosphäre vermitteln. Beide als Beispiel genannten Hintergrundmusiken werden in ihrer Umgebung dauerhaft als Loop abgespielt. Beide Sounds suggerieren „safety state“ [vgl.: 9, S. 67].

Des Weiteren wird die Musik auch als ein Signal genutzt, um dem Spieler mitzuteilen, dass er eine Aufgabe richtig löst. Dies lässt sich am besten an dem Abschnitt im ersten Kapitel darstellen, in welchem der Spieler in ein Dorf kommt, dessen Bewohner die Muse und den Conductor verehren. Hier ist es seine Aufgabe, die im gesamten Dorf versteckten Instrumente mit der Karmaenergie zu aktivieren, um zum Conductor zu gelangen. Immer, wenn der Spieler ein Instrument aktiviert, beginnt dessen Tonspur zu spielen und fügt sich in die Hintergrundmusik ein. Wenn alle Instrumente aktiviert worden

¹¹ Von seinen Fans wird *Karmaflow* interessanterweise mit *Loom* (Lucasfilm Games, 1990) verglichen, ein Graphic-Adventure, bei dem die Steuerung über die Melodien, die der Gamer hervorbringen musste, lief. Der Vergleich mit *Loom*, dessen musikalische Gestaltung auf den Fragmenten aus Peter Tschaikowskis Ballett *Schwanensee* gründet, kommuniziert zusätzlich: Als Spieler ist man der Schöpfer seiner musikalischen Umwelt, egal ob rockiger oder klassisch-romantischer Natur.

¹² Bereits bei Annabel Cohens wurden acht Funktionen von Musik im multimedialen Zusammenhang beschrieben [12], von der Erzeugung der Kontinuität bis zur Strukturierung des Gesamtkonzepts. Spätere Analysen musikalischer Funktionen und Wirkungen, bezogen unmittelbar auf die Videospiele, findet man bspw. bei Mark Grimshaw [13, S. 265 ff.] und Stingel-Voigt [9].

sind, erklingt im Hintergrund ein vollständiges Musikstück. Bei diesem Beispiel kann die Spielmusik zu den Feedback-Sounds gezählt werden. Diese sind wichtig für den, in der Fachsprache als *Flow* bezeichneten Effekt des perfekten Interagierens.

Bei der eher allgemein gehaltenen „atmosphärischen“ Ausgestaltung des Spiels [3, 5 u. v. a.] wird es im Vergleich zu den ersten zwei Funktionen schon etwas komplizierter: „Musizierende und vor allem singende virtuelle Charaktere suggerieren, dass sie empfindsam seien“ [9, S. 228]. Von der singenden Figur wird eine (besondere) Atmosphäre erzeugt, die eine Nähe zum Spieler herstellt. Der User fühlt sich mit dem singenden Charakter verbunden, wodurch die virtuelle Welt als ein Handlungsraum wahrgenommen wird, in dem die Emotionen stattfinden. Im Prinzip. Da in *Karmaflow* aber sämtliche Charaktere singen, kann von einer pauschalen Erzeugung der Nähe keine Rede sein. Mit wem denn? Diese Wirkung bleibt in *Karmaflow* einseitig—empfindsam ja, Nähe suggerierend nur in bestimmten Fällen. Auf jeden Fall, so die bisherige Beobachtung, empfindet der User den Schmerz, die Trauer und die Wut des Conductors über die Trennung von seiner geliebten Muse nach und kann seine Taten besser nachvollziehen.

Bei der Muse realisiert der User aufgrund der musikalischen Gestaltung, unter anderem durch den Wechsel zwischen Growlen und Klargesang, ihre Zerrissenheit zwischen ihrem eigentlichen Charakter und der, von der Dissonanz beeinflussten, Seite ihrer Persönlichkeit. Im finalen Duett des ersten Kapitels bspw., einer der längsten Cutscenes des Spiels, repräsentieren vor allem die verschiedenen Gesangstechniken die unterschiedlichen Seiten des Charakters der Muse, während die visuelle Darbietung ausdrucksneutral bleibt. Durch die intensive Verzerrung des ersten Gesangsparts der Muse werden sehr tiefe Tonebenen erreicht, welche im Zusammenspiel mit der musikalischen Begleitung eine bedrohliche Wirkung erzielen. Dies wird vor allem dadurch erreicht, dass es in der Gesangsmelodie außer einer kleinen Sekunde nach oben, vom H1 zum C, und einer großen Sekunde nach unten, vom H1 zum A1, keine weiteren Melodiebewegungen gibt. Des Weiteren kommt es zu einem Tempowechsel kurz vor dem ersten Gesangspart der Muse, wobei das Tempo von 154 bpm auf 77 bpm halbiert wird. Unterstützt durch die E-Bässe, verstärkt die Musik die aggressive Wirkung der von der Dissonanz beeinflussten Seite der Muse, die davon singt, dass der Conductor sich der Dissonanz ergeben soll.

Growlen: 77 bpm

So now we fi - n(a)ly speak-
We came to gath-er and col-lect you ...

Notenbeispiel 1:

Transkription vom finalen Duett im ersten Kapitel zwischen Muse und Conductor

Anschließend wird das Tempo wieder verdoppelt und für den zweiten Gesangspart beibehalten. Dieser liegt in einem wesentlich höheren Tonbereich als das Growlen. Dabei gibt es auch eine wesentlich stärkere Bewegung in der Gesangsmelodie mit Sekunden, Terzen sowie einer Quarte. Die musikalische Begleitung wird hierbei vom Orchester übernommen und liegt auch in einer höheren Tonlage als die E-Gitarren bei der Begleitung des Growlens. Dadurch wird die harmonische und nostalgische Wirkung der anderen Seite der Muse hervorgehoben, die den Conductor daran zu erinnern versucht, was sie in der Vergangenheit alles geschafft haben.

Klargesang: 154 bpm

Do you re - mem - ber how I cared? Will you
hon - or what we shared? ...

Notenbeispiel 2:

Transkription vom finalen Duett, Wechsel zum Klargesang

Die allegorische Bedeutung einer unbeständigen, kapriziösen oder untreuen Muse wird mit traditionellen theatralischen Gesten verdeutlicht. Der Spieler kann unter Umständen eine emotionale Bindung zum Charakter aufbauen, da durch die Musik die Wut, innere Zerrissenheit und das Verlangen nach Harmonie der Muse vermittelt werden, was den Charakter authentischer macht (Vgl. Abb. 5 am Ende des Aufsatzes).

Ein weiterer, ebenso allgemeiner Punkt des Einflusses der Computerspielmusik betrifft das Verhalten des Gamers: „Listening affects the ways in which the player experiences the game and, in some cases, affects the player’s ability to play the game”, so Karen Collins [4, S. 5]. Gefällt

einem Spieler die Musik, so ist er, vielleicht nicht bewusst, dazu geneigt das Spiel weiterzuspielen, auch wenn die Steuerung des Spielcharakters oder die Spielgrafik nur von einer mittleren Qualität ist. Dieser Aspekt lässt sich nur empirisch erfassen und geht deshalb in die spätere Umfrage direkt mit ein.

Während bislang mehrere Gemeinsamkeiten zwischen *Karmaflow* und anderen Videospiele deutlich wurden, gibt es Bereiche, die andere Gesetzmäßigkeiten aufweisen. Unter den „nicht-klassischen“ Strategien können in erster Linie zwei genannt werden: das Erzeugen der Atmosphäre einer musikalischen Darbietung unter Ausschluss „echter“ bildhafter Darstellung und das Evozieren einer Beschaulichkeit als Einstellung des Spielers. Letzteres wurde bereits bei der Betrachtung der klanglichen Realisierung des Spielbeginns angedeutet, mit seinen sanften, klangmalerischen Tönen. Darüber hinaus findet die Anhebung des Tempos, um den Spieler zur schnelleren Aktion zu motivieren [5], in *Karmaflow* keine Anwendung. Die eher langsame Fortbewegungsart des Karmakeepers, die an einen Segelflug erinnert, suggeriert ebenso eine kontemplative Stimmung.

Der Eindruck einer theatralischen Darbietung — und nicht nur einer Spielsituation — entsteht durch mehrere latente Kunstgriffe. Ein herkömmliches Spiel ist durch die Bestrebung gekennzeichnet, sich im Sujet aufzulösen, um eine neue Realität zu erschaffen:

„Der Rezipient soll idealiter nicht durch außerspielerische Einflüsse gestört werden und die medialen und apparativen Bedingungen des Spielvollzugs ausblenden. Als eigenständiges Medium strebt das Computerspiel danach, sich im Prozess der Vermittlung zu verunsichtbaren und in Unmittelbarkeit und vollständiger Transparenz aufzugehen“,

so Stephan Schwingeler [8, S. 81]. *Karmaflow* dagegen stellt dem Spieler eine stilisierte Welt einer Rockoper zur Verfügung, die nicht unbedingt real werden will. Sieht man im Vorfeld des Spiels die als Werbung eingesetzten Interpretens-Bilder, wird man bereits vor dem Beginn mit der Atmosphäre eines typischen Musicals konfrontiert.¹³ Beim Starten des Spiels erscheinen die Charaktere zuerst als Zeichentrickfiguren und daraufhin als Computeranimationen. Bei jeder geschlossenen Gesangsnummer (Cutscene) werden aber die Sänger-Namen eingeblendet (vgl.: Abb. 1). Man wird erinnert, dass es hinter den Charakteren reale Personen gibt, man bleibt der Rezipient.

¹³ Vgl.: <http://www.rock-pix.com/karmaflow-rock-opera-videogame-act-available-now/>, 20.09.2020.

Das ist ein zentraler Punkt bei der Einordnung des Spiels — die Immersion, verstanden als das Eintauchen des Spielers in die imaginäre, märchenhafte Welt [14, S. 83], scheint bei *Karmaflow* nicht gewollt zu sein.

Was die Charaktere betrifft, sind diese im weiteren Verlauf der Handlung nicht statisch zu betrachten, sie sind in permanenter, surrealistischer Bewegung, die schon wieder für eine starke Verbindung zwischen theatralischer Darbietung und einem Videospiele sorgt. Die Emotionen von Figuren bleiben aber optisch nicht wahrnehmbar, wodurch der Fantasie des Spielers viel Freiheit geboten wird.



