



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

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



# НАУКА ТЕЛЕВИДЕНИЯ 17.1

## The Art and Science of Television



academia.edu

Google Scholar



Москва  
2021

# НАУКА ТЕЛЕВИДЕНИЯ № 17.1, 2021

Научный журнал

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

DOI: 10.30628/1994-9529-2021-17.1

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, GITR 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, CyberLeninka, 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), 2021

## 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 Рафаэльевич Консон — научный редактор, редактор, доктор искусствоведения, доктор культурологии, профессор, старший методист, Московский физико-технический институт (национальный исследовательский университет), 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
- 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 Подосокорский — 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 Тутьчинский — 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, старший преподаватель, Московский государственный университет имени М.В. Ломоносова, вице-президент Гильдии киноведов и кинокритиков России, Москва, Россия

**Chairman of the Editorial Council Board**

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

**Editor-in-Chief**

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

**Editorial Board**

- Grigoriy Konson—Scientific Editor, Editor, D.Sc. (in Art History), D.Sc. (Cultural Studies), Professor, Senior Guidance Counselor, MIPT University, Moscow, Russia
- Olga Khvoina—Executive Secretary, Editor, PhD (in Art History), Professor, Rector's Advisor for Academic and International Affairs, the GTR Film and Television School, Moscow, Russia
- Igor Belenky—Editor, Associate Professor, the GTR Film and Television School, Moscow, Russia
- Marina Frolova-Walker—PhD (in Art History), Professor, the Cambridge University, Cambridge, United Kingdom
- Tatiana Lukova—Designer, the GTR Film and Television School, Moscow, Russia
- Elena Yerkina—Chief of the Section for Scholarly-Technical Information, the GTR Film and Television School, Moscow, Russia

**Editor and Translator**

- Anna Evstropova—translator, Samara, Russia

**Editorial Council Board**

- Elena Bogatyreva—D.Sc. (in Philosophy), Professor, Vice-Rector for Research, the GTR 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 GTR Film and Television School, Moscow, Russia
- Margarita Yermisheva—PhD (in Art History), Professor, the GTR Film and Television School, Moscow, Russia
- Yelena Yesina—PhD (in Pedagogic), Associate Professor, the GTR Film and Television School, Moscow, Russia
- Artem Zorin—D.Sc. (in Philology), Professor, the Saratov State University, Saratov, Russia

- 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 GTR Film and Television School, Moscow, Russia
- Grigorii Tulchinskii—D.Sc. (in Philosophy), Professor, 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), Senior Lecturer, 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

<b>ЕВГЕНИЙ ВАСИЛЬЕВИЧ КОЗЛОВ</b> АТТРАКЦИОНЫ ЭКРАНА: МЕЖДУ ВИЗУАЛЬНЫМ И НАРРАТИВНЫМ.....	11
<b>СТАНИСЛАВ ВЯЧЕСЛАВОВИЧ МИЛОВИДОВ</b> ТРАНСМЕДИЙНЫЙ СТОРИТЕЛЛИНГ КАК СПОСОБ ПРЕВРАЩЕНИЯ ФАНАТСКИХ ПРАКТИК В КУЛЬТУРНУЮ ИНДУСТРИЮ.....	29

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

<b>ОЛЬГА ВАСИЛЬЕВНА КОЛОТВИНА</b> ИММЕРСИВНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ МЕДИАИСКУССТВА Х. ВАЛЬ ДЕЛЬ ОМАРА («АПАНОРАМНОЕ ПЕРЕПОЛНЕНИЕ ОБРАЗА», «ДИАФОНИЯ», «ТАКТИЛЬНОЕ ВИДЕНИЕ») КАК ВЫРАЖЕНИЕ ЕГО КОНЦЕПЦИИ «ТЕХНОМИСТИЦИЗМА».....	51
---	----

## СТРУКТУРА И СЮЖЕТ В ЭКРАННЫХ ПРОИЗВЕДЕНИЯХ

<b>ЕКАТЕРИНА ВИКТОРОВНА САЛЬНИКОВА</b> ПЕРВАЯ ЭКРАНИЗАЦИЯ «ПРИКЛЮЧЕНИЙ АЛИСЫ В СТРАНЕ ЧУДЕС» (ALICE IN WONDERLAND, 1903).....	75
---	----

## РЕПРЕЗЕНТАЦИЯ ОБРАЗА СОВРЕМЕННОГО ГЕРОЯ НА ЭКРАНЕ

<b>ДЕНИС ГЕОРГИЕВИЧ ВИРЕН</b> ДОКУМЕНТАЛЬНАЯ АНИМАЦИЯ ИЛИ АНИМАЦИОННАЯ ДОКУМЕНТАЛИСТИКА? РАЗМЫШЛЕНИЯ ОБ ЕЕ ИСТОРИИ И СОВРЕМЕННОЙ СИТУАЦИИ НА ПРИМЕРЕ ПОЛЬШИ И ДРУГИХ СТРАН.....	101
--	-----

## ЯЗЫК ЭКРАННЫХ МЕДИА

<b>АНТОН АНАТОЛЬЕВИЧ ДЕНИКИН</b> КРИТИКА НЕКОТОРЫХ ПОЛОЖЕНИЙ ТЕОРИИ ПЕРФОРМАТИВНОСТИ Э. ФИШЕР-ЛИХТЕ (НА ПРИМЕРАХ ПРАКТИК СОУЧАСТИЯ ЗРИТЕЛЕЙ В ПАРТИЦИПАТОРНЫХ ПЕРФОРМАНСАХ).....	139
---	-----

## МЕДИАОБРАЗОВАНИЕ

<b>MELISSA-LILI ARENDT, NATALIA NOWACK</b> THE VIRTUAL ARTIST. VOCALOID AND AN EXPERIMENT ON ITS PERCEPTION.....	173
<b>МЕЛИССА-ЛИЛИ АРЕНДТ, НАТАЛИЯ НОВАК</b> ВИРТУАЛЬНЫЙ АРТИСТ. VOCALOID И ЭКСПЕРИМЕНТ ПО ЕГО ВОСПРИЯТИЮ.....	174

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

**EVGENY V. KOZLOV**  
 SCREEN ATTRACTIONS:  
 BETWEEN VISUAL AND NARRATIVE.....13

**STANISLAV V. MILOVIDOV**  
 TRANSMEDIA STORYTELLING  
 AS A WAY TO TURN FAN PRACTICES INTO A CULTURAL INDUSTRY.....30

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

**OLGA V. KOLOTVINA**  
 IMMERSIVE TECHNOLOGIES OF J. VAL DEL OMAR’S MEDIA ART  
 (“APANORAMIC IMAGE OVERFLOW”, “DIAPHONY”, “TACTILE VISION”)  
 AS AN EXPRESSION OF HIS CONCEPT OF “MECHANICAL MYSTICISM”.....53

**STRUCTURE AND PLOT IN VISUAL ART WORKS**

**EKATERINA V. SALNIKOVA**  
 THE FIRST SCREENING OF ALICE IN WONDERLAND (1903).....76

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

**DENIS G. VIREN**  
 DOCUMENTARY ANIMATION OR ANIMATED DOCUMENTARY?  
 REFLECTIONS ON THE HISTORY AND THE CURRENT SITUATION  
 ON THE EXAMPLE OF POLAND AND OTHER COUNTRIES.....102

**THE LANGUAGE OF VISUAL MEDIA**

**ANTON A. DENIKIN**  
 CRITICISM OF CERTAIN PROVISIONS OF THE PERFORMANCE THEORY  
 BY ERIKA FISCHER-LICHTE  
 (ON THE EXAMPLE OF PARTICIPATORY PERFORMANCES).....141

**THE MEDIA EDUCATION**

**MELISSA-LILI ARENDT, NATALIA NOWACK**  
 THE VIRTUAL ARTIST.  
 VOCALOID AND AN EXPERIMENT ON ITS PERCEPTION.....173

**ЭКРАННЫЕ ИСКУССТВА  
И КУЛЬТУРА:  
МЕТОДОЛОГИЧЕСКИЕ  
ПОДХОДЫ**

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



УДК 791.2  
ББК 85.374

DOI: 10.30628/1994-9529-2021-17.1-11-28  
received 29.05.2020, accepted 31.03.2021

### **ЕВГЕНИЙ ВАСИЛЬЕВИЧ КОЗЛОВ**

Институт права и национальной безопасности  
Российской академии народного хозяйства  
и государственной службы  
при Президенте Российской Федерации,  
Московская академия Следственного комитета  
Российской Федерации,  
Москва, Россия  
ResearcherID: AAJ-4673-2021  
ORCID: 0000-0001-8811-5555  
e-mail: jesuisbon@yandex.ru

## **АТТРАКЦИОНЫ ЭКРАНА: МЕЖДУ ВИЗУАЛЬНЫМ И НАРРАТИВНЫМ**

**Аннотация.** Основываясь на ряде положений эстетики и киносемиотики, статья предлагает интерпретацию структурных особенностей аттракционов экранной цивилизации и анализ их разновидностей в контексте сериальной художественной продукции, обнаруживающей свою структурную и рецептивную специфику. Аттракцион имеет свое глубинное отражение в психической структуре и предстает в виде внешнего проявления фантазма. Аттракцион, как и фантазм, резонирует на основе различия нескольких серий, с которыми он связан отношением каузальности. Искусство осуществляет «театрально-сценическое производство фантазма» (по Ж. Делезу), выводя квазисобытие из глубин психического на поверхность, в знаковое пространство художественного вымысла. Фантазм — внутренний резонанс двух серий, аттракцион же предстает в качестве внешнего проявления и эффекта различия каузальных серий (визуальное/нарративное; рациональное/эмоциональное; сингулярное/универсальное, вымышленное/реальное, присутствие/отсутствие). На основе дизъюнктивного синтеза указанных серий аттракцион в кино и комиксах возникает из предельного (ограничивающего пространство для фикции) и запредельного, выходящего за экранные

ограничения, отменяющего условные преграды для художественного вымысла. Локомотив, устремляющийся в зрительный зал с киноэкрана, является примером аттракциона, который в экранной цивилизации рассматривается в качестве притягательного и сенсационного элемента художественной программы. Такой киноаттракцион обращен почти исключительно к глазу и для его успешности важен резонанс, который обеспечен преобладанием визуального над нарративом.

Восходящее к киносемиотике Андре Годро противопоставление кинематографического аттракциона (в котором практически безраздельно царит визуальное) фильмовому (*filmique*), в котором нарратив мог бы иметь шансы на реванш, обнаруживает небезыntenесный ответ в культуре современных сериалов. Фильмовый аттракцион предстает в качестве результата конструктивного взаимодействия визуальных восприятий и творческих интерпретаций сюжета, которые выстраивает сам реципиент. Представляется, что таким аттракционом может быть используемый в сериалах клиффхэнгер. Искусство создания и поддержания интриги наделяется в современном пространстве повествования принципиальной важностью. Аттракцион сериала нацелен на продолжение, на анонсируемый последующий фрагмент произведения, который должен казаться реципиенту максимально привлекательным и художественной продукцией совершенно обязательной для потребления. Разработанные для указанных целей приемы и техники становятся систематически актуализируемыми в медийном пространстве, буквально «зараженном клиффхэнгером».

**Ключевые слова:** сериал и воображаемое, фрагментируемый нарратив, интерпелляция, пролепсис, континуальное/прерывистое, кинематографический аттракцион/фильмовый аттракцион, полифункциональность клиффхэнгера, интерпретация сериала, отсутствующее событие, изменение границ фикции

**EVGENY V. KOZLOV**

Institute of Law and National Security affiliated  
with the Russian Presidential Academy  
of National Economy and Public Administration  
under the President of the Russian Federation,  
the Moscow Academy of the Investigation  
Committee of the Russian Federation,

Moscow, Russia

ResearcherID: AAJ-4673-2021

ORCID: 0000-0001-8811-5555

e-mail: jesuisbon@yandex.ru

## SCREEN ATTRACTIONS: BETWEEN VISUAL AND NARRATIVE

**Abstract.** Based on a number of provisions of aesthetics and film semiotics, the article interprets the structural features of the attractions of screen civilization and analyzes their varieties in the context of serial art products that reveal their structural and receptive specifics. The attraction has its deep reflection in the mental structure. The attraction appears as an external manifestation of the phantasm. The attraction, like phantasm, resonates on the basis of the difference of several episodes with which it is connected by the relation of causality. Art “produces the phantasm theatrically” (according to G. Deleuze), bringing the quasi-event from the depths of the psychic to the surface, into the symbolic space of artistic fiction. Phantasm is an internal resonance of the two series, while an attraction appears as an external manifestation and effect of the difference between the causal series (visual/narrative; rational/emotional; singular/universal, fictional/real, presence/absence). Based on the disjunctive synthesis of these series, an attraction occurs in films and comic books on foot of the ultimate (limiting the space for fiction) and the transcendent, going beyond the screen limitations, canceling the conventional barriers for fiction. A locomotive rushing into the auditorium from the cinema screen is an example of an attraction that is considered in the screen civilization as an attractive and sensational element of an artistic program. Such a cinema attraction is addressed almost exclusively to the eye, and for its success the resonance is important, which is provided by the predominance of the visual over the narrative.

The juxtaposition, going back to André Gaudreault’s semiotics, between a cinematic attraction (in which the visual component is almost unchallenged) and

that of films (filmique), in which the narrative might have a chance for revenge, reveals an interesting response in the culture of the modern series. A film attraction appears as a result of the constructive interaction of visual perceptions and creative interpretations of the plot, shaped by the recipients themselves. It is assumed that a cliffhanger, which is often used in the series, can be such an attraction. In the modern storytelling, the art of creating and maintaining intrigue is endowed with fundamental importance. The attraction of the series is aimed at the continuation, at the teaser of the next episode, which should look as attractive as possible and seem to be an artistic product absolutely mandatory for consumption. The techniques and practices developed for these purposes become systematically updated in the media space, which nowadays is literally "infected with cliffhangers".

**Keywords:** TV series and the imaginary, fragmented narrative, interpellation, prolepsis, continuous/discontinuous, cinematic attraction/film attraction, recipient's self-realization, cliffhanger's polyfunctionality, interpretation of the series, missing event, changing the boundaries of fiction

Прошедшая в апреле 2020 г. Международная научная конференция «Аттракционы экранной цивилизации и концепт человека»<sup>1</sup> указала интересное направление для развития исследовательской мысли, формулируя одну из задач в качестве прояснения значений понятия «аттракцион» и контекстов, в которых используется данное понятие [1]. Ключевым моментом является и обозначенная в самом названии научного форума апелляция к концепту человека, что представляется особенно верным в свете понимания тех воздействий, которые оказываются медийной цивилизацией на антропологические структуры. Полагаем, что материал данной статьи представляет собой попытку разработки вышеуказанного направления и может рассматриваться как аналитический опыт осмысления структуры экранного аттракциона как такового, а также изучение его специфических проявлений применительно к различным медийным контекстам. Так, весьма актуальным представляется вопрос о специфике аттракционов применительно к контексту сериальной культуры.

Сериалы повлекли за собой изменения, коснувшиеся разных сторон экранных искусств. И если Э. Моннет-Кантагрель заключает, что с конца 1990-х и начала 2000-х «специфика телереальности определяется сериальным форматом» [2], то Е. Чернокожева указывает на глобальные из-

---

<sup>1</sup> Организаторами конференции выступили ГИИ и ГИТР.

менения, произошедшие во всем медийном культурном ландшафте, касающиеся как отправителя, так и получателя [3]. Сериализация медийного пространства не ограничивается больше сферами телевидения или киноэкрана, что совпало с глобализирующим влиянием Интернета, превращающим просмотр сериалов в существенный феномен повседневной жизни современного человека. Отсюда, кстати, следует повышение значимости структурно-форматных особенностей и специфических приемов (в том числе и экранных аттракционов), применяемых в сериалах.

Предположим, что просмотр на большом современном экране в 3D и с многоканальным звуком, например, сцен сражения огромной обезьяны с доисторическими ящерами почти обязательно гарантирует зрителю эффекты присутствия и погружения. Зритель превращается в свидетеля эпических событий, в его эмоциональной гамме переживаний растворяется некоторая (поначалу смутная) симпатия к дикому и героическому Кинг-Конгу в определенном (и направленном на самого себя) беспокойстве в связи с перспективой быть раздавленным под ногами гигантских монстров. Думается, что именно в отношении подобных аттракционов справедливо следующее замечание: «От пользователя (зрителя, слушателя, читателя) требуются не какие-то рассуждения, аргументация, наррация, оценки, а реакция на ситуацию. При этом эмоциональное отношение, его переживание редуцируется к непосредственной, желательной быстрой (автоматической реакции)» [4, с. 36]. Фикция, на которую теперь работают современные и столь совершенные технические средства передачи изображения и звука, претендует на высшую серьезность реальности. В какой-то момент она даже становится этой самой реальностью. Вымысел ли покидает ритуально отведенные ему границы, или мы проникаем за флажки, обозначающие пространство фикции, но в любом случае происходит то, что в рецептивной эстетике называлось *изменением очертания границ*.

Стремление фикции покинуть отведенные ей формальные, ритуальные, конвенциональные и, если использовать метафору К. Пальи<sup>2</sup> [5], «сакральные» пределы может на поверхностном уровне предстать в виде аттракционов и подпитывать силу их воздействия.

---

<sup>2</sup> Камилла Палья предлагает считать XX век веком Голливуда, а экранное пространство подлинным и единственным местом священнодействия и поклонения для современного человека [5, с. 50]

Одним из важнейших результатов рецептивной эстетики стало понимание важности роли реципиента в художественном процессе. Как чтение невозможно без читателя, так и визуальные аттракционы невозможны без зрителя. Художественными средствами создается ситуация, которую реципиент настроен воспринимать в качестве одновременно сингулярной и универсальной.

Ж. Делез полагал, что «роль мысли состоит в театрально-сценическом производстве фантазма и в повторении универсального события в его наивысшей точке сингулярности» [6, с. 453].

Если под фантазмом понимать сцену или «последовательность сцен и действий, обнаруживающих стремление к реализации некоторого желания» [7, с. 951], что относит к содержательным и, прежде всего, структурным моментам фантазирования, то можно заключить, что аттракцион выступает в качестве его причины. Устремляющаяся во внехудожественную реальность фикция получает реакцию в виде фантазма. Зритель по эту сторону экрана производит фантазмы, и именно к его эмоциям обращается визуальный аттракцион. В определенный момент это близкое к онейрическому состояние избегает вмешательства рационального. Впрочем, несколько заходя вперед, заметим, что это справедливо в отношении не всякого аттракциона.

Аттракцион в кино связан с преодолением границ того сакрального пространства, в котором демонстрируемый вымысел легитимно существует на отведенной ему территории. Аттракцион, как и фантазм, резонирует на основе различия нескольких серий, с которыми он связан отношением каузальности. Фантазм — внутренний резонанс двух серий, аттракцион же предстает в качестве внешнего проявления и эффекта различия каузальных серий. Аттракцион в какой-то момент резонирует на основе *предельного* (ограничивающего пространство для фикции) и *запредельного*, выходящего за экранные ограничения, отменяющего условные преграды для художественного вымысла.

Аттракцион — это имитация события? Возможно, правильней говорить об *отсутствующем событии*. Подобно фантазму, аттракцион создается дизъюнктивным синтезом. Со стороны фикции — *событие* существует, одновременно являясь отсутствующим по эту сторону экрана.

Серии связаны с событием (а аттракцион является событием, как и фантазм) как причины со следствием. Благодаря различиям между сериями происходит резонанс. Различия и разнородность серий предпола-

гается изначально. Андре Годро [8, с. 244], например, противопоставляя киноаттракцион (или кино с аттракционной доминантой) нарративу. Действительно, пересказ эпизода, в котором локомотив на всей скорости неслет с экрана на уstraшенных зрителей, является актом рационализации, своеобразным возвращением рамки (экранной рамки) и напоминанием того, что аттракцион является всего лишь элементом художественной программы. Высвобождая мысль, пересказ лишает монстратив (*квазисобытие* случающееся на пограничной зоне между экранной и внесюжетной реальностью) почти всей магической силы. Локомотив, устремляющийся в зрительный зал с киноэкрана, для Андре Годро является примером аттракциона. Аттракцион рассматривается в качестве максимально притягательного и сенсационного элемента сложной художественной композиции. Такой киноаттракцион обращен исключительно к глазу, а для его успешности важен резонанс, который обеспечен преобладанием монстратива над нарративом. Дизъюнктивный синтез между доминирующим визуальным, эмоциональным видением и запаздывающей рационализацией нарратива подготавливает внезапное появление события и направляет его репрезентацию.

Интерпелляция также является визуальным аттракционом, эффективность которого основывается на изменения очертаний границ между фикцией и реципиентом. Когда персонаж обращается к зрителю из глубин экрана, кадра комикса, с плаката, выстраивается некая диалогическая ось (перекрестная по отношению к линейной оси повествования). Если главная задача линейной повествовательной оси состоит в передаче и доведении до логического конца сюжета произведения, то ось диалога обращена к внешнему собеседнику, что, в принципе, разрушает традиционный конвенционализм повествования. В большинстве случаев употребление интерпелляции провоцирует эффект обманутого ожидания. Реципиент, настроившийся на неактивное слежение за ходом сюжета, вдруг вынужден реагировать принципиально иным образом на непосредственное обращение. Это влечет за собой некоторый сбой программы восприятия, сопоставимый в ряде случаев с гипнотическим воздействием.

Благодаря проведенным исследованиям [9] удалось установить, что интерпелляция вызывает эффект привлечения читателя/зрителя принципиально иным образом. То, что он воспринимает в тексте, больше не является для него совершенно отстраненным, внешним. Сам реципиент отныне напрямую имплицирован в некоторый текстовый сегмент. Осоз-

навая свое отсутствие в пределах разворачивающегося художественного сюжета (фикции), адресат, тем не менее сам оказывается запрашиваемым из глубин придуманного. В результате реципиент участвует в процессе смены регистров. В случае инверсионного обмена ролями с персонажем читатель/зритель сам становится объектом изучения (во многих ситуациях реципиент интерпеллирован, и происходит своеобразная ретардация<sup>3</sup>. Смена позиций, зачастую калейдоскопическая, когда обозреваемый объект становится обозреваемым субъектом, приводит к тому, что у «подглядывающего» (voyeur) зрителя неизбежно происходит смена типа реагирования.

Аттракцион интерпелляции провоцирует потерю *гомеостатической равновесия* фикции. Вступая в общение с реципиентом (обращаясь к нему или просто обращая к нему свой взгляд), персонаж разрушает миф, лежащий в основе художественной фабулы, обрывая свою связь с развитием сюжетной линии ради установления контакта с внешним миром. Происходит определенная демифологизация художественного текста, что окрашено значительным риском утраты суггестивного его воздействия. Это имеет (почти во всех случаях) фатальный характер при использовании интерпелляции в кино, когда, находясь под воздействием магии фильма, зритель вдруг оказывается в роли объекта прямой интерпелляции для одного из героев. При таком аттракционе вся иллюзия реальности оказывается поставлена под сомнение, а зритель уже может видеть не персонажа, а играющего свою роль актера. В комиксах провоцируемый интерпелляцией процесс разрушения фикции имеет в целом менее значительные последствия — это вызвано различиями в кодах, в механизмах создания образов [9]. «Кинообраз имеет тенденцию к разоблачению (из-за эффектов экстериоризации и объективации), а графическое изображение в комиксах (провоцируя инверсионные эффекты интериоризации и субъективации) способствует обратному» [10, с. 160]. Во всяком случае, интерпелляция в комиксах не играет роли «непрозрачного» (opaque) средства экспрессии, барьера для восприятия вымысла. Напротив, обращение к реципиенту даже способствует более полной идентификацией с фикцией.

Итак, аттракцион как *квазисобытие* выстраивается на основе резонанса разнородных серий, выступающих по отношению к нему в качестве

---

<sup>3</sup> Интерпелляция весьма редка в кино, но этот аттракцион используем в комиксах, где сам реципиент определяет темпоритмику восприятия художественного произведения.

причин. Дизъюнктивный синтез (нарратива и монстратива, фикции и реальности, присутствия и отсутствия) получает на поверхности аттракцион в качестве своего эффекта. Впрочем, Андре Годро [8] указывал на противопоставление кинематографического аттракциона (в котором практически безраздельно царит визуальное) фильмовому (*filmique*). В последнем нарратив мог бы иметь шансы на реванш. Фильмовый аттракцион предстает в качестве результата конструктивного взаимодействия визуальных восприятий и творческих интерпретаций сюжета, которые выстраивает реципиент. Нам представляется, что таким аттракционом может быть используемый в сериалах *клиффхэнгер*. В его основе лежит дизъюнктивный синтез *континуального* и *прерывистого*, что, собственно, характеризует серийные нарративы и определяет экономическую модель их рецепции. Такое фрагментируемое произведение систематически нуждается в легитимации своего продолжения, что предполагает наличие аттракциона для стимуляции внимания и интереса. Для сериала совершенно необходим аттракцион, реализующий *заботу о продолжении*.

Драматический финал (связанное с ним напряжение) и грядущее продолжение: вот две взаимосвязанные составляющие того приема, который за неимением лучшего будем называть при помощи англо-американского неологизма *клиффхэнгером*<sup>4</sup>. В ряду концептов современной развлекательной повествовательности этой нарративной технике должно быть отведено подобающее место. Она входит в число правил и принципов, определяющих художественную коммуникацию нашего времени, позволяя, в частности, оказывать влияние на реципиентов в то время, когда сам акт рецепции завершен. Таким образом, сериал продолжается в восприятии своей аудитории, осуществляя выход за пределы сюжетного пространства, мир художественной фикции выплескивается за свои конвенциональные границы.

Клиффхэнгер — «цепляющийся за обрыв, повисающий над пропастью». В лингвистике такое слово называется фреймом, ибо одним емким и очень содержательным знаком демонстрирует целую ситуацию, наполненную драматизмом и требующую сопереживания. Впрочем, абстрагируясь от персонажа, изо всех сил пытающегося не сорваться в пропасть,

<sup>4</sup> Косвенным подтверждением влиятельности культуры сериалов в современном культурном информационном пространстве являются неологизмы, возникающие в общепотребительных словарях разных языков. Так, например, неологизмы *der Cliffhanger*, *le cliffhanger* появились соответственно в немецком и французском языках.

мы могли бы заметить, что клиффхэнгер косвенно свидетельствует о том, что повисает именно рассказ. Искусство создания и поддержания интриги наделяется в современном пространстве повествования принципиальной важностью. Разработанные для указанных целей приемы и техники становятся систематически актуализируемыми в медийном пространстве, буквально «зараженном клиффхэнгером» [11].

В том, что из окололитературной игры<sup>5</sup> клиффхэнгер превратился в один из наиболее характерных аттракционов эпохи сериалов, надо видеть проявление пластичности развлекательной индустрии масскульта, способной превратить недостаток фрагментируемого нарратива в его достоинство.

Вышеупомянутая забота о продолжении проявляется в том, чтобы похитить у зрителей время, всячески эксплуатируя разнообразие тактики соблазна, используя попеременно возникающее привыкание к образам и эффекты новизны, систематически обещая и также регулярно откладывая кульминацию и развязку интриги в последующих частях. Э. Монне-Кантагэль считает, что выбор стилистических и нарративных средств и приемов в современной сериальной продукции подчинен цели прогрессивного расширения истории и постоянного увеличения аудитории. О публике сериалов, по наблюдениям автора, в большинстве американских исследований рассуждают в терминах инвестирования и капиталовложений: аудитория сериала должна систематически расширяться (*broadet, broadest*), чему предшествует ее захват (*hook*), на нее успешно распространяются тактики соблазна (*appeal*) и, разумеется, она не должна почувствовать себя разочарованной и потерянной для проекта (*not losing*) [2]. Потенциально и сама сюжетная канва в сериале должна обнаруживать способности к бесконечному расширению. Этому способ-

---

<sup>5</sup> В романе «Голубые глаза» (1873) Томас Гарди отсрочил на 29 абзацев спасение главного героя, повисшего на краю пропасти «на пучке зажатой в кулаке мокрой травы» [11]. Несложно убедиться в том, что клиффхэнгер и в своих литературных основаниях являлся средством манипуляции читателями и недвусмысленным проявлением авторского диктата, позволяющего отправителю текста сколь угодно долго откладывать сообщение о судьбе героя, заполняя информационное пространство любым, но не относящимся напрямую к ожидаемому, содержанием. Наивный читатель, внимание которого захвачено интригой, вынужден терпеть «болтливость» автора, смиренно дожидаясь, когда тот наконец сообщит то, ради чего сам акт чтения и был предпринят. Р. Барони [12] отмечает, что ретардации способствует стратегическая аккумуляция деталей, блокирующих прогресс в развитии интриги; повисший главный герой «начинает задумываться о смысле жизни, геологии, предыстории, дарвинизме и законах природы».

ствуют разнообразные отступления от главных сюжетных линий, для этого создается некий нарративный резервуар, включающий в себя дополнительные сюжеты, возвращения в прошлое героев, появление новых объектов для детализированных показов-описаний и новых персонажей, обеспечивающих новый поворот в сериальном повествовании. Детализированный показ космического корабля в сериале «Звездный крейсер Галактика» (ABC, 2004–2009) и периодические обращения к истории острова в сериале «Остаться в живых» (ABC, 2004–2010), как полагает Э. Монне-Кантагрьель, представляют собой пример создания некой *нарративной материи сериала*, своеобразной семио-прагматической сферы, символического пространства, определяющего центральное положение в серийном повествовании. Прогрессивное развитие сюжетных линий в произведении не отменяет *материю сериала*, но зачастую и обнаруживает свою зависимость от этого центрального и устойчивого элемента. Тем самым, в целях расширения истории, которая теперь может легитимно развиваться во всех направлениях, снимается и острота коммуникативной оппозиции между новым и старым, темой и ремой.