Abb. 1: Screenshot Mitte 1. Kapitel. Cutscene „The Conductor and the Muse’s Statue feat“ (eingebledet „Marc Hudson as The Conductor“)*

Wenn man realisiert, dass man das Verhältnis zwischen der Handlung und der Musik im Sinne der Formel „Handlung ist gleich Musik“ verstehen kann, während Spielmechanik doch über außermusikalische Steuerung definiert ist, wird plausibel, dass die Konstellation in *Karmaflow* eine neue ist. Die Rolle von Musik unterscheidet sich hier grundsätzlich von der Rolle von Musik im Film, die Adorno und Eisler in eingangs erwähnter Studie analysierten. Dabei gründet das Gameplay auf dem Prinzip der Bewegung und der Energieverteilung, und ist erst in zweiter Instanz mit musikalischen Mechanismen bedacht.

EXPLORATIVE UNTERSUCHUNG

Bei der im Herbst 2019 online durchgeführten Erhebung sind interessante Denkpulse geliefert worden. So prüfte man an einer kleineren Stichprobe einige der möglichen Wirkungen der Musik von *Karmaflow* mithilfe eines

* Bezogen über Steam, URL: <https://store.steampowered.com/games/?l=german> (letzter Zugriff 15.01.2021).

standardisierten Fragebogens.¹⁴ Man wollte sehen, inwieweit die Teilnehmer der Untersuchung sich des Einflusses von Musik auf das Gameplay bewusst waren bzw. diesen verbalisieren konnten. Besondere Aufmerksamkeit galt der Wirkung des Spiels auf Personen, die Rock und Metal präferierten und auf solche, die sich als Gamer bezeichneten. Eine der Ausgangsüberlegungen war, dass Personen, die regelmäßig spielen,¹⁵ bereits ihre Vorstellung von „adäquater“ Spielmusik haben. Die Stichprobe bestand fast nur aus Probanden, die das Spiel bis dato nicht kannten.

Die geringe Zahl der Teilnehmer (N = 27) war vor allem der Tatsache geschuldet, dass man im Verlauf der Untersuchung das Spiel kennenlernen musste. Es wurde von den Probanden erwartet, dass sie das erste Kapitel komplett durchspielen. Das bedeutete einen höheren Zeitaufwand. Die Altersspanne lag zwischen „jünger als 20“ und 59 Jahren, 85% der Befragten waren unter 29 Jahren. 66.7% der Teilnehmer waren Studenten.

S. 97 Tab. 1: Häufigkeiten von *Präferierte Spielgenres* (Mehrfachvariable)

		Antworten		Prozent der Fälle
		N	Prozent	
Präferierte Spielgenres	Adventure	10	10,6%	37,0%
	Jump`n`Run	10	10,6%	37,0%
	Shooter	9	9,6%	33,3%
	Action	10	10,6%	37,0%
	Sport	2	2,1%	7,4%
	Onlinespiele	9	9,6%	33,3%
	Geschicklichkeitsspiele	9	9,6%	33,3%

¹⁴ Die Darstellung der Erhebung erfolgt in verkürzter Form. Durchgeführt wurde diese Erhebung im Rahmen einer Bachelorarbeit und stützte sich somit auf eine für studentische Abschlussarbeiten übliche Stichprobe. Statistische Kennzahlen haben hier nur eine geringe Aussagekraft und werden zurückgehalten. Es sind nur Tendenzen ablesbar, die auf bestimmte Zusammenhänge hindeuten. Eine Folgeuntersuchung ist in Planung.

¹⁵ Die wichtigsten Hypothesen waren: Es gibt Unterschiede in Abhängigkeit von musikalischen Präferenzen (1) und in Abhängigkeit vom Spielverhalten (2), bei den Entscheidungen lässt man sich darüber hinaus von der musikalischen Charakteristik der Protagonisten leiten (3). Unter regelmäßig ist hier ein Spielen von „einmal pro Woche“ bis „mehrmals täglich“ zu verstehen. Auf die Erhebung der Daten anhand der gängigen Typologien der Computer- und Videospiele wurde aufgrund der geringen Teilnehmerzahl verzichtet.

	Musikspiele	4	4,3%	14,8%
	Simulationen	6	6,4%	22,2%
	Strategie	11	11,7%	40,7%
	RPG (Role Playing Games)	11	11,7%	40,7%
	Sonstiges	3	3,2%	11,1%
Gesamt		94	100,0%	348,1%

Bezüglich des Spielens von Computerspielen haben insgesamt 22.2% der Probanden an, keine zu spielen. Mit 29.6% spielte ein Drittel der Stichprobe mehrmals in der Woche, während weitere 14.8 % der Befragten sogar täglich spielten. Die Unterteilung nach präferierten Genres der Spiele ergab bei mehreren Genres Werte zwischen 30% und 40% der Stichprobe, mit drei Ausnahmen (Tab. 1). Neben den weniger beliebten Sport-Spielen waren es gerade die musikbezogenen Spiele, die mit ihrer Quote von 14.8% den drittletzten Platz belegten. Daher wundert es nicht, dass die meisten Befragten *Karmaflow* vor dem Experiment nicht kannten.

Die Präferenzen in Bezug auf die verwendete Musik waren unter den Befragten ausgeglichen vertreten: 44.4% der Teilnehmer hörten Rock/ Metal/ Symphonic Rock und 55.6% hörten sie nicht. Etwas weniger als die Hälfte der Teilnehmer kannte die am Spiel beteiligten Interpreten, ungeachtet deren großer Bekanntheit in der Rock-Szene, nicht. Es wurde ein deutlicher Zusammenhang zwischen den Präferenzen im Rock- und Metalbereich und der Kenntnis der Sänger beobachtet: $\Phi = .481$, bei $p = .013$, eine Tatsache, die plausibel erscheint.

Die Frage nach der emotionalen Einstufung der Musik durch die Probanden war eine der wichtigsten Fragen der Studie. Es wurde entschieden, nicht mit entgegengesetzten Begriffspaaren (Polaritätsprofil) zu arbeiten, sondern die Eignung der Einzelvokabeln anhand der 5-stufigen Likert-Skala bestimmen zu lassen. Die Probanden hatten die Liste der Begriffe, unterteilt in mehrere Nomina und einige Adjektive wie „Begeisterung“, „Freude“ bzw. „angenehm“ oder „langweilig“, auf der Skala von „trifft nicht zu“ bis „trifft zu“ einzuordnen.

Im Vergleich zwischen den Gruppen mit verschiedenen Hörgewohnheiten¹⁶ (Abb. 2) lässt sich erkennen, dass es zwischen den Gruppen Unterschiede bei

¹⁶ Während im vorliegenden Aufsatz nur die grobe Aufteilung in Rock-Hörer und keine Rock-Hörer präsentiert wird, wurde im Laufe der Untersuchung auch nach Rock-, Metal-, Symphonic Rock- und Symphonic-Metal-Hörern differenziert.

der Einschätzung der Begriffe wie „Vertrautheit“, „Unbehagen“, „Befremdung“, „Langeweile“ und einigen weiteren gab. So empfanden die Probanden, die keine Rockmusik hörten, die Musik von *Karmaflow* als weniger vertraut, angenehm und komplex und fühlten sich auch weniger mit ihr verbunden. Die Mittelwerte (sowohl arithmetisches Mittel als auch Median) bestätigen in vielen Fällen, dass die Sounds die Zielgruppe des Spiels — die Rockhörer — erreichten.

Etwas schwerer zu interpretieren war der Sachverhalt, dass die Befragten mit Rock-Präferenzen stark zum Begriff „langweilig“ tendierten. Womöglich bezog sich diese Beurteilung auf die Länge stilistisch ähnlicher Episoden, während man die „Interessantheit“ mehr auf das Gameplay richtete. Im Umkehrschluss verbanden Teilnehmer ohne Rock-Vorlieben die Musik stärker mit Unbehagen und Befremdung, was naheliegend erscheint. Es wurden mehrere Varianzanalysen und t-Tests durchgeführt, von denen einige in der Nähe des p-Wertes von .05 lagen.¹⁷

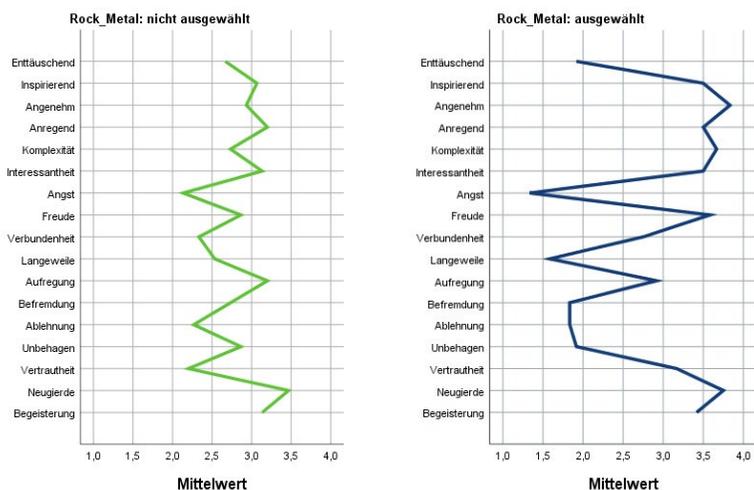


Abb. 2: Mittelwerte von Charakterisierungen emotionaler Färbung durch Probanden, die nach eigenen Angaben keine Rock- und Metalmusik hören (L), und durch solche, die Rock- und Metalmusik hören (R)

¹⁷ Bei der Empfindung „angenehm“ bspw. unterscheidet sich die Beurteilung der beiden Gruppen mit $F(1, 25) = 4.14, p = .053$. Eine höhere Signifikanz war bei der Beschaffenheit der Stichprobe nicht zu erwarten.

Dabei soll angemerkt werden, dass es momentan eine starke Tendenz zu Hinterfragung statistischer Signifikanz als alleiniges Güterkriterium für statistische Aussagen gibt (Hirschauer et al. [15, 16]).

Neben den Musikpräferenzen von Befragten standen die Daten zum Spielverhalten auf dem Prüfstand. Differenziert wurde zwischen nicht bzw. kaum Spielenden, wenig Spielenden und den Gamern. Bemerkenswerterweise weichen die Mittelwerte der Wenig-Spieler von solchen der Nicht-Spieler und der Gamer gleichermaßen ab, so z.B. bei den Positionen „Ablehnung“, „Vertrautheit“ oder „Unbehagen“ (Abb. 3). Wider Erwarten gab es bei der Prüfung der optischen Unterschiede keine statistisch signifikanten Ergebnisse.¹⁸ Die Wirkung der Spielermusik bleibt also im Fall *Karmaflow* vom Spielverhalten tendenziell unabhängig.

Berücksichtigt wurden auch einige Verbalisierungsnuancen. Der Fragebogen enthielt Items zum musikalischen Antrieb (im Sinne einer Energiezufuhr) und zur Verbundenheit mit dem Sujet (im Sinne einer emotionalen Beeinflussung). Rund 59% der Teilnehmer bezeichneten sich als stark und sehr stark von der Musik des Spiels angetrieben.

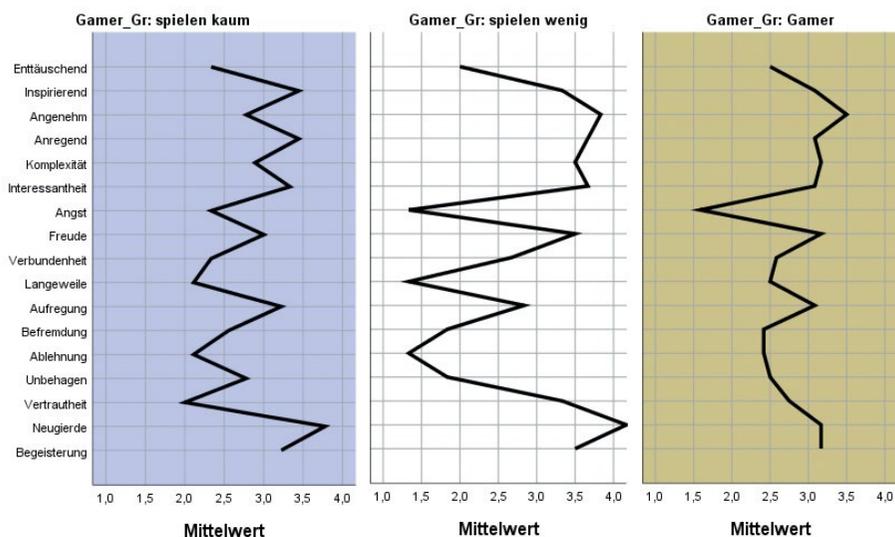


Abb. 3: Mittelwerte von Charakterisierungen emotionaler Färbung durch Probanden, die nach eigenen Angaben nicht /kaum Computerspiele spielen (L), durch solche, die wenig spielen (M) und durch Gamer

¹⁸ Bspw. in Bezug auf „Ablehnung“: $F(2, 24) = 1.38, p = .28$ und in Bezug auf „Vertrautheit“: $F(2, 24) = 2.26, p = .13$.

Bei der Frage, wie stark man sich durch die Musik mit der Handlung des Spiels verbunden fühlte, antworteten 22.2% mit „sehr schwach“ und 11.1% mit „schwach“. Mit insgesamt 66.7% aller Probanden bestätigte eine große Gruppe der Teilnehmer in direkter Schätzung die emotionale Wirkung der Computerspielmusik. Erwartungsgemäß ist diese Verbundenheit stärker bei den Personen, die Hörer der Rock- und Metalmusik sind (Abb. 4). Auch wenn die gerechneten Koeffizienten der Kreuztabellen, bspw. Phi- oder Cramers V, nicht über den Wert von .3 gingen, sind nachvollziehbare Trends zu beobachten.

Interessant sind auch folgende Werte. Bei der Frage, ob man eher ruhigere, härtere oder alle Passagen im Spiel mochte, haben sich nur 14.8% der Befragten für die härteren Passagen entschieden, während ganze 55.6% für die ruhigeren Passagen plädierten. Aus diesen Angaben folgt, dass nicht alle Fans von „harten“ Musikrichtungen ihre Vorlieben wirklich unmittelbar im härteren Bereich haben.

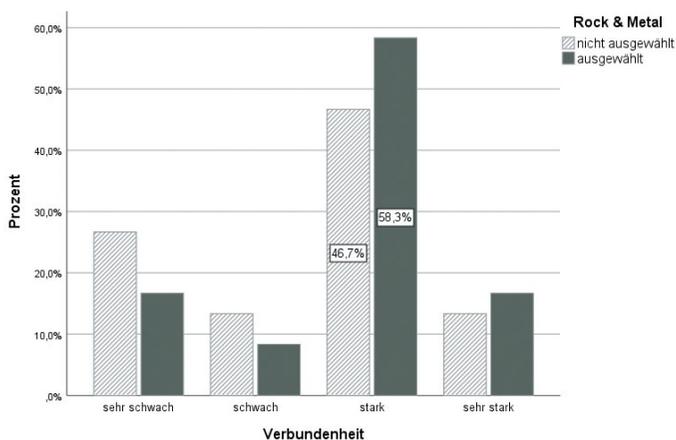


Abb. 4: Abfrage zur Kategorie „Verbundenheit“, unterteilt in Rockhörer und Personen mit anderen Musikpräferenzen

Erkundigte man sich nach der Meinung, auf welche Art man durch die Musik beeinflusst wurde, gab die größte Gruppe an Probanden an, dass die Musik ihre Entscheidung zwischen zwei Charakteren beeinflusst hatte (44%)¹⁹

¹⁹ Beispiel einer offenen Antwort: „Die Musik in den gefühlvolleren — ruhigeren — Passagen, erzeugte bei mir Mitleid, was die Entscheidung ‚für den Conductor‘ maßgeblich beeinflusste“.

und die zweitgrößte (29.6%), dass sie bei einigen Abschnitten wegen der Hintergrundmusik länger verweilt hatte (Tab. 2). Definitiv negierten nur 18.5% der Teilnehmer jeglichen musikalischen Einfluss auf ihr Spielerlebnis. Wenn man bedenkt, dass über die Hälfte der Befragten diese Art von Musik nicht präferierte, bleibt die letzte Zahl erstaunlich niedrig.

Die Studie beinhaltete auch handlungsbezogene Angaben. So wurden die Teilnehmer dazu befragt, ob die unterschiedliche musikalische Untermalung der beiden Hauptcharaktere des ersten Kapitels, der Muse und des Conductors, ihre Entscheidung am Ende des Kapitels beeinflusst hat (vgl.: Notenbeispiele 1 und 2). Hierbei antworteten 63% mit „ja“ und 37% mit „nein“. Dieses Ergebnis unterstützt auch die authentifizierende Wirkung von Computerspielcharakteren durch die Musik.

S. 102: Tab. 2: Häufigkeiten von *Musikalischer Einfluss* (Mehrfachvariable)

		Antworten		Prozent der Fälle
		N	Prozent	
Einfluss Musik	Gar nicht	5	11,4%	18,5%
	In meine Entscheidung zwischen zwei unterschiedlichen Charakteren floss auch deren musikalische Untermalung ein.	12	27,3%	44,4%
	Ich habe bei einigen Abschnitten länger verweilt aufgrund der Hintergrundmusik.	8	18,2%	29,6%
	Ich habe Kapitel oder das gesamte Spiel wegen der Musik mehrfach gespielt.	3	6,8%	11,1%
	Ich war begeistert, wenn ich einen meiner Lieblingssänger während des Spielens gehört und erkannt habe.	5	11,4%	18,5%
	Ich habe einige Abschnitte versucht schneller zu durchlaufen, um mehr von der handlungsrelevanten Musik zu hören.	4	9,1%	14,8%
	Ich habe versucht einige Abschnitte schneller durchzuspielen, um die Musik nicht mehr zu hören.	6	13,6%	22,2%
	Sonstiges	1	2,3%	3,7%
Gesamt		44	100,0%	163,0%

Unterteilt man die Stichprobe wieder in Abhängigkeit von den Musikvorlieben, wird deutlich, dass die musikalische Charakteristik am Ende des

ersten Kapitels auf bestimmte Spieler stärker wirkte — auf die, mit Erfahrungen in diesem Musikbereich (S. Abb. 5).

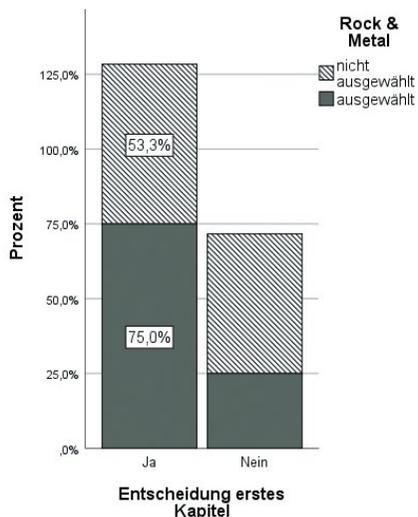


Abb. 5: Entscheidung anhand musikalischer Charakteristiken im Schlussduett am Ende des ersten Kapitels, unterteilt in Rockhörer und Personen mit anderen Musikpräferenzen

Anzumerken ist, dass die Wirkung der Dissonanz-Gestalt, die im Spiel das Böse repräsentieren sollte, weniger eindeutig ausfiel. Die Dissonanz wurde von der Mehrheit der Probanden als nicht-bedrohlich eingestuft (63%), so ist sie anscheinend doch nicht so gut gelungen. Man kann jedoch geringe spieltechnische Bedeutung des Charakters in Betracht ziehen, während die innere Zerrissenheit der Muse eine Quelle der musikalischen Inspiration sicherte, die schließlich in die Einschätzung der Authentizität des Charakters miteinfluss.

Die Rolleneinteilung wirkt in diesem Zusammenhang ebenso mit. Während die Dissonanz nur eine Symbolfigur ist, kann die Muse bereits im Sinne eines Avatars verstanden werden [17, S. 327].

Wie auch bei zahlreichen anderen Items, ist bei der Bestimmung der Wirkung von Dissonanz ebenfalls eine Abhängigkeit des Ergebnisses von der Vertrautheit mit der vorherrschenden musikalischen Stilrichtung zu verzeichnen, die hier jedoch gering ausfiel (Abb. 6).