Зритель сериала, нередко преодолевая разочарование и усталость, резервирует некоторое время для последующих и предполагаемых продолжений (эпизодов, сезонов). Думается, что публикой *volens nolens* осуществляется оценка ресурсного потенциала сериала в аспекте демонстрируемых изменений. Фантазия реципиентов направлена в сторону освоения возможных вариантов развития сюжета, что может свидетельствовать об интересе к произведению. Повторяемость одной и той же повествовательной схемы, как, например, это происходит в сериалах типа «Декстер» (вышел на телеканале «Showtime» в 2006 году), где буквально с первых эпизодов первого сезона раскрывается тайная сущность главного героя, играющая роль ключевой интриги, перемещает акцент на возникающую зрительскую привычку, на систематическое потребление однотипного. В этом случае немаловажным фактором привлекательности становится время, уже затраченное на сериал. Впрочем, фрагментируемое повествование, обретающее свою притягательную силу благодаря успешному возникнуть стереотипу потребления, привыканию к персонажам, ситуациям, также обязано своей успешностью тому времени, на которое сериал сумел завладеть вниманием и вызвать интерес зрителей.

Итак, клиффхэнгер — художественный прием в создании сюжетной линии, заключающийся в том, что повествование обрывается «на самом

интересном месте», месте кульминационного напряжения, предполагаемое разрешение которого должно возникнуть в продолжении. Выход во внехудожественную реальность обеспечивается клиффхэнгером потому, что интерпретация прерванного нарратива осуществляется уже в повседневности. В этом можно замечать один из факторов эффективности сериала. Систематическая укорененность в повседневности — один из секретов успеха повествования с продолжением. Прерывистая рецепция будто бы приглашает реципиента стать как минимум интерпретатором событий в тот момент, когда сам акт рецепции запланированным образом прерывается. Тем самым сериал не покидает своих читателей и зрителей даже тогда, когда его не смотрят или не читают. Он резервирует позиции в эмоциональной и интеллектуальной памяти своей аудитории. Происходит то, что Вольфганг Изер называл *«изменением очертаний границ»*, отменяющих объектно-субъектное противостояние произведения и его аудитории, прочерчивая линию деления внутри самого реципиента: «Думая чужие мысли, он временно отказывается от собственной индивидуальности, ее замещают эти чужие мысли, они приковывают его внимание» [13, с. 223]. Впрочем, справедливо ли здесь говорить об отказе от собственной индивидуальности? Или, совсем наоборот, некоторое приглашение к сотворчеству в виде конструирования сюжетного будущего является одним из способов (само)реализации?

Клиффхэнгер — это еще и стимул, который получает реакции в форме социального взаимодействия. Овнешнествлением данного выхода в повседневность становится отмечаемый еще исследователями романа-фельетона факт коллективного обсуждения очередного (последнего) эпизода сериала. В наше время мы получаем массу примеров такого рода обсуждений в интернет-коммуникации. Феномены спойлера, нелегальных фантомных продолжений также иллюстрируют эту коммуникативную потребность и подтверждают статус сериала в качестве провокатора социального взаимодействия.

Клиффхэнгер предстает в качестве приема, обеспечивающего эффекты удовольствия от произведения. Это «эффективная техника, заставляющая думать» [14]. Серия убажывает нас (нас, — иначе говоря, потребителей), ибо она отвечает нашей интенции на разгадывание того, что произойдет. Мы рады обнаружить еще раз то, что мы ожидали, но далеки от того, чтобы с такой же радостью воспринять очевидность нарративной структуры; мы подчиняем ее нашим прогностическим установкам. Мы размышляем

не о том, что повествование выстроено автором таким образом, чтобы мы могли разгадать его финал, но, скорее, о том, что нам хватило сообразительности для предугадывания развязки [см. подробнее: 15].

Представляется, что размышления о структурных особенностях сериала почти в любом случае должны быть направлены на дихотомию новое/повторяемое. Нередко можно и сегодня встретить в отечественных работах о сериалах безапелляционные выводы, касающиеся превалирования повторяемого над новым, предсказуемости финалов [16].

Думается, что это делается, скорее, по привычке, сформировавшейся у исследователей с прошлых десятилетий, когда сериалы прочно отождествлялись с некоторым пространством фикции, в котором «не происходит практически ничего нового». Можно допустить, что это было до определенной степени справедливо в отношении «мыльных опер» на телевидении второй половины прошлого века. Современная сериальная художественная продукция являет собой пример значительно более сложного текста в плане своей структурной, нарративной, визуальной организации. Так, Э. Монне-Кантагрюель замечает, что на уровне вымысла в современных сериалах «почти ничто не предreshено» [2]. Данное преимущество (а малая предсказуемость, несомненно, важная характеристика для произведений, рецепция которых систематически прерывается) возникает из-за того, что влияние жанра оказывается замещено влиянием стиля. Стиль сериала вызывает у его аудитории повторяемые эмоциональные ощущения. Как резонно замечает Г.Г. Почепцов: «Телесериалы и соцмедиа являются инкубаторами эмоций. Искусство создает и продает как коммерческий продукт именно эмоции» [17]. Влияние стиля (в значительной мере именно в плане визуального ряда, ибо «топовые» сериалы наделены идентифицируемой визуальностью) обеспечивает привыкание и узнавание. А жанр, влияние которого в качестве конвенциональной преграды, предписывающей, в частности, определенные концовки, оказывается преодолено, теперь уже не влечет за собой predeterminedность и предсказуемость. Таким образом, делаются возможными открытые финалы, актуализируется прогностическая деятельность реципиентов, подкрепляющая интерес к фрагментированному произведению.

В некоторых исследованиях по эстетике экранных медиа, форматах и специфике современных произведений можно встретить точку зрения, заключающуюся в том, что сериал (при сравнении с кинофильмом) обнаруживает значительно меньше достоинств своего визуального ряда,

что в содержательном плане компенсируется более сложной повествовательной структурой. Сам формат сериального произведения дает ему большие возможности экранизировать сложный нарратив (здесь сериал уподобляется романной форме в литературе), развивая множество сюжетных линий, отдавая преимущество в одних эпизодах некоторым из них, а затем выводя на передний план другие. Сериалы «повествовательно богаты, что соседствует с изобразительной банальностью» [18, с. 45]. Изобразительная банальность, впрочем, не является сущностной<sup>6</sup>, тогда как сложность повествовательной ткани представляется весьма верно замеченной и вытекает из структурных особенностей сериала. Тем не менее различия в аттракционах отражают и различия в приоритетах между изобразительным и повествовательным. Так, если киноаттракцион связан преимущественно с визуальными эффектами (например, «вау-эффекты» 3D и интерпелляция в комиксах), то для аттракциона сериала оказывается актуальным дизъюнктивный синтез таких каузальных серий новое/повторяемое, часть/целое, дискретное/континуальное и т.п. Специфика аттракциона в сериале объяснима из его сущностных характеристик. Так, природа клиффхэнгера дополнительным образом демонстрирует связь современных экранных сериалов с паралитературными повествованиями, возникшими на заре массовой культуры. Сериал содержит в себе апелляцию к прерывистому чтению. От аудитории сериал также требует рецептивных компетенций, отличающихся от эмоционального реагирования в духе «новой животности»<sup>7</sup> массовой культуры. Осмысление просмотренного эпизода и отсылка к последующему в виде предвидящего понимания предполагают создание образа произведения в его целостности. Этот образ создается в восприятии получателя, творческая догадка которого и предвидящее понимание позволяют восполнить изначальную недостаточность актуального высказывания. Последнее предполагается

<sup>6</sup> Думается, что на самом деле большинство современных рейтинговых сериалов обладают собственным неповторимым видеорядом, формирующим особенности его рецепции, например, в планах узнаваемости и привыкания. В эпоху развитых визуальных медиа и во времена, когда целые поколения потребителей визуальной продукции сформированы стремительно технологически развивающейся индустрией видеоигр, экранная продукция с «банальной изобразительностью» и посредственным визуальным рядом не имеет шансов быть востребованной широкой аудиторией, и это явно не случай сериалов.

<sup>7</sup> «Новая животность как раз и заключается в том, что быстротечная череда таких реакций не оставляет места для памяти — эвфемизма сознания» [4, с. 36].

изначально неполным и устремленным к своим последующим частям-продолжениям.

#### ЛИТЕРАТУРА

1. Богатырева Е.А. Международная научная конференция «Аттракционы экранной цивилизации и концепт человека» // Наука телевидения. 2020. № 16.2. С. 9–20. DOI: 10.30628/1994-9529-2020-16.2-9-20.

2. Monnet-Cantagrel H. Le format de serie, de la pratique a la theorie // Academia. 2016. URL: [https://www.academia.edu/38692650/LE\\_FORMAT\\_DE\\_SERIE\\_DE\\_LA\\_PRATIQUE\\_A\\_LA\\_THEORIE](https://www.academia.edu/38692650/LE_FORMAT_DE_SERIE_DE_LA_PRATIQUE_A_LA_THEORIE) (дата обращения: 15.12.2020).

3. Чернокожева Е. «Вавилон-Берлин»: сериалы — просмотр фильмов — частная жизнь // Наука телевидения. 2019. № 15.4. С. 155–178. DOI: 10.30628/1994-9529-2019-15.4-155-178.

4. Тульчинский Г.Л. Эстетика [не]исчезающих переживаний: глубокая семиотика современных экранных аттракционов // Наука телевидения. 2020. № 16.2. С. 23–41. DOI: 10.30628/1994-9529-2020-16.2-23-41.

5. Палья К. Личины сексуальности / пер. с англ. под общ. ред. С. Никитина. Екатеринбург: У-Фактория : Изд-во Урал. ун-та, 2006. 871 с.

6. Делез Ж. Логика смысла / пер. с фр. Я. И. Свирского. М.: Академический Проект, 2011. 472 с.

7. Современный философский словарь / под общей ред. В.Е. Кемерова. 2-е изд., испр. и доп. Лондон, Франкфурт-на-Майне, Париж, Люксембург, Москва, Минск: Панпринт, 1998. 1064 с.

8. Gaudreaul A. Cinéma et attraction. Pour une nouvelle histoire du cinema. Paris: CNRS Éditions, 2008. 252 p.

9. Ibanez I.A. Le lecteur est interpellé quelque part // 9-ème art. 1996. № 1. P. 18–26.

10. Samson J. Strategies modernes d'énonciation picturale en bande dessinée // Coloque de Cerisy. 1988. P. 154–168.

11. Заяц А. Клиффхэнгер как генератор любопытства // Film.ru: сайт. 2014. 09 октября. URL: <https://www.film.ru/articles/kinoslovar-kliffhenger> (дата обращения: 15.12.2020).

12. Baroni R. Le cliffhanger: un révélateur des fonctions du récit mimétique // Cahiers de Narratologie. 2016. DOI: 10.4000/narratologie.7570.

13. Изер В. Процесс чтения: феноменологический подход // Современная литературная теория. Антология / сост. И.В. Кабанова. М.: Флинта ; Наука, 2004. С. 201–224.

14. Grondin A. Séries Télé: L'art de terminer saison (et de vous faire trépigner d'impatience) // 20 minutes: сайт. 2014. 17 April. URL: <https://www.20minutes.fr/television/1352901-2014> (дата обращения: 15.12.2020).

15. Эко У. Инновация и повторение: Между эстетикой модерна и постмодерна // *Философия эпохи постмодерна: сб. обзоров и рефератов*. Минск: Красико-принт, 1996. С. 48–73.

16. Козлов Е.В. Серииал в пространстве культурных кодов // *Международный журнал исследований культуры*. 2019. № 2 (35). С. 135–146. DOI: 10.24411/2079-1100-2019-00025.

17. Почепцов Г.Г. От «Игры Престолов» до «Пеппы Пиг»: миры, куда уже переселились люди, большие и маленькие // *Psyfactor: сайт*. 2019. URL: <https://psyfactor.org/kinoprop/serials8.htm> (дата обращения: 15.12.2020).

18. Филиппов С.А. Серииалы и будущее киноискусства: эстетическая проблема // *Медиаальманах*. 2018. № 6 (89). С. 42–48.

## REFERENCES

1. Bogatyreva E.A. Mezhdunarodnaya nauchnaya konferentsiya “Attraksiony ekrannoy tsivilizatsii i kontsept cheloveka” [International scientific conference “Attractions of screen civilization and human concept”]. *Nauka Televideniya—The Art and Science of Television*. 2020. 16 (2), pp. 9–20. DOI: 10.30628/1994-9529-2020-16.2-9-20.

2. Monnet-Cantagrel H. Le format de serie, de la pratique a la theorie. *Academia*. 2016. URL: [https://www.academia.edu/38692650/LE\\_FORMAT\\_DE\\_SERIE\\_DE\\_LA\\_PRATIQUE\\_A\\_LA\\_THEORIE](https://www.academia.edu/38692650/LE_FORMAT_DE_SERIE_DE_LA_PRATIQUE_A_LA_THEORIE) (accessed 15.12.2020).

3. Tschernokoshewa E. “Vavilon-Berlin”: serialy—prosmotr fil'mov—chastnaya zhizn' ["Babylon-Berlin": Series—film shows—own life]. *Nauka Televideniya—The Art and Science of Television*. 2019. 15 (4), pp. 155–178. DOI: 10.30628/1994-9529-2019-15.4-155-178.

4. Tulchinskii G.L. Estetika [ne]jschezayushchikh perezhivaniy: glubokaya semiotika sovremennykh ekrannykh attraksionov [Aesthetics of [non-]vanishing experiences: Deep semiotics of modern screen attractions]. *Nauka Televideniya—The Art and Science of Television*. 2020. 16 (2), pp. 23–41. DOI: 10.30628/1994-9529-2020-16.2-23-41.

5. Paglia C. *Lichiny seksual'nosti* [Sexual personae]. Yekaterinburg: U-Factoria: Publishing house of the Ural University, 2006. 871 p.

6. Deleuze G. *Logika smysla* [The logic of sense] (Ya.I. Svirskiy, Trans.). Moscow: Akademicheskii proekt, 2011. 472 p.

7. V.E. Kemerov (ed.). *Sovremennyy filosofskiy slovar'* [Modern philosophical dictionary] (2nd ed.). London, Frankfurt am Main, Paris, Luxembourg, Moscow, Minsk: Panprint, 1998. 1064 p.

8. Gaudreault A. *Cinéma et attraction: Pour une nouvelle histoire du cinema*. Paris: CNRS Éditions, 2008. 252 p.

9. Ibanez I.A. Le lecteur est interpellé quelque part. *9-ème art*. 1996. (1), pp. 18–26.

10. Samson J. Strategies modernes d'énonciation picturale en bande dessinée. *Colloque de Cerisy*. 1988, pp. 154–168.

11. Zayats A. Kliffkhenger kak generator lyubopytstva [Cliffhanger as a generator of curiosity]. *Film.ru: website*. 2014. 9 October. URL: <https://www.film.ru/articles/kinoslovar-kliffhenger> (accessed 15.12.2020).

12. Baroni R. Le cliffhanger: un révélateur des fonctions du récit mimétique. *Cahiers de Narratologie*. 2016. DOI: 10.4000/narratologie.7570.

13. Iser W. Protsess chteniya: fenomenologicheskii podkhod [The reading process: A phenomenological approach]. In I.V. Kabanova (Ed.), *Sovremennaya literaturnaya teoriya: Antologiya* [Modern literary theory: Anthology] (pp. 201–224). Moscow: Flinta, Nauka, 2004.

14. Grondin A. Séries Télé: L'art de terminer saison (et de vous faire trépig-nerd'impatience). *20 minutes: website*. 2014. 17 April. URL: <https://www.20minutes.fr/television/1352901-2014> (accessed 15.12.2020).

15. Eco U. Innovatsiya i povtorenie: Mezhdru estetikoy moderna i postmoderna [Innovation and repetition: Between the aesthetics of modernity and postmodernity]. In *Filosofiya epokhi postmoderna: sb. obzorov i referatov* [Philosophy of the postmodern era: A collection of reviews and abstracts] (pp. 48–73). Minsk: Krasico-print, 1996.

16. Kozlov E.V. Serial v prostranstve kul'turnykh kodov [Serials in the space of cultural codes]. *Mezhdunarodnyy zhurnal issledovaniy kul'tury* [International Journal of Cultural Research]. 2019. Issue 2 (35), pp. 135–146. DOI: 10.24411/2079-1100-2019-00025.

17. Pochepstov G.G. Ot "Igry Prestolov" do "Peppy Pig": miry, kuda uzhe pereselilis' lyudi, bol'shie i malen'kie [From "The Game of Thrones" to "Peppa Pig": Worlds where people have already moved to, big and small]. *Psyfactor: website*. 2019. URL: <https://psyfactor.org/kinoprop/serials8.htm> (accessed 15.12.2020).

18. Filippov S.A. Seryaly i budushchee kinoiskusstva: esteticheskaya problema [Serials and the future of cinematography: An aesthetic problem]. *Mediaal'manakh* [Mediaalmanah]. 2018. Issue 6 (89), pp. 42–48.

## СВЕДЕНИЯ ОБ АВТОРЕ

### **ЕВГЕНИЙ ВАСИЛЬЕВИЧ КОЗЛОВ**

доктор философских наук,  
профессор Центра лингвистики  
и профессиональной коммуникации,  
Институт права и национальной безопасности  
Российской академии народного хозяйства  
и государственной службы  
при Президенте Российской Федерации,  
119571, Москва, проспект Вернадского,  
84с2, учебный корп. 6, оф. 1114,  
профессор кафедры гуманитарных  
и социально-экономических дисциплин,  
Московская академия Следственного комитета  
Российской Федерации,  
125080, г. Москва, ул. Врубеля, д. 12  
**ResearcherID: AAJ-4673-2021**  
**ORCID: 0000-0001-8811-5555**  
e-mail: jesuisbon@yandex.ru

## ABOUT THE AUTHOR

### **EVGENY V. KOZLOV**

D.Sc. in Philosophy, Professor at the Center for Linguistics  
and Professional Communication,  
the Institute of Law and National Security affiliated  
with the Russian Presidential Academy of National Economy  
and Public Administration  
under the President of the Russian Federation,  
Prospect Vernadskogo, 84 s 2, uchebny korp. 6, office 1114,  
119571, Moscow,  
Professor at the Department of Humanities  
and Socio-Economic Disciplines,  
the Moscow Academy of the Investigation Committee  
of the Russian Federation,  
ul. Vrubelya, 12, 125080, Moscow  
**ResearcherID: AAJ-4673-2021**  
**ORCID: 0000-0001-8811-5555**  
e-mail: jesuisbon@yandex.ru

УДК 070 + 316.7 + 008  
ББК 76.0 + 60.56 + 71.04

DOI: 10.30628/1994-9529-2021-17.1-29-47  
received 27.01.2021, accepted 31.03.2021

**СТАНИСЛАВ ВЯЧЕСЛАВОВИЧ МИЛОВИДОВ**

Национальный исследовательский университет

«Высшая школа экономики»,

Москва, Россия

ResearcherID: AAA-8567-2021

ORCID: 0000-0003-1406-5406

e-mail: milovidov@hse.ru

## ТРАНСМЕДИЙНЫЙ СТОРИТЕЛЛИНГ КАК СПОСОБ ПРЕВРАЩЕНИЯ ФАНАТСКИХ ПРАКТИК В КУЛЬТУРНУЮ ИНДУСТРИЮ

**Аннотация.** Эмпирические социологические исследования, посвященные медиапотреблению трансмедийных произведений, проводились неоднократно, но они главным образом фиксируют практики взаимодействия с конкретными медиаформатами, входящими в структуру трансмедийного проекта. Зачастую мало внимания уделяется обстоятельствам взаимодействия пользователей с вымышленным миром и их социальным отношениям, формирующимся вокруг трансмедийного проекта. Данное исследование состоит из серии глубинных интервью и наблюдений за практиками медиапотребления пользователей и поклонников вымышленного мира, сформировавшегося вокруг цикла произведений в жанре фэнтези под общим названием «Сага о Ведьмаке». Данный трансмедийный проект интересен тем, что в отличие от специально созданных трансмедийных франшиз, где структура расширения заранее спланирована медиакомпанией, он расширяется стихийно, благодаря деятельности разных институций и пользовательского участия, не имеет единой стратегии развития и сформирован практиками пользователей. Наблюдение практик медиапотребления трансмедийных произведений позволяет выявить способы конструирования подобных нарративных структур в формах медиатизированной коммуникации. На основе этих данных становится возможным построить сеть взаимодействий, формирующуюся вследствие ми-

грации пользователей между платформами, и сравнить подобные практики с повседневными практиками аудитории. Так как современный человек формирует представление об окружающем мире не только исходя из личного опыта, но также использует медиатизированные средства коммуникации, трансмедийный сторителлинг, таким образом, предстает особого рода виртуальной реальностью или частным ее случаем, который может быть дополнен с помощью VR-технологий.

**Ключевые слова:** трансмедийный сторителлинг, аудитория, культура соучастия, медиапотребление, путь пользователя, вымышленный мир, фанаты, сеть

**STANISLAV V. MILOVIDOV**

HSE University,

Moscow, Russia

ResearcherID: AAA-8567-2021

ORCID: 0000-0003-1406-5406

e-mail: milovidov@hse.ru

## TRANSMEDIA STORYTELLING AS A WAY TO TURN FAN PRACTICES INTO A CULTURAL INDUSTRY

**Abstract.** There are numerous empirical sociological researches of transmedia storytelling media consumption. However, they mainly record either the practices of media consumption of specific media formats included in the structure of a transmedia project or the producers' ways for constructing a narrative that creates transitions between media platforms. Often, researchers pay little attention to the circumstances of users' interaction with the fictional world and their social relationships that form around a transmedia project. This study consists of a series of in-depth interviews and observations on the media consumption practices of users and fans of the fictional world which has formed around a series of fantasy works under the general name The Witcher. This transmedia project is interesting because, unlike specially created transmedia franchises with the expansion structures carefully planned by media companies, it forms itself spontaneously, as a result of the activities of different institutions and user participation, does not have a single development strategy, and is shaped by "grass-root" practices. The observation of media consumption practices of transmedia storytelling allows us to conceptualize construction's

peculiarities, such as narrative structures. Based on this data, it is possible to construct a network of interactions formed by the user migration between media platforms and compare such practices with the audience's everyday practices. Since modern people form their understanding of the world based on their own experience and by using mediatized communication, transmedia storytelling represents a special kind of virtual reality or its particular case, which can be supplemented with the help of VR-technologies.

**Keywords:** transmedia storytelling, audience, participatory culture, media consumption, user experience, fictional world, fans, network

Как показывают многочисленные статистические и социологические измерения, медиапотребление является значительной частью современной жизни. В XXI в. с повсеместным распространением мобильных средств коммуникации и беспроводных сетей оно вышло за пределы дома и ограниченного времени в течение дня, что вызвало расширение контекста взаимодействия с другими практиками. Таким образом, сегодня медиапотребление стало мультиэкранным, мультимедийным и трансмедийным, что, в свою очередь, отразилось на способах производства контента (веб-сериалы для мобильных устройств, фильмы формата screenlife<sup>1</sup>, мобильные игры, AR-контент). Например, даже новостные сюжеты стали по сути «естественными спонтанными трансмедийными проектами» [1, с. 80].

Американский медиаисследователь Г. Дженкинс в первом десятилетии XXI в. сформулировал концепцию трансмедийного сторителлинга. Он предполагал, что феномен трансмедийности в перспективе должен привести к возникновению новых форм повествования, в которых происходит демократизация творческих практик посредством соучастия аудитории, трансформация медиапотребления от восприятия сюжета и образов персонажей к рефлексии вымышленного мира в целом [2].

Однако во втором десятилетии XXI в. возникли идеи пересмотреть теоретические основы, сформулированные Г. Дженкинсом. Сам ученый также отчасти признает, что его идеальная модель трансмедийного повествования требует корректировки и соотнесения «с конкретными индустриальными практиками, где противоречия неизбежны» [3]. Возникновение подобных проектов еще в XX в. связано с представлением «трансмедийной эксплуатации» [4, с. 148], которое подчеркивает практическое значение трансмедийных взаимосвязей внутри медиаконтента

<sup>1</sup> Screenlife — формат кино, в котором все действие фильма разворачивается на экранах компьютеров, телефонов или других электронных девайсов.

для достижения рекламных целей и продвижения продукта на медиарынке. Однако подобная трансмедийная эксплуатация уже обращается к сообществам поклонников тех или иных произведений литературы и кинематографа, музыкантов и артистов. И к середине XX в. вокруг наиболее узнаваемых произведений массовой культуры стали формироваться субкультурные объединения. С одной стороны, медиапотребление в таких группах было обусловлено социальными и культурными установками каждого конкретного сообщества, что, в частности, выражалось в присущих им практиках зарождающейся партиципационной культуры (фан-арт, фанфикшн, акции и фестивали), будь то «трекеры» в США или члены «клубов любителей фантастики» в СССР. В рамках такого пространства логика формирования смыслов формируется не через знаки, а через правила поведения, которые способствуют присвоению пользователем вымышленного мира произведения.

В свою очередь, для медиакомпаний концепция трансмедийного сторителлинга открывает путь к трансформации ранее закрытых и стихийно организованных фанатских практик в культурную индустрию с целью извлечения дополнительной прибыли. В связи с этим возникает ряд исследовательских и индустриальных работ, посвященных продюсированию трансмедийных проектов (Р. Праттен, Р. Гамбарато, М. Фримен и другие). К примеру, Р. Праттен создал специальную онлайн-платформу Conducttr (<https://www.conducttr.com>), целью которой было предоставить продюсерам помощь и механики для создания трансмедийных историй. В работах, опубликованных Р. Гамбарато, особое внимание уделяется дизайну трансмедийных проектов. Она рассматривает разные формы трансмедийных проектов внутри культурных индустрий: кинематографа, телевидения, видеоигр, музыки и способы их проектирования [5]. Медиаисследователь М. Фримен, К. Фаст и Г. Орнебринг предлагают для анализа трансмедийных проектов концепцию, которая подразумевает, что «при изучении трансмедийного сторителлинга следует делать акцент ... на формировании пользовательского опыта» [5, с. 264–265], который является структурообразующим и удовлетворяет аффективные потребности аудитории. В свою очередь, профессор Л. Эллестром, М.-Л. Райан, Ф. Чинита и П. Дору дискутируют о заимствовании различными медиа выразительных средств и языка друг друга, вследствие чего возникают такие феномены как «синематизация» и «геймификация» современных культурных практик, связанных с визуальной коммуникацией, которые становятся важным способом получения трансмедийного опыта аудиторией [6, с. 10–11, 69–71].

## Методология исследования

Данное исследование проводилось в виде серии полуструктурированных глубинных интервью и наблюдений за участниками сообщества KaerMorhen.ru и тематических групп в социальных сетях. Все они являются аудиторией трансмедийного проекта «Сага о Ведьмаке». В интервью в качестве информантов выступали как мужчины, так и женщины в возрасте от 24 до 37 лет. Главной целью стало выявление не только способов конструирования нарратива посредством переходов между медиаплатформами, но и особенностей взаимодействия участников с вымышленным миром и их социальных отношений.

«Сага о Ведьмаке» — это вымышленный трансмедийный универсум, в основе которого изначально находились литературные произведения в жанре фэнтези польского писателя А. Сапковского. Впоследствии основными расширениями стали цикл одноименных видеоигр, созданных компанией CD Project RED, и телесериалы, в том числе, медиакомпания Netflix. Проект интересен тем, что он расширялся стихийно, за счет деятельности разных институций, участия аудитории и сформирован практиками пользователей. С его помощью можно проследить развитие несистематизированного институциональными стратегиями взаимодействия аудитории с медиаконтентом, выявить его структурообразующие точки, понять, как формируется опыт аудитории при исследовании вымышленного мира произведения и каковы специфические характеристики трансмедийных нарративов. В результате становится возможным провести сравнение получившегося шаблона медиатизированного взаимодействия пользователей внутри вымышленного мира с повседневными медиапрактиками аудитории.

## Структура трансмедийного проекта, сформированного практиками пользователей

Первое знакомство с любым произведением, входящим в структуру трансмедийного проекта, описывается исследователями понятием «точка входа». «Точкой входа» может быть книга, фильм, видеоигра или какой-либо иной объект, связанный с вымышленным миром, посредством которого пользователь может погрузиться в историю, достичь первоначального понимания взаимосвязей, правил и законов вымышленного мира.

И если он сконструирован правильно, то чем больше частей посетит пользователь или игрок, тем более реальным и целостным мир будет восприниматься. В противном случае, когда между «точками входа» возникают противоречия, нарушается стройность картографии и теряется общая ценность. Зачастую «точкой входа» становится медиаконтент, содержащий преимущественно фундаментальные элементы сюжета и составляющий канон вымышленного мира. Этот факт кажется закономерным, так как аудитория таких элементов трансмедийного произведения статистически шире, чем у расширений.

Данные из рассказов информантов позволяют понять типичные причины вовлечения в пространство данного вымышленного мира и трансмедийного произведения. Обычно знакомство с произведением происходит в рамках традиционного ежедневного медиапотребления: просмотра телепрограмм, увлечения видеоиграми или интернет-серфинга. Пользователи получают первичную информацию и стимул от участников тематических сообществ, в которых состоят, находят интересные и привлекательные постеры, мемы или иной фан-арт с главными героями произведения в сети Интернет, получают рекомендации от технических рекламных средств в социальных сетях (ВКонтакте, Facebook, Instagram) и на видеохостингах (YouTube, Tik Tok и прочие), таких как «умная лента» или иные алгоритмы для составления рекомендаций и монетизации. Однако общим является то, что все перечисленные пути объединяет общий интерес пользователей к определенному жанровому медиаконтенту. В данном случае к фэнтези и научной фантастике. В интервью<sup>2</sup> информанты сообщают:

- *«Впервые узнал про видеоигру “Ведьмак” из рецензии журнала “Игромания”, заинтересовался, скачал, поиграл и был в восторге»<sup>3</sup>.*
- *«В 2005 году я познакомился с вымышленным миром Ведьмака в контексте полевых ролевых игр. Туда меня пригласили друзья из общего круга любителей фэнтези»<sup>4</sup>.*

---

<sup>2</sup> Серия глубоких интервью проведена автором этих строк в апреле–мае 2020 года (количество — 12, средняя продолжительность — 45 минут). Материалы интервью хранятся в личном архиве С.В. Миловидова.

<sup>3</sup> Интервью с В. (мужчина, 25 лет).

<sup>4</sup> Интервью с Б. (мужчина, 34 года).

- *«Увидел впервые компакт-диск видеоигры на прилавке магазина, рядом с другой игрой — “Gothic”»<sup>5</sup>.*

Примечательным штрихом во взаимодействии с вымышленным миром «Ведьмака» можно считать то, что первичная заинтересованность пользователей этой историей, так или иначе, приводит их к двум узловым расширениям — цикл книг А. Сапковского и цикл видеоигр компании CD Project RED, — и происходит это вне зависимости от «точки входа», так как именно в этих медиаформатах сосредоточено большинство знаний о мире, а также присутствует привлекательный сюжет с харизматичными героями. В дальнейшем путешествие и исследование трансмедийного проекта будет проходить через них.

На вопрос о том, что послужило причиной обращения к дополнительным материалам о вымышленном мире, информанты сообщают, что сталкивались с рядом трудностей в понимании причинно-следственных связей и развития событий истории. В связи с этим они искали информацию на YouTube, Fandom-wiki и тематических интернет-порталах (например, <http://www.kaermorhen.ru/> «Ведьмак — Хроники КаэрМорхена»). Свой опыт информанты описывают следующим образом:

- *«В какой-то момент при прохождении видеоигры мне стало казаться, что история начинается не сначала. Я полез в Google и узнал, что, оказывается, игры — это продолжение книги»<sup>6</sup>.*
- *«Поиграв в видеоигру и сравнивая ее с книгой, я пришла к выводу, что большинство игроков неправильно воспринимают романтические взаимоотношения главных героев (Геральта и Йенифер) без книжного сюжета, и старалась объяснить эту идею внутри тусовки фанатов среди тех, кто не читал книгу»<sup>7</sup>.*
- *«Мне в целом всегда не хватает информации о мире и героях, поэтому я люблю полистать в процессе всякие Фандом-вики или смотреть тематические каналы на YouTube»<sup>8</sup>.*

Отдельно стоит упомянуть в этом контексте сериал «Ведьмак» (2019, Netflix), о котором часто говорят, что его сюжет, скорее, создает вопро-

<sup>5</sup> Из личного архива. Интервью с К., мужчина, 24 года.

Gothic (Готика) — это однопользовательская ролевая игра в жанре фэнтези, разработанная немецкой компанией «Piranha Bytes» в 2001 году.

<sup>6</sup> Из личного архива. Интервью с В., мужчина, 25 лет.

<sup>7</sup> Интервью с В. (женщина, 30 лет).

<sup>8</sup> Интервью с З. (мужчина, 37 лет).

сы, чем дает ответы, и незнакомому с вымышленным миром произведения пользователю кажется местами нелогичным. Возможно, это связано с тем, что на экраны вышел только первый сезон, но этот фактор также заставляет обращаться зрителей за дополнительной информацией, в особенности тех, кто не знаком с книгой или видеоигрой и стал свидетелем бурных фанатских споров в социальных сетях.

- *«Полное впечатление, что сценаристы разных серий не встречались между собой и даже не списывались, а редакторы подписывали серии в работу, не глядя, и сама шоураннерка тоже не озабочивалась свернуть последовательность»<sup>9</sup>.*
- *«У Сапковского так много классных диалогов, раскрывающих как персонажей, так и сюжет, что не так много надо было сделать, чтобы сериал смотрелся прилично: просто не менять их. Но нет, их зачем-то выкинули».*
- *«Создатели забили на историю мира и на географию тоже, а каждого персонажа по большей части высосали из пальца, ориентируясь на какую-нибудь одну единственную его особенность из первоисточника. Искажением персонажей создатели сериала не ограничились, они постарались извратить до полной бессмыслицы логику развития мира, сведя все его проблемы к каким-то местечковым разборкам»<sup>10</sup>.*

Встречая подобные комментарии в сообществах и социальных сетях, пользователь, для которого сериал Netflix стал точкой входа в вымышленный мир, стремится разобраться в вопросе, чтобы сформировать собственное мнение, а для этого ему придется обратиться к дополнительным материалам.

Обратимся в этой связи к исследованиям М. Берга и А. Хеппа, где отмечается, что важным фактором при обращении к расширениям трансмедийных проектов являются повседневные бытовые медиапрактики аудитории, то есть человек увлекающийся видеоигрой, использующий социальные сети Facebook и Instagram в первую очередь, обратится к дополнительному контенту этих ресурсов, нежели ему незнакомых [5, с. 461].

<sup>9</sup> Fat & Furious. Заметка от 28.12.2019. URL: <https://www.facebook.com/Mmmmandm/photos/a.598001057368710/760545774447570/> (дата обращения: 20.01.2021).

<sup>10</sup> Pashap. «Ведьмак» в пересказе Гримы Червеуста. URL: <https://pashap.livejournal.com/132630.html?replyto=3089942> (дата обращения: 20.01.2021).

Таким образом, опыт взаимодействия пользователя с вымышленным миром описывается не только рецепцией совокупности конкретных произведений, но также возникновением сложных взаимосвязей между интерпретациями, привычками, впечатлениями, воспоминаниями и информацией. Человек воспринимает не просто эпизод, но также сравнивает его со всем остальным корпусом источников о мире, а также мнениями других участников.

Это приводит к формированию вторичных практик медиапотребления вымышленных вселенных (коллекционирование, дарение, игра, обмен, купля-продажа) внутри субкультурных сообществ и различных групп, объединенных по различным признакам (школа/университет, соседство, родство и другие).

В данном случае особое значение имеет практика коллекционирования, так как в культуре предметный мир является вместилищем ее идей и образов. Важным аспектом коллекционирования является единство, которое образуют человек и собираемые им предметы. Они как бы расширяют пространственно-временные границы его «я». Коллекционирование символических товаров способствует, во-первых, развитию потребительского способа мышления, для которого характерно стремление к достатку и материальному благосостоянию (присвоение материальных ценностей), и впоследствии делает человека полноценным членом общества потребления. Во-вторых, пользователи через практику игры и создания в процессе собственных нарративов с участием персонажей вымышленного мира трансмедийного произведения получают возможность трансформировать элементы структуры медиаконтента и, таким образом, «присваивают» сам вымышленный универсум.

Отдельно нужно остановиться на практике дарения. Социологи в целом сходятся во мнении, что в акте дарения заключена, в первую очередь, ценность социокультурной коммуникации, нежели материальная и экономическая. Дарение в контексте медиапотребления вымышленного мира является коммуникативным актом, вовлекающим в свое пространство других индивидов и оказывающим влияние на иерархию их взаимоотношений. Таким образом, обнаруживается еще один пример практики, связанной с присвоением вымышленного мира произведения и конструирующей иерархию отношений между участниками, — «спойлинг». Согласно определению Г. Дженкинса, спойлинг — это распространение информации о телевизионном сериале, которая не была официаль-

но представлена и могла быть неизвестна аудитории [7, с. 62]. Чаще всего цель спойлинга — испортить впечатление от просмотра медиаконтента и утвердить собственный статус и власть внутри тематического сообщества. В результате подобных действий медиаконпании теряли аудиторию, а у зрителей снижался уровень удовольствия от знакомства с новым произведением. Однако с распространением трансмедийных произведений в XXI в. и появлением огромных и сложных трансмедийных универсумов эта ситуация меняется.

Для сколько-нибудь крупной трансмедийной франшизы проблема изучения ее пространства пользователями весьма актуальна. Освоить весь вымышленный мир, к примеру, трансмедийного проекта «Звездные войны», в котором сотни произведений в различных медиаформатах, почти невозможно. Тем более не все медиаформаты доступны и интересны отдельным группам пользователей. В этом случае спойлинг как пересказ ключевых фактов о вымышленном мире разными людьми внутри субкультурной группы поклонников произведения помогает каждому пользователю понять взаимосвязи внутри трансмедийного повествования. Такой подход Г. Дженкинс, опираясь на работы французского философа П. Леви, охарактеризовал как «коллективный интеллект». Как отмечает П. Леви, «коллективный интеллект представляет собой способ самоорганизации пользователей, когда люди делятся доступной им информацией для решения общих целей и задач. Таким образом, они делают доступным коллективному интеллекту все знания, имеющиеся в данный момент» [8, с. 217].

В этом случае спойлер представляется как информационный дар, так как знания в современном мире являются главными источниками общественного производства и социальной власти. Мнения информантов в данном случае разделились поровну, и среди тех, кто относил себя к поклонникам вымышленного мира, характер ответов был позитивно нейтральным.

- *«Да, читаю, но в отношении игр стараюсь этого не делать, а в отношении книг с фильмами — да, я могу прочитать спойлеры, изучить что-то, узнать. Но все равно это не портит мне впечатление»<sup>11</sup>.*
- *«Я проспойлерила себе концовку, чтобы получить желаемый мной результат игры. Буквально несколько действий»<sup>12</sup>.*

<sup>11</sup> Интервью с В. (мужчина, 25 лет).

<sup>12</sup> Интервью с В. (женщина, 30 лет).

*«Они никак не портят впечатление, но часто дают больше информации. В противном случае пришлось бы основательно погружаться в фандом-вики какую-нибудь, а на это нет времени обычно»<sup>13</sup>.*

Здесь нужно отметить, что и сам процесс путешествия между узлами трансмедийного проекта оказывает влияние на восприятие вымышленного мира, создавая уникальный опыт для каждого пользователя. Различия, исходя из наблюдений, могут зависеть от того, в каком порядке происходят переходы между узловыми частями трансмедийного произведения (циклами книг и видеоигр), то есть пути пользователя.

В целом информанты описывают литературные произведения как размеренное и подробное погружение в вымышленный мир со всеми его перипетиями, мыслями и чувствами героев, в то время как видеоигры, по их мнению, субъективно не обладают такой глубиной, но в отличие от книг дают возможность прикоснуться непосредственно к пространству этой фэнтезийной вселенной, «почувствовать ее на кончиках пальцев» и взаимодействовать с ней на уровне причинно-следственных связей собственных действий и реакций. Таким образом, различие между этими категориями пользователей состоит в том, что читатель воспринимает героя книги как Другого и, погружаясь в обстоятельства его жизни и эмоции, приближается к ним, делает их частью собственного жизненного мира. В то время как игрок воспринимает персонажа видеоигры, которым он управляет, как продолжение собственного Я. В рамках Game Studies такого персонажа чаще называют «протагонист», то есть на уровне терминов постулируется слияние пользователя и главного действующего лица. В этом случае наблюдается склонность игрока переносить собственное мировоззрение и эмоции на действия героя.

- *«Игроки выбирают сюжетную линию с Трис, потому что она была добра к главному герою (Геральту), то есть, по сути, она была ситуативно добра к игрокам. В то время как Йеннифер в игре показана просто злой и стержневой. Однако читая книгу, понимаешь, что все чародейки (Трис, Йеннифер и другие) не слишком позитивные, так как они холодные, расчетливые и занимаются политикой, через эту призму взаимоотношения героев выглядят уже несколько иначе»<sup>14</sup>.*

<sup>13</sup> Интервью с Э. (мужчина, 37 лет).

<sup>14</sup> Интервью с В. (женщина, 30 лет).

Так, при выборе между двумя романтическими сюжетными линиями игроки, которые читали книгу прежде видеоигры, руководствуются представлениями о мотивации героя (Геральта), описанными в литературном источнике, в то время как не читавшие книгу на момент прохождения игрового нарратива опираются в основном на личные предпочтения из повседневной жизни, замещая ими пробелы повествования.

У обширных трансмедийных вселенных существует отличительная особенность, которая не так явно выражена в опыте взаимодействия с вымышленным миром Ведьмака, но и здесь ее все же можно проследить. При расширении воображаемого мира произведения во многих случаях отдельные персонажи перестают занимать центральное место в восприятии произведения. Это показывает, что трансмедийная вселенная как ментальная конструкция сосредотачивается вокруг событий, правил и законов, нежели конкретных сюжетов и персонажей. Несмотря на ключевую роль основных героев в узловых точках трансмедийной структуры вымышленного мира, расширения, созданные поклонниками, уже отодвигают этих персонажей на второй план. Информанты в ходе интервью уверенно определяют ключевых, второстепенных персонажей, что создает основу для возможных спин-оффов, а карточная игра Гвинт, появившаяся в видеоигре как один из элементов, стала не менее популярной как отдельный артефакт, также стирая зависимость структуры произведения от героя.

Таким образом, обнаруживается, что если игрок и является героем видеоигрового повествования, то по-иному выглядит сама роль героя в структуре произведения. Нарративная часть, в сущности, достраивается в результате после межигровой рефлексии по отношению к происходящему в вымышленном мире. Можно провести параллели между видеоигрой и трансмедийным произведением. Во-первых, по наличию в них пространственных характеристик, определяющихся правилами и законами вымышленного мира и социальными границами действующих в них акторов. Во-вторых, по изменению роли героя в произведениях, где вымышленный мир способен к саморазвитию, одним из механизмов которого является, например, «коллективный путь героя или коллективное путешествие» [9]. Дж. Гомес отмечает, что помимо того, чтобызнакомиться с героями произведения и основным конфликтом, в подобных нарративах аудитория также может увидеть динамику (путь) всей системы взаимоотношений, в которой живут персонажи.

В свою очередь, в практиках, связанных не только с видеоиграми, но и с настольными играми, игрушками, сувенирной продукцией, косплеем<sup>15</sup> и ролевыми играми, происходят попытки преодолеть ограничение, обусловленное отсутствием немедленной обратной связи с нашими действиями. Например, в пространстве видеоигры возникает конфликт между требованиями эффективного игрового процесса и увлекательным исследованием особенностей разных личностей (протагонистов). В то время как трансмедийные произведения избавлены от вопросов эффективности участия в пользу соответствия канону вымышленного мира.

Следовательно, геймификация истории в рамках трансмедийного произведения помогает создавать иллюзию обитания вымышленного мира, передать сложность принятия решения, неуверенность в выборе правильного социального действия. А трансмедийный опыт находится как во времени (по отношению к предыдущим и будущим встречам с вымышленным миром), так и в пространстве и в теле пользователя, который вовлечен в процесс сенсорно, интеллектуально и эмоционально.

## Трансмедийный сторителлинг как иммерсивный опыт пользователя

Основной задачей при продюсировании трансмедийных проектов является разработка их пространственной картографии. Переход между элементами трансмедийного произведения осуществляют пользователи, структура проекта при этом остается неизменной, и происходит этот процесс благодаря устойчивости отношений между различными структурными частями проекта. Трансмедийный опыт формирует целую сеть впечатлений и смыслов, которые накапливаются в воображении пользователя иногда на протяжении многих лет, и воплощаются в рамках пользовательских практик соучастия (фан-арт, фан-фикшн, моддинг и других). Таким образом, создание пространства для такого рода взаимодействия с аудиторией со стороны медиакомпаний является основной целью в рамках индустриализации пользовательских практик.

---

<sup>15</sup> Косплей (от англ. costume play) — это костюмированная игра, в рамках которой участники переодеваются в одежду какого-то персонажа и сосредоточивают свое внимание на качестве и идентичности своего образа.

Субкультуры в данном контексте — один из наиболее изученных феноменов, которому за последние полвека было посвящено большое количество научных работ по всему миру. Однако довольно долго субкультурные фанатские объединения подвергались критике и обвинениям в контркультурной направленности. Этому способствовали: отношение общества к эскапизму как форме девиантного поведения, стихийность и неуправляемость подобных сообществ, конфликт молодежных и традиционных ценностей.

Во второй половине XX в. возникает и развивается концепция культурных и креативных индустрий. Такие исследователи, как Б. Мъеж, Д. Хезмондалш, Э. Морин, П. Флиши и многие другие, рассматривали творчество как индустрию с присущими ей свойствами капиталистических отношений: спросом, прибылью, стоимостью, рисками и прочим. В свою очередь, фанатские практики, на первый взгляд, удовлетворяют подходам, существующим в рамках культурных индустрий. Пользователи постоянно обновляют и модифицируют медиаконтент, создавая новые эстетические формы, тем самым поддерживая собственный интерес к вымышленному миру, вокруг которого организованы сообщества. Коммуникации между участниками носят преимущественно горизонтальный характер, принимающий зачастую формы коллективного творчества, софинансирования (краудфайдинга). При рассмотрении успешных примеров обнаруживается, что трансмедийные проекты представляют собой идеальное воплощение индустрии хитов (*hit-driving industry*), так как они формируются вокруг произведений литературы, кинематографа или видеоигр, уже ставших успешными. При этом малобюджетные трансмедийные проекты в основном остаются на уровне игры в альтернативной реальности или рекламной кампании по продвижению продукта, являясь в строгом смысле трансмедийными номинально.

С ростом медиатизации жизни человека, с одной стороны, наблюдается одновременное возникновение все большего числа доступных медиaplatform, а с другой — происходит уменьшение возможностей каждой из них в отдельности для формирования символических форм. Современный человек, благодаря доступным компьютерным и сетевым технологиям, обретает свои собственные каналы распространения информации — блоги, форумы, социальные сети, интернет-порталы и прочее. Подобная деятельность мигрирует и в сферу произведений массовой культуры, где пользователи также пытаются реализовать свой творческий потенциал,

так как самовыражение становится одной из базовых ценностей, начиная со второй половины XX в. [10, с. 20–21]. В свою очередь, творческие группы внутри медиакомпаний осознают наличие такого запроса со стороны аудитории и создают специфические практики и пространства, способные удовлетворить потребность в соучастии. Повсеместное использование подходов трансмедийного сторителлинга во втором десятилетии XXI в. способствовало тому, что подавляющее большинство выпускаемого медиаконтента стало трансмедийным. При этом произошло превращение последних в одну из форм медиабрендинга и продвижения культурного продукта, но не возникновение новых нарративных форм.

Датская исследовательница С. Тоска, проанализировав влияние трансмедийных вымышленных миров на повседневную жизнь человека, выделила три типа мотивации пользователей: поиск новых впечатлений, соучастие (в буквальном смысле присутствие (*presence*)), а также преобразование [11, с. 101]. Соучастие, которое в контексте рассматриваемой нами проблематики наиболее интересно, стремится к таким формам медиапотребления, которые позволяют ощутить себя частью вымышленного мира на уровне собственной телесности. В подобных практиках присутствует элемент перформанса, выходящего за рамки интерпретационных актов, который, как правило, имеется в видеоиграх, аттракционах в парке развлечений, ролевых играх живого действия или косплейных фестивалях [11, с. 102].

Эти идеи отчасти пересекаются с концепцией погружения, иммерсии (и также соучастия в определенном смысле), у американской исследовательницы С. Ходент. По ее мнению, можно проследить развитие этой категории от повествовательного соучастия, которое возникает вместе с появлением первых видов искусства (вероятно, в виде протофеноменов в эпоху позднего Палеолита) к эмоциональному, которое было концептуализировано «как расширение идентичности», и затем к физическому иммерсивному. Согласно концепции С. Ходент, эмоциональное соучастие — это ощущение того, что происходит в виртуальном мире с протагонистом, которое становится личным опытом и переживанием игрока и имеет реальный эмоциональный вес, то есть «расширяет его идентичность» [12, с. 156–157]. Повествовательное соучастие возникает, когда игроки вкладываются в сюжет и находят персонажей и события правдоподобными и запоминающимися. В свою очередь, Г. Дженкинс связывал эмоциональное соучастие с «экстраполяцией человеком собственного мироощу-

щения за пределы повседневности, которая выводит читателя далеко за рамки информации, явно представленной в тексте» [13, с. 110]. Таким образом, возникает взаимосвязь личного опыта и событий повествования, а пользователь фокусируется на вымышленном мире, а не на его замысле.

В развитии этой идеи М. Берг и А. Хепп продвигаются дальше и полагают, что трансмедийный характер медиакommunikации в современном мире является эмпирическим фактом, то есть люди взаимодействуют с помощью различных медиа, и это в равной степени относится как к межличностному общению, так и к медиатизированной коммуникации с вымышленным миром или миром реальным. Таким образом, им удастся найти общие места в конструировании трансмедийных структур с другими формами трансмедиа, такими как «новостные сюжеты в СМИ» [14].

Как показывает в своей работе Дж. Аль-Ханани, «представление об актуальном мире не является продуктом лишь непосредственного личного опыта, но также включает в себя знания, опосредованные медийными каналами коммуникации» [1, с. 123]. Соответственно, всем описанным выше узловым элементам и практикам («точки входа», спойлинг, перемещение между платформами) трансмедийного произведения возможно найти соответствие в рамках повседневных медиапрактик.

Несмотря на то, что первые трансмедийные произведения появились еще в 1930-х гг., популяризация их произошла ближе к концу второй половины XX в. А наиболее активное развитие трансмедийных проектов началось одновременно с распространением видеоигр, которые как один из первых по-настоящему интерактивных медиумов спровоцировали интерес к виртуальной реальности. При этом трансмедийные практики исторически были связаны с эскапизмом, который также предполагает перемещение человека в другой мир, воображаемый, виртуальный или эмоциональный.

Однако современные подходы к разработке проектов с применением технологии виртуальной реальности (VR) склонны к геймификации и синематизации производимого медиаконтента, то есть пытаются реализовать проекты в новом медийном пространстве, используя шаблоны уже известных семиотических систем. Такой подход мешает проявить собственные выразительные средства VR, которые, согласно концепции С. Ходента, представляют собой сочетание трех типов присутствия, и то, что мы называем VR- технологией, отвечает за физический аспект этого процесса. Два других (нарративный и эмоциональный) находятся в области

трансмедийного сторителлинга. В перспективе, VRтехнологии и трансмедийный сторителлинг способны полноценно дополнять друг друга, так же, как физическая и медиатизированная реальности в мире современного человека, и вывести партиципаторные практики на новый уровень.

#### ЛИТЕРАТУРА

1. Аль-Ханаки Д. А.-Н. Принципы трансмедийного повествования в новостных историях: дисс. ... канд. филолог. наук: 10.01.10. М., 2017. 219 с.
2. Jenkins H. Why Star Trek Still Matter: An interview with Roberta Pearson and Maire Davies // Confessions of an Aca-Fan: The Official Blog of Henry Jenkins. 2014. Dec. 17. URL <http://henryjenkins.org/blog/2014/12/why-star-trek-still-matters-an-interview-with-roberta-pearson-and-maire-messenger-davies-part-five.html?rq=world-bui> (дата обращения: 26.01.2021).
3. Jenkins H. Back to School Special: Transmedia Entertainment // Confessions of an Aca Fan: The Official Blog of Henry Jenkins. 2019. September 5. URL <http://henryjenkins.org/blog/2019/8/28/back-to-school-special-transmedia-entertainment-hcp8s?rq=Back%20to%20school> (дата обращения: 26.01.2021).
4. Doherty T. Teenagers and Teenpics: The Juvenilization of American Movies in the 1950s. Boston (Mass.): Unwin Hyman, 1988. 275 p.
5. Gambarato R.R., Freeman M. The Routledge Companion to Transmedia Studies. New York: Routledge, 2019. 524 p.
6. Salmoose N., Elleström L. Transmediations: Communication Across Media Borders. 1st Edition. New York: Routledge. 2019. 300 p.
7. Дженкинс Г. Конвергентная культура. Столкновение старых и новых медиа / пер. с англ. А. Гасилина. М.: РИПОЛ классик, 2019. 383 с.
8. Levy P. Collective Intelligence: Mankind's Emerging World in Cyberspace. Cambridge: Perseus Books, 1997. 312 p.
9. Gomez J The Collective Journey Comes to Television // Collective Journey. 2017. Feb. 17. URL <https://blog.collectivejourney.com/the-collective-journey-story-model-comes-to-television-151bb4011ce2> (дата обращения: 04.20.2020).
10. Инглхарт Р. Культурная эволюция: как изменяются человеческие мотивации и как это меняет мир / пер. с англ. С. Л. Лопатина. М.: Мир, 2018. 346 с.
11. Tosca S., Klastrup L. Transmedial Worlds in Everyday Life. New York: Routledge, 2019. 216 p.
12. Hodent C. The Gamer's Brain: How Neuroscience and UX Can Impact Video Game Design. CRC Press, 2017. 272 p.
13. Jenkins H. Textual Poachers: Television Fans and Participatory Culture. New York: Routledge. 2012. 424 p.

14. Gambarato R.R., Alzamora G.C., Tarcia L. Russian News Coverage of the 2014 Sochi Winter Olympic Games: A Transmedia Analysis // *International Journal of Communication Systems*. 2016. Vol. 10. P. 1446–1469.

## REFERENCES

1. Al-Hanaki J.A.-N. *Printsipy transmediynogo povestvovaniya v novostnykh istoriyakh* [Principles of transmedia storytelling in news stories] (PhD dissertation). Moscow, 2017. 219 p.

2. Jenkins H. Why Star Trek still matters: An interview with Roberta Pearson and Maire Davies. *Confessions of an Aca-Fan: The official blog of Henry Jenkins*. 2014. 17 December. URL <http://henryjenkins.org/blog/2014/12/why-star-trek-still-matters-an-interview-with-roberta-pearson-and-maire-messenger-davies-part-five.html?rq=world-bui> (accessed 26.01.2021).

3. Jenkins H. Back to school special: Transmedia entertainment. *Confessions of an Aca-Fan: The official blog of Henry Jenkins*. 2019. 5 September. URL <http://henryjenkins.org/blog/2019/8/28/back-to-school-special-transmedia-entertainment-hcp8s?rq=Back%20to%20school> (accessed 26.01.2021).

4. Doherty T. *Teenagers and teenpics: The juvenilization of American movies in the 1950s*. Boston (Mass.): Unwin Hyman, 1988. 275 p.

5. Gambarato R.R., Freeman M. *The Routledge companion to transmedia studies*. New York: Routledge, 2019. 524 p.

6. Salmoose N., Elleström L. *Transmediations: Communication across media borders* (1st ed.). New York: Routledge. 2019. 300 p.

7. Jenkins H. *Konvergentnaya kul'tura: Stolkhovenie starykh i novykh media* [Convergence culture: where old and new media collide] (A. Gasilin, Trans.). Moscow: RIPOL classic, 2019. 383 p.

8. Levy P. *Collective intelligence: Mankind's emerging world in cyberspace*. Cambridge: Perseus Books, 1997. 312 p.

9. Gomez J The collective journey comes to television. *Collective Journey*. 2017. 17 February. URL <https://blog.collectivejourney.com/the-collective-journey-story-model-comes-to-television-151bb4011ce2> (accessed 04.20.2020).

10. Inglehart R. *Kul'turnaya evolyutsiya: kak izmenyayutsya chelovecheskie motivatsii i kak eto menyaet mir* [Cultural evolution: People's motivations are changing, and reshaping the world] (S.L. Lopatin, Trans). Moscow: Mir, 2018. 346 p.

11. Tosca S., Klastrup L. *Transmedial worlds in everyday life*. New York: Routledge, 2019. 216 p.

12. Hodent C. *The gamer's brain: How neuroscience and UX can impact video game design*. CRC Press, 2017. 272 p.

13. Jenkins H. *Textual poachers: television fans and participatory culture*. New York: Routledge. 2012. 424 p.

14. Gambarato R.R., Alzamora G.C., Tarcia L. Russian News Coverage of the 2014 Sochi Winter Olympic Games: A Transmedia Analysis. *International Journal of Communication Systems*. 2016. 10, pp. 1446–1469.

#### СВЕДЕНИЯ ОБ АВТОРЕ

#### **СТАНИСЛАВ ВЯЧЕСАВОВИЧ МИЛОВИДОВ**

аспирант Факультета коммуникаций, медиа и дизайна,

Школа дизайна,

преподаватель Департамента медиа

Факультета коммуникаций, медиа и дизайна,

Национальный исследовательский университет

«Высшая школа экономики»,

109028, Москва, Хитровский пер., д. 2/8, корп. 5

**ResearcherID: AAA-8567-2021**

**ORCID: 0000-0003-1406-5406**

e-mail: milovidov@hse.ru

#### ABOUT THE AUTHOR

#### **STANISLAV V. MILOVIDOV**

Postgraduate student at the Faculty of Communications,

Media and Design,

School of Design,

Lecturer at the School of Media,

the HSE University,

Hitrovskiy pereulok, 2/8–5, 109028, Moscow

**ResearcherID: AAA-8567-2021**

**ORCID: 0000-0003-1406-5406**

e-mail: milovidov@hse.ru



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

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



УДК: 791.43.03  
ББК: 85.373(3)

DOI: 10.30628/1994-9529-2021-17.1-51-71  
received 13.12.2020, accepted 31.03.2021

**ОЛЬГА ВАСИЛЬЕВНА КОЛОТВИНА**

Российский государственный  
гуманитарный университет,  
Москва, Россия

ResearcherID: AAJ-3200-2021

ORCID: 0000-0003-2873-3604

e-mail: kolotvina@mail.ru

## ИММЕРСИВНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ МЕДИАИСКУССТВА Х. ВАЛЬ ДЕЛЬ ОМАРА («АПАНОРАМНОЕ ПЕРЕПОЛНЕНИЕ ОБРАЗА», «ДИАФОНИЯ», «ТАКТИЛЬНОЕ ВИДЕНИЕ») КАК ВЫРАЖЕНИЕ ЕГО КОНЦЕПЦИИ «ТЕХНОМИСТИЦИЗМА»

**Аннотация.** В статье проанализированы три медиатехнологии по созданию иммерсивного полисенсорного инвайронмента, разработанные испанским режиссёром, инженером Хосе Валь дель Омаром ещё в период 1940-х–1960-х гг.: «апанорамное перепополнение образа» (вариант мультипроекторного полиэкрана), «диафония» (система перекрестного звука), «тактильное видение» (пульсирующее освещение с эффектом дистанционного касания). Технологии рассмотрены в контексте ключевой творческой концепции режиссёра, названной им «техномистицизмом» и направленной на создание кинематографической аналогии мистического опыта посредством трансформации мистицизма испанской культуры (выраженного в средневековой поэзии, в документации экстазов, в светотеневых художественных стратегиях искусства барокко и пр.) в практику кинематографа.