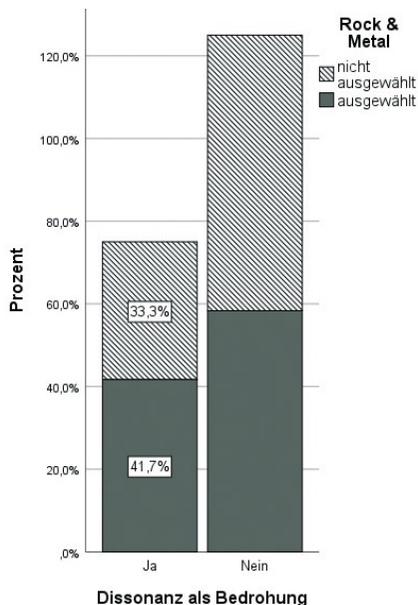


Abb. 6: Personen, die Figur der Dissonanz als Bedrohung empfanden, unterteilt in Rockhörer und Personen mit anderen Musikpräferenzen

ERGEBNISSE UND DISKUSSION

Das untersuchte Spiel ist ein Spiel für „Liebhaber“. Der Mittelpunkt der musikalischen Gestaltung von Spielewelten befindet sich heute woanders. Der moderne Spielesound bietet oft den klanglichen Support der strategischen Lösung und wird realisiert durch binaurale Tonaufnahmen, die die Spielmechanik regulieren [Vgl.: 18]. Mit kostenintensiven binauralen Sounds befindet man sich außerhalb der Möglichkeiten der freien Spielentwickler. Das Spiel *Karmaflow* hat seinen Reiz gerade durch die Außenseiter-Stellung des Entwurfs und vor dem Hintergrund der Versuche zur Niederschrift einer Ästhetik der Spielemusik [6, 11, 19].

Karmaflow scheint genau das zu sein, was der Titel verspricht — eine Rockoper mit integrierten Spielelementen. Das Gesamtkonzept strebt an, eine eigenständige künstlerische Ebene zu erreichen. Neben dem unmittelbaren Eindringen in die Räume der (Ton-)Kunst können hier Aspekte der Abstraktion, wenn nicht der gesamten Bildfläche, dann wenigstens des Spielhintergrundes [8, S. 209 ff.] und der Abkehr vom Mainstream beobachtet werden.

Im Rahmen der explorativen Untersuchung, die wichtige Denkanstöße liefert, ließ sich unter diversen Bedingungen die Tendenz bestätigen, dass Personen, die Rock und Metalmusik hörten, die Musik des Spiels anders wahrnahmen als Personen mit anderen Musikpräferenzen. In Bezug auf die Spielerfahrungen der Teilnehmer dagegen blieben die Urteile eher stabil. Auch wenn diese Erkenntnisse an sich fast selbstverständlich erscheinen, weichen sie von den Aussagen anderer Untersuchungen ab, deren Ergebnisse lauten, persönliche Musikpräferenzen haben im Spielevergleich wenig oder keinen Einfluss auf das Spielererlebnis [20, S. 87].²⁰ Die Sonderstellung von *Karmaflow* wird hiermit indirekt bestätigt.

Eine der zentralen Funktionen der Videospielemusik — die Immersion [vgl.: 19, S. 406] — konnte für *Karmaflow* im Rahmen theoretischer Vorüberlegungen verneint werden.²¹ Die anderen „klassischen“ Funktionen bleiben offensichtlich erhalten. Die Probanden bestätigten, dass die Musik sie in ihren Entscheidungen beeinflusste und dass sie in einigen Abschnitten bewusst länger verweilten.²² Erfasst wurden jedoch vor allem die Aussagen von jüngeren Menschen, was für die Untersuchungen der Videospiele auch üblich ist. Da *Karmaflow* sich offensichtlich an die Spieler-Typen wie die „Explorers“²³ wendet, ist anzunehmen, dass seine Fans auch unter den anderen Altersgruppen zu suchen sind. Ihre Reaktion blieb bislang unberücksichtigt.

Die ersten Entwürfe zur Geschichte der Forschung im Bereich der Spielmusik [bspw. 22, S. 1–3] und die Beiträge der seit 2012 laufenden Symposien der *Ludomusicology Research Group* machen auf die praxisrelevante Bedeutung ihrer Forschungsinteressen aufmerksam. Da gerade Kinder und Jugendliche sehr viel Zeit mit Spielen verbringen, formt Computerspielmusik — mehr latent als bewusst — ihren Musikgeschmack [23, S. 87; 19, S. 420]. An dieser Stelle soll Musikpädagogik anknüpfen.

²⁰ Das Autorenteam der oben erwähnten Studie prüfte bspw. mittels Faktorenanalyse Abhängigkeiten des subjektiven Erlebnisses von Spiel- und Musikpräferenzen.

²¹ Das nicht gewollte oder das „andere“, dem Theater nachgeahmte Eintauchen in die fiktive Welt wird in einem Folgeexperiment geprüft.

²² Es würde sich sicherlich lohnen 1) die Daten der Personen zu ermitteln für die die Dissonanz eine bedrohliche Wirkung ausübte und 2) die Unterschiede in der Wahrnehmung der Personen, die oft Computer spielen und denjenigen, die nicht spielen, detaillierter zu erforschen.

²³ Typologie nach Richard A. Bartle [21].

REFERENCES

1. Adorno T.W., Eisler H. *Komposition für den Film: Textkritische Ausgabe von E. Klemm* [Composing for the films: Critical edition by E. Klemm]. Leipzig: Deutscher Verlag für Musik, 1977. 232 p.
2. Albert M., Hurrelmann K., Quenzel G., Schneekloth U., Leven I., Utzmann H., Wolfert S. *Jugend 2019 — 18. Shell Jugendstudie: Eine Generation meldet sich zu Wort* [Youth 2019 — The 18th Shell Youth Study: A generation speaks up]. Weinheim: Beltz, 2019. 384 p.
3. Miller K. *Playing along: Digital games, YouTube, and virtual performance*. New York: Oxford University Press, 2012. 272 p.
4. Collins K. *Playing with sound: A theory with sound and music in video games*. Cambridge, MA: MIT Press, 2013. 192 p.
5. Collins K. *Game sound: An introduction to the history, theory, and practice of video game music and sound design*. Cambridge, MA: MIT Press, 2008. 200 p.
6. Summers T. *Understanding video game music*. Cambridge, UK: Cambridge University Press, 2016. 248 p. DOI: 10.1017/CBO9781316337851.
7. Search term *Karmaflow* URL: <https://web.archive.org/web/20150507064220/http://www.karmaflowinconcert.com/> (accessed 30.09.2020).
8. Schwingeler S. *Kunstwerk Computerspiel — Digitale Spiele als künstlerisches Material: Eine bildwissenschaftliche und medientheoretische Analyse* [Video games as works of art — Digital games as artistic medium: An image-scientific and media-theoretical analysis]. Bielefeld, Germany: Transcript, 2014. 376 p. DOI: 10.14361/transcript.9783839428245.
9. Stingel-Voigt Y. *Soundtracks virtueller Welten: Musik in Videospielen* [Soundtracks of virtual worlds: Music in video games]. Glückstadt: Vvh Verlag Werner Hülsbusch, 2014. 258 p.
10. Fritsch M. *Performing Bytes: Musikperformances der Computerspielkultur* [Performing bytes: Music performances from computer game culture]. Würzburg: Königshausen & Neumann, 2018. 384 p.
11. Donnelly K.J., Gibbons W., Lerner N. (Eds.) *Music in video games: Studying play*. New York & London: Routledge, 2014. 248 p.
12. Cohens A.J. The functions of music in multimedia: A cognitive approach. In Suk Won Yi (Ed.), *Music, mind, and science* (pp. 40–68). Seoul, Korea: Seoul National University Press, 1999.
13. Grimshaw M. *Game sound technology and player interaction: Concepts and developments*. Hershey, Pa.: IGI Global, 2011. 415 p.
14. Zumbansen L. *Dynamische Erlebniswelten: Ästhetische Orientierung in phantastischen Bildschirmspielen* [Dynamic worlds of experience: Aesthetic orientation in fantastic video games]. München: Kopaed, 2008. 247 p.

15. Hirschauer N., Grüner S., Mußhoff O., Becker C. Twenty steps towards an adequate inferential interpretation of p-values in econometrics. *Journal of economics and statistics*. 2019. 239 (4), pp. 703–721. DOI: 10.1515/jbnst-2018-006.
16. Hirschauer N., Grüner S., Mußhoff O., Becker C. Inference in economic experiments. *Economics: The open-access, open-assessment E-journal*. 2020. 14 (7), pp. 1–14. DOI: 10.5018/economics-ejournal.ja.2020-7.
17. Flöter L.S. *Der Avatar — die Schatten-Identität: Ästhetische Inszenierung von Identitätsarbeit im phantastischen Rollenspiel* [The avatar — the shadow identity: Aesthetic staging of identity work in a fantastic role play game]. Baden-Baden: Tectum Verlag, 2018. 473 p.
18. Ruf O., Matt M., Bayreuther R. Einflüstern — Klangkultur und 3D-Sound-Spielmechanik in ‘Hellblade: Senua’s Sacrifice’ [Whispering — Sound culture and 3D sound game mechanics in ‘Hellblade: Senua’s Sacrifice’]. *Paidia: Zeitschrift für Computerforschung, Beiträge — Sonderausgabe „Das Ohr spielt mit — Klang im Computerspiel“* [Paidia: Journal of computer studies, contributions — Special edition „The ear joins the game — Sound in computer games“]. 2019. 20 February. URL: <http://www.paidia.de/einfluestern/> (accessed 26.07.2020).
19. Epting P. Musik in Videospiele[n] [Music in video games]. In G. Rötter (Ed.), *Handbuch Funktionale Musik: Psychologie — Technik — Anwendungsgebiete* [Functional music handbook: Psychology — Technology — Areas of application] (pp. 401–427). Wiesbaden: Springer, 2017.
20. Bötsch I., Georgi R. von, Bullerjahn C. The influence of music and video game preferences on the perceive defects of music while gaming. In W.Auhagen, C.Bullerjahn, R. von Georgi (Eds.), *Musikpsychologie — Anwendungsorientierte Forschung* [Music psychology — application-oriented research] (pp. 72–91). Göttingen: Hogrefe, 2015.
21. Bartle R.A. Hearts, clubs; diamonds, spades: Players who suit MUDs. *Journal of MUD Research*. 1996. 1 (1), pp. 1–19. URL: <https://mud.co.uk/richard/hcds.htm> (accessed 29.07.2020).
22. Kamp M., Summers T., Sweeney M. *Ludomusicology: Approaches to video game music*. Sheffield, UK: Equinox Publishing Ltd, 2016. 231 p.
23. Tallarico T. Interviewbeitrag [Interview]. In C. Melissinos, P. O’Rourke, *The art of video games: From Pac-Man to Mass Effect* (pp. 86–87). New York: Welcome Books, 2012.