Автор текста раскрывает, как перевод суггестивного художественного потенциала испанской мистики в иммерсивность кинотехнологий позволил

Х. Валь дель Омару создавать арт-пространства, выводящие систему иллюзий за пределы визуального в особые режимы психологических переживаний. На примере фильмов режиссёра («Гранада в зеркале воды», 1955, и «Огонь в Кастилии», 1961) дан анализ оригинальности инженерного решения технологий, определены стратегии иммерсивности и их укоренённость в испанском мистицизме; квалифицировано эстетическое воздействие медиатехнологий на зрителей.

В статье показано, что иммерсивность достигается с помощью шоковой стратегии чередования эффектов суггестивности и остранения, а также за счёт расширения диапазона сенсорного восприятия зрителей и эффекта синестезии. Усилению эффекта суггестивного впечатления способствуют визуальные поэтические метафоры, открывающие зрителям исторически сложившуюся чувственную образность испанской мистики. Семантическое поле фильма с помощью оптико-световых технологий не просто визуализируется, но и иллюзорно материализуется в качестве объёмного изображения, что способствует стиранию границы между зрителями и зрелищем.

В целом стратегии воспроизводят свойственную испанскому католическому культурному опыту чувственную иммерсивность. Такие стратегии позволяли блокировать у зрителей механизмы психологического дистанцирования, вызвали эмоциональную вовлечённость в происходящее, а также аффективные состояния, способствующие погружению в арт-пространство. Подобные технологические инновации по созданию иммерсивных зрелищных аудиовизуальных сред выводили кинематограф Х. Валь дель Омара в сферу мультимедиа, и режиссёр по праву может считаться предтечей медиаарта, создателем арт-пространств, которые впоследствии получили название звуковых и видеоинсталляций.

**Ключевые слова:** Хосе Валь дель Омар, экспериментальное кино, техномистицизм, иммерсивные стратегии, кинематограф Испании, тактильное видео, кинотехнологии, медиатехнологии

**OLGA V. KOLOTVINA**

Russian State University for the Humanities,

Moscow, Russia

ResearcherID: AAJ-3200-2021

ORCID: 0000-0003-2873-3604

e-mail: kolotvina@mail.ru

## IMMERSIVE TECHNOLOGIES OF J. VAL DEL OMAR'S MEDIA ART ("APANORAMIC IMAGE OVERFLOW", "DIAPHONY", "TACTILE VISION") AS AN EXPRESSION OF HIS CONCEPT OF "MECHANICAL MYSTICISM"

**Abstract.** The article analyzes three media technologies for creating an immersive polysensory environment, developed back in 1940–1960s by the Spanish film director and engineer Jose Val del Omar. The technologies are considered in the context of the director's key concept, which he called "mechanical mysticism". It was aimed at creating a cinematic analogy of mystical experience by transforming the mysticism of Spanish culture into cinematic technologies.

The author reveals how the conversion of the suggestive artistic potential of Spanish mysticism into the immersiveness of film technologies allowed J. Val del Omar to create art spaces that took the system of illusions beyond the visual into special modes of psychological experiences. On the example of his films (*Water-Mirror of Granada*, 1955, and *Fire in Castile*, 1961), the author analyzes the originality of the engineering solutions of J. Val del Omar's technologies, defines the strategies of immersiveness and their rootedness in Spanish mysticism, qualifies the aesthetic impact of these media technologies on viewers.

The article demonstrates that immersiveness is achieved by using a shock strategy of interlacing the effects of suggestiveness and defamiliarization ("ostranenie"), as well as through the expansion of the range of the viewer's sensory perception and the effect of synesthesia. The suggestive impression effect is enhanced by visual poetic metaphors that reveal to the viewers the historically formed sensual imagery of Spanish mysticism. With the help of optical and light technologies, the semantic field of a film is not only visualized, but also illusively materialized as a three-dimensional image.

In general, the strategies reproduce the sensual immersiveness, which is inherent in the Spanish Catholic cultural experience. Such strategies block the viewers' psychological distancing mechanisms and cause affective states and emotional involvement in the art spaces. Such technological innovations for creation of immersive spectacular audio-visual environments brought the J. Val del Omar's cinema into the field of multi-media, and therefore he could rightfully be considered the forerunner of media art, the creator of art spaces, which later became known as sound and video installations.

**Keywords:** Jose Val del Omar, experimental cinema, mechanical mysticism, immersive strategies, Spanish cinema, tactile vision, cinema technologies, media technologies

В арсенале современного медиаискусства стратегии иммерсивности являются главным ресурсом формального и содержательного обновления. Но эффекты погружения в арт-пространство, стирающие границу между зрителем и зрелищем, не являются инновацией цифровой эпохи, они имеют прецеденты в свойственных доцифровому искусству техниках иллюзорности. Так, медиатеоретик О. Грау показал в своём исследовании генезис иммерсивных визуальных пространств от иллюзионизма фресок Помпей и интерьеров барокко до виртуального искусства [1]. Подобный ретроспективный подход позволяет уточнить пути реализации эстетических возможностей доцифрового искусства на новом технологическом уровне. Точкой предельной проблематизации такой иллюзорности становится использование медиахудожниками иммерсивных возможностей художественных стратегий религиозного искусства, обладающих неисчерпаемым суггестивным потенциалом.

В современных исследованиях о религиозном медиаискусстве наблюдается тенденция к изучению работ ограниченного числа художников: рассматривается, как правило, видеоискусство Б. Виолы и Ш. Нешат (С. Vara Sánchez, R. Bernier, A. Gonzalo Carbó [2, 3, 4]). Но в истории медиаарта есть оригинальные и отчасти маргинальные фигуры, соединившие в своём творчестве современные технологии и религиозные практики. В связи с этим представляется актуальным проанализировать иммерсивные медиа разработки испанского режиссёра Х. Валь дель Омара (José Val del Omar, 1904–1982), основанные на переосмыслении национально-художественного наследия Испании и трансформации суггестивного потенциала испанского мистицизма в иммерсивность кинотехнологий. В целом для испанского авторского кинематографа (Л. Буньюэль, К. Сакура,

П. Альмодовар и др.) характерна глубокая взаимосвязь с мистицизмом эстетических стратегий барокко. Х. Валь дель Омар работал в русле этой традиции, но он был не только режиссёром, но и инженером-изобретателем, создававшим с помощью доцифровых оптико-звучо-световых технических средств полисенсорные зрелищные арт-пространства, расширяющие систему иллюзий за пределы визуального, что позволяет считать его одним из пионеров медиаискусства в Испании.

Имя Х. Валь дель Омара практически не известно российскому зрителю, за исключением киноведов и культурологов (краткое упоминание о режиссёре есть в каталоге выставки «Лицом к будущему. Искусство Европы 1945–1968» [5, с. 56–57], анализу одного из его фильмов посвящена статья автора данного текста [6, с. 296–305]). В Испании в последнее время наблюдается рост интереса к его творчеству. Работы Х. Валь дель Омара вошли в постоянную экспозицию Национального музея Центра искусств королевы Софии в Мадриде. Современные испанские медиахудожники Ниньо де Эльче (Niño de Elche), Хавьер Вивер (Javier Viver), принимающие активное участие в реконструкции художественного и технического наследия Х. Валь дель Омара, развивают его идеи и стремятся к созданию иммерсивных пространств в своих арт-проектах.

Отдельные аспекты проблематики взаимосвязи религиозных практик и иммерсивных стратегий в предложенных Х. Валь дель Омаром инженерных решениях анализировались в работах Р. Губерна [7], М. Лосады [8], С. Риверо-Наварро [9], но фрагментарно и без конкретизации.

**Научная новизна** нашего исследования заключается в определении специфики работы с суггестивным потенциалом художественной традиции мистицизма в кинотехнологиях и в выявлении основных стратегий достижения иммерсивности в кинематографических практиках Х. Валь дель Омара. **Результаты работы** могут быть востребованы медиахудожниками и специалистами по кинотехнологиям в качестве примеров идей, подлежащих воплощению в творчестве.

Мы рассмотрим три основные иммерсивные медиатехнологии Х. Валь дель Омара, разработанные им в 1940-е–1960-е гг. («апанорамное переполнение образа», «диафония», «тактильное видение») через творческую концепцию режиссёра — идею «техномистицизма». Свои технические инновации режиссёр понимал как неотъемлемую часть художественного языка фильмов «Гранада в зеркале воды» (“*Aguaespejo Granadino*”, 1955) и «Огонь в Кастилии» (“*Fuego en Castilla*”, 1961), которые

входят в мистическую кинотрилогию «Триптих Первостихий Испании» (“Tríptico Elemental de España”, 1955–1982/1995<sup>1</sup>). Поэтому рассмотрение технологий будет проведено на **материале отмеченных фильмов**.

Период формирования Х. Валь дель Омара как режиссёра пришелся на 1930-е гг., проведенные в качестве волонтера-кинооператора и фотографа в Педагогических Миссиях (исп. Las Misiones Pedagógicas). На протяжении нескольких лет вместе с будущим философом-эссеистом М. Самбрано, поэтами Л. Сернудой, Ф. Гарсиа Лоркой и другими представителями творческой интеллигенции он участвовал в государственном проекте медиаобразования неграмотного населения горных районов Испании. Путешествие по Испании с Миссиями позволило Х. Валь дель Омару ознакомиться с этнографическими особенностями разных регионов страны, совершенствовать навыки кинооператора (он снял более 40 фильмов<sup>2</sup>, сделал сотни фотографий), а также проникнуться идеалами его соратников по Миссиям; в частности, М. Самбрано открыла Х. Валь дель Омару поэзию св. Иоанна Креста. Во время кинопоказов Х. Валь дель Омар смог изучить на практике психологию восприятия движущегося образа людьми, никогда прежде не видевшими кино. Он обратил внимание на интенсивную аффективную реакцию неискушенных зрителей-крестьян, напомнившую ему религиозный экстаз. И эту реакцию он осознал как идеал кинематографического опыта, к созданию которого должен стремиться режиссёр.

Вышеперечисленные обстоятельства помогли ему сформировать свою концепцию кинематографа «техномистицизма» (исп. mecámistica)<sup>3</sup>, способного ввести человека в состояние эмоционального потрясения и духовных переживаний. «Техномистицизм — философская идея, лежащая в основе моих технических изобретений для передачи эмоциональности нашей культуры» [10, р. 279], — пояснял Х. Валь дель Омар, — «Я верю в возможность испанского кино, <созданного> в соответствии с нашей вертикалью, ... с нашим меридианом ... на грани реализма и мистики» [11]. В соответствии с этой целью режиссёр в своём творчестве использовал образы, идеи, стратегии художественного наследия мистицизма испанской культуры (выраженного в средневековой поэзии, в живописи художников

<sup>1</sup> Третий фильм трилогии “Acaríño Galaico (De barro)” был завершён в 1995 г., после смерти Х. Валь дель Омара (в 1982 г.), режиссером Дж. Кодесалом (J. Codesal).

<sup>2</sup> Большинство фильмов не сохранилось.

<sup>3</sup> Mecámistica (исп.) — неологизм, объединяющий два слова: “mecánica” и “mística”.

Золотого века Испании, в светотеневых художественных стратегиях искусства барокко и пр.) и трансформировал их в практики кинематографа.

«Х. Валь дель Омар стремился посредством кинематографа, — подчёркивают исследователи Т. Соролла Ромеро и А. Лоригилло-Лопес, — заставить зрителя осознать себя, пережить зрелище, выходящее за привычные рамки кинематографической фантастики, привести зрителя к мистическому опыту, основанному на объединении части испанской художественной традиции и ... аудиовизуальной техники, изобретенной режиссёром» [12, р. 13].

Для понимания того, насколько удался этот кинематографический проект, нам необходимо, во-первых, описать инженерное решение технологий Х. Валь дель Омара, в том числе и на примере его кинокартин, в которых они использовались; во-вторых, выделить стратегии иммерсивности, применённые режиссёром, и, по возможности, проанализировать их генезис из наследия испанского мистицизма или из других источников; в-третьих, оценить эстетическое воздействие технологий на зрителей и определить результативность достижения поставленных режиссёром в рамках идеи «техномистицизма» задач по созданию особого арт-пространства.

Первое значительное изобретение Х. Валь дель Омара в области иммерсивных технологий связано с акустикой. В 1944 г. он патентует аудиосистему перекрестных помех, названную им **«диафоническим звуком»** или **«диафонией»** (исп. “sonido diafónico”, “diafonía”). Она была впервые продемонстрирована в 1956 г. в Берлине на показе фильма «Гранада в зеркале воды» (1955). Для саундтрека 20-минутного фильма Х. Валь дель Омаром были записаны две разные аудиодорожки, содержащие более 500 звуковых элементов (цитаты испанских поэтов, мелодии гитары, органа, шум воды, шёпот, отрывки из колыбельных песен, фламенко и пр.).

Система «диафонии» состояла (как минимум) из двух динамиков. Один динамик, расположенный перед экраном, озвучивал действие на экране; второй, размещенный за зрителями, транслировал субъективные звуки (шорохи, неразличимый шёпот, вздохи, шум города), не соответствующие и иногда даже мешающие основному аудиоряду, сопровождавшему повествование, второй аудиоканал включался в определенные моменты действия. Два разных аудиотрека, звучащие из стоящих на противоположенных концах зала динамиков, вступали в конфронтацию, зрители не могли объяснить наличие субъективных звуков и найти реальную причину для этого на экране, поэтому чувствовали дискомфорт.

Мы видим, что режиссёр отказался от общепринятого в то время использования в кинематографе одного или нескольких аудиоканалов, транслирующих единственный информационный звуковой поток (стереофоническая система). «Диафония» Х. Валь дель Омара базировалась на передаче не согласующихся друг с другом звуковых потоков, и зрители оказывались на пересечении разнородных акустических полей.

Такая организация звука позволяла получить иммерсивное арт-пространство. Во-первых, по замыслу Х. Валь дель Омара, второй аудиоканал с субъективным звуком должен был активизировать ассоциативное мышление зрителей, пробудить в них память о пережитых ими событиях с целью включить эти воспоминания в процесс переживания и осмысления происходящего на экране. Во-вторых, шорохи, шумы, шёпот, исходящие из динамика за спиной зрителей, создавали иллюзию реальной открытой среды (в замкнутом пространстве кинозала) и вынуждали их, с одной стороны, испытать эффект погружения в реальную среду, а с другой — насторожиться, выйти из состояния пассивного восприятия, потому что взаимодействие зрителей с происходящим на экране дополнялось вмешательством третьего «участника» — субъективного звука, источник которого зрители определить не могли.

Подобное взаимодействие субъективного звука с основным создавало чередование эффекта остранения (в тот момент, когда включался второй аудиоканал и звуки вступали в диссонанс, отвлекая зрителей от происходящего на экране) и эффекта погружения (если субъективный звук не включался или его содержание помогало создать иллюзию реальной среды). Такая дихотомия остранения и погружения являлась шоковой по воздействию на зрителей и представляла собой новый аспект в аудио-стратегии иммерсивности.

Близкую позицию в оценке роли шоковых стратегий в кинематографе Х. Валь дель Омара занимает исследователь С. Риверо-Наварро: «Подобно тому, как Буньюэль и Дали хотят приостановить рациональный контроль с помощью визуального шока, Х. Валь дель Омар предлагает использовать кинематографические технологии, чтобы вызвать у зрителя шок, который динамизирует мистический взрыв» [9, p. 278]. И действительно, сочетание эффектов суггестивности и остранения, вызывающее шок у зрителей, характерно для испанского авторского кинематографа. В фильмах Л. Буньюэля, К. Сауры, П. Портабелли мы находим этот приём, ведущий к увеличению эмоциональной вовлеченности зрителей в происходящее на экране. Так, например, фильмы К. Сауры отличаются совмещением разных пластов реальности в киноповествовании: смешение

сюжета пьесы и реальной жизни («Кармен», 1983), воображения и реальности («Выкорми ворона», 1975) приводит к усилению иммерсивного воздействия его фильмов на зрителей.

К применяемым Х. Валь дель Омаром техникам, вызывающим шок, можно отнести не только звуковые эффекты, но и изобретённые режиссёром технологии мультиэкранной проекции изображений и художественной светопульсации, которые будут проанализированы далее.

**Технология «апанорамного переполнения образа»** (исп. “desbordamiento apanorámico de la imagen”) была запатентована Х. Валь дель Омаром в 1955 г. и продемонстрирована (вместе с системой «диафонии») в 1956 г. на премьере фильма «Гранада в зеркале воды» (1955) — лирического аудиовизуального эссе, в котором образы садово-паркового ансамбля Альгамбры чередуются с их отражениями в воде.

Технология представляла собой уникальный вариант организации полиэкрана, позволявший объединить два потока изображений. Один поток образов, демонстрируемый на центральном экране, являлся нарративом фильма; второй, состоявший из связанных с основным повествованием нефигуративных образов, располагался вокруг основного экрана, свободно размещаясь на поверхностях стен, пола, потолка кинозала. То есть образ «переполнялся», перетекал за рамки экрана на зрителей (Рис. 1).



Рис. 1. Кинопроекция с помощью технологии «апанорамного переполнения образа»

Fig. 1. Film projection using “apanoramic image overflow” technology<sup>4</sup>

Для осуществления этой двойной концентрической проекции изображений Х. Валь дель Омар использовал набор специальных линз, при-

<sup>4</sup> Источник изображения см. / See the image source: URL: [http://elii.es/en/portfolio/desbordamiento-val-de-omar-2/#prettyphoto\[gal\]/2/](http://elii.es/en/portfolio/desbordamiento-val-de-omar-2/#prettyphoto[gal]/2/) (дата обращения: 09.02.2021).

крепленных к проектору. Предлагался и более простой вариант: размещение вокруг основного экрана зеркал разной степени вогнутости, в таком случае зеркала отражали бы в окружающем пространстве детали происходящего на главном экране.

Поиски способов выхода экрана за стандартные прямоугольные рамки, в том числе и с целью заинтересовать зрителей эффектами иммерсивности, характерны для технологических экспериментов этой эпохи: синерама — панорамная кинематографическая система, запатентованная Ф. Уоллером в 1952 г.; синемаскоп — упрощенный вариант синерамы, использующий одну плёнку вместо трех и один специальный объектив (запатентован в 1953 г. кинокомпанией «XX век Фокс»); в 1950–е–1960-е гг. появляется циркорама или круговая кинопанорама, основанная на разделении экрана сферической формы на части, на каждую из которых отдельным кинопроектором проецируется отдельное изображение, являющееся фрагментом целого.

Уникальность варианта двойного полиэкрана Х. Валь дель Омара заключалась прежде всего в аналогии между двойной кинематографической проекцией и функционированием человеческого зрения: область главного экрана (чёткий фокус зрения) была окружена другой областью, не нуждающейся в чёткой фокусировке (периферическое зрение). Нефигуративные изображения, растекаясь из второй проекции, воздействовали на периферическое зрение зрителя, пробуждая ассоциации и воспоминания, и служили, по мнению Х. Валь дель Омара, своего рода мостом между зрелищем на экране и зрителем.

Иммерсивная кинематографическая среда создавалась не только за счёт кинопроекции, но также благодаря основному визуальному мотиву фильма — образу воды (в виде ручьев, прудов, струй фонтанов), который идеально подходил для демонстрации «апанорамного переполнения». Технология была аналогична по своим свойствам водной стихии — проецируемые изображения растекались как вода и заполняли зрительный зал.

В этом фильме образ Гранады осмыслен режиссёром как точка схождения Востока и Запада. Исламо-католическая дихотомия двух культур раскрыта в кинокартине и с помощью суггестивной символики водной первостихии. В христианстве вода является символом освящения, крещения, Божественной благодати. В исламе вода наделяется священными свойствами как источник жизни и символизирует милосердие Аллаха. Образы воды, «изливавшиеся» с помощью проекционной технологии на

зрителей, в сочетании с сюжетом несли в себе метафорику благодати, милосердия, вездесущности Бога, создавая семантическое поле, включавшее значения очищения, обновления, преобразования, соединения с Первоосновой, что способствовало усилению суггестивного эффекта погружения зрителей в арт-пространство.

Как считает испанский киновед М. Лосада, Х. Валь дель Омар визуализировал в этом фильме поэтические образы св. Иоанна Креста (XVI в.), передававшего через метафору воды вездесущность Бога, Его силу и благодать: экранизация поэтических метафор дополнялась в фильме «творческим использованием произведения испанского поэта-мистика св. Иоанна Креста для создания кинематографической аналогии элементам мистической мысли» [8, p. 101].

Таким образом, мы видим, что Х. Валь дель Омар обращался к аутентичной мистической традиции в поисках стратегий для создания иммерсивного арт-пространства. Выход изображений водной первостихии за рамки двумерной экранной проекции вынуждал аудиторию взаимодействовать с чувственно-иммерсивными потоками образов, что позволяло зрителям пережить иллюзорный эффект погружения в мир видений средневековых мистиков.

**Технология «тактильного видения»** (исп. “visión táctil”), запатентованная Х. Валь дель Омаром в 1955 г., основана на использовании при киносъёмке световых потоков, преломляющихся через специальные линзы, зеркала, фильтры и направленных на определенные области снимаемого объекта в виде импульсов с разными временными интервалами. Яркость и продолжительность светопульсации зависела от драматургического замысла режиссёра. Такая стратегия подчёркивала рельеф и объёмность фактуры благодаря светотеневым эффектам, позволявшим добиться ощущения трёхмерного изображения и создать иллюзию дистанционного касания.

Разработкой технологии «тактильного видения» Х. Валь дель Омар занимался на протяжении десятилетий. Ещё в 1928 г. в интервью мадридскому еженедельнику «Экран» он заявил о своём намерении сделать «рельефный кинематограф» [13, p. 21]. Для этого он планировал использовать не только оптику, что было характерно для систем стереокинематографа (вызывавшего у зрителей иллюзию глубины пространства за счёт оптических эффектов), но и особым образом организованную систему световых потоков, формировавших объёмное изображение.

Художественный потенциал технологии «тактильного видения» Х. Валь дель Омар раскрыл в фильме «Огонь в Кастилии» (1961), показав, как основной визуальный образ кинокартины (огонь) трансформируется в дистанционно осязаемое зрителями пламя. Фильм принес режиссёру международное признание. В 1961 г. на XIV кинофестивале в Каннах работа «Огонь в Кастилии» завоевала главный приз среди короткометражных фильмов в номинации за технические эффекты.

Материалом для кинокартины послужили сцены уличных религиозных процессий Страстной Пятницы в г. Вальядолид и полихромные статуи работы Алонсо Берругете и Хуана де Хуни (XVI в.) из Музея национальной скульптуры (Вальядолид). Особенно часто в фильме использовалась скульптура св. Анны работы Хуана де Хуни (Рис. 2, 3).



Рис. 2. Скульптура св. Анны.  
Хуан де Хуни (XVI в.).  
Национальный музей скульптуры  
в г. Вальядолиде

Fig. 2. Sculpture of St. Anna.  
Juan de Juni (16th century).  
National Museum of Sculpture  
in Valladolid<sup>5</sup>



Рис. 3. Кадр из фильма  
«Огонь в Кастилии»  
Fig. 3. Screen capture from the film  
Fire in Castile<sup>6</sup>

<sup>5</sup> Источник изображения см.: / See the image source: URL: <http://www.culturaydeporte.gob.es/mnescultura/coleccion/escultura-espanola.html> (дата обращения: 09.02.2021).

<sup>6</sup> Источник изображения см.: / See the image source: URL: <https://www.youtube.com/watch?v=EwOd2TFuAlw> (дата обращения: 10.02.2021).

Дополнительной техникой освещения Х. Валь дель Омар усилил присущую барочной скульптуре эмоциональность и фактически анимировал статуи таким образом, что они казались ожившими. Лица скульптур под воздействием световых импульсов, подчёркивающих рельеф морщин, приобретали живую мимику, а искажение изображений с помощью разных фильтров в виде геометрических рисунков или растительных орнаментов приносило новое понимание нюансов душевного состояния персонажей (Рис. 4, 5).



Рис. 4. Кадр из фильма  
«Огонь в Кастилии»

Fig. 4. Screen capture from the film  
Fire in Castile<sup>7</sup>



Рис. 5. Кадр из фильма  
«Огонь в Кастилии»

Fig. 5. Screen capture from the film  
Fire in Castile<sup>8</sup>

В фильме инсценируются эпизоды Священного писания с использованием скульптур пророков, святых, мучеников, Богоматери, Спасителя. Душевные и физические мучения персонажей передаются световыми вибрациями, деформирующими их тела (Рис. 6, 7). Свет, атакующий скульптуры, «расплавляет» их лица (Рис. 5, 6, 7) и зритель почти физически ощущает страдания, «претерпеваемые» святыми под воздействием пламени. Например, световые модификации лица скульптуры св. Анны работы Хуана де Хуни передают целую гамму душераздирающих чувств (Рис. 3, 4, 5).

<sup>7</sup> Источник изображения см.: / See the image source: URL: <https://www.youtube.com/watch?v=EwOd2TFuAlw> (дата обращения: 10.02.2021).

<sup>8</sup> Источник изображения см.: / See the image source: URL: <https://www.youtube.com/watch?v=EwOd2TFuAlw> (дата обращения: 10.02.2021).



Рис. 6. Кадр из фильма  
«Огонь в Кастилии»

Fig. 6. Screen capture from the film  
Fire in Castile<sup>9</sup>



Рис. 7. Кадр из фильма  
«Огонь в Кастилии»

Fig. 7. Screen capture from the film  
Fire in Castile<sup>10</sup>

Мистерия Страстной Пятницы воспроизводится в фильме на соединении двух миров: художественного, где библейские персонажи, страдая от боли и ужаса, переживают вселенскую катастрофу (распятие Христа), и реального. Таким образом зрители вовлекаются в художественное пространство фильма через мерцание световых вибраций, освещающих и дистанционно пальпирующих их лица и тела. Пульсация световых импульсов с развитием действия ускоряется, звуковое сопровождение в виде ритма сердцебиения становится более интенсивным, что приводит к эффекту погружения зрителей в «пульсирующее, личное, лирическое, мистическое зрелище, которое может дать им эмоциональную новизну экстаза» [14, р. 109].

Как и древнегреческий философ Эмпедокл, Х. Валь дель Омар считал, что зрение является продолжением тактильного чувства. Технология «тактильного видения» основывалась на понимании режиссёром зрения как совершенного осязания, использующего свет для восприятия реальности: «Когда кто-либо из нас смотрит на объект, чтобы узнать его форму... он пальпирует его двумя чувствительными поверхностями сетчатки», «необходимо преобразовать свет в осязаемую вибрацию» [15, р. 113, р. 116].

<sup>9</sup> Источник изображения см.: / See the image source: URL: <https://www.youtube.com/watch?v=EwOd2TFuAlw> (дата обращения: 10.02.2021).

<sup>10</sup> Источник изображения см.: / See the image source: URL: <https://www.youtube.com/watch?v=EwOd2TFuAlw> (дата обращения: 10.02.2021).

Для осуществления этого проекта режиссёр разработал систему свето-оптических механизмов и фильтров, с помощью которых можно было моделировать яркость и длительность световых импульсов, «силу» дистанционного тактильного прикосновения и, тем самым, пробуждать творческую фантазию зрителей. Это позволяло, как считают испанские киноведы Гонсало де Лукас и И. Пинтор Ирансо, «приблизиться к тотальному и трансформирующему кинематографическому опыту, основанному на тактильном участии ... Посредником в опыте трансцендентного было воображение человека» [16, р. 166].

Отметим, что светотеневые эксперименты в искусстве с целью придания объёмности изображаемому объекту и для визуализации сакральных характеристик бытия характерны для авангардных практик XX в., претендовавших на активную трансформацию пространства и создание оптики нового типа. Технологию Х. Валь дель Омара можно охарактеризовать и как версию светового кубизма, предтечей которого могла быть живопись П. Пикассо, «лучизм» М. Ларионова, кинематограф немецкого экспрессионизма и пр.

Мы видим, что светотеневые практики Х. Валь дель Омара, совпадая по некоторым формальным характеристикам с творчеством художников авангарда, базировались тем не менее на своеобразной философии тактильного зрения и имели религиозные цели. Так, чилийский исследователь Ф. Куссен акцентирует внимание на понимании Х. Валь дель Омара своего творчества как религиозной миссии, в которую входило в том числе и создание «устройств для чрезмерного возбуждения чувств, ... своего рода инструментов для трансмутации внешних органов в органы души, о которых так много говорили мистики» [17].

Несмотря на то, что наследие авангардной световой трансформации пространства было инструментализировано в 1950-е–1970-е гг. в опарте, Х. Валь дель Омар обратился не к современным интерпретациям, окрашенным прагматикой авангарда, а к локальной испанской традиции барокко, где в световых стратегиях нашла воплощение насыщенная семантика религиозного чувства. Подробно изучить художественные особенности произведений живописцев Золотого века Испании Х. Валь дель Омар мог в 1930-е, принимая участие в качестве волонтера в Педагогических Миссиях. В передвижном музее Миссий были репродукции картин Х. Риберы, Ф. Сурбарана, Д. Веласкеса, Б.Э. Мурильо и др. Близко познакомиться с оригиналами произведений испанских живописцев Х. Валь дель

Омар имел возможность в конце 1940-х, участвуя в подготовке к эвакуации картин Музея Прадо.