DIE AUTOREN

LUISA JEDWILLAT

Bachelor of Arts

Martin-Luther-Universität Halle-Wittenberg

Abteilung Musikwissenschaft

Kleine Marktstr. 7

06108 Halle (Saale)

ResearcherID: AAZ-6702-2020

ORCID: 0000-0002-3133-1609

e-mail: luisa.jedwillat@gmx.de

NATALIA NOWACK

Vertretungsprofessur Systematische Musikwissenschaft

Institut für Musik und Musikwissenschaft

Technische Universität Dortmund

Emil-Figge-Str. 50

44227 Dortmund

ResearcherID: AAV-4888-2020

ORCID: 0000-0002-2442-6167

e-mail: natalia.nowack@web.de

ABOUT THE AUTHOR

LUISA JEDWILLAT

Bachelor of Arts

Department of Musicology

the Martin-Luther-University Halle-Wittenberg

Kleine Marktstr. 7

06108 Halle (Saale)

ResearcherID: AAZ-6702-2020

ORCID: 0000-0002-3133-1609

e-mail: luisa.jedwillat@gmx.de

NATALIA NOWACK

Substitute professorship

Department of Music & Musicology

the TU Dortmund University

Emil-Figge-Str. 50

44227 Dortmund

ResearcherID: AAV-4888-2020

ORCID: 0000-0002-2442-6167

e-mail: natalia.nowack@web.de

МЕДИАОБРАЗОВАНИЕ

THE MEDIA EDUCATION

УДК 78.07 + 654.19
ББК 85.31 + 76.03

DOI: 10.30628/1994-9529-2020-16.4-111-127
received 01.12.2020, accepted 29.12.2020

ТАТЬЯНА АНАТОЛЬЕВНА ЦВЕТКОВСКАЯ

Радиостанция «Орфей»

Москва, Россия

ResearcherID: ABH-5895-2020

ORCID: 0000-0001-8395-9820

e-mail: tskoblik@mail.ru

У ВСЕХ НА СЛУХУ: АНАЛИТИЧЕСКИЙ ПОТЕНЦИАЛ РАДИО ФОРМАТА *CLASSICAL*

Аннотация. Статья посвящена вопросам изучения радио формата *Classical*. За столетнюю историю развития отрасли накоплен огромный фактологический материал, который нуждается в систематизации и осмыслении. Тем не менее классическая музыка редко попадает в поле зрения исследователей медиа. Исключением является этап становления музыкального вещания с организацией первых трансляций симфонических концертов и оперных спектаклей. Однако существует множество тем, обсуждение которых способно не только заинтересовать теоретиков, но принести ощутимую практическую пользу. Особый акцент должен быть сделан на содержании эфира, анализ которого поможет обозначить новые горизонты прикладного музыковедения и скорректировать стратегические планы радиостанций.

Несмотря на то, что радио классической музыки отражает тенденции, характерные для академического искусства в целом, существует ряд особенностей, обусловленных природой средства массовой информации. Подобная двойственность отличает и структуру его программы, качество которой нельзя оценивать без учета функциональной специфики радио. Работа по эфирному наполнению музыкальных радиостанций разных форматов строится по общим принципам в соответствии с заданными параметрами, что позволяет отбирать из базы и объединять в плейлисты сочинения определенных стилей, жанров, характера, длительности, сочленяя их элементами звукового

оформления и комментариями ведущих. За мнимой легкостью следования FM-стандартам скрывается опасность нивелирования ценностных характеристик транслируемых сочинений, что не только лишает радио классической музыки ощутимых преимуществ перед конкурентами, но ставит под сомнение саму возможность реализации его гуманитарной миссии, включающей сохранение культурного наследия, музыкальное просвещение и творческое развитие. В этой ситуации голая технология не может гарантировать результат, и потому важно выработать многоуровневый подход к исследованию радио формата *Classical*, как самобытного художественного явления и действенного инструмента культурной политики.

Ключевые слова: радио формата *Classical*, амбивалентность, плейлист, FM, Теодор Адорно, Леопольд Ауэр, музыкальная критика, прикладное музыковедение, слушатель

Tatiana A. TSVETKOVSKAYA

Radio Orpheus

Moscow, Russia

ResearcherID: ABH-5895-2020

ORCID: 0000-0001-8395-9820

e-mail: tskoblik@mail.ru

ANYONE CAN HEAR: RESEARCH POTENTIAL OF *CLASSICAL* RADIO FORMAT

Abstract. The article analyzes the '*Classical*' format of the radio. For centenary history of the industry's development, a wealth of factual material has been accumulated and it needs systematization and conceptualization, however *classical* music is rarely noticed by media researches. The exception is the formative stage of musical broadcasting with organization of the first symphony's and opera performances' broadcasting. Meanwhile, there's a lot of topics, discussion of which can not only interest theorists, but make a significant practical difference. Particular emphasis should be given to the filling of musical air, analyzation of which will help to identify new horizons of applied musicology and to correct radio stations' strategies.

Even though the radio of *classical* music outlines trends which are specific for academic art in general, there is a number of specialties arising from the nature

of mass-media. Duality like this distinguishes the structure of its program too, the quality of which can not be evaluated without taking into account the functional specific of radio. The work of different broadcast's filling is based on unified principles in accordance with certain set parameters, which helps to choose from basis and form in playlists the compositions of certain styles, genres, characters, duration, connecting them with the elements of sound design and the hosts' commentaries. Nevertheless, undeniable artistic merit of the content not only ineffective radio of *classical* music and don't give them considerable advantages over competitors, but overshadow it to the end of rating. At the same time behind the imaginary easiness of adhering the FM-standards hides the danger of homogenizing the important characteristics of airing compositions, which calls into question the possible realization the humanitarian mission of the classic radio, including the save of cultural heritage, musical education and creative development. In this situation just technology can't guarantee the result, so it is important to create multi-level approach to the research of radio's '*Classical*' format as a original artistic phenomenon and a effective instrument of cultural policy.

Keywords: radio, *classical* music, broadcasting, public musicology, Theodor Adorno, Leopold Auer, ambivalence, playlist, FM, listener

ВВЕДЕНИЕ

Радио — мощный ресурс для продвижения музыкальной классики в общественном сознании. В зависимости от выбранного ракурса, его можно рассматривать как *часть медиасферы или культурный феномен*, масштаб которого задан временными рамками непрерывного круглосуточно вещания. *Амбивалентность* является существенным качеством радио. Она пронизывает его природу и наиболее ярко проявляется при прогнозировании эффектов для отдельной личности и общества в целом, а также на этапе составления эфирной программы, качество которой нельзя оценивать без учета функциональной специфики радио.

Наша **гипотеза** состоит в том, что программирование радио формата *Classical* предполагает гораздо более тонкую, по сравнению с другими музыкальными форматами, *дифференциацию эфирных составляющих*. Основания тому заложены в богатой природе музыкального искусства, не терпящего «черно-белого» анализа. Бесконечно расширяя список категорий от «быстро / медленно», «тихо / громко», «весело / грустно» до «индивидуальное / общее», «свое / чужое», «старое / новое», можно лишь задать траекторию поиска, но не обеспечить желаемые результаты. В то же время качество программного продукта нельзя мерить критериями

концертной практики. Задача выработать оценочный подход в отношении эфирного наполнения должна быть поставлена перед специалистами в области прикладного музыковедения.

Косвенное подтверждение обозначенной гипотезы мы получаем уже на этапе выбора стратегии исследования. По ощущениям Каролин Бердсолл, проблемы в изучении аудио-культуры обусловлены сложностями фиксации и реконструкции реакций аудитории [1, с. 356]. Необходимо найти объективные параметры, однако Бенджамин Кремер уверен, что для анализа радиопрограмм не имеют значения ни музыкальный стиль, ни национальный характер произведений [2, с. 330]. Крис Дроми подчеркивает, насколько условно деление на подгруппы «легкая / серьезная музыка» и «внимательное / пассивное слушание». Жанровая классификация, по мнению ученого, не является показателем, ведь в эфирной сетке современного радио доминируют так называемые гибридные формы [3, с. 233]. Что касается эмоционального погружения в музыкальное содержание, даже в концертном зале градус сосредоточенности публики может существенно меняться. Важно не то, что время от времени мы отвлекаемся от исполнения, а то, что внезапно «обращаемся в слух».

Один из пионеров электронной музыки Фриц Винкель замечает, что трансляция музыки по радио должна оказывать одновременно «широкий и глубокий эффект», а значит, уникальные записи и программы могут вполне органично сочетаться со «стандартными работами» [4, с. 823]. В свою очередь, Чарльз Фэйрчайлд полон оптимизма. Размышляя об алхимии радиоэфира, он приходит к заключению, что «в правильном контексте даже тусклый и распространенный композит может быть преобразован в благородный металл. В неправильном контексте самые великолепные творения станут фоновым шумом» [5, с. 21].

Надеясь укрепить позиции формата *Classical*, Кристин Бааде и Джеймс Довиль призывают историков радио и музыкальных критиков объединить усилия [6, с. 18]. Остается лишь определить точки взаимодействия, ведь, как верно подмечает Александра Крылова, влияние радио распространяется не только на политику и пропаганду, но и на музыкальное искусство, и в конечном счете — на человека эпохи [7, с. 43].

СОВРЕМЕННЫЙ ВЗГЛЯД НА ПРОБЛЕМЫ РАДИО *CLASSICAL*

Междисциплинарный подход в радиоисследованиях традиционно объединяет гуманитарные (история, психология, лингвистика, литерату-

роведение) и социальные (теория коммуникации, антропология, география, политология) науки [1, с. 356]. Музыковедение, которое должно, на наш взгляд, возглавлять список, уделяет теме радио до обидного мало внимания [8, с. 45]. Интерес связан, как правило, со знаковыми событиями «золотой эпохи» радиовещания (1920–1940-е годы) — началом трансляций оперных спектаклей и симфонических концертов [6, с. 5]. Теоретики медиа, со своей стороны, редко касаются формата *Classical*, поскольку его исследование требует особо «деликатного» подхода [9, с. 124].