Техники мистического теневизма испанских живописцев Х. Риберы, Ф. Сурбарана, использовавших светотеневые эффекты для передачи эмоциональных состояний, глубины драматических переживаний героев, для подчёркивания рельефности и объёма за счёт световых акцентов, переносились Х. Валь дель Омаром в кинематографическое пространство. Можно увидеть в технологии «тактильного видения» и влияние живописных приёмов французского художника Ж. Латура, чьи картины насыщены сакральным символизмом света. Однако, учитывая динамичность, остроту повествования и шоковый характер применённых в фильме «Огонь в Кастилии» световых стратегий, напряжённый драматизм живописи испанского барокко больше отвечал намерениям режиссёра.

Чувственный мистицизм испанской католической традиции экстатических видений также нашёл отражение в световой технологии Х. Валь дель Омара. Световые импульсы в виде ярких сполохов пламени, таинственного мерцания, drobных вспышек и плавных волн побуждали зрителей идентифицироваться с подвергавшимися светопульсации персонажами фильма, переживать вместе с ними их агонию и трансформацию не только созерцательно, но и отчасти телесно. Реакция на прикосновение пламени и вспышки света — дорациональная, инстинктивная, телесная: сжаться, отстраниться, почувствовать боль, пережить испуг. Таким образом, зритель неизбежно оказывался вовлечен в происходящее на экране через активизацию физиологических реакций. Истоки подобной иммерсивной стратегии — погружение в зрелище через аффективный, телесный опыт, через физический контакт (пусть и иллюзорный) — можно найти в описаниях экстазов католических святых, например, св. Тереза Авильская (XVI в.) полагала, что Ангел пронзил копьём её сердце, и она физически ощущала боль от этих ударов.

Надо отметить, что в своих кинематографических экспериментах Х. Валь дель Омар не ограничивался аудиовизуальными каналами передачи информации, он изобретал полисенсорные технологии, задействующие такие чувства, как обоняние, осязание, опыт тела. Например, он предлагал во время кинопоказа распылять в воздухе запах трав тех регионов, о которых повествует фильм, а на премьере фильма «Огонь в Кастилии» в Каннах (1961) зрителям раздали небольшие деревянные дощечки, на которые была нанесена липкая, пачкающая пальцы, сильно пахнущая смола. Тем самым, запах и ощущение вязкой смолы на коже рук способство-

вали более чувственному восприятию рельефности фактуры кинообраза и раскрытию мистической интуиции, связанной с тактильным зрением.

Обобщая анализ медиатехнологий Х. Валь дель Омара, можно выделить несколько основных стратегий достижения иммерсивности.

Во-первых, применяемые режиссёром технологии расширяют диапазон сенсорного восприятия зрителей. Так, «апанорамное переполнение образа» оказывает воздействие на периферическое зрение и создает эффект присутствия в событиях, происходящих на главном экране. «Тактильное видение» световыми импульсами имитирует эффект дистанционного прикосновения, включая опыт тела в переживании зрителями событий кинофильма. Субъективный звук, конфликтующий с основным аудиорядом (в акустической технологии «диафонии»), вызывает диссонанс в восприятии и активизирует эмоциональную память зрителей.

Во-вторых, иммерсивность амплифицируется применением мультимедийных приёмов, создающих эффект синэстезии. Например, в технологиях Х. Валь дель Омара зрение объединяется с чувством осязания, воздействие на обоняние усиливает восприятие объёмности фактуры.

В-третьих, семантическое поле фильма с помощью оптико-световых технологий Х. Валь дель Омара не просто визуализируется, но и иллюзорно материализуется, так как эти технологии направлены на создание объёмного изображения, что позволяет зрителям не только видеть происходящее на экране, но и воспринимать его с помощью осязания. Отметим в этой связи и такую особенность художественных стратегий Х. Валь дель Омара, как воспроизведение в кинотехнологиях материальных характеристик визуальных образов его фильмов. Например, изображения, проецируемые с помощью «апанорамного переполнения образа», растекаются по зрительному залу как вода (основной визуальный мотив фильма «Гранада в зеркале воды»). Световибрации «тактильного видения» в фильме «Огонь в Кастилии» подобны огню и позволяют зрителям почувствовать «температуру» персонажа, его страдания и боль и в ряде случаев отождествиться с этой болью, пережить её как свою собственную.

В-четвёртых, усилению эффекта суггестивного впечатления способствует аудиовизуальное содержание фильмов: визуальные поэтические метафоры открывают зрителям чувственную образность испанской мистики; сложные, многосоставные саундтреки содержат ритмы фламенко и сольное пение канте хондо, создающее у зрителей трансово-иммерсивный настрой.

В-пятых, в технологиях Х. Валь дель Омара мы наблюдаем достижение иммерсивности с помощью шоковой стратегии чередования эффектов суггестивности и остранения. Трансово-медитативные состояния зрителей внезапно прерываются остранением, что, как это ни парадоксально, ведет к сокращению степени (или полной блокировке) психологической дистанцированности аудитории от зрелища. Такое антиномичное соединение остранения и суггестивности порождает эмоции, которые можно сопоставить со сверхчувственным опытом.

В целом стратегии, используемые Х. Валь дель Омаром, воспроизводят свойственную испанскому католическому культурному опыту чувственную иммерсивность, нашедшую своё выражение не только в семантических параметрах описаний экстазов и видений католических святых, но и в прагматике литературы, архитектуры, живописи, скульптуры, кинематографа Испании. Технологические разработки Х. Валь дель Омара, основанные на эстетизации культурной идентичности и раскрывающие суггестивный потенциал художественной традиции испанского мистицизма, весьма продуктивны на современном этапе развития визуальной культуры и технологий и могут быть интегрированы в мировое кинопроизводство.

#### **ЛИТЕРАТУРА**

1. Grau O. *Virtual Art: From Illusion to Immersion*. Cambridge, MA: The MIT Press, 2003. 430 p.

2. Vara Sánchez C. Bill Viola's Nantes Triptych: Unearthing the sources of its condensed temporality // *Aniki*. 2015. Vol. 2. № 1, pp. 35–48. DOI: 10.14591/aniki.v2n1.105.

3. Bernier R. *The Unspeakable Art of Bill Viola: A Visual Theology*. Eugene: Pickwick Publications, 2014. 100 p.

4. Carbó Gonzalo A. El viaje espiritual al «espacio verde»: el jardín de la visión en el sufismo // *Convivium: revista de filosofía*. 2007. № 20. P. 65–90.

5. Лицом к будущему. Искусство Европы 1945–1968: каталог к выставке. М.: ИПК Парето-Принт, 2017. 500 с.

6. Колотвина О.В. Экспериментальный кинематограф Х. Валь дель Омара: фильм «Огонь в Кастилии» как пример художественной интеграции // *Художественные миры XXI века. Пути интеграции архитектуры и арт-практик: коллективная монография под ред. Т.Г. Малининой*. М.: БуксМАрт, 2020. С. 296–305.

7. Gubern R. *Val del Omar cinemista*. Granada: Diputación de Granada, 2004. 120 p.

8. Losada M. San Juan de la Cruz in Tactilvisión: The technological mysticism of José Val del Omar's *Tríptico elemental de España* // *Studies in Hispanic Cinemas*. 2010. Vol. 7. № 2. P. 101–115. DOI: 10.1386/shci.7.2.101\_1.

9. Rivero-Navarro S. Epifanía, trance, arrebatos y otras iluminaciones: manifestaciones extáticas en la cultura Ibero-Americana contemporánea. Doct. diss. Cambridge: Harvard University, 2014. 347 p. URL: <http://nrs.harvard.edu/urn-3:HUL.InstRepos:17467239> (дата обращения: 15.12.2020).

10. Val del Omar J. Меса-Мística // Val del Omar J., Ortiz-Echagüe J. Escritos de técnica, poética y mística. Barcelona: Ediciones de La Central, 2010, pp. 279–280.

11. Val del Omar J. Manifiesto de la Asociación Creyentes del Cinema. URL: [https://www.valdelomar.com/pdf/text\\_es/text\\_29.pdf](https://www.valdelomar.com/pdf/text_es/text_29.pdf) (дата обращения: 15.12.2020).

12. Sorolla Romero T., Loriguillo-López A. Tactilvisiones de lo intangible. Lo translúcido en Fuego en Castilla. 2016. URL: [https://www.academia.edu/33641818/Tactilvisiones\\_de\\_lo\\_intangible\\_Lo\\_translucido\\_en\\_Fuego\\_en\\_Castilla](https://www.academia.edu/33641818/Tactilvisiones_de_lo_intangible_Lo_translucido_en_Fuego_en_Castilla) (дата обращения: 15.12.2020).

13. Gascón A. Un muchacho español logró dos inventos que revolucionarán el arte del cinema // Val del Omar. Más allá de la órbita terrestre / ed. by Dukue E. Buenos Aires: Ministerio de Cultura del Gobierno: BAFICI, 2015. P. 19–22.

14. Val del Omar J. La diafonía es un nuevo sistema de producción // Val del Omar J., Ortiz-Echagüe J. Escritos de técnica, poética y mística. Barcelona: Ediciones de La Central, 2010. P. 108–110.

15. Val del Omar J. Teoría de la Visión Tactil // Val del Omar J., Ortiz-Echagüe J. Escritos de técnica, poética y mística. Barcelona: Ediciones de La Central, 2010. P. 113–117.

16. Lucas G. de, Pintor I. Poética del montaje en “Aguaespejo granadino”: investigación estética, técnica y pedagógica sobre la experiencia del espectador en la obra de José Val del Omar // L’Atalante: revista de estudios cinematográficos. 2017. № 24. P. 165–184.

17. Cussen F. José Val del Omar: una pedagogía de la visión // Mula Blanca: revista de literatura y arte. 2015. 06 Feb. URL: <http://mulablanca.com/jose-val-del-omar-una-pedagogia-de-la-vision1> (дата обращения: 15.12.2020).

## REFERENCES

1. Grau O. *Virtual art: From illusion to immersion*. Cambridge, MA: The MIT Press, 2003.

2. Vara Sánchez C. *Bill Viola’s Nantes Triptych: Unearthing the sources of its condensed temporality*. 2014. 2 (1). DOI: 10.14591/aniki.v2n1.105.

3. Bernier R. *The unspeakable art of bill viola: A visual theology*. Eugene, USA: Pickwick Publications, 2014.

4. Carbó Gonzalo A. El viaje espiritual al «espacio verde»: el jardín de la visión en el sufismo. *Dialnet*. 2007. URL: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2272391> (accessed 11.12.2020).

5. *Litsom k budushchemu: Iskusstvo Evropy 1945–1968* [Facing the future: Art of Europe in 1945–1968]. Moscow: IPK Pareo-Print, 2017.

6. Kolotvina O.V. Eksperimental'nyy kinematograf Kh. Val' del' Omara: Fil'm "Ogon' v Kastilii" kak primer khudozhestvennoy integratsii [Experimental cinematography of J. Val del Omar: "Fire in Castile" as an example of artistic integration]. In T.G. Malinina (Ed.), *Hudozhestvennye miry XXI veka: Puti integratsii arhitektury art-praktik* [Artistic worlds of the 21st century: Ways of integrating architecture and art practices] (pp. 296–305). BuksMArt, 2020.

7. Gubern R. *Val del Omar cinemista*. Granada: Diputación de Granada, 2004.

8. Losada M. San Juan de la Cruz in Tactilvisión: The technological mysticism of José Val del Omar's Tríptico elemental de España. *Studies in Hispanic Cinemas*. 2010. 7 (2), pp. 101–115. DOI: 10.1386/shci.7.2.101\_1.

9. Rivero-Navarro S. Epifanía, trance, arrebatos y otras iluminaciones: manifestaciones extáticas en la cultura Ibero-Americana contemporánea (Doctoral dissertation). 2015. *DASH HarvardEDU*. URL: <http://nrs.harvard.edu/urn-3:HUL.InstRepos:17467239> (accessed 15.12.2020).

10. Val del Omar J. Meca-Mística. In Val del Omar J., Ortiz-Echagüe J., *Escritos de técnica, poética y mística* (pp. 279–280). Barcelona: Central Ediciones, 2010.

11. Val del Omar J. Manifiesto de la Asociación Creyentes del Cinema. *Valdelomar: website*. URL: [https://www.valdelomar.com/pdf/text\\_es/text\\_29.pdf](https://www.valdelomar.com/pdf/text_es/text_29.pdf) (accessed 15.12.2020).

12. Sorolla Romero T., Loriguillo-López A. *Tactilvisiones de lo intangible. Lo translúcido en Fuego en Castilla*. 2016. URL: [https://www.academia.edu/33641818/Tactilvisiones\\_de\\_lo\\_intangible\\_Lo\\_translucido\\_en\\_Fuego\\_en\\_Castilla](https://www.academia.edu/33641818/Tactilvisiones_de_lo_intangible_Lo_translucido_en_Fuego_en_Castilla) (accessed 15.12.2020).

13. Gascón A. Un muchacho español logra dos inventos que revolucionarán el arte del cinema. In E. Dukue (Ed.), *Val del Omar: Más allá de la órbita terrestre* (pp. 19–22). Buenos Aires: Ministerio de Cultura del Gobierno, BAFICI, 2015.

14. Val del Omar J. La diafonía es un nuevo sistema de producción. In Val del Omar J., Ortiz-Echagüe J., *Escritos de técnica, poética y mística* (pp. 108–110). Barcelona: Central Ediciones, 2010.

15. Val del Omar J. Teoría de la Visión Táctil. In Val del Omar J., Ortiz-Echagüe J., *Escritos de técnica, poética y mística* (pp. 113–117). Barcelona: Central Ediciones, 2010.

16. Lucas G. de, Pintor I. Poética del montaje en "Aguaspejo granadino": investigación estética, técnica y pedagógica sobre la experiencia del espectador en la obra de José Val del Omar. *L'Atalante: revista de estudios cinematográficos*. 2017. (24), pp. 165–184.

17. Cussen F. José Val del Omar: una pedagogía de la visión. *Mula Blanca: revista de literatura y arte*, 2015. 6 February. URL: <http://mulablanca.com/jose-val-del-omar-una-pedagogia-de-la-vision1> (accessed 15.12.2020).

СВЕДЕНИЯ ОБ АВТОРЕ

**ОЛЬГА ВАСИЛЬЕВНА КОЛОТВИНА**

соискатель факультета истории искусства,  
Российского государственного гуманитарного университета,  
125993, г. Москва, Миусская площадь, 6

**ResearcherID: AAJ-3200-2021**

**ORCID: 0000-0003-2873-3604**

e-mail: kolotvina@mail.ru

ABOUT THE AUTHOR

**OLGA V. KOLOTVINA**

PhD student at the Faculty of Art History,  
the Russian State University for the Humanities,  
Miuskaya Square, 6, 125993, Moscow

**ResearcherID: AAJ-3200-2021**

**ORCID: 0000-0003-2873-3604**

e-mail: kolotvina@mail.ru



**СТРУКТУРА  
И СЮЖЕТ  
В ЭКРАННЫХ  
ПРОИЗВЕДЕНИЯХ**

**STRUCTURE  
AND PLOT  
IN VISUAL  
ART WORKS**



УДК 791.4 + 008  
ББК 85.373(3) + 71.04

DOI: 10.30628/1994-9529-2021-17.1-75-98  
received 10.03.2021, accepted 31.03.2021

## ЕКАТЕРИНА ВИКТОРОВНА САЛЬНИКОВА

Государственный институт искусствознания,

Москва, Россия

ResearcherID: AAS-2122-2020

ORCID ID: 0000-0001-8386-9251

e-mail: k-saln@mail.ru

# ПЕРВАЯ ЭКРАНИЗАЦИЯ «ПРИКЛЮЧЕНИЙ АЛИСЫ В СТРАНЕ ЧУДЕС» (ALICE IN WONDERLAND, 1903)

**Аннотация.** Статья посвящена британскому фильму «Алиса в Стране Чудес» (*Alice in Wonderland*) Перси Стоу и Сесила Хепурорта, найденному и отреставрированному в 2010 году. 12-минутный фильм был нетипично долгим для раннего кино. Каждый титр, как правило, аннотирует сразу несколько коротких сценок, как бы показывая их взаимосвязь или, наоборот, обособленность друг от друга. Это позволяет предположить, что продавались не все сцены по отдельности, а несколько сцен, объединенных общим предваряющим титром. Структурно каждый фрагмент, состоящий из 2–3 сцен, аналогичен серии. Делается вывод о том, что зарождение принципов сериальности в кино правомерно связывать и с экранизациями сказочных историй. Концепция пространства демонстрирует дуальность Страны Чудес. Мир приватный похож на английский сад. А пространство Королевы и ее свиты решено как регулярный парк классицистского типа. Мотив дуальности и конфликта внутри Страны Чудес развернет в своем фильме по мотивам сказки Кэрролла Тим Бёртон (2010). Алису сыграла в фильме 1903 года Мэй Кларк, взрослая девушка, работавшая на киностудии. Сновидческий характер экранной реальности подчеркивает сдержанность игры исполнителей и ненавязчивость фантастического, когда все в кадре и похоже, и не похоже на обычный мир. Брачный возраст героини и селекция сцен, которые выглядят как «хождение по мукам» Алисы, заставляют видеть в действии воплощение бессознательного героини. Волшебный сад, куда так стремится попасть юная девушка,

аналогичен мечтаемым радостям взрослой жизни, которые оборачиваются для Алисы кошмаром. Фильм вышел в год образования Женского социального и политического союза (*The Women's Social and Political Union / WSPU*), став частью эпохи пересмотра викторианских идеалов и отказа от восприятия женщины в русле патриархальных ценностей. Картина Тима Бёртона, созданная в эпоху новой волны эмансипации и гендерного раскрепощения, во многом корреспондирует с первой экранизацией «Алисы...», подавая викторианский мир как обобщенный образ социума, подавляющего личность и естественно вызывающего протест.

**Ключевые слова:** британское немое кино, экранизация, нарратив, фильм-сказка, фэнтези, бессознательное, сон, викторианство, Алиса, Льюис Кэрролл, Сесил Хепуорт, Зигмунд Фрейд

**EKATERINA V. SALNIKOVA**  
State Institute for Art Studies,  
Moscow, Russia  
Researcher ID: AAS-2122-2020  
ORCID ID: 0000-0001-8386-9251  
e-mail: k-saln@mail.ru

## THE FIRST SCREENING OF ALICE IN WONDERLAND (1903)

**Abstract.** The article is dedicated to the British silent film *Alice in Wonderland* by Percy Stow and Cecil Hepworth, which was found and restored in 2010. The 12-minute film was unusually long for early cinema. Almost all of the survived credits annotate several short scenes at once, showing their interconnection or, conversely, apartness from each other. This suggests that some scenes were sold not separately, but as a series of scenes united by a credit. Structurally, each fragment of the film, consisting of 2–3 scenes, is similar to one episode of series. Therefore, the origin of the principles of seriality in cinema can be associated with film adaptations of fairy-tale stories. The concept of space demonstrates the inner duality of the Wonderland. The private part of it looks like an English landscape garden, while the space of the Queen and her entourage is designed as a classicist regular park. In his adaptation (2010) of Carroll's fairy-tale, Tim Burton will further unfold the theme of duality and conflict inside the Wonderland. In the 1903 film adaptation, Alice was played by May Clark, a grown-up girl who worked at the Hepworth studio. The dreamlike nature of the screen reality is emphasized

by the restraint of the amateur performers' play and the unobtrusiveness of the fantastic, when the screen fantasy world is both similar and different from the everyday life. The marriageable age of the heroine and some of the scenes that look like Alice's "going through the torments" make us interpret the action as the embodiment of her unconscious. The magic garden, where a young girl is so eager to get, a symbol of the desirable joys of an adult life, becomes a nightmare for Alice. The film was released in the same year as the Women's Social and Political Union (WSPU) was established, and it merged into an era of revision of Victorian ideals and rejection of the perception of women in line with patriarchal values. Tim Burton's film, created in the era of the new emancipation and reconsideration of gender, largely corresponds to the first screen adaptation of *Alice in Wonderland*, presenting the Victorian world as a generalized image of a society that suppresses the individual and naturally provokes protest.

**Keywords:** British silent film, film adaptation, narrative, fairy-tale film, fantasy, unconsciousness, dream, Victorianism, Alice, Lewis Carroll, Cecil Hepworth, Sigmund Freud

## Введение

Уже в самые первые годы своего существования кинематограф обращается к сказке и делает попытки экранизации произведений этого жанра. Наиболее известна ранняя версия «Золушки» Жоржа Мельеса (*Cendrillon, 1899*), а также фильмы-сказки Фернана Зекки «Али Баба и сорок разбойников» (*Ali Baba et les 40 voleurs, 1902*), «Золушка, или Чудесный башмачок» (*Cendrillon, ou la Pantoufle merveilleuse, 1907*), которые интерпретировались в классических трудах по истории кино как показательные опыты немого «ярмарочного» периода [1, с. 78] «Кино унаследовало традиции сказочников и бардов, трубадуров и певцов ... Конечно ... возможность увидеть чудеса техники и фантастические происшествия сочетались с потребностью людей в вымысле. Ни одно другое ярмарочное развлечение не могло удовлетворить этой жажды столь разнообразных переживаний» [2, с. 41]. Признавая интерес к фантастическому одной из черт раннего кино, историки искусства, тем не менее оставляли на периферии внимания фильмы-сказки, видя магистраль нового искусства в развитии принципов жизнеподобия. В наши дни ситуация в корне изменилась. Высокий интерес к сказке на экране сочетается с новой стадией в изучении раннего немого кино. Благодаря новым техническим достижениям становится возможна реставрация старых фильмов, превратившаяся в последние два десятилетия в целое международное движение.

Британская экранизация сказки Льюиса Кэрролла «Приключения Алисы в Стране Чудес», выполненная Перси Стоу и Сесилом Хепуртом в 1903 г., является самой первой экранной версией данного произведения. Фильм долго считался утраченным, был найден и отреставрирован в Национальном Архиве Британского института кино относительно недавно, в 2010 году, и пока не подвергался массивному анализу. Из двенадцати минут уцелело более восьми, что позволяет воспринимать сохранившиеся сцены как вполне репрезентативные для представления о картине в целом [3].

**Цель** данной статьи — подробно проанализировать экранную версию «Алисы...» 1903 г. как самоценное экранное произведение, стоящее у истоков жанра фильма-сказки. *Это поможет увидеть некоторые спонтанно формирующиеся принципы трансформации литературного произведения в кинематографическое в ту эпоху, когда авторы фильмов сознательно еще не видоизменяли сюжетные линии и характеры персонажей, не вносили в сказочную реальность современную атрибутику, то есть не занимались целенаправленной интерпретацией.*

Напротив, позже в кино сформируется традиция сознательной интерпретации литературных произведений, в том числе сказок, которые при этом нередко существенно переиначиваются, что далеко не всегда приводит к созданию новых шедевров. Так, Сью Шорт констатирует, что возросшая популярность сказки в кино является сегодня и великим достижением данного жанра, и его же проклятием, так как из огромного количества выпускаемых в мире фильмов-сказок лишь немногие оказываются достойными произведениями [4, р. 163]. В своей книге автор рассматривает современные экранные версии сказок, акцентируя элементы художественной модернизации и актуализации «вечных сюжетов». В книге Шорт речь идет о намеренных трансформациях традиционных сказок в кино. В нашей же статье мы рассматриваем стихийный процесс осовременивания произведения Льюиса Кэрролла, что во многом связано с неизбежным сжатием нарратива литературного произведения. Сжатие повествования не есть чисто «технический» процесс, как и любые иные трансформации (например, уменьшение количества персонажей и мест действия), о чем пишут и зарубежные исследователи.

Как формулирует авторитетный исследователь сказки в литературе и кино Джек Зайпс, фильмы-сказки не являются чисто формальным перенесением сказочного нарратива в экранное искусство (adaptation), обращение к сказке отвечает нашей потребности «присвоения» некоей веч-

но значимой истории, это «альтернативная возможность сформировать наше собственное повествование» [5, р. 14–15], свой сюжет со смыслом, актуальным для данного автора и данной эпохи. Adaptation — английский термин, аналогичный русскому «экранизация». Тем самым, если в русской научной традиции подчеркивается факт перевода литературы в пространство экранного искусства, превращения в экранное произведение, то в англоязычной традиции — факт приспособления литературы к принципам другого искусства. Поэтому в англоязычной науке до сих пор актуальны уточнения сути «адаптации», которая не сводима к техническому преобразованию с учетом законов кино. В российской же науке более активно обсуждается собственно содержательная сторона экранизаций, сопоставляемых с содержательными аспектами литературных произведений [6]. Экранизация «Алисы...» Стоу и Хепурта может служить наглядным примером того, насколько неизбежны трансформации смыслов литературного первоисточника при переносе его на экран.

Наша статья отвечает нынешней научной тенденции подробного изучения истории и современного периода развития фильма-сказки, что прослеживается в ряде недавних трудов. Если сборник статей под редакцией П. Гринхилл и С.И. Матрикса исследует специфику жанра [7], то объемный труд международного коллектива авторов «Фильм-сказка по ту сторону Диснея» стремится отобразить национальные вариации жанра в кинематографических практиках разных стран мира [8]. К. Шен посвящает свою работу истории немецкого фильма-сказки в ГДР, позже повлиявшего и на кино воссоединенной Германии [9].

Нынешний расцвет науки о сказке на экране наступил после почти полного ее забвения в гуманитарной науке конца XX в. [7, р. 6–7]. Но интерес к данному явлению закономерно возрос в начале XXI в. в связи с ростом популярности экранных фэнтези и хоррора в форматах фильма и сериала (фильмы о Гарри Поттере, экранизации романов Джона Толкина, сериалы «Джонатан Стрендж и мистер Норрелл», «Гримм», «Ведьмак»), а также растущим разнообразием видеоигр, основанных на сюжетах сказок. В частности, об играх на «сюрреалистические и сатирические» мотивы сказки Льюиса Кэрролла писал Антонио Х.П. де ла Маза [10, р. 191]. А Дэвид А. Джонс поместил экранизацию Перси Стоу и Сесила Хепурта в ряд ранних предшественников фильма-хоррора [11, р. 3], коррелирующего с фантастическим началом, одним из воплощений которого явилась и волшебная сказка.

Необходимо еще одно уточнение в отношении терминологии. В русскоязычных трудах последнего времени прижился термин «фэнтези». Н. Спутницкая даже помещает его в название своей монографии — «Птушко. Роу. Мастер-класс российского кинофэнтези» [12]. Хотя ранее было принято говорить о фильмах-сказках, как зарубежных, так и советских [13], [14]. Западные исследователи и в наши дни предпочитают термин *fairytale film*. В случае глубоко оригинальной авторской сказки Льюиса Кэрролла может делаться уточнение, что фильм снят по *fairytale novel* [5, p. xii], то есть роману-сказке или сказочному роману. О возможностях синтеза сказки с различными типами повествования как в литературе, так и в кино, писали и отечественные авторы на материале русского и советского искусства. Так, Ю. Айхенвальд различал сказку и «сказочную историю» в кино, герои которой живут не в неподвижном условном времени традиционной сказки, а в быстротекущем сегодняшнем дне [15, с. 68]. Т. Леонова отмечала образование «комбинированных жанров... волшебнo-авантюрная сказка-роман, сказки-новеллы, сказочно-богатырская поэма» [16, с. 19].

В современной отечественной науке под «фэнтези» в литературе и кинематографе подразумевается романного типа повествование в сочетании со сказочным сюжетом, активно использующее отдельные мотивы, образы, сюжетные элементы традиционной сказки, но все-таки далеко ими не ограничивающееся, предлагающее свободные отступления от картины мира и ценностных систем, характерных для волшебной сказки. Согласно приведенным выше обозначениям, произведение Льюиса Кэрролла можно определить как сказочную историю, волшебнo-авантюрную сказку-роман, или фэнтези. Большую роль в ней играют отсылки к современной автору и героине британской реальности, а также мотив утраты Алисой идентичности и поиски своего привычного «я».

Учитывая то, что рамочной ситуацией «Алисы...» является сон, автор статьи обращается к работам Зигмунда Фрейда «Толкование сновидений» (1899) [17] и «Психопатология обыденной жизни» (1904) [18], написанных параллельно с развитием раннего немого кино. Речь не идет, конечно же, о том, что Перси Стоу и Сесил Хепурт могли быть знакомы с воззрениями Фрейда на сновидческую реальность. Однако и австрийский психоаналитик и философ, и британские кинематографисты принадлежали своей эпохе. И, как это часто бывает, в их мировосприятии отобразились различные стороны одних и тех же социальных и духовных процессов, характерных для рубежа XIX–XX вв. Интерес к бессознательному, к неконтрольным

проявлениям человека у Фрейда — лишь один аспект пристрастия различных форм культуры и искусства того времени к иррациональному, мистическому, необъяснимому, странному, выходящему за рамки обыденной логики. Фильм Стоу и Хепурта вносит свою лепту в освобождение искусства от доминирования рационального начала.

## Особенности нарратива

*Alice in Wonderland* 1903 г. содержит ряд сцен: Алиса засыпает и видит Белого Кролика; преследование в кроличьей норе; подземелье, где Алиса пытается попасть в маленькую дверцу; Алиса и большой щенок; Алиса на кухне у Герцогини и Поварихи; Алиса и ребенок, превращающийся в поросенка; Алиса и Чеширский кот; Безумное чаепитие; процессия карт; ссора с Королевой и бегство от карт; пробуждение.

Историк британского кино Симон Браун отмечает, что фильм Стоу и Хепурта был очень длинным для своего времени. «Его необычная длина означала, что он не подходил для всех кинопоказов, где идеальным считалось разнообразие коротких сюжетов, поэтому все сцены продавались по отдельности. Прокатчику было достаточно купить и показать один эпизод, например “чаепитие Безумного Шляпника”, а не весь фильм, который был не столько самостоятельной историей, сколько иллюстрацией ключевых моментов книги» [3].