Между тем радио открыто для изучения. Оно «у всех на слуху», что само по себе ставит его под удар критики. Сегодня множественные варианты офлайн- и онлайн-подключения позволяют выбрать ту или иную радиостанцию, вещающую практически на любом языке из любой точки земного шара. Не довольствуясь сиюминутными ощущениями, можно обратиться к размещенным на сайтах плейлистам и подкастам, проанализировать эфирные и внеэфирные проекты.

Бенджамин Кремер и Хельмут Шерер, занимающиеся вопросами медиасоциализации, рассматривают радио классической музыки как *базовую общественную услугу* [10], качество которой должно отвечать ожиданиям заказчика. Однако, согласно Кремеру, это не означает, что степень релевантности программного контента «требованиям классического канона» и «культурной легитимности» [2, с. 339] устанавливается извне. Не общество диктует радио, что входит в понятие «классика». Напротив, *радио расставляет приоритеты и формирует в общественном сознании ценностную модель.*

Исследование, посвященное стратегиям программирования классических радиостанций, было проведено Кремером еще в 2009-м году, однако можно с высокой долей вероятности утверждать, что данные, полученные на основе плейлистов четырех классических радиостанций — немецких *Klassik Radio* и *Bayern 4 Klassik*, французской *Radio Classique* и американской *WCRB*, — близки сегодняшним показателям. Хотя территориальный охват, форма собственности, характер национального рынка накладывают отпечаток на программную политику, результаты сравнительного анализа указывают на схожесть тенденций. Лежащий в основе «джентльменский набор» разбавлен классическими «хитами» (популярной классикой), саундтреками, либо инструментальными миниатюрами композиторов-романтиков.

В рамках темы нашей статьи важны не столько результаты исследования, большей частью предсказуемые, сколько сам пафос вывода, к которому приходит Кремер. Согласно ему, квинтэссенцией формата *Classical* являются не просто классические, но *наиболее легитимные произведения, написанные каноническими композиторами*, прежде всего Моцартом, Бетховеном, Бахом. И хотя используемые аргументы более чем убедительны (плейлисты радиостанций сопоставлены со статьями в MGG и вопросами школьных экзаменационных билетов), высокопарный слог заставляет вспомнить едкое замечание американского музыковеда Ричарда Тарускина. В статье «Борьба с бесплодием» он предлагает включить FM-радио, чтобы образ божественной музыки (*heavenly sculpting in sound*) заполнил комнату снизу доверху. Словно стремясь рассеять волшебный мираж, Тарускин безжалостно напоминает о том, что кантаты Баха и оперы Моцарта содержат не просто «мучительные», но «отвратительные» моменты [11, с. 95]. Возникает закономерный вопрос: что предпочтительнее для радиоэфира — сложный Моцарт или приятный Камбини? Судя по тому, что, согласно результатам исследования, в течение недели на четырех радиостанциях прозвучали сочинения 799 (!) композиторов [2, с. 332], ответ очевиден.

Афористичность языка Тарускина заставляет задуматься над тем, как говорят о музыке на современном радио — какие темы поднимают ведущие, какую лексику они используют? Давно минули времена, когда в студии Франкфуртского радио Арнольд Шенберг объяснял широкой аудитории технику композиции своих Вариаций оп. 31 [12], а Ганс Келлер внедрял на *BBC-3* оригинальный метод «функционального анализа» на примере творчества венских классиков [13, с. 3]. Сегодня радио старается не перегружать слушателя интеллектуальной работой, считая своим долгом создать позитивное настроение с помощью *доступной подачи музыки, которую легко и приятно слушать* [3, с. 241].

Хотя патриарх медиаисследований Роберт Л. Хиллиард считает, что принципы написания хороших текстов не изменились со времен древнегреческой драматургии и могут быть легко приспособлены к новейшим формам распространения информации [14, с. 249], перечень требований к форме и содержанию может существенно отличаться. Радиостанции классической музыки включают в него хронометраж сюжета, его тематику и стиль. Подчеркивая, что музыковедение может сделать музыку актуальной и полезной в публичной сфере [3, с. 230], К. Дроми обращается к

опыту британских радиостанций *BBC-3* и *Classic FM*. Сравнение речевых оборотов, используемых ведущими, демонстрирует особенности редакционной политики радиостанций одного формата, ориентированных на разную аудиторию. Презентационная манера *BBC-3* значительно отличается от дружеской интонации *Classic FM*, но заметим, что Дроми пытается быть беспристрастным. Воздерживаясь от личных оценок, он признает закономерность обоих подходов. Как проблемы классической музыки не могут рассматриваться в отрыве друг от друга, так взаимосвязаны и формы музыкального понимания [3, с. 241], и потому важно учитывать разноплановый опыт.

Нельзя забывать и о доводах радикальных противников навязчивого радио-угощения, убежденных в том, что «культура процветает пропорционально ее пренебрежению к аудитории» [15, с. 280]. Пытливый слушатель не хочет довольствоваться ролью пассивного потребителя. Для него важно приложить усилия, чтобы проделать нелегкий путь навстречу классической музыке: услышав о грядущем событии, проникнуться его значимостью, провести внутреннюю интеллектуальную работу и в итоге приобрести подлинный мистический опыт.

В 1992-м году новая британская радиостанция — *Classic FM* — громко заявила о том, что отныне классической музыкой сможет наслаждаться каждый, вне зависимости от возраста, социального статуса или географического положения. Вскоре писатель и музыкальный критик Пол Драйвер с грустью отметил явные перемены в программной политике ее главного конкурента. *BBC-3* также попыталась наладить тесный эмоциональный контакт со слушателем. Преданная аудитория, к которой причислял себя и Драйвер, неоднозначно восприняла эти новшества, расценив их как покровительство дешевым вкусам.

Компромисс в этой ситуации вряд ли возможен. Хотя представители радиоиндустрии обычно ссылаются на абсолютный приоритет мнения слушателя, который, по сути, «заказывает» ту или иную музыку [16, с. 166], странно предположить столь исключительное единодушие. Однако исследователи отмечают, что в цифровую эпоху радио становится не только мобильным, но *лично-ориентированным*. Меняются как характер, так и способы распространения программного продукта. В результате граница между радио и другими видами СМИ стирается.

В то же время радио, как и раньше, объединяет огромную, рассеянную в пространстве аудиторию [17, с. 9], которая уже не является не-

видимой, молчаливой и разобщенной [18, с. 2]. Роль радиослушателя трансформируется. Он становится продюсером, критиком, активным участником и даже соавтором программ. «Обратная связь» не только позволяет выяснить пожелания и оценить предпочтения аудитории, но осуществить совместный проект, невозможный в иных условиях.

Осенью 2018 года в эфир радио «Орфей» вышел цикл программ «Музыкальные династии. Леопольд Ауэр», в коротких выпусках которого речь шла о блистательных воспитанниках легендарной скрипичной школы. Идея была реализована автором этих строк в преддверии музыкального фестиваля «Ауэр. Наследие» в Санкт-Петербурге. Помимо информационной поддержки резонансного культурного события, проект был нацелен на популяризацию отечественных исполнительских традиций и предполагал серьезную исследовательскую работу.

Вскоре в адрес редакции пришло письмо, в котором слушательница — позже выяснилось, что это была Вера Футер, музыковед, правнучка Мирона Полякина и внучка еще одного выдающегося скрипача, первой скрипки оркестра «Виртуозы Москвы» Аркадия Футера — благодарила редакцию и интересовалась, будет ли продолжена тема в дальнейшем. В результате Вера, постоянно проживающая в Испании, любезно предложила радио «Орфей» поделиться воспоминаниями об истории своей семьи и разрешила использовать уникальные материалы и записи из личного архива. На их основе были подготовлены две полуторачасовые программы о Полякине и Футере, также вызвавшие огромный резонанс.

Подобные примеры свидетельствуют о том, что радио не только распространяет информацию, но прежде всего консолидирует музыкальное сообщество. По мнению обозревателя *Deutsche Welle* Анастасии Буцко, с этой задачей современное радио успешно справляется: «Уровень немецких классических радиостанций (*WDR3*, *BR Klassik* и т.д.) исключительно высок. Их слушают профессиональные музыканты, ученые, критики, просто интеллигентные люди. В пересмотре формата *BR Klassik* пару лет назад участвовала вся музыкальная Германия» (электронное письмо А. Буцко Т. Цветковской от 16.12.20).

Автор концепции «Musicking: смыслы исполнения и слушания» Кристофер Смолл рассматривает музыку как деятельность, характерной особенностью которой является многомерная система межличностных связей [19, с. 199]. Пожалуй, немного наивно видеть в радио силу, способную сплотить человечество, сделав всеобщими достояния искусства, культуры

и науки [20, с. 481]. Тем не менее «паутина звуковых нитей» современного радио [21, с. 19] постепенно перерастает в связующий паттерн, благодаря чему открываются новые перспективы не только в исследованиях радио, но в изучении музыкального искусства.

Однако, как быть с теми, кто с недоверием относится к *самой возможности адекватного восприятия классических произведений по радио*. Александр Шариков объясняет этот факт высокой чувствительностью профессиональных музыкантов к качеству звука и раздражением от эфирных помех [9, с. 141–142]. На наш взгляд, существуют и иные, куда более глубокие причины. Еще в конце 1930-х годов Теодор Адорно, принимавший участие в Принстонском проекте изучения радио (США), попытался найти им объяснение. К сожалению, исследование не было доведено до конца, и озвученные Адорно вопросы остались без ответа. Большинство из них (причины поощрения радио наивно-восторженного отношения к серьезной музыке, размывание жанровых границ, распространение псевдокультуры и обезличивание творческой индивидуальности) сохранили свою актуальность [22, с. 67, 147, 178].

АЛЬТЕРНАТИВНЫЕ ПОДХОДЫ

Тексты ведущих и списки композиторов, чьи сочинения составляют основу плейлиста — внешний слой, изучение которого мало показательное для понимания актуальных проблем радиостанций формата *Classical*. Возможность лишней раз убедиться в сходстве тенденций внутри одного из сегментов мировой радиоиндустрии лишь подтверждает очевидное: *стандартизация является сутью самого радио и сохраняется вне зависимости от изменений программной политики*. Сам этот непреложный факт никак не влияет на естественное желание осмыслить те «стандарты» классического радио, которые чаще всего провоцируют волну раздражения внутри профессионального сообщества.

Акцент на легкой (приятной) классической музыке, как было выше сказано, воспринимается особенно болезненно, ведь по меткому выражению Адорно, музыкальная кондитерская не предназначена для оптового потребления [22, с. 113]. Однако стремление «расширить ассортимент» подталкивает к активным поискам новых названий. Если верно, что между 1750 и 1800 годами было написано свыше двадцати тысяч симфоний [19, с. 159], в перспективе нам предстоит открыть для себя огромное количество новой музыки, что является *достижением радио*.

Нарекания вызывает также *частота повторов треков в эфире*. Притупление ощущения непосредственности ведет к потере повествовательного смысла. Хотя нельзя не согласиться с тем, что Бетховен вряд ли мог предположить себе, сколько раз потомки на протяжении жизни вольно или невольно будут слушать его Девятую симфонию [19, с. 167], в качестве контраргумента достаточно привести историю Третьей симфонии Х. Гурецкого. Именно включение в ротацию на *Classic FM* обеспечило произведению малоизвестного современного автора феноменальную популярность [23, с. 143]. Учитывая масштаб сочинения, понятно, что в эфире оно звучало лишь *фрагментарно*, что традиционно расценивается как еще один существенный недостаток радио формата *Classical*.

По мнению Адорно, характерной особенностью радио является «атомистическое» или «цитатное» слушание, которое формирует «нечто вроде детского музыкального языка» [22, с. 167]. В конце XX века эта гипотеза нашла косвенное подтверждение в производстве развивающих музыкальных мультфильмов *Baby Einstein*, адресованных «слушателям от трех месяцев». К примеру, в серии «Бетховен. Симфония радости» авторы умудрились смешать отдельные темы всех девяти симфоний композитора.

Боязнь утомить неопытного радиослушателя также заходит порой слишком далеко. Абсурдно руководствоваться при выборе сочинений длительностью их звучания. Совершенно неприемлемо варварски «препарировать» музыку, которая не укладывается в отведенный хронометраж. Исключение может быть сделано для исторических записей, купюры в которых были продиктованы техническими параметрами, что также объясняет определенные изменения в исполнительском составе [24, с. 247]. В конце 1980-х годов эти уникальные фонодокументы были изданы и заняли почетное место в эфире радиостанций классической музыки [27, с. 740–741].

Высокий процент исполнения на радио *инструментальных транскрипций* имеет совершенно иные предпосылки. Аранжировки позволяют разнообразить тембровую палитру, «тиражировать» в эфире популярную классику и даже добавлять в плейлист жанры легкой музыки (*Easy listening*). Таким образом, радио сохраняет «голос», хотя и меняет «интонацию». При этом потенциал академического искусства (в отношении варьирования репертуарных названий и инструментального состава) остается в значительной степени неиспользованным. Даже сочинения,

написанные специально для радио или впервые на радио исполненные, не звучат в естественной для них среде.

К примеру, жанр радиооперы, исследованием которого занимается А. Крылова, воспринимается сегодня как экзотика. Отдельные работы, подтверждающие его жизнеспособность [7, с. 44], не меняют общей картины. На классическом радио практически не услышишь сочинений современных авторов (разумеется, за исключением музыки кино). Вместе с тем на минуту представим себе внезапное появление в эфире серии радио-симфоний Э. Вареза, звуки которых, перемешанные с песнями, воззваниями и лозунгами, одновременно «дробятся, отталкиваются, проникают друг в друга» во всех столицах мира [5, с. 18]. Сто лет назад вещание рассматривалось, как радикальный художественный инструмент, «эфирный дискурс» [1, с. 355], а музыка, созданная для радио, как пространство взаимодействия композитора и слушателя [25, с. 24]. Сегодня на первый план вышли совершенно иные задачи. Коммерциализация радиоиндустрии привела к формированию глобальной системы, беззастенчиво эксплуатирующей «бескорыстие и альтруизм как рекламное средство для эгоистичных целей» [22, с. 179]. В результате сиюминутный результат, выражающийся в количественных изменениях радиоаудитории, оказался важнее ее качественных характеристик — высокого вкуса и музыкального интеллекта.

Каждый виток в истории радио отмечен рядом особенностей, которые напрямую соотносятся с тем, как именно его функции интерпретируются в общественном сознании. Смена установок ломает модель, и только «радио-память» — необычайное по силе психическое свойство — позволяет восстановить звуковой образ через исторические интервью и определенные формы реконструкции [1, с. 356]. Обновление эфира происходит практически моментально, заставляя отказаться от грандиозных образовательных проектов или масштабных культурно-просветительских акций в пользу жанровых экспериментов, акустических разработок и даже незатейливого «музыкального звона», в том случае, если он способен составить приятную компанию во время поездки в автомобиле [11, с. 95].

Радио кардинально меняется, но не устаревает. Оно становится «другим» даже в том случае, когда в эфире продолжает звучать «та самая» музыка. Если в 1930-е годы американская сеть *MBS* дарила своим слушателям подлинное интеллектуальное наслаждение, транслируя ци-

клы концертных исполнений кантат Баха, полвека спустя повышенное внимание радиостанций к музыке эпохе барокко означало выбор «наиболее доступного вида классической музыки в попытке удержать как можно большую аудиторию» [26, с. 702].

Признать законным право радио расставлять собственные приоритеты — чрезвычайно сложно, поскольку для нас значение классической музыки абсолютно. Но радио *выбирает определенные сочинения*, выступая судьей и меценатом [27, с. 742], в результате чего слушателю приходится либо безоговорочно принять этот выбор, либо отклонить предложенное, переключившись на другую волну. Адорно почему-то не учитывает этого факта, когда в ходе исследования феномена радио берется рассуждать о том, что такое «хорошая музыка», и способно ли радио донести ее до своей аудитории [22, с. 147]? Ценность музыки (как и ее актуальность) определяется тем, что ее *слушают*. Однако по радио звучат не отдельные сочинения, а музыкальный ряд, и в случае, если его фрагменты плохо сочетаются, возникает ощущение дисгармонии. А поскольку лишь «немногие люди готовы мешать горячий шоколад с маринованной сельдью» [22, с. 134], недостаток оборачивается катастрофой — аудитория покидает «территорию классики».

По нашему убеждению, *обозначенная проблема является краеугольной*. Ее легко обнаружить, но крайне сложно устранить. Именно поэтому для развития радио формата *Classical* необходимо максимально использовать колоссальные ресурсы научно-исследовательской и критической мысли, подобных которым нет (и не может быть!) ни у одного из прочих форматов.

ВЫВОДЫ

В результате проведенного анализа мы приходим к выводу, что радио формата *Classical* интересно не только в качестве предмета исследования, но и как его инструмент. Оно является открытой дискуссионной площадкой и актуализирует многие проблемы современной науки. Выступая посредником между всеми участниками музыкальной жизни, оно помогает в поисках необходимой информации.

Тщательного изучения требуют история радио, специфические радиожанры, деятельность музыкальных радиокolleктивов, выдающихся радиоведущих и звукорежиссеров. Своего часа ждут уникальные архивы Гостелерадиофонда России. Критическая оценка программного продукта

поможет обозначить проблемное поле и устранить просчеты в планировании.

Исключительное значение приобретает сама возможность исследовать не отдельные партитуры, а поток звучащей в эфире музыки, акустические параметры которой не менее значимы, чем структура текста. В подходе к рассмотрению феномена радио формата *Classical* должны сочетаться тонкий вкус и понимание специфики FM-вещания, и потому для анализа медиально опосредованного музыкального опыта важно вырабатывать *новые, сугубо «радийные» методы в музыковедении.*

ЛИТЕРАТУРА

1. Birdsall C. Radio // Handbuch Sound. Geschichte — Begriffe — Ansätze / Hg.D. Morat, H. Ziemer. Stuttgart: Metzler Verlag, 2018. S. 353–359.

2. Krämer B. Four Voices, One Canon? A Comparative Study on the Music Selection of Classical Music Radio Stations // European Journal of Communication. 2009. Vol. 24. No. 3. P. 325–343.

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

4. Winckel F. Rundfunk // Hugo Riemann Musik-Lexikon. Sachteil / Hg.W. Gurlitt, H.H. Eggebrecht. Mainz: B. Schott's Söhne, 1967. S. 823–824.

5. Fairchild Ch. Music, Radio and the Public Sphere: The Aesthetics of Democracy. Basingstoke: Palgrave Macmillan, 2012. 225 p.

6. Baade Ch.L., Deaville J. Introduction // Music and the Broadcast Experience: Performance, Production, and Audiences / ed. by Ch.L. Baade and J. Deaville. Oxford; New York: Oxford University Press, 2016. P. 1–36.

7. Крылова А.В. Радиоопера сегодня: отрицая смерть жанра // Южно-Российский музыкальный альманах, 2019. № 4. С. 42–47. DOI: 10.24411/2076-4766-2019-14006.

8. Doctor J. Broadcasting — Concerts: Confronting the Obvious // Music and the Broadcast Experience: Performance, Production, and Audiences / ed. by Ch.L. Baade and J. Deaville. Oxford; New York: Oxford University Press, 2016. P. 39–67.

9. Шариков А.В. Аудитория радиостанции классической музыки «Орфей»: результаты эмпирических исследований (2005–2015) // Наука телевидения. 2017. Т. 13.2. С. 124–160.

10. Krämer B., Scherer H. Sozialer Raum, Raum der Lebensstile und die Nutzung klassischer Musik im Zeitverlauf // Münchener Beiträge zur Kommunikationswissenschaft. 2014. Nr. 11. DOI: 10.5282/ubm/epub.22194.

11. Taruskin R. Making a Stand against Sterility // *The Danger of Music and other Anti-Utopian Essays*. Berkeley and Los Angeles: University of California Press, 2009. P. 94–97.

12. Шенберг А. Доклад об оп. 31 (1931) // *Стиль и мысль: статьи и материалы / А. Шенберг, пер. Н.О. Власовой; сост. Н.О. Власова, О.В. Лосева. М.: Композитор, 2006. С. 335–354.*

13. O'Hara W. Music Theory on the Radio: Theme and Temporality in Hans Keller's First Functional Analysis // *Music Analysis*. 2019. Vol. 39. No. 1. P. 3–49. DOI: 10.1111/musa.12129.