Одним словом, «Алису...», согласно распространенному мнению историков кино, изначально предназначали для продажи «по сценам», а потому и не стремились к плавности и связности повествования. Другую позицию заявляют более узкие специалисты — исследователи специфики экранизаций британской литературы. Они полагают, что фильм могли продавать и целиком, поскольку каждый титр рассказывает сразу о событиях нескольких сцен. Значит, в титрах все-таки отражено стремление связать отдельные эпизоды [19], и тем самым говорить о полном отсутствии нарратива будет преувеличением.

Можно предположить, что продажа шла ровно «по титрам», то есть продавались вместе те сцены, которые обозначались в тексте одного титра. Всего сохранилось 5 титров. Весьма показательны два последних, в которых описание одной сцены отделено от описания следующей с помощью горизонтальной черты. В четвертом титре до черты «Чеширский кот Герцогини появляется перед Алисой и направляет ее к дому Безумно-

го Шляпника». После черты: «Безумное чаепитие». В пятом титре таким же способом зафиксировано деление на три сцены: «Королевская процессия», «Королева приглашает Алису присоединиться к ним», «Алиса не нарочно оскорбляет королеву, которая призывает Экзекутора обезглавить ее, но Алиса, осмелев, надирает ему уши и в замешательстве просыпается». (Хотя на самом деле сцен четыре, последняя крошечная сценка — пробуждение Алисы.)

Так или иначе, все это позволяет констатировать не только развитие нарративности, но и движение к сериальным форматам в очень раннем немом кино. Ведь ряд сцен, аннотированных одним титром, аналогичен серии. Мы не замечаем этого, вероятно, в связи с тем, что, во-первых, сами создатели и прокатчики «Алисы...» в те времена еще не осознали возможностей серийного формата, да и не родилось еще его название. Во-вторых, в дальнейшем хронометраж серии значительно увеличится: серии в немых сериалах, снятых в 1910-х гг., будут длиться не 1,5–2 минуты, но 10–15, а то и 20 минут. И мы сегодня просто не реагируем на фрагмент фильма в полторы минуты как на серию. Однако перспективы сериального формата в экранизации Стоу и Хепурта уже просматривается. Сами принципы киносеанса, состоявшего из многих коротких фильмов разных жанров, в какой-то степени способствовали становлению сериальности.

Тем самым, экранизация 1903 г. заставляет более широко взглянуть на проблему зарождения сериальных форм, которые принято ассоциировать прежде всего с романом-фельетоном, с детективными сериями (например, о Нике Картере, которые снимал Викторен Жассе — *Nick Carter, le roi des détectives, 1908*), с авантурными историями вроде приключений Фантомаса [20, с. 222]. На самом деле и сказочные сюжеты тоже в значительной степени способствовали формированию сериальности — особенно в том случае, если имели титры, задающие членение чисто визуальной экранной реальности на фрагменты, объединенные главными героями, местами действия и в данном случае — рамочной историей, то есть сном Алисы.

При всех доводах в пользу наличия элементов повествовательности в экранизации 1903 г., следует учитывать, что, конечно же, кинематографисты были совершенно не озабочены растолковыванием сюжета: сказка Льюиса Кэрролла имела высокую популярность, многократно переиздавалась, воплощалась в профессиональных и любительских представлениях [21]. Экранное же искусство превратило Страну Чудес в бесплотный,

но выразительный в своей визуальности мир, гораздо более реальный по ряду параметров, нежели его изображали в иллюстрациях.

## Достоверность и фантастика в Стране Чудес

Принято считать, что режиссеры во всем следовали знаменитым иллюстрациям сэра Джона Тенниела 1865 г. [22, р. 202]. И действительно, отдельные визуальные решения предметного мира и персонажей явно восходят к этим прославленным иллюстрациям. Так, у Шляпника на цилиндр наклеен ярлык. Высокая и похожая на раскрывающийся бутон спинка кресла, в котором сидит Алиса на безумном чаепитии, тоже отсылает к рисунку Тенниела, как и клетчатый пиджак Белого Кролика, и причудливые головные уборы Герцогини и Кухарки, форма головы лягушки-швейцара Герцогини, костюмы карт.

Однако фильм уходит от утрированности форм, откровенного уродства Герцогини, Королевы и Кухарки<sup>1</sup>, от непропорциональности самой Алисы, что на иллюстрациях придавало маленькой девочке некоторую кукольность. Все это у Тенниела способствовало, скорее, отстраненному взгляду на сочиненный Кэрроллом мир, в котором самыми гармоничными и пропорциональными были звери, как реальные, так и фантастические. В фильме 1903 г. все персонажи обрели более пропорциональные гармоничные формы — при сохранении общей фантастической атмосферы в кадре.

Фильм оживил Страну Чудес и совместил ее с естественным, реальным пространством, узнаваемо британским, позволив зрителям ощутить, что волшебный мир располагается где-то неподалеку, «между» обычными британскими лужайками. Первая экранизация «Алисы в Стране Чудес» может фигурировать как пример стихийного формирования весьма удачного сеттинга, благодаря которому хорошо известные приключения воспринимаются эмоционально обостренно.

Чаще всего природная местность — как правило, лесные поляны и луга — использовалась в раннем игровом кино как некая «нулевая степень» конкретики координат, пространственная абстракция, удобное для

---

<sup>1</sup> Напротив, американская версия сказки Кэрролла В.В. Янга (W.W. Young) 1915 г. сохраняла безобразные огромные головы-маски в духе Тенниела, лишая обитательниц Страны Чудес малой доли привлекательности и человеческой живости.

съемок место. При этом исполнители играли в условной театральной манере, изображая действия и чувства с помощью утрированной жестикуляции, что смотрелось особенно искусственно в естественной среде. И в результате природа и персонажи, хотя и пребывали в едином внутрикадровом пространстве, не образовывали художественных целостности и взаимодействия.

Напротив, в «Алисе в Стране Чудес» Перси Стоу и Сесила Хепурта достигнуто органическое существование персонажей в единстве с природным ландшафтом — садами Маунт Феликс в частном поместье. Основные события снимались в саду виллы киностудии Уолтон-на-Темзе (*Walton-on-Thames*). До появления карт пространство в кадре представляло английский сад, сохраняющий иллюзию первозданности растений, их свободного роста и даже некоторой запущенности. Причем, Алиса и засыпала в таком саду. Таким образом, волшебный сад Страны Чудес оказывался как бы магическим измерением ее знакомого и родного повседневного мира.

После безумного чаепития действие сразу переносилось в пространство регулярного парка в классицистском стиле, с коротко и ровно подстриженными газонами, правильными изгибами дорожек, круглыми клумбами, садовой вазой. Плоское открытое пространство своей правильностью форм ассоциируется с миром власти, придворного официоза, строгого этикета. Открытый конфликт с обитателями такого пространства выглядит как закономерный конфликт частного человека с представителями социальных структур. В киноверсии 1903 г. Страна Чудес, тем самым, утрачивала внутреннее единство, как бы разламывалась надвое (с внутренней двойственностью Страны Чудес активно работает и Тим Бёртон). Пространство Королевы и ее свиты противопоставляется пространству остальных персонажей, гораздо более естественному и для героини.

Стоу и Хепурт отказываются от многих ярко фантастических деталей кэрролловской истории, что приводит к усилению иллюзии достоверности происходящего. Вместо полета Алисы вниз, под землю, мимо шкафов и полок, уставленных всяческой утварью, мы видим темный подземный ход, по которому семенит, пригнувшись, Кролик, а за ним в отдалении пробирается, тоже пригнувшись, героиня. Их путь выглядит весьма жизнеподобно, быть может именно потому, что лишен сногшибательных визуальных эффектов. Нора больше похожа на подземный тоннель или потайной ход, какие часто фигурируют в приключенческих романах. Самым фантастичным в этой сцене оказывается то, что Кролик и Алиса примерно

одинакового размера. Этой детали мы не ждем, можем даже не отдавать в ней себе отчета, она воспринимается как нечто само собой разумеющееся. Одним словом, фантастика в фильме ненавязчива и не побуждает к рефлексии о креативности авторов картины. Страна Чудес обладает иллюзией реального и ни от кого не зависящего существования.

В роли Чеширского кота снимался домашний кот Хепуортов, в роли большого Щенка — их же собака по имени Блэр<sup>2</sup>; также использовался обычный живой поросенок. Белого Кролика, как и Королеву, играла жена Сесила Хепурта — Маргарет Хепурт. Очумелый Заяц, Безумный Шляпник (Норман Уиттен), Лягушка-швейцар (Сесил Хепурт), решены как антропоморфные, в человеческой одежде фигуры с зооморфными масками, надевающимися на голову и образующими единство с костюмами. Фильм весьма новаторски распоряжается возможностями работы любителей перед камерой. Исполнители ролей ведут себя крайне сдержанно, без нарочитой пантомимы, без объясняющей игры на зрителя. Все фантастического вида персонажи нисколько не суетятся в кадре, не пытаются оттягивать на себя внимание, не вступают в слишком активное физическое взаимодействие с героиней. В результате возникает визуальный образ настороженности обитателей Страны Чудес по отношению к Алисе, нарастающей в сцене безумного чаепития. Это довольно точно соответствует атмосфере и психологии общения в произведении Кэрролла.

В финале колода карт, шествующих правильными рядами, сыграна детьми в условных костюмах — прямоугольных накладках, украшенных узнаваемыми эмблемами мастей. Также дети держат символы мастей на шестах. В середине процессии шагают двое взрослых персонажей в костюмах фантастических морских существ, скорее всего, это Грифон и Рыбный Деликатес<sup>3</sup>. Замыкают шествие Королева, Король, Валет, несущий корону на подушке, и Безумный Шляпник, ведущий за ручку маленького ребенка в костюмчике некоего существа (по логике сюжета, он изобража-

<sup>2</sup> Выскажем предположение, что сцена со Щенком была довольно длинной (потому и фигурирует единственной в титре), так как собака Блэр прекрасно поддавалась дрессировке и могла выполнять сложные задания. Два годами позже она станет главным действующим лицом фильма Льюина Фицджеральда и Сесила Хепурта «Спасена Ровером» (*Rescued by Rover, 1905*), который является общепризнанным шедевром.

<sup>3</sup> Можно предположить, что не сохранилась именно сцена с ними. Вряд ли авторы фильма делали бы костюмы и вводили новых персонажей для краткого появления лишь в одной сцене, тем более что в процессии и в последующей ссоре Алисы и Королевы ни Грифон, ни Рыбный Деликатес активно не задействованы.

ет садовую Соню). Пока на первом плане Алиса знакомится с Королевой и присоединяется к процессии, на дальнем плане спокойно пасутся настоящие коровы. Это замечательный итог сосуществования разного типа живых существ в пространстве фильма. Здесь, наконец, фантастические существа и реальные животные «встречаются» в одном кадре — но не вступают в натужное взаимодействие, сохраняют дистанцию друг к другу. Каждый тип существ остается на своем плане, за каждым как бы закреплено его место. В процессе всего действия героиня блуждает между теми и другими. Вопрос в том, есть ли в этом мире место для самой Алисы.

## Образ Алисы и символические подтексты

Алису сыграла взрослая девушка, Мэй Кларк, работавшая на киностудии Хепурорта на разных должностях, в том числе посыльной и секретарши. Корректировка возраста героини принципиальна, благодаря этому существенно меняется статус сказочных событий. Это фильм не о забавных приключениях ребенка, но о внутреннем мире девушки брачного возраста. По остроумному замечанию Роберта Дугласа-Ферхёрста, все в кэрролловской Стране Чудес происходит в подземном пространстве, и для кинозрителей начала века это своего рода «галлюцинаторная современная параллель» их пребыванию в темном кинозале, в сновидческом состоянии, когда материализуются дичайшие ситуации и как бы озаряют собой окружающую тьму [23, p. 377]. Кроличья нора, тьма цивилизованного подземелья, темнота зрительного зала и потаенность внутреннего мира героини оказываются взаимоподобны и взаимосвязаны. Дискретность сцен создает эффект иррациональной картины мира, а визуальные алогизмы и странности постоянно напоминают о нашем подключении к сну.

Все это придает событиям качество некоего символического текста о подсознательных переживаниях юной особы, находящейся в переходной жизненной стадии. Как сказал бы Фрейд, в этом сне воплощаются желания и антижелания в формах «искаженной реальности» [17, с. 149].

Следование Алисы, стройной девушки с распущенными волосами, по подземному лазу за Белым Кроликом в сюртуке, жилете и с карманными часами, то есть оснащенным атрибутами respectable мужчины, воплощают и желание достойного брака, и потаенность этой мечты. То, что героине видится именно сказочный зверь, а не реальный мужчина, может свидетельствовать о ее неготовности признать себя взрослой и

быть откровенной с самой собой. Кролик и подземный ход кажутся идеальной трактовкой любых желаний и потребностей как «невинного любопытства».

Непрофессиональная исполнительница прежде всего физически функционирует в кадре, обозначая лишь некоторые эмоции. Но по-своему показательна селекция сцен Стоу и Хепуортом, а также спонтанные акценты в поведении героини, создающие и определенные смысловые нюансы.

В сказке Кэрролла многие персонажи (в том числе Мышь, Белый Кролик, Тритон Билль, Герцогиня, Рыбный Деликатес, Валет) страдают и испытывают сильные эмоции, в том числе грусть, гнев, страх, отчаяние. В фильме же сильные, больше частью негативные эмоции переживает только Алиса, будучи либо не способной получить желаемое, либо ощущая беспокойство при встрече с очередной напастью, либо — не находя понимания у обитателей волшебного мира.

Одна из самых долгих сцен фильма — пребывание героини в подземелье в попытках проникнуть в маленькую дверь, которая показана как крошечная дверная створка в правом нижнем углу двери нормального размера — «дверь в двери». Алиса находит на столике большой флакон с напитком *Drink me*, потом коробочку с пирожком *Eat me*. Она то растет, то уменьшается, ее размер постоянно изменяется, а дверь, даже открытая маленьким ключиком, остается недосягаемой. Алиса плачет, обмахивается маленьким веером, уменьшается, снова растет.

Трансформации размера человека или предмета на фоне черного задника, при работе камеры, то приближающейся, то отдаляющейся от объекта съемки, разрабатывались повсеместно, а стали знаменитыми в фильмах Мельеса [24, р. 135–149]. Но даже у этого прославленного французского режиссера в бессюжетных фильмах и в экранизации сцен из «Приключений Гулливера...» чувствовалась отсылка именно к Льюису Кэрроллу<sup>4</sup>. Сама по себе ситуация метаморфоз размера символизировала всю относительность достижений и неудач героя/автора фильмов [25, с. 57]. В экранной версии множественных метаморфоз тоже есть подтекст: они выглядят как отчаянные попытки девушки соответствовать желанному миру за волшебной дверью.

---

<sup>4</sup> Дело в том, что нормальный мир, которому герой соразмерен, в фильме Мельеса не фигурировал, только пребывание Гулливера у лилипутов, а потом у великанов. В результате создавалось впечатление, что нормы как таковой не существует, мир пребывает в тотальной относительности.

Надо сказать, вид крошечных человечков являлся одним из любимых визуальных эффектов не только в британском кино. Например, в фильме Роберта Уильяма Пола «Веселые малютки или Лилипуты в лондонском ресторане» (*The Cheese Mites, or Lilliputians in a London Restaurant, 1901*) мы видим крошечных человечков, ходящих по столу и вызывающих приступ смеха у клиента, сидящего за этим столом. Или же американский рекламно-развлекательный «Принцесса никотина» (*Princess Nicotine, or The Smoke Fairy, 1909*) Дж. Стюарта Блэктона, в котором на столике, рядом с курящим мужчиной, из пачки сигарет и коробки спичек появляются маленькие «духи сигарет». Но во всех подобных случаях соблюдалась грань между «мы» и «они». «Мы» — это когорта нормальных людей нормального размера, к которым принадлежит и одно из действующих лиц в кадре, и зрители. Тогда зрители вместе с нормальными героями сталкиваются с чудесами в виде явления крошечных существ, принадлежащих магическому миру. И пускай этот магический мир совсем рядом, в тарелке с едой или в пачке сигарет, тем не менее в такое измерение «нам» нет доступа — да и никакой потребности в него войти никто не испытывает. На магический мир такие фильмы предлагают смотреть сторонним взором, умиляться, забавляться, однако не забывать, что все эти чудеса происходят не с нами, а с «другими», и, значит, не затрагивают напрямую телесной сущности зрителя.

В «Алисе...» же показано, что вибрация размера тела происходит с главной героиней, которую зрители и тем более зрительницы вполне могут ассоциировать с собой, то есть инстинктивно как бы примерять этот процесс на себя. У Алисы есть цель — во что бы то ни стало попасть внутрь, оказаться в волшебном саду. И потому ряд неудачных метаморфоз для нее отнюдь не забава. Ни человека, ни существа «нормального» размера для сопоставления в кадре нет, что усложняет показ трансформаций. И только столик, ставший вдруг слишком большим и высоким (смена реквизита), указывает на то, что героиня уменьшилась. В остальном же уменьшения и увеличения играют сменой дистанции между Алисой и камерой. Потому особенно силен эффект роста героини, когда она в несколько присестов приближается к нам — в неровном движении камеры словно передается душевное потрясение Алисы, ощущающей свои преобразования.

Долгая череда попыток Алисы принять нужный размер похожа на отчаянные конвульсии девушки, попытки как-то «договориться» со своим

телом и с окружающим миром, стать такой, какой необходимо для пропуска в страну «женского счастья». С точки зрения визуальности, метаморфозы Алисы — единственная «тяжелая» сцена, заставляющая почти физически ощутить дискомфорт.

Образ крошечной дверцы внутри большой двери в сочетании с брачным возрастом героини обладает латентной метафоричностью. Маленький узкий вход в мечтаемый мир, как будет видно из дальнейшего, — это вход в мир взрослых возможностей социально и физически полноценной женщины, согласно викторианскому пониманию. А потому дверца аналогична женскому половому органу, преодоление же ее можно рассматривать как иносказательное обозначение социальной инициации и дефлорации, перехода девушки в статус замужней женщины.

Когда Алиса проникает, наконец, в волшебный сад, она видит большого щенка (*the enormous puppy*), совершенно неагрессивного, настроенного на игру. Добрый щенок ассоциируется с надеждой, преданностью, безопасностью, а его игривость — с отсутствием скуки, с приятным препровождением времени. Вот что хотела бы получить Алиса от взрослой жизни. Ничего этого у нее не будет в Стране Чудес.

Далее Алиса показана в домике Белого Кролика, в интерьере, полном игрушечного очарования, — с маленьким стульчиком, картинами на стенах, камином. Именно уютный дом символизировал в викторианской Англии женское счастье и правильно проживаемую женщиной жизнь. Жена как «ангел в доме» — такова была излюбленная викторианская трактовка идеальной женщины [26, р. 142]. Здесь же дом, хотя и трогателен, отбирает у героини свободу, тесен ей — это своего рода тюрьма, если не гроб. Такой дом заставляет желать вырваться наружу, заняться самоспасением, отвергнув домашний мир. Реалистичность происходящей сцене сообщает перемена ракурса и показ домика сначала изнутри, потом снаружи. Солнечный свет падает на стену домика и торчащую из окна руку Алисы, как бы обнадеживая и обещая, что на пути героини будут и удачи. Но это обманчивые надежды.

Если сцена в домике Белого Кролика показывала бессознательное недоверие всеобщим мечтам о счастливом браке и семейном очаге, то в сцене на кухне Герцогини находят выражение страхи неудачного деторождения и материнства. На кухне стоит буфет, полный посуды, висят на стене полки с тарелками — вроде бы весь антураж вполне нормален. Однако Герцогиня и Кухарка не только одеты в странные головные уборы,

которые хочется назвать сооружениями, но и ведут себя дико. Кухарка постоянно чем-то бросается, размахивает, ее движения слишком резки и кажутся агрессивными. Герцогиня восседает посреди этого безумия с младенцем на руках. Алиса ходит по кухне, присаживается на корточки и чихает от обилия перца.

В отличие от сказки, не Герцогиня швыряет младенца Алисе, но сама Алиса, судя по жестам, просит Герцогиню отдать ей ребенка. Такая трактовка событий сильнее передает беспокойство Алисы за малыша. В поведении Алисы, несомненно, читается материнский инстинкт самой исполнительницы. Девушка очень естественно переключает свое внимание с антуража и странностей взрослых дам на участь младенца и бережно забирает его у Герцогини.

Когда Алиса выходит из дверей, а Герцогиня делает несколько шагов следом, как бы проводя героиню, меняется ракурс — камера показывает это, будучи уже снаружи дома, да и дистанция между камерой и персонажами сокращается. В результате одновременной смены ракурса и дистанции возникает ощущение нашего приближения к Алисе в кульминационный момент ее жизни.

Выйдя из кухни во двор, Алиса усаживается с младенцем на руках у кирпичной стены, кажущейся очень надежной. Героиня ведет себя так, словно собирается терпеливо воспитывать ребенка. Стена в данном случае аналогична самой Алисе, готовой быть крепостью для маленького беззащитного существа. Но ребенок превращается в поросенка, которому не нужна защита Алисы. Средний план возникает за весь фильм один раз, косвенно указывая на значимость происходящего, — именно в тот момент, когда поросенок непоседливо ведет себя на руках у Алисы, и она отпускает его в траву. В этот момент сна Алисы ощутима вся двойственность ее чувств. С одной стороны, несостоявшееся материнство, которое возводилось в викторианскую эпоху в первейшее предназначение женщины, должно огорчать, обозначать большую жизненную неудачу. С другой стороны, то, что материнство не состоялось «по уважительной причине», притом весьма комичной, выглядит как фантастическое спасение от необходимости слишком раннего материнства и затаенная радость по этому поводу.

Сцена безумного чаепития выражает страх героини перед светской жизнью, желание войти в светское общество и невозможность в нем прижиться. Усевшись рядом с Очумелым Зайцем, Алиса начинает вести себя более уверенно, как бы заявляя права на участие в застолье. Поначалу ее

терпят, но вскоре Безумный Шляпник встает и жестом прогоняет девушку. В этой сцене читаются страдания от собственной инородности, от ощущения себя чужой, лишней, неуважаемой и непринимаемой. Этот мотив есть и в самой сказке Льюиса Кэрролла. Но там он смягчен и разбавлен огромным количеством остроумных реплик и диалогов, стихов в жанре нонсенса, игрой слов, силлогизмами, наконец, стараниями разумной маленькой героини сохранить свое достоинство и не утратить связь с подлинной собой. Кино полностью оставляет этот пласт сказки за пределами фильма, не включая ни одной остроты, ни одного силлогизма даже и в титры, лишь чисто формально аннотирующие каждую сцену. Невольно на первый план выходят драматические ситуации, внутренний конфликт девушки как со своими потаенными желаниями и фобиями, так и с обитателями мечтаемого мира.

Добрые чувства героини не находят реализации. Когда она стоит у края дорожки и приветствует процессию карт, Алиса настроена вполне позитивно. Хлопает в ладоши, гладит то по голове, то по плечу проходящих мимо детей, изображающих карты. Но никто не обращает на девушку никакого внимания. Наконец, Королева знакомится с девушкой и позволяет присоединиться к процессии. А в следующей сцене Алиса раздраженно ведет себя с Королевой. Как считал Фрейд, короли и королевы обозначают в снах родителей того, кто видит сон [17, с. 314]. Так что в грубости Алисы можно прочесть нежелание повзрослевшей девушки возвращаться под материнское крыло, подвергаться родительской опеке. А в ласковом обращении с малышами-картами прочитывается потребность в заботе о ком-то и желание быть для кого-то авторитетом, наставницей. Но все заканчивается почти дракой с мальчиком-Палачом и бегством от детей-карт, которые превращаются в агрессивную, враждебную толпу. Потасовку с Королевой и Палачом рассмотреть довольно трудно, так как действие показано слишком кратко (во всяком случае, в сохранившейся версии). Зато преследование Алисы толпой детей-карт происходит по кинематографическим меркам долго — порядка восьми секунд до выхода из кадра Алисы, и еще секунд двенадцать до исчезновения картины королевского парка. Зритель может прочувствовать эту сцену как воплощение крайней степени конфликта и волнения в сновидческой реальности героини.

В сказке Кэрролла Алиса пробуждается во время суда, когда разоблачает карты и их бессилие сделать что-либо против нее. Персонажи

вдруг начинают превращаться в обыкновенные карты, кружить перед ней, Алиса отбивается от них — и просыпается, обнаруживая себя рядом с сестрой, отряхивающей ее от сухих листьев [27, р. 127]. Понятно, что этот паттерн превращений воплотить в кино гораздо сложнее. Однако Перси Стоу и Сесил Хепуорт находят другой, и весьма кинематографический прием — трансформация состояния героини метафорически воплощается через активное движение в пространстве.

Кризисным моментом, провоцирующим пробуждение, выступает погоня карт за Алисой, то есть ощущение героиней не бессилия противников и «картонности» угроз, а нарастающей опасности. Смысл сцены противоположен кэрроловскому, но он сыгран всей группой исполнителей весьма органично, усиливает напряжение и значимость происходящего в фантастическом мире как мире сновидения. Сцена подчеркивает невозможность героини урезонить магический мир и поставить на место своих недоброжелателей. Чисто композиционно это решение эффектно закольцовывает действие: сон начинался с погони Алисы за одиноким Белым Кроликом, а заканчивается бегством от множества карт-детей — читай, от возможностей брачного и материнского счастья, от радостей светской жизни, обернувшихся кошмаром.

## Заключение

Итак, чудесная страна, куда Алиса так желала попасть, оказывается опасным чужим миром, из которого необходимо срочно ретироваться. Пребывание в Стране Чудес завершается конфликтом с Королевой — символом родителей и, как нам кажется, социального успеха. Этот конфликт ведет к тотальному конфликту с большинством и полному вытеснению Алисы из общества. В первой экранизации «Алисы...», тем самым, рождается образ одинокой героини, своего рода изгоя, что в целом значительно опережает эпоху. Именно такого рода романтические отщепенцы будут впоследствии часто попадать в центр киносюжетов, генетически восходящих еще к эпохе романтизма. Но кино совсем не сразу приходит к этой модели. Первые полтора десятилетия жизни нового искусства фильмы чаще снимаются с позиций обывателей, воплощая расхожие представления о необходимости соответствия нормативам социального большинства.

Попав на экран, сказка Кэрролла активизирует смыслы, связанные с бессознательным героини, предвкушающей взрослую жизнь, но одно-

временно страшщейся этой жизни и не доверяющей общепринятым представлениям о предназначении женщины. Драматизм внутренних рефлексий облекается в сюжет скитаний девушки в поисках своего места в новом, неизведанном для нее мире, который издали кажется таким привлекательным.

Сам перевод на язык другого искусства трансформирует романтическую авторскую сказку-роман, превращает ее в романский поток дисгармоничного бессознательного девушки. Фильм существенно модернизирует образ главной героини, проявляя в нем более сильно и открыто настроения, актуальные для заката эпохи викторианства. Весьма существенно то, что авторами фильма являются мужчины, так что экранизацию 1903 г. никак не назовешь «женским фильмом» (хотя женщины-режиссеры уже существовали), целенаправленно расставляющим акценты сообразно своему восприятию гендерных проблем современности. Нет, такой фильм снимает как бы сама эпоха разрушения викторианских ценностей, выродившихся к XX в. в ханжескую мораль. И картина бессознательного юной девушки, созданная Перси Стоу и Сесилом Хепуортом, весьма похожа на то, что Фрейд именовал «симптоматическими и случайными действиями», аналогичными вербальным «оговоркам» и забываниям определенных слов [18]. «Архитектоника душевного аппарата строится, насколько можно догадываться, по принципу слоев, инстанций, находящихся одна над другой, и весьма возможно, что... стремление к защите относится к нижней психической инстанции, и парализуется другими, высшими», — напишет Фрейд в «Психопатологии обыденной жизни», которая впервые будет опубликована в 1904 г. [18, с. 485]. «Защитой» в случае экранизации Стоу и Хепуорта является внешнее следование стилистике сказочных приключений симпатичной героини.

Сказочные мотивы внешне гармонизируют картину мира, камуфлируя ее драматизм и неудовлетворенность в ней Алисы. В оболочке визуально-нарративных «легких» мотивов воплощаются «тяжелые» смыслы. А селекция сцен, в которых героиня терпит фиаско за фиаско, «забывание» кэрролловской игры ума и трогательных моментов всей истории, как и выбор на роль Алисы взрослой девушки, рождают в экранном произведении весьма актуальные, но не осознаваемые создателями фильма смысловые нюансы.

В целом, так получается, в данном фильме по произведению Льюиса Кэрролла сказочные элементы и атмосфера приключений выражают

подавленность бессознательных фобий и болезненных гендерных проблем, неготовность не только героини, но и авторов экранизации, и самого переходного времени рубежа веков открыто признать их важность. Однако общество шло к пересмотру патриархальных идеалов. По-своему символично то, что именно в 1903 г. в Англии был учрежден Женский социальный и политический союз (*The Women's Social and Political Union/WSPU*), что говорило об усилении движения суфражисток, активно развивавшегося еще с конца XIX в. [28]. В 2010 г., в год представления аудитории сохранившейся части фильма Стоу и Хепурорта, выходит «Алиса в Стране Чудес» Тима Бёртона, в которой рамочной историей явится несостоявшаяся помолвка Алисы и ее конфликт с викторианскими идеалами. Так что подтексты фильма 1903 г. оказываются вновь актуальными более столетия спустя, переходя уже в текст новой экранизации «Алисы...», что может быть предметом отдельного исследования.