14. Hilliard R.L. *Writing for Television, Radio, and New Media*. 11th Edition. Stamford: Cengage Learning, 2014. 528 p.

15. Driver P. The Dying of the Light // *The Musical Times*. 1993. Vol. 134. No. 1805. P. 380–383. URL: <http://www.jstor.org/stable/1003089> (дата обращения: 15.12.2020).

16. Henley D., Jackson S. *Everything You Ever Wanted to Know about Classical Music But Were Too Afraid to Ask*. London: Elliott and Thompson Limited, 2012. 228 p.

17. Lacey K. Listening in the Digital Age // *Radio's New Wave: Global Sound in the Digital Era* / ed. by J. Loviglio, M. Hilmes. New York: Routledge, 2013. P. 9–23.

18. Bonini T. The Listener as Producer: the Rise of the Networked Listener // *Radio Audiences and Participation in the Age of Network Society* / ed. by T. Bonini, B. Monclus, London: Routledge, 2015. P. 1–36.

19. Small Ch. *Musicking: the Meanings of Performing and Listening*. Hanover: Wesleyan University Press, 1998. 230 p.

20. Бычков В.В. *Велимир Хлебников // Лексикон неоклассики. Художественно-эстетическая культура XX века / под общ. ред. В.В. Бычкова. М.: Росспэн, 2003. С. 480–484.*

21. Смирнов В.В. *Жанры радиожурналистики: учеб. пособие для вузов. М.: Аспект Пресс, 2002. 287 с.*

22. Adorno Th.W. *Current of Music: Elements of a Radio Theory* / ed. by R. Hullot-Kentor. Cambridge: Malden: Polity, 2008. 544 p.

23. Howard L.B. Motherhood, "Billboard", and the Holocaust: Perceptions and Receptions of Górecki's Symphony No. 3 // *The Musical Quarterly*. 1998. Vol. 82. No. 1. P. 131–159. URL: <http://www.jstor.org/stable/742238> (дата обращения: 15.12.2020).

24 Day T. *The Concerto in the Age of Recording* // *Cambridge Companion to the Concerto* / ed. by S.P. Keefe. Cambridge: New York: Cambridge University Press, 2005. P. 247–260.

25. Krabiel K.-D. *Brechts Lehrstücke Entstehung und Entwicklung eines Spieltyps*. Stuttgart: Weimar: Verlag Metzler, 1993. 477 s.

26. Will P.T., Fogel H. Radio and Television Broadcasting // Harvard Dictionary of Music. 4th Edition / ed. by D.M. Randel. Cambridge: Massachusetts: The Belknap Press, 2003. P. 701–703.

27. Goslich S., Mead R.H., Roberts T., Lee J.C. Radio // The New Grove Dictionary of Music and Musicians. 2nd Edition / ed. by S. Sadie. New York: Oxford University Press, 2001. Vol. 20. P. 728–744.

REFERENCES

1. Birdsall C. Radio [Radio]. In D. Morat, H. Ziemer (Eds.), *Handbuch Sound: Geschichte—Begriffe—Ansätze* [Sound manual: History—Concepts—Approaches] (pp. 353–360). Stuttgart: Metzler Verlag, 2018.

2. Krämer B. Four voices, one canon? A comparative study on the music selection of classical music radio stations. *European Journal of Communication*. 2009. 24 (3), pp. 325–343. DOI: 10.1177/0267323109336761.

3. Dromey Ch. Talking about classical music: Radio as public musicology. In Ch. Dromey and J. Haferkorn (Eds.), *The classical music industry* (pp. 183–261). New York: Routledge, 2018.

4. Winckel F. Rundfunk [Broadcasting]. In W. Gurlitt, H.H. Eggebrecht (Eds.), *Hugo Riemann Musik-Lexikon: Sachteil* [Hugo Riemann's music dictionary: Material part] (pp. 823–824). Mainz: B. Schott's Söhne, 1967.

5. Fairchild Ch. *Music, radio and the public sphere: The aesthetics of democracy*. Basingstoke: Palgrave Macmillan, 2012. 233 p.

6. Baade Ch.L., Deaville J. Introduction. In Ch.L. Baade and J. Deaville (Eds.), *Music and the Broadcast experience: Performance, production, and audiences* (pp. 1–38). Oxford; New York: Oxford University Press, 2016.

7. Krylova, A.V. Radioopera segodnya: otritsaya smert' zhanra [Radio opera today: Denying death of the genre]. *Yuzhno-Rossiiskii muzykal'nyi al'manakh* [South-Russian musical anthology], 2019. (4), pp. 42–47. DOI: 10.24411/2076-4766-2019-14006.

8. Doctor J. Broadcasting—concerts: Confronting the obvious. In Ch.L. Baade and J. Deaville (Eds.), *Music and the broadcast experience: Performance, production, and audiences* (pp. 39–67). Oxford; New York: Oxford University Press, 2016.

9. Sharikov A.V. Auditoriya radiostantsii klassicheskoy muzyki "Orfey": rezul'taty empiricheskikh issledovaniy (2005–2015) [Audience of the classical music radio station "Orpheus": The results of empirical studies (2005–2015)]. *Nauka Televideniya—The Art and Science of Television*. 2017. 13 (2), pp.124–160.

10. Krämer B., Scherer H. Sozialer Raum, Raum der Lebensstile und die Nutzung klassischer Musik im Zeitverlauf [Social space, lifestyle space and the use of classical music over time]. *Münchener Beiträge zur Kommunikationswissenschaft*, 2014. (11). DOI: 10.5282/ubm/epub.22194.

11. Taruskin R. Making a stand against sterility. In R. Taruskin, *The danger of music and other anti-utopian essays* (pp. 94–97). Berkeley and Los Angeles: University of California Press, 2009.

12. Schoenberg A. Doklad ob or. 31 (1931) [Lecture on the op. 31]. In N.O. Vlasova, O.V. Loseva (Eds.), *Stil' i mysl': stat'i i materialy* [Style and idea: Articles and materials] (pp. 335–354). Moscow: Kompozitor, 2006.

13. O'Hara W. Music theory on the radio: Theme and temporality in Hans Keller's first functional analysis. *Music analysis*, 2020. 39 (1), pp. 3–49. DOI: 10.1111/musa.12129.

14. Hilliard R.L. *Writing for television, radio, and new media* (11th ed.). Stamford: Cengage Learning, 2015. 530 p.

15. Driver P. The dying of the light. *The Musical Times*, 1993. 134 (1805), pp. 380–383. URL: <http://www.jstor.org/stable/1003089> (accessed 15.12.2020).

16. Henley D., Jackson S. *Everything you ever wanted to know about classical music but were too afraid to ask*. London: Elliott and Thompson Limited, 2012. 226 p.

17. Lacey K. Listening in the digital age. In J. Loviglio, M. Hilmes (Eds.), *Radio's new wave: Global sound in the digital era* (pp. 9–23). New York: Routledge, 2013.

18. Bonini T. The listener as producer: The rise of the networked listener. In T. Bonini, B. Monclus (Eds.), *Radio audiences and participation in the age of network society* (pp. 1–36). London: Routledge, 2015.

19. Small C. *Musicking: The meanings of performing and listening*. Hanover: Wesleyan University Press, 1998. 230 p.

20. Bychkov V.V. Velimir Khlebnikov. In V.V. Bychkov (Ed.), *Leksikon neoklassiki: Khudozhestvenno-esteticheskaya kul'tura XX veka* [The lexicon of the non-classic: The arts and aesthetics in the culture of the twentieth century] (pp. 480–484). Moscow: Rossiiskaya politicheskaya ehntsiklopediya (ROSSPEN): 2003.

21. Smirnov V.V. *Zhanry radiozhurnalistiki* [Genres of radio journalism]. Moscow: Aspect Press, 2002. 288 p.

22. Adorno T.W. *Current of music: Elements of a radio theory* (R. Hullot-Kentor, Ed.). Cambridge, Malden: Polity. 2008, 544 p.

23. Howard L.B. Motherhood, “Billboard”, and the Holocaust: Perceptions and receptions of Górecki's symphony No. 3. *The Musical Quarterly*. 1998. 82 (1), pp. 131–159. URL: <http://www.jstor.org/stable/742238> (accessed 15.12.2020).

24 Day T. The concerto in the age of recording. In S.P. Keefe (Ed.), *Cambridge companion to the concerto* (pp. 247–260). Cambridge, New York: Cambridge University Press, 2005.

25. Krabiel K.-D. *Brechts Lehrstücke Entstehung und Entwicklung eines Spieltyps* [Brecht's Lehrstücke: Emergence and development of game types]. Stuttgart, Weimar: Verlag Metzler, 1993. 477 p.

26. Will P.T., Fogel H. Radio and television broadcasting. In D.M. Randel (Ed.), *Harvard dictionary of music* (4th ed., pp. 701–703). Cambridge, Massachusetts: The Belknap Press, 2003.

27. Goslich S., Mead R.H., Roberts T., Lee J.C. Radio. In S. Sadie (Ed.), *The new grove dictionary of music and musicians* (2nd ed. Vol. 20, pp. 728–744). New York: Oxford University Press, 2001.

СВЕДЕНИЯ ОБ АВТОРЕ

ТАТЬЯНА АНАТОЛЬЕВНА ЦВЕТКОВСКАЯ

Руководитель специальных проектов

Радиостанция «Орфей»

115184, г. Москва, ул. Пятницкая, д. 25, стр. 1

ResearcherID: ABH-5895-2020

ORCID: 0000-0001-8395-9820

e-mail: tskoblik@mail.ru

ABOUT THE AUTHOR

TATIANA A. TSVETKOVSKAYA

Head of special projects

the Radio Orpheus

Pyatnitskaya st. 25/1, 115184, Moscow

ResearcherID: ABH-5895-2020

ORCID: 0000-0001-8395-9820

e-mail: tskoblik@mail.ru

ДЛЯ ЗАМЕТОК

FOR NOTES

НАУКА ТЕЛЕВИДЕНИЯ № 16.4, 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 31.12.2020
Усл. печ. л. 8.2. 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. 16.4, 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 31.12.2020
Cond. printed sheets 8.2. 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