#### ЛИТЕРАТУРА

1. Садуль Ж. Всеобщая история кино в шести томах. Т. 1. М.: Искусство, 1958. 610 с.
2. Теплиц Е. История киноискусства. 1895–1927. М.: Прогресс, 1968. 336 с.
3. Brown S. Alice in Wonderland (1903) // BFI Screenonline. URL: <http://www.screenonline.org.uk/film/id/974410/> (дата обращения: 22.03.2021).
4. Short S. Fairy Tale and Film Old Tales with a New Spin. London: Birkbeck College, University of London, 2015. 218 p.
5. Zipes J. The Enchanted Screen. The Unknown History of Fairy-Tale Films. New York: London: Routledge, 2011. 442 p.
6. Сараскина Л.И. Нотная грамота экранизаций. Опыт конвертации словесного искусства в искусство кино // Литература в зеркале медиа: в 2 ч. Ч. 1. М.: Издательские решения по лицензии Ridero, 2016. С. 11–91.
7. Greenhill P., Matrix S.E. Fairy Tale Films: Visions of Ambiguity. Logan, UT: Utah University Press, 2010. 263 p.
8. Zipes J., Greenhill P., Magnus-Johnston K. Fairy-Tale films beyond Disney international perspectives. New York: Routledge, 2015. 374 p.
9. Shen Q. The Politics of Magic. DEFA Fairy-Tale Films. Detroit: Wayne State University Press, 2015. 352 p.
10. Planells de la Maza A.J. Possible Worlds in Video Games: From Classic Narrative to Meaningful Actions. Pittsburgh, PA: Carnegie Mellon University: ETC Press, 2017. 270 p.
11. Jones D.A. Re-Envisaging the First Age of Cinematic Horror, 1986–1934: Quanta of Fear. Cardiff: University of Wales Press, 2018. 272 p.

12. Спутницкая Н.Ю. Птушко. Роу. Мастер-класс российского кинофэнтези. М.: Берлин: Direct-Media, 2018. 371 с.
13. Фомин В.И. Правда сказки: кино и традиции фольклора. М.: Материк, 2001. 276 с.
14. Буткова О.В. Трансформация сказочных сюжетов в визуальной культуре 1-й половины XX века: дисс. ... канд. культурологии: 24.00.01. М., 2013. 240 с.
15. Айхенвальд Ю.А. Сказка: законы и предрассудки // Искусство кино. 1978. № 6. С. 67–81.
16. Леонова Т.Л. Русская литературная сказка XIX века в ее отношении к народной сказке (поэтическая система жанра в историческом развитии). Томск: Издательство Томского университета, 1982. 197 с.
17. Фрейд З. Толкование сновидений. Санкт-Петербург [и др.]: Питер, 2018. 574 с.
18. Фрейд З. Психопатология обыденной жизни. Санкт-Петербург: Алетейя, 1997. 191 с.
19. Colon Semenza G.M., Hasenfratz R.J. The history of British literature on film, 1895–2015. London: Bloomsbury Publishing, 2015. 474 p.
20. Божович В.И. Традиции и взаимодействие искусств. Франция, конец XIX – начало XX века. М.: Наука, 1987. 320 с.
21. Lovett Ch.C. Alice on Stage: A History of the Early Theatrical Productions of Alice in Wonderland, Together with: A Checklist of Dramatic Adaptations of Charles Dodgson's Works. Westport: Meckler, 1990. 239 p.
22. Jaques Z., Giddens E. Lewis Carroll's Alice's Adventures in Wonderland and Through the Looking Glass. A Publishing History. London: New York: Routledge, 2016. 262 p.
23. Douglas-Fairhurst R. The Story of Alice. Lewis Carroll and the Secret History of Wonderland. Cambridge, Massachusetts: The Belknap Press of Harvard University Press, 2015. 496 p.
24. Elcott N.M. Artificial Darkness: An Obscure History of Modern Art and Media. Chicago: London: University of Chicago Press, 2016. 312 p.
25. Сальникова Е.В. Экранная вселенная Жоржа Мельеса // Вопросы культурологии. 2019. № 12. С. 52–60.
26. Nixon K. Kept from All Contagion: Germ Theory, Disease, and the Dilemma of Human Contact in Late Nineteenth-Century Literature. New York: State University of New York Press, 2020. 224 p.
27. Кэрролл Л. Алиса в Стране чудес. Алиса в Зазеркалье = Lewis Carroll. Alice's Adventures in Wonderland // Alice Adventures in Wonderland. Through the Looking Glass / Льюис Кэрролл. Москва: Эксмо, 2018. 272 с.
28. Rosen A. Rise Up, Women!: The Militant Campaign of the Women's Social and Political Union 1903–1914. London, New York: Routledge, 2013 (first published in 1974). 344 p.

## REFERENCES

1. Sadoul G. *Vseobshchaya istoriya kino* [The general history of cinema] (Vol. 1). Moscow: Iskusstvo, 1958. 610 p.
2. Toeplitz J. *Istoriya kinoiskusstva: 1895–1927* [History of cinema art: 1895–1927]. Moscow: Progress, 1968. 336 p.
3. Brown S. Alice in Wonderland (1903) // BFI Screenonline. URL: <http://www.screenonline.org.uk/film/id/974410/> (22.03.2021).
4. Short S. *Fairy tale and film old tales with a new spin*. London: Birkbeck College, University of London, 2015, 218 p.
5. Zipes J. *The enchanted screen: The unknown history of fairy-tale films*. New York, London Routledge, Taylor & Francis Group, 2011. 442 p.
6. Saraskina L.I. Notnaya gramota ekranizatsiy: Opyty konvertatsii slovesnogo iskusstva v iskusstvo kino [Musical notation of film adaptations: Experiments of converting verbal art into the art of cinema]. In *Literatura v zerkale media* [Literature in the mirror of the media] (Book 1) (pp. 11–91). Moscow: Izdatel'skie resheniya po litsentsii Ridero, 2016.
7. Greenhill P., Matrix S.E. (Eds). *Fairy tale films: Visions of ambiguity*. Logan, Utah University Press, 2010. 263 p.
8. Zipes J., Greenhill P., Magnus-Johnston K., (Eds). *Fairy-tale films beyond Disney: International perspectives*. New York, London: Routledge, 2016. 356 p.
9. Shen Q. *The politics of magic: DEFA fairy-tale films*. Detroit: Wayne State University Press, 2015. 352 p.
10. Planells de la Maza A.J. *Possible worlds in video games: From classic narrative to meaningful actions*. Pittsburgh, PA: Carnegie Mellon University: ETC Press, 2017. 270 p.
11. Jones D.A. *Re-envisioning the first age of cinematic horror, 1986–1934: Quanta of fear*. Cardiff: University of Wales Press, 2018. 272 p.
12. Sputnitskaya N.Yu. *Ptushko, Rou: Master-klass rossiyskogo kinofentezi* [Ptushko, Rou: Master class of Russian cinema fantasy]. Moscow, Berlin: Direct-Media, 2018. 371 p.
13. Fomin V.I. *Pravda skazki: kino i traditsii fol'klora* [Truth of the fairy tale: Cinema and folklore traditions]. Moscow: Materik, 2001. 276 p.
14. Butkova O.V. *Transformatsiya skazochnykh syuzhetov v vizual'noy kul'ture 1-y poloviny XX veka* [Transformation of fairy-tale plots in visual culture of the 1st half of the 20th century] (PhD dissertation). The State Institute for Art Studies, Moscow, 2013. 240 p.
15. Aykhenval'd Yu.A. Skazka: zakony i predrassudki [Fairy tale: Laws and prejudices]. *Iskusstvo kino* [Kinoart]. 1978. (6), pp. 63–78.
16. Leonova T.L. *Russkaya literaturnaya skazka XIX veka v ee otnoshenii k narodnoy skazke* [Russian literary fairy tale of the 19th century in its relation to the folk tale]. Tomsk: Izdatel'stvo Tomskogo universiteta, 1982. 197 p.

17. Freud S. *Tolkovanie snovideniy* [The interpretation of dreams]. Saint Petersburg, Moscow, Ekaterinburg, Voronezh, Nizhniy Novgorod, Rostov-na-Donu, Samara, Minsk: Piter, 2018. 576 p.
18. Freud S. *Psikhopatologiya obydennoy zhizni* [Psychopathology of everyday life]. Saint Petersburg: Aletheia, 1997. 191 p.
19. Colon Semenza G.M., Hasenfratz B. *The history of British literature on film, 1895–2015*. New York, London, New Delhi, Sydney: Bloomsbury Publishing, 2015. 474 p.
20. Bozhovich V.I. *Traditsii i vzaimodeystvie iskusstv: Frantsiya, konets XIX – nachalo XX veka* [Traditions and interaction of arts. France, late 20th – early 21st century]. Moscow: Nauka, 1987. 320 p.
21. Lovett Ch.C. *Alice on stage: A history of the early theatrical productions of "Alice in Wonderland", together with a checklist of dramatic adaptations of Charles Dodgson's works*. Meckler, 1990. 239 p.
22. Jaques Z., Giddens E. *Lewis Carroll's Alice's Adventures in Wonderland and Through the Looking Glass: A publishing history*. London, New York: Routledge, 2016. 262 p.
23. Douglas-Fairhurst R. *The story of Alice: Lewis Carroll and the secret history of Wonderland*. Cambridge, Massachusetts: The Belknap Press of Harvard University Press, 2015. 496 p.
24. Elcott N.M. *Artificial darkness: An obscure history of modern art and media*. Chicago, London: University of Chicago Press. 2016. 312 p.
25. Sal'nikova E.V. Ekrannaya vseennaya Zhorzha Mel'esa [Screen Universe of Georges Méliès]. *Voprosy kul'turologii* [Issues of Cultural Studies]. 2019. (12), pp. 52–60.
26. Nixon K. *Kept from all contagion: Germ theory, disease, and the dilemma of human contact in late nineteenth-century literature*. New York: State University of New York Press, 2020. 224 p.
27. Kerroll L. Alisa v Strane chudes. Alisa v Zazerka'e = Lewis Carroll. Alice's Adventures in Wonderland. In Lewis Carroll *Alice Adventures in Wonderland. Through the Looking Glass*. Moscow, Eksmo, 2018. 272 p.
28. Rosen A. *Rise up, women!: The Milleant campaign of the Women's Social and Political Union 1903–1914*. London, New York: Routledge, 2013 (first published in 1974). 344 p.

СВЕДЕНИЯ ОБ АВТОРЕ

**ЕКАТЕРИНА ВИКТОРОВНА САЛЬНИКОВА**

доктор культурологии, кандидат искусствоведения,  
заведующая сектором художественных проблем массмедиа,  
Государственный институт искусствознания,  
125009, Москва, Козицкий переулок, 5

**ResearcherID: AAS-2122-2020**

**ORCID ID: 0000-0001-8386-9251**

e-mail: k-saln@mail.ru

ABOUT THE AUTHOR

**EKATERINA V. SALNIKOVA**

D.Sc. in Cultural Studies, PhD in Art History,  
Head of the Media Art Department,  
the State Institute for Art Studies,  
Kozitsky, 5, 125009, Moscow

**ResearcherID: AAS-2122-2020**

**ORCID ID: 0000-0001-8386-9251**

e-mail: k-saln@mail.ru

**РЕПРЕЗЕНТАЦИЯ  
ОБРАЗА  
СОВРЕМЕННОГО  
ГЕРОЯ НА ЭКРАНЕ**

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



УДК 791.2  
ББК 85.373(3)

DOI: 10.30628/1994-9529-2021-17.1-101-135  
received 05.08.2020, accepted 31.03.2021

**ДЕНИС ГЕОРГИЕВИЧ ВИРЕН**

Государственный институт искусствознания,  
Москва, Россия

ResearcherID: AAK-1478-2021

ORCID ID: 0000-0002-3680-6028

e-mail: denis.viren@gmail.com

## ДОКУМЕНТАЛЬНАЯ АНИМАЦИЯ ИЛИ АНИМАЦИОННАЯ ДОКУМЕНТАЛИСТИКА? Размышления об ее истории и современной ситуации на примере Польши и других стран

**Аннотация.** Документальная анимация — гибридная кинематографическая форма, история которой насчитывает более 100 лет, и, если раньше такие фильмы были, скорее, редкостью, в последнее время они все чаще появляются на экранах. В статье на большом количестве примеров рассматриваются цели обращения художников к этой необычной и дискуссионной практике. Выделены основные тематические блоки, определяются границы между вымышленным художественным миром и реальной основой картин. Кроме того, сделана попытка разделения анимационной документалистики и «полноценной» документальной анимации.

После рассмотрения генезиса (фильмы У. Маккея, Д. и Ф. Хабли) и фильмов, ставших современной классикой направления («Вальс с Баширом», «Крулик — дорога в загробную жизнь» и др.), подробно проанализированы наиболее заметные современные образцы, прежде всего, снятые в Польше, а также в России, где анимадок стремительно набирает обороты. Режиссеры используют данную форму при рассказе об исторических событиях (реконструкция), неоднозначных личностях и необычных местах, а также о собственных или чужих внутренних проблемах и переживаниях. Документальная анимация становится распространенным средством (авто)психоте-

рапии и вписывается в актуальный тренд проговаривания табуированных тем и проработки скрытых травм. Анимация позволяет глубоко проникнуть в мир героев, не нарушая их личных границ. Важное место занимают также метафильмы, рефлекслирующие по поводу языка анимадока и кино в целом. Сегодня документалистика с использованием анимации встречается чаще, чем анимадок, хотя грань между вымышленным художественным миром и реальной основой картин весьма подвижна. Явление по-прежнему находится в процессе становления. Тем не менее в фильмах обязательно должна присутствовать реальная составляющая, будь то интервью (как правило, звучащее за кадром), хроникальная съемка, фотографии, подлинные объекты и т.п. Фактическая основа не является достаточным аргументом для причисления произведения к направлению документальной анимации — решающим фактором здесь становится гибридность формы.

**Ключевые слова:** документальная анимация, анимационная документалистика, польское кино, польская анимация, гибридные формы

**DENIS G. VIREN**

State Institute for Art Studies,  
Moscow, Russia  
ResearcherID: AAK-1478-2021  
ORCID ID: 0000-0002-3680-6028  
e-mail: denis.viren@gmail.com

## DOCUMENTARY ANIMATION OR ANIMATED DOCUMENTARY? Reflections on the history and the current situation on the example of Poland and other countries

**Abstract.** Documentary animation is a hybrid cinematic form, the history of which goes back over 100 years. Earlier such films were rather a rarity, while lately they appear on screens more and more often. Using numerous examples, the article discusses the goals of artists turning to this unusual and controversial practice. The main thematic blocks are highlighted, the boundaries between the fictional artistic world and the real basis of a film are determined. The author also attempts to distinguish between animated documentary and “full-fledged” documentary animation.

After reviewing the genesis (films by W. McCay, J. and F. Hubley) and films that have become modern classics of the direction (Waltz with Bashir, Crulic: The Path to Beyond etc.), the most notable modern samples—primarily those filmed in Poland and in Russia, where animadoc is rapidly gaining momentum—were analyzed in detail. Directors use this form when talking about historical events (reconstruction), ambiguous personalities and unusual places, as well as about their own or others' internal problems and experiences. Documentary animation is becoming a common means of (auto)psychotherapy and fits into the current trend of pronouncing taboo topics and working out hidden traumas. Animation allows to penetrate deeply into the world of characters without violating their personal boundaries. An important place is held by metafilms, reflecting on the language of the animadoc and cinema in general.

Today, documentary with the use of animation is more common than “real” animadoc, although the line between the fictional artistic world and the actual basis of films is rather fluid. The phenomenon is still in the making. Nevertheless, such films must have a real component: interviews (usually off-screen), newsreels, photographs, genuine objects, etc. The factual basis is not a sufficient argument to classify the work as a documentary animation—the decisive factor here is the hybridization of the form.

**Keywords:** documentary animation, animated documentary, Polish cinema, Polish animation, hybrid forms

Явление киноискусства, о котором пойдет речь в статье, в последние годы все чаще обращает на себя внимание, занимает умы художников и, в свою очередь, исследователей. Киноманам это странное словосочетание постепенно перестает казаться оксюмороном или же некой искусственной выдумкой критиков. Документальная анимация решительно отвоевывает право на значительное место в мире кино, оставаясь своего рода «кентавром», фактом развития визуальных искусств в целом. Промежуточность ее положения отражена даже на уровне терминологии: если в английском языке закрепилось определение *animated documentary*, т.е. анимационная документалистика, то в русском чаще говорят «документальная анимация» или коротко — анимадок<sup>1</sup>. Безотносительно формулировок не подлежит сомнению, что перед ней большие перспективы и еще не открытые художественные возможности.

Отечественный историк анимации Наталья Кривуля пишет: «Из маргинального явления анимадок превратился в самостоятельное направление современного кинопроцесса. С одной стороны, его появление — это

---

<sup>1</sup> Осознавая условность этого термина, мы будем писать его без кавычек, поскольку такую форму уже можно считать устоявшейся.

своеобразная реакция на аттракционализацию художественного процесса конца XX в., увлечение цифровыми и виртуальными технологиями, играми в симуляционные миры. С другой стороны, анимадок возник как явление эпохи постправды с ее тенденцией к гипервизуализации информации, сдвигом “от действительной истины до того, что признается истиной”, с ее смещением акцентов с объективных фактов на эмоции, личностные точки зрения и переживания, с преднамеренным искажением реальных фактов с целью манипулирования общественным мнением» [1, с. 220]. Действительно, рост популярности изучаемого явления невозможно не связывать с общими тенденциями социокультурного развития.

В другой работе та же исследовательница рассматривает документальную анимацию в контексте перформативности современной документалистики, а также как феномен постцифровой культуры, и приводит целый спектр позиций зарубежных специалистов. Нам кажется особенно важным следующий тезис: «документальная анимация является совершенно новой экранной формой и практикой. Она представляет экспериментальное направление, демонстрирующее на уровне формы видовой синтез экранных искусств, являющееся, по сути, продуктом новой постцифровой визуальности и нового типа видения. Странники этой точки зрения не делают акцент на видовом различии, не стремятся отнести ленты анимадока к анимации или к документальному кино. Для них важнее то, как эти фильмы воздействуют на зрителя, позволяют ли они увидеть те стороны реальности, которые не видит вооруженный техникой глаз» [2, с. 114].

В то же время нельзя не обратить внимание на то, что в текущей ситуации, когда размытость жанровых и даже видовых границ в искусстве стала свершившимся фактом, велик соблазн включать в орбиту анимадока очень многие явления. Своего рода предостережением видится полемическое эссе авторитетного польского историка анимации и режиссера Марчина Гижицкого под говорящим названием «Анимационная документалистика. Новый жанр или маркетинговый ход?». Осознавая, что это понятие прочно вошло не только в фестивальное, но и в научное обиход, автор тем не менее предлагает альтернативу — «анимация нон-фикшн» [3, с. 302], поскольку опора на реальные события — недостаточный, по его мнению, аргумент для использования слова «документалистика». Естественно, эта точка зрения априори дискуссионна, но, думается, исследователям стоит ее учитывать.

Ошибочно суждение, будто документальная анимация появилась недавно. У нее достаточно богатая история (некоторые образцы вкратце будут рассмотрены ниже), однако сложность рассуждений о предмете заключается именно в том, что его границы нечетки. Подобно иным гибридным формам искусства, документальная анимация ускользает от строгих дефиниций, поэтому принадлежность к ней многих из рассматриваемых фильмов достаточно спорна. В статье не ставится задача установить какие-либо рамки — наоборот, представляется важным включить в поле размышлений большое количество примеров (в силу специфики интересов автора, по большей части польских). Ключевыми видятся вопросы: с какими целями авторы могут обращаться к документальной анимации и каким образом им удастся расширять представления как об анимации, так и о документалистике? Прежде чем перейти к рассмотрению опыта Польши, о котором в отечественном киноведении практически не писали, необходимо совершить экскурс в прошлое. Акцент будет сделан на разных типах произведений, однако это именно очерк, а не теоретические построения, тем не менее в ходе исследования мы будем обращаться к имеющимся, достаточно богатым наработкам отечественных и зарубежных коллег.

## Основные вехи развития

Известная британская исследовательница документальной анимации Аннабель Хоунесс Роу в поисках ее истоков замечает: «Существует не столько единое начало, сколько множество пересекающихся примеров из разных стран, подтверждающих интуитивное ощущение: “документ” может усиливать анимацию, и наоборот. ... Важный факт, который стоит почерпнуть из истории: анимация уже на очень ранних этапах воспринималась в контексте существенной репрезентативной функции, выполняемой для неигрового движущегося изображения, функции, которая была не под силу традиционной альтернативе, основанной на живой съемке» [4, с. 30–31]. Имеется в виду понимание того, что анимация в состоянии замещать недостающие фрагменты реальности — это и есть базис интересующей нас гибридной формы.

Общепризнанным является факт, что первой документально-анимационной лентой стала «Гибель “Лузитании”» (*The Sinking of the Lusitania*,

1918) американского иллюстратора и аниматора Уинзора Маккея<sup>2</sup>. Импульсом к созданию фильма послужила трагедия в Атлантическом океане, вошедшая в историю: пассажирский лайнер, следовавший из Нью-Йорка в Ливерпуль, был без всякого предупреждения атакован немецкими подводными лодками и затоплен<sup>3</sup>. Жертвами катастрофы стали 1197 человек, и именно после этого события США вступили в Первую мировую войну. Маккей сделал нечто вроде реконструкции или, если угодно, иллюстрации к газетной статье<sup>4</sup>. Подчеркнем, что уже в этой первопроходческой ленте присутствует элемент метаповествования: в первой сцене появляется режиссер с командой художников, подготовивших 25 тысяч рисунков. Маккей выбрал достаточно условную визуальную манеру: «Лузитания» показана в основном на общих планах, без прорисовки деталей, благодаря графичности изображения порой возникает ощущение, что мы действительно видим контуры и тени настоящего корабля. Вполне очевидно: в «Гибели “Лузитании”» анимация оказалась единственным средством показать на экране трагедию, которую сейчас при доступности любых спецэффектов было бы элементарно воссоздать на компьютере. Зачем же она понадобилась более поздним авторам?

На протяжении многих лет анимация выступала в роли вспомогательного средства при производстве самых разных аудиовизуальных произведений. Она носила преимущественно прикладной характер и оказывалась палочкой-выручалочкой для режиссеров документальных, научно-популярных фильмов, рекламных и социальных роликов, когда возникала необходимость показать графики, динамические схемы, карты

---

<sup>2</sup> Попытки совмещения анимации и документалистики предпринимались, однако, и раньше. На это указывают в своих статьях Н. Кривуля [1, с. 213–214] и М. Гижицкий [3, с. 300].

<sup>3</sup> Название фильма, в свою очередь, стало источником вдохновения для поляка Петра Кардаса — организатора Международного фестиваля документальной анимации «Rising of Lusitania» («Всплытие “Лузитании”»), прошедшего в феврале 2019 г. в Ливерпуле (разумеется, тоже не случайно). Следующий фестиваль должен был состояться в марте 2020 г. в Гданьске, однако из-за пандемии коронавируса его перенесли в «родную» Лодзь, а жюри, в состав которого входил автор данной статьи, работало онлайн. Первым в истории просмотр аниматока является Фестиваль документальной анимации FAFF в Лондоне (в октябре 2020 г. он прошел в шестой раз, но впервые в онлайн-формате).

<sup>4</sup> М. Гижицкий призывает исследователей не забывать, что истоки анимации, в отличие от игрового и документального кино, связаны не с фотографией, а именно с иллюстрацией: «А то, что называется „анимационной документалистикой“, является продолжением в другой медиа-традиции иллюстрирования событий *in statu nascendi* или *postfactum* в иллюстрированных периодических изданиях» [3, с. 301–302].

или просто «оживить» экранный материал. Примеров тому множество, в том числе в отечественном кино: к примеру, анимации принадлежит немалая заслуга в успехе «Механики головного мозга» (1926) Всеволода Пудовкина. В современном кино эта функция, разумеется, по-прежнему присутствует и продолжает развиваться [1, с. 217; 5].

В послевоенный период начались попытки создания документальной анимации в нынешнем понимании этого слова. Курьезом стало награждение шедевра канадца Нормана Макларена «Соседи» (*Neighbours*, 1952) «Оскаром» за лучший короткометражный документальный фильм — с этой классификацией легко поспорить, ибо новаторская по форме притча о человеческой глупости и агрессивности, намекая на реальные конфликты, соединяет игровое кино с анимированными эффектами<sup>5</sup>. Тогда как присуждение награды Американской киноакадемии в той же номинации фильму Чака Джонса «Так много ради столь малого» (*So Much for So Little*, 1949) не удивляет, хотя это всего лишь социальная реклама в анимационном исполнении, призывающая американцев платить взносы в пользу системы здравоохранения.

А вот супруги Джон и Фэйт Хабли из Америки подошли к документальной анимации очень близко: в нескольких лентах (например, в «Ветреном дне», *Windy Day*, 1967) они в прямом смысле слова экранизировали разговоры своих детей, обычно в процессе игр. В итоге, зрителю открылся нарисованный мир неудержимого детского воображения. Еще дальше продвинулся в 1989 г. не обретший на тот момент мировой славы Ник Парк, сняв фильм «В мире животных» (*Creature Comforts*), где пластинковые звери говорили голосами реальных людей, делившихся своими проблемами. Хоунесс Роу сетует, что эта работа редко рассматривается как документальная, хотя в ней «действительно происходит интеграция документа и анимации в единое целое, в данном случае в короткометражную комедию. Признание критики и коммерческий успех такого образца соединения видов прославили ныне очень известную анимационную студию “Aardman” и обозначили творческий потенциал конвергенции анимации и документалистики» [4, с. 34].

Здесь стоит проговорить важнейшую отличительную черту документальной анимации. Для нее *недостаточно реальных событий как от-*

---

<sup>5</sup> Нельзя не отметить, что автор сам подал свою работу в категорию «документальный фильм», поскольку в нее тогда входили и все экспериментальные ленты.

правной точки, — в фильме обязательно должен присутствовать какой-то компонент действительности, непостановочный элемент, будь то интервью, архивная съемка или фотографии, на которые потом накладывается анимированное изображение.

Бум документальной анимации приходится на рубеж XX–XXI вв. Вошедший тогда в моду жанр кинодневника, автобиографического эссе вдохновил режиссеров в разных странах обратиться к художественным возможностям гибридных форм, о чем применительно к визуальной культуре того периода писала культуролог Екатерина Сальникова: «Все пространство зримой культуры превращается в транзитную территорию бурного взаимодействия элементов кино, анимации, фотографии, живого театра, телевидения, компьютерной виртуальности» [6, с. 534]. В 1999 г. в оscarовской номинации «Лучший документальный фильм» появилась лента «Восход на площади Тяньаньмэнь» (*Sunrise Over Tiananmen Square*, 1998), снятая в Канаде китайцем Шуи-Бовангом. Это рассказ от первого лица о детстве и юности будущего режиссера в коммунистическом Китае на фоне «Культурной революции», прихода к власти Дэн Сяопина и трагических событий 1989 г. в Пекине. Автор смело монтирует фотографии и хронику с рисунками и анимацией, создавая увлекательный коллаж: полчаса экранного времени оставляют впечатление полного погружения в китайскую историю XX в.

В 2004 г. появились две короткометражки, обе награжденные «Оскаром» и задавшие тон последующим поискам: «Райан» (*Ryan*, реж. Крис Ландрет) и «Луна и сын: воображаемый диалог» (*The Moon and the Son: An Imagined Conversation*, реж. Джон Кейнмейкер). В первой была анимирована в 3D и ротоскопе реальная беседа режиссера с легендой канадской анимации Райаном Ларкином: сняв несколько экспериментальных фильмов, тот попал в кокаиновую зависимость, забросил искусство и превратился в бездомного алкоголика. Вторая картина, напротив, представляет никогда не состоявшийся разговор между режиссером и его отцом, умершим за десять лет до съемок. Драматичная семейная история, напряженные взаимоотношения, вопросы, которые не хватало духу задать отцу при жизни, — все это Кейнмейкер выводит на экран при помощи фотодокументов, архивных съемок и, главным образом, анимации со значительной долей фантазии. Априорная метафоричность анимационного мира позволяет дистанцироваться от болезненных воспоминаний и детских травм, но в то же время — рассказать о них честно и, что назы-

вается, без цензуры. По поводу свойственной анимадоку парадоксальной дихотомии отстранения и приближения Н. Кривуля заметила: «с одной стороны, документальная анимация связана с дистанцированием, позволяющим наблюдать, с другой — предполагает сближение с субъектом или объектом, установление с ним доверительных отношений» [2, с. 113].

Занявшись недавней историей документальной анимации, обнаруживаешь, что и короткометражного, и полнометражного анимадока существует уже очень много. Здесь даже появились свои классики — например, шведский режиссер Юнас Оделл. Возможно, он довел до совершенства классическую формулу документальной анимации: реальное интервью за кадром и сто процентов анимации в кадре, причем техники могут быть самыми разными и свободно перемежаться внутри одного фильма. Его работы «Никогда, как в первый раз!» (*Aldrig som första gången!*, 2006), «Ложь» (*Lögner*, 2008) или «Мать-и-мачеха» (*Tussilago*, 2010) на сегодняшний день являются признанными образцами «жанра». Оделл во многом определил вектор содержательного развития документальной анимации — она должна рассказывать о том, что трудно или вообще недоступно в «обычной» документалистике, будь то откровения людей об их первом сексуальном опыте или исповедь девушки немецкого террориста. Ленты Оделла отличаются удивительной насыщенностью и концентрированностью повествования: то, что можно было бы растянуть в традиционном формате на час, он умещает в 10–15 минут без потери смысловых нюансов и силы воздействия. И здесь тоже просматривается крайне важная имманентная характеристика направления — постоянное силовое напряжение между внешней, формальной абстрагированностью от реальности и внутренним, глубоким погружением в нее.

## Истоки анимадока в Польше

Одной из передовых в плане документальной анимации стран в последние годы стала Польша. Конечно, режиссеры там не существуют в вакууме и отчасти следуют западным трендам, однако есть ощущение, что поляки вносят в направление особую свежесть и разнородность. Этому нетрудно найти историческое объяснение: во второй половине 1950-х гг., на волне «оттепели» и значительных цензурных послаблений, начала складываться так называемая «польская школа анимации» [7], просущее-

ствовавшая до 1980-х гг. и возродившаяся уже в XXI в., после кризисного периода 1990-х [8].

Ранним опытом соединения анимации с «документом» можно назвать фильм авангардиста Валериана Боровчика «Школа» (*Szkola*, 1958) — впрочем, с большой натяжкой: анимированные фотографии солдата, подвергаемого муштре, не носят документального характера и были сделаны специально для фильма. Сатирическое звучание не вызывает сомнений в правдоподобности сюжета, однако эта экспериментальная лента лишь примыкает к интересующему нас явлению, подобно «Соседям» Макларена.

То же следует сказать о первых фильмах Рышарда Чекалы «Переключка» (*Apel*) и «Сын» (*Syn*), оба 1970 г. Они реализованы в технике перекладки (особенно популярной в те годы не только в Польше, но и во всех соцстранах), и в них возникает удивительный эффект документальности. Причем если «Сын» в известной степени делался с мыслью об игровом кино (которое Чекала вскоре начал снимать), то «Переключка», повествующая об издевательствах над заключенными концлагеря, явно тяготеет к документалистике. Недаром после съемок режиссер признавался: «Зритель должен почувствовать себя соучастником событий, должен идентифицировать себя с героем. Даже мир, нарисованный на бумаге, может напоминать реальную действительность настолько, чтобы зритель поверил в его существование» [цит. по: 9, с. 156].

В ранний период «польской школы анимации» ближе всего к документалистике подошел Казимеж Урбаньский в работе «Сладкие ритмы» (*Słodkie rytmy*, 1965), где под музыкальное сопровождение Кшиштофа Пендеревского показана работа пасеки, причем «на киноплёнку с документальной съемкой ... автор “впечатывает” (выжигает) пластическую транспозицию пчел, которые анимируются вместе с движением пленки. Это совершенно новаторский подход к киноповествованию» [9, с. 112], — констатирует биограф режиссера Ханна Марголис.

Эти и другие фильмы были показаны в Москве в рамках первой ретроспективы документальной анимации «Докуманимо» (по названию фильма, о котором ниже), организованной в 2013 году<sup>6</sup>. О некоторых из них еще пойдет речь, однако заметим, что с тех пор, буквально на наших

<sup>6</sup> Этот минифестиваль прошел в кинотеатре «Художественный» при поддержке Польского культурного центра. Куратором выступила Мария Терещенко. Помимо названных фильмов (исключая «Переключку»), в программу вошли: «Путешествие в Испанию» (*Podróż do Hiszpanii*, реж. Богдан Новицкий, 1983), «Гонка» (*Wyścig*, реж. Марек Серафиньский, 1989),

глазах, границы документальной анимации несколько уточнились. Теперь очевидно, что многие работы можно рассматривать лишь как предысторию анимадока. Кроме того, стало появляться больше фильмов, которые можно причислить к нему без оговорок.

## Современные образцы направления

За новую точку отсчета взят широко известный фильм израильского режиссера Ари Фольмана «Вальс с Баширом» (*Vals Im Bashir*, 2008). Он имел огромный резонанс в мировом масштабе и, что важно, был номинирован на премию «Оскар» в номинации «Лучший фильм на иностранном языке», в которую обычно попадают игровые ленты, иногда документальные и никогда ранее — анимационные. Фольман использует анимацию для реконструкции страшных событий Ливанской войны, из которых герой (альтер-эго автора) не помнит ничего, кроме одной сцены-вспышки. Вместе с тем все, что мы видим, не является плодом фантазии, поскольку основано на рассказах свидетелей, голоса которых слышны за кадром. Полнометражный «Вальс с Баширом» целиком выполнен в технике компьютерной 2D-анимации, и лишь в финале на несколько секунд возникают документальные кадры — этот, казалось бы, простой прием производит ошеломляющий эффект. Во-первых, использованные съемки ужасны по своему содержанию (женщины, плачущие на руинах домов, и горы трупов на улицах), во-вторых, они словно подтверждают правдивость увиденного ранее — ложась тенью на анимационные кадры, «превращают» их в документ. Назвав фильм «рискованным путешествием по разделительной полосе», кинокритик Лариса Малюкова писала после каннской премьеры: «Он совершает прорыв в запредельное пространство. Он актуализирует анимацию. А документалистике дарит невиданную и невозможную с технической точки зрения свободу и фантазию. Он переводит хроникальные свидетельства на язык метафоры» [10].

Прошедший с немалым успехом, в том числе у нас, фильм «Ян Карский — праведник мира» (*Karski & the Lords of Humanity*, 2015), снятый

---

«Докуманимо» (*Dokumanimo*, реж. Малгожата Босек, 2007), «Город плывет» (*Miasto płynie*, реж. Бальбина Брушевская, 2009), «Юный почтальон» (*Mały listonosz*, реж. Дорота Кобеля, 2010), «Бумажная коробка» (*Papierowe pudełko*, реж. Збигнев Чапля, 2011), «Шум» (*Noise*, реж. Катажина Кiek, Пшемислав Адамский, 2011).

Славомиром Грюнбергом в копродукции Польши, России и США, оказался менее радикальным с художественной точки зрения: здесь анимационные вставки вполне традиционным, «естественным» образом восполняли то, чего никак нельзя было показать в виде документальной съемки, — прежде всего, встречи главного героя — профессионального дипломата, рассказавшего на Западе правду о нацистских концлагерях, — с подпольными активистами и политиками во время Второй мировой войны. Достоин похвалы, что авторы отказались от столь распространенной в последнее время исторической реконструкции с актерами и обратились к анимации.



Рис. 1. Кадр из фильма «Ян Карский — праведник мира» (2015, реж. Славомир Грюнберг)

Fig. 1. Screen capture from the film

*Karski & the Lords of Humanity (Karski i władcy ludzkosci, 2015, dir. Sławomir Grünberg)?*

По пути Фольмана пошла в двух полнометражных фильмах румынка Анка Дамиан. Настоящим событием стала ее лента, снятая совместно с Польшей, «Крулик—дорога в загробную жизнь» (*Crucic—drumul spre dincolo, 2011*), несколько вторичной по отношению к ней показалась «Волшебная гора» (*La montagne magique, 2015*), однако в обеих работах Дамиан доказала, что полнометражная документальная анимация — свершившийся факт и что можно смелее экспериментировать с формой. Если компьютерная анимация «Вальса с Баширом» по прошествии более десяти лет кажется немного банальной, то Дамиан, смешивающая техники, работающая с разнородными фактурами, предлагает более ори-

<sup>7</sup> Источник изображения см.: / See the image source: URL: <https://www.kinopoisk.ru/film/939941/stills/> (дата обращения: 12.03.2021).

гинальное, яркое и провокационное решение. Повествовательная основа по-прежнему остается полностью документальной (в первом случае это история румынского парня, несправедливо посаженного в тюрьму в Кракове и умершего там в результате голодовки, во втором — рассказ о полке, воевавшем с моджахедами против советских солдат в Афганистане), однако анимация позволяет включить в ткань произведения сны, фантазии, возможные события... Как ни странно, они не разрушают ощущения документальности!



Рис. 2. Кадр из фильма «Крулик— дорога в загробную жизнь» (2011, реж. Анка Дамиан)

Fig. 2. Screen capture from the film

*Cruic: The Path to Beyond (Cruic—drumul spre dincolo, 2011, dir. Anca Damian)*<sup>8</sup>

С похожим эффектом сталкивается зритель израильского фильма «Нёша» (*Nyosha*, реж. Лиран Капель и Яэль Декель, 2012), где в смешанной технике (пластилин с элементами рисованной анимации) рассказана поразительная история девочки, выжившей в варшавском гетто, но потерявшей всех родственников. Документальный стержень картины — записанный на диктофон рассказ уже пожилой главной героини незадолго до ее смерти. «Анимация заставляет включить наше воображение, вложить часть себя в то, что мы видим на экране, дабы обнаружить связи между нереалистическим изображением и реальностью, — рассуждает Хоунесс Роу. — Анимация обогащает и сам документальный фильм, и наш опыт его просмотра. Короче говоря, анимация добивается того, чего типичный, живой документальный материал добиться не в состоянии» [4, с. 29].

<sup>8</sup> Источник изображения см. / See the image source: URL: <https://youtu.be/sjMuQBJLko> (дата обращения: 12.03.2021).

Дамиан комментировала подобные решения в провокационном духе: «Я думаю, что настоящего документального кино не существует! Одно присутствие камеры уже меняет всю ситуацию вокруг нее. ... Все это уже не есть реальность в ее чистом виде. И на каком-то подсознательном уровне тут проявляется конфликт. Потому что увиденное — это вроде бы правда, но в то же время и неправда вовсе, а лишь только то, что режиссер считает правдой. Когда же на эту реальность наложены художественные слои, это становится как бы более честным высказыванием. Фильм перестает претендовать на то, чтобы быть тем, чем на самом деле не является» [11]. Давно известно, что ставить знак равенства между реальностью и документальным кино нельзя, что любой фильм — образ реальности, пропущенной сквозь множество фильтров. В этом смысле документальная анимация не входит в противоречие с основами «традиционной» документалистики (как может показаться на первый взгляд) — если только автор придерживается источников и старается сохранять максимальную близость к ним.

## Польша: крупные формы

В Польше полнометражная документальная анимация стала появляться буквально в последние годы. Эти фильмы нередко снимаются совместными усилиями разных стран, ибо найти бюджет для столь непредсказуемых и амбициозных предприятий сложно. По формуле «Яна Карского...» сделан «Малый Холокост» (*Mala Zagłada*, реж. Наталия Корынцкая-Груз, 2018): традиционные приемы документалистики примерно в равных пропорциях перемешаны здесь с анимацией в исполнении Томаша Сивиньского.

По следам «Крулика», полностью анимационного, идет лента «Еще один день жизни» (*Another Day of Life*, 2018) — экранизация одноименной книги классика польского репортажа Рышарда Капуцинского. В ее производстве участвовали шесть европейских стран, а режиссерами выступили испанец Рауль Де Ла Фуэнте и поляк Дамиан Ненов, связанный со знаменитой киностудией «Platige Image», где в свое время он сделал нашумевшую антивоенную короткометражку «Пути ненависти» (*Paths of Hate*, 2010). В подобном ключе решена 3D-анимация в «Еще одном дне жизни»: она стилизована под комикс и в то же время стремится к жизнеподобию игрового кино (аниматоры переносили на экран движения

актеров), вызывая у зрителя чувство пресыщенности и даже утомления. При просмотре, конечно, вспоминается «Вальс с Баширом» — и в силу общности визуального решения, и благодаря драматичному, страшному материалу: «Еще один день жизни» повествует о начале Гражданской войны в Анголе в 1975 г.

Однако если у Фольмана реальная съемка появляется лишь в финале, то Ненов и Де Ла Фуэнте используют документальные кадры (комментарии оставшихся в живых участников войны) в большем объеме. Любопытно, что в интервью Ненов, будто игнорируя «Вальс с Баширом», говорил об абсолютном новаторстве этого решения и комментировал его так: «У зрителей однозначная ассоциация: анимация — это вымысел. И когда посреди диалога в анимационном фильме появляется живой персонаж, анимация становится действительностью, обретает глубину. Зрителю открывается взаимозависимость, которая может мощно стимулировать его воображение» [12, с. 24].

Более сложной и яркой в художественном отношении, несмотря на кажущуюся неброскость, стала среднетражная лента Адели Качмарек «Янка» (*Janka*, 2018) — портрет Янины Охойской, основательницы неправительственной организации «Польская гуманитарная акция», занимающейся помощью пострадавшим от вооруженных конфликтов и стихийных бедствий в 44 странах. Главная героиня — женщина невероятной внутренней силы, проведшая детство и юность в больницах из-за полиомиелита. Получив высшее образование астронома и пребывая на лечении во Франции, когда ей грозил повторный паралич, Охойская познакомилась с людьми, занимающимися гуманитарной помощью, и решила создать аналогичную организацию в Польше.

Качмарек сочетает в своем фильме несколько пластов: интервью с главной героиней на камеру, архивные кадры, представляющие работу ортопедов с детьми, больными полиомиелитом, документальная съемка деятельности Охойской в 1990-е (пленка) и в недавнее время (видео из Сирии, Судана и Украины) и, наконец, анимация. Монтаж на редкость органичен: переходы от «реальных» кадров к анимации и обратно сделаны настолько естественно, что порой даже незаметны. Анимация здесь совершенно не «мешает» реальному материалу. Показательно, что с нее фильм начинается и ею заканчивается.

Главным образом в «Янке» анимированы воспоминания героини о детстве — однако это не только больничные коридоры и операционные

столы, но также поэтические видения на пограничье яви и сна. В визуальном решении этих вставок нет ни излишней эстетизации, ни какой-либо стилизации. Это достаточно безыскусный, но в то же время высококачественный рисунок с преобладанием пастельных тонов. Здесь возникает важнейший вопрос, который не был актуален для рассмотренных выше фильмов: возможно ли было сделать «Янку» по-другому, обойтись без анимации? Разумеется, да. В плане содержания картина ничего бы не потеряла, ведь большую часть рисованных вставок все равно комментирует за кадром героиня. Но тогда получился бы обыкновенный биографический фильм, документальный портрет, коих сотни (если опустить уникальность каждой человеческой истории)... Впрочем, и это не все.

Главная героиня признаётся, что со временем научилась воспринимать свою болезнь как дар, и утверждает: если бы она была здорова, ее жизнь сложилась бы совершенно иначе. Нет ничего случайного. Охойская вспоминает, что, изучая астрономию, осознала существование Тайны, и потом всегда чувствовала, как некая высшая сила ведет ее по жизни. В анимационной части «Янки» несколько раз возникает образ звездного неба: сперва в окне больницы, а потом безо всяких преград. Именно этим кадром Качмарек завершает фильм — так анимация выводит историю на иной, более поэтический, возвышенный и глубокий уровень.

## Короткий метр в Польше и некоторых других странах

Если в крупных формах документальная анимация по-прежнему остается редкостью, то в короткометражном кино, где всегда проще экспериментировать, ее заметно больше. Возрождение анимации в Польше началось в середине нулевых, во многом благодаря созданию в 2005 г. Польского института киноискусства — государственной организации, занимающейся, в первую очередь, финансовой поддержкой кинематографистов. Тогда наконец появились дебюты поколения, многие представители которого были уже сложившимися людьми, не имевшими возможности снимать в 1990-е после окончания обучения. Они не отвергли традиции прошлого (практически все учились у классиков «польской школы анимации»), но развивали их на новом витке.

Стремление к документальной поэтике, к сближению с реальностью можно обнаружить у многих современных польских авторов. Так, Малгожата Босек, выпускница варшавской Академии изящных искусств, долгое время работавшая в анимации на вторых ролях, в 2007 г. сняла ленту с симптоматичным названием «Докуманимо» (*Dokumanimo*). Это рисованный фильм про женщину, которая в буквальном смысле сходит с ума от выполнения бесконечных домашних обязанностей: готовки, стирки, уборки, ухода за детьми... Постепенно ускоряя темп повествования, художница превращает историю, поначалу кажущуюся милой и симпатичной, едва ли не в дерзкий манифест, вполне феминистский по духу. Реальность «прорывается» в изображение лишь фрагментарно: Босек известна безумной страстью к коллекционированию всего на свете и использует в творчестве чеки, ценники, чайные пакетики, наклейки производителей бананов, коробки от продуктов...



Рис. 3. Кадр из фильма «Год» (2018, реж. Малгожата Босек)

Fig. 3. Screen capture from the film *Year (Rok, 2018, dir. Małgorzata Bosek)*<sup>9</sup>

Метод работы с реальными объектами Босек довела до совершенства в последнем на сегодня фильме «Год» (*Rok, 2018*) — эпитафии мужу Мареку Серафиньскому, известному режиссеру, также пробовавшему сложные сочетания анимации с игровым и документальным кино. Эта лента без слов, но с некоторым количеством интертитров, начинается с объяснения причины создания: в 2011 году Серафиньский, заядлый ку-

<sup>9</sup> Источник изображения см. / See the image source: URL: <https://vimeo.com/502577024> (дата обращения: 12.03.2021).

рильщик, подарил жене пачку любимых сигарет «Marlboro Gold». Не менее заядлая коллекционерша записала дату и с тех пор начала собирать выкуранные мужем пачки. В быстром монтаже «Года» сменяют друг друга сотни упаковок, подобно тому, как в американском фильме «Оружейный магазин» (*Gun Shop*, реж. Патрик Смит, 2019) в той же технике стоп-моушн перед зрителем проносятся две с лишним тысячи единиц оружия, которым владеют граждане США. Если у Смита выбранный прием вызывает у зрителя тревогу, то у Босек мы имеем дело, скорее, с горьким предостережением (хотя «Год» весьма далек от морализаторства роликов о вреде курения).

Сигаретным пачкам вновь сопутствуют всевозможные объекты, заботливо сохраненные режиссером, записки с датами и обстоятельствами курения, показанные на экране, разнообразные закадровые звуки и реплики, тоже имеющие документальную природу, отсылающие к конкретным событиям из жизни героев<sup>10</sup>. Так складывается картина последних лет совместной жизни «курильщика и собирательницы» (как они с грустной иронией обозначены в самом начале), причем, как и в «Докуманимо», к финалу темп монтажа ускоряется, создавая ощущение стремительно уходящего времени и неумолимого приближения конца.

Тема краткости существования, но с акцентом на хрупкость памяти, заинтересовала еще одного представителя среднего поколения польской анимации Збигнева Чаплю. Его «Бумажная коробка» (*Papierowe pudelko*, 2011) фиксирует процесс буквального разложения старых фотографий из семейного альбома, обнаруженного в доме после наводнения. Снимки пострадали от влаги настолько, что их уже не спасти, но режиссер предпринимает попытку задокументировать сохранившиеся фрагменты, которые тоже постепенно исчезают фактически у нас на глазах<sup>11</sup>. Анимация — характерная для Чапли «ожившая живопись» с широким, динамичным мазком, в полной мере раскрывшаяся в его более поздних работах, — призвана «восполнить» поврежденные изображения, однако и она почти не способна помочь вспомнить: кем были люди на фотографиях? [13]

<sup>10</sup> Любители анимации заметят цитату из ленты Эвы Борисевич «К сердцу твоему» (*Do serca Twego*, 2013), снимавшейся на студии Босек и Серафиньского.

<sup>11</sup> В связи с этим мотивом можно вспомнить видео британской художницы Сэм Тейлор-Джонсон «Натюрморт» (2001), где при помощи цейтрафера показано разложение фруктов на тарелке, а также работу польско-французского художника Войтека Дорощука «Пир» (2013) на близкую тему, хотя решенную уже совсем не документально.

За кадром звучат голоса режиссера и его родственников, силящихся восстановить в памяти имена, профессии, обстоятельства... В итоге же остается, как признается сам автор в начальных титрах, «образ пронизывающей пустоты». Единственным доказательством существования этих людей были снимки, но стихия стерла последние следы их присутствия в мире. Если воспользоваться классификацией, предложенной программным директором Большого фестиваля мультфильмов, критиком Диной Годер, «Год» или «Бумажная коробка» — примеры такой документальной анимации, когда вместо людей «говорят вещи».



Рис. 4. Кадр из фильма «Бумажная коробка» (2011, реж. Збигнев Чапля)

Fig. 4. Screen capture from the film *Paper Box (Papierowe pudełko, 2011, dir. Zbigniew Czajla)*<sup>12</sup>

Документальная анимация как средство размышления об универсальных человеческих проблемах использована Збигневом Чаплем в еще одном коротком фильме «Т.» (Т., 2014). Здесь в фокусе внимания — процесс рождения художественных образов в голове 11-летнего подростка. Режиссер ведет с ним свободную беседу, которая слышна за кадром, и приводит в движение отдельные рисунки, погружая зрителя в мир причудливого детского воображения. «Ты же не сообщишь обо мне психологу?» — спрашивает Тадек в финале, когда мы, наконец, видим его самого на крупном плане. Этот фильм можно воспринимать как шутку, эксперимент, даже образовательный проект, но принципиально важно то, что в нем возникает метауровень — размышление о природе искусства, не

<sup>12</sup> Источник изображения см. / See the image source: URL: <http://www.polishshorts.pl/en/films/1052/paperbox> (дата обращения: 12.03.2021).

только анимационного, с которым мы уже сталкивались в «Гибели “Лузитании”».

Подобного рода поиски весьма распространены, чему доказательством, например, работа австрийского режиссера Томаса Ренольднера «Не знаю что» (*Don't Know What*, 2019), где обработанная в технике стоп-моушн реальная съемка автора ставит вопрос: возможно ли вообще какое-либо (художественное) высказывание? Этот фильм напоминает опыты неоавангардистов (в том числе центральноевропейских<sup>13</sup>), много работавших с (не)возможностями аудиовизуальных медиа. В течение восьми минут Ренольднер, сидя за столом в условном пространстве белой комнаты, «пытается» произнести слова: «Я не знаю, что делаю. Я просто экспериментирую. У меня нет идей».



Рис. 5. Кадр из фильма «Не знаю что» (2019, реж. Томас Ренольднер)

Fig. 5. Screen capture from the film *Don't Know What* (2019, dir. Thomas Renoldner)<sup>14</sup>

Особого внимания в этом контексте заслуживает работа молодых российских режиссеров Демьяна Александренко и Егора Логачева «Мультфильм» (2019). Примерно половину экранного времени занимают дискуссии авторов, пытающихся придумать сценарий мелодрамы для анимационного фильма. Другая половина — попытки реализации идей. Мы чувствуем, что они заранее обречены на провал, поскольку довольно банальны, да и не нравятся самим режиссерам. Они честны перед собой

<sup>13</sup> Они представлены, к примеру, в Хорватии группами «Экзат-51» и «Горгона» [14], а в Польше 1970-х группой «Мастерская киноформы» [15, с. 7–9; 16]).

<sup>14</sup> Источник изображения см. / See the image source: URL: <https://vimeo.com/412906856> (дата обращения: 12.03.2021).

и перед зрителем. Что же получается в итоге? Кто-то сочтет: расписка в творческой несостоятельности, — но правильнее оценить «Мультфильм» как документ творческого процесса, где неизбежны неудачи и тупики, где что-то выходит, а что-то нет. Тем не менее энтузиазм начинающих аниматоров вселяет надежду на то, что рано или поздно все получится.

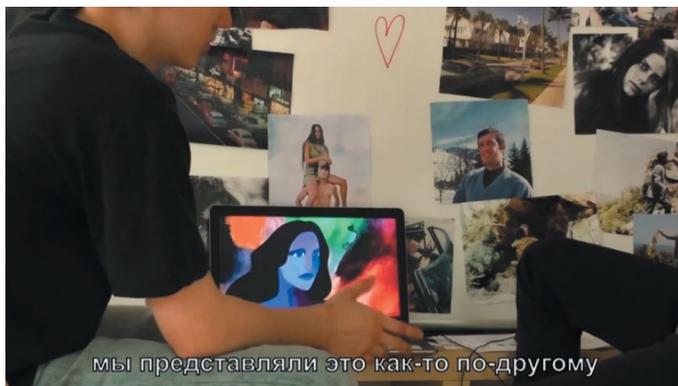


Рис. 6. Кадр из фильма «Мультфильм» (2019, реж. Демьян Александренко и Егор Логачев)

Fig. 6. Screen capture from the film *Animated Film* (2019, dir. Demyan Aleksandrenko and Yegor Logachev)<sup>15</sup>

Название этого российского фильма кажется тонкой отсылкой к еще одной польской работе, имевшей большой фестивальный успех, — тоже студенческому «Документальному фильму» (*Dokument*, реж. Марчин Подолец, 2015). Это монолог отца режиссера, вспоминающего прошлое и по телефону рассказывающего о своих нехитрых буднях детям, уехавшим из родного провинциального городка. В отличие от фильмов, о которых шла речь выше, мы не слышим голос главного героя — все его «реплики» вынесены в облачка, как в комиксах, которыми Подолец занимается наравне с анимацией. В ленте появляются черно-белые фотографии, но главная документальная основа (это отмечено в титрах) — «разговоры и наблюдения» с 1991-го (год рождения автора) по 2014-й (год работы над фильмом). Отдельная синефильская радость — неожиданные визуальные отсылки к классическим фильмам от «Персоны» Бергмана до «Красоты по-американски» Мендеса. Подолец передает подлинное чувство тоски

<sup>15</sup> Источник изображения см. / See the image source: URL: <https://portfolio.hse.ru/Project/63425> (дата обращения: 13.03.2021).

родителей по детям и собственную щемящую ностальгию по детству, которое неизбежно приходится оставить в прошлом<sup>16</sup>.



Рис. 7. Кадр из фильма «Документальный фильм» (2016, реж. Марчин Подолец)

Fig. 7. Screen capture from the film *Dokument* (2016, dir. Marcin Podolec)<sup>17</sup>

Молодой польский режиссер продолжает работать в области документальной анимации: оба фильма, сделанных им после окончания Лодзинской киношколы, имеют непосредственное отношение к направлению. «Гигант» (*Olbrym*, 2016) — портрет начинающего поэта, а «Кологолик» (*Colaholic*, 2018) — иронический автопортрет. Кроме того, Подолец еще во время обучения участвовал в создании анимационных эпизодов для полнометражных картин («Бруно Шульц 1892–1942», реж. Адам Сикора, 2014) и продолжает этим заниматься («Фугази. Центр вселенной», реж. Лешек Гноиньский, 2016). Однако это документальные (или даже документально-игровые) фильмы с анимационными сценами — говорить про полноценную документальную анимацию здесь трудно.

В контексте «Документального фильма» и еще двух недавних документально-анимационных лент, посвященных взаимоотношениям автора с родителями, польская специалистка по анимадоку Агнешка Поверская

<sup>16</sup> Настроенческой рифмой к «Документальному фильму» можно назвать новую работу российского режиссера Дины Великовской «Узы» (2019), однако в данном случае зритель не знает, что в основе фильма автобиографическая история, поэтому считать его примером документальной анимации нельзя.

<sup>17</sup> Источник изображения см. / See the image source: URL: <https://www.dok-leipzig.de/en/film/20151921/documentary-film> (дата обращения: 13.03.2021).

указывает на автотерапевтические функции подобных лент: «...автобиографические конвенции служат построению особой связи между героем и зрителем. Создают ощущение интимности, призывают идентифицироваться с рассказываемой историей и бывают носителем важных эмоций. Стилизация под автобиографию героя приближает произведение к игровому кино, однако не становится приемом, вводящим в заблуждение. Фильмы предлагают зрителю внятные, хотя и деликатные указания, на основе которых он реконструирует реальную ситуацию, получая удовольствие от совершаемых открытий» [17, с. 78]. Эти рассуждения отчасти применимы и к долгожданной полнометражной картине Мариуша Вильчиньского «Убей это и покинь город» (*Zabij to i wyjedź z tego miasta*, 2020) — однако, будучи лентой, основанной на реальных, в основном автобиографических, событиях, она тяготеет не столько к документу, сколько к игровому кинематографу. Это подчеркнуто приглашением на «роли» известных польских актеров, а также большим количеством фантастических сцен, характерных для оригинального поэтического мира этого художника.

## Анимация души

В теоретической части своей дипломной работы «Анимация в документальном кино» — сложившемся тексте киноведческого характера — Марчин Подолец пишет: «Анимация позволяет документалистике смелее пользоваться символами, но прежде всего — практически буквально проникнуть в голову героя» [18, с. 138]. В связи с этим возникает фундаментальная проблема этических границ документальной анимации в сравнении с традиционным документальным кино. Критик Мария Терещенко несколько лет назад рассуждала: «Документалисты, обращаясь к анимации, и аниматоры, обращаясь к документальным, выдернутым из жизни темам, обретают сегодня новый способ говорить о волнующих их проблемах: в этом способе сочетаются арт и предельный реализм, появляется возможность избежать лишней натуралистичности и обогатить свое высказывание за счет ярких метафор, а главное — рождается новая, более сложная и тонкая манера обсуждения человеческих проблем, нежели это принято было в документалистике и анимации раньше» [19]. Время доказывает правоту этих слов: художники прибегают к документальной анимации в первую очередь для того, чтобы говорить о неоднозначных,

дискуссионных, болезненных вещах, будь то телесность и сексуальность, травмы войны, семейные тайны или засекреченные профессии.

Дискуссию в польском анимационном сообществе спровоцировала внешне скромная картина «О власти любви» (*O rządach miłości*, 2012) Адели Качмарек, будущего режиссера «Янки». Фильм действительно вызывает неоднозначную реакцию (особенно после первого просмотра), поскольку представляет собой монолог человека, страдающего параноидной шизофренией и половину жизни проведшего в психиатрической лечебнице. Это своего рода поток сознания, причем речь героя подчас неразборчива, поэтому Качмарек пришлось дублировать его слова титрами. Он делится различными переживаниями, рассказывает о галлюцинациях, страхах, одержимости злыми духами, но в то же время некоторые его рассуждения вполне разумны и заставляют задуматься над общечеловеческими проблемами: бессмысленностью войны, целями существования, тайнами происхождения и смерти. Художница анимировала рисунки своего собеседника — неуклюжие, немного детские, но идеально иллюстрирующие его внутренний мир. Лишь в самом последнем кадре (так же, как это было у Чапли в «Т.») Качмарек все же решилась показать крупный план героя.



Рис. 8. Кадр из фильма «О власти любви» (2012, реж. Аделя Качмарек)

Fig. 8. Screen capture from the film *The Governance of Love* (*O rządach miłości*, 2012, dir. Adela Kaczmarek)<sup>18</sup>

Первопроходческим в этой области был проект Энди Глинна (британского клинического психолога и лишь затем документалиста) «Анимиро-

<sup>18</sup> Источник изображения см. / See the image source: URL: <https://vimeo.com/196425521> (дата обращения: 13.03.2021).

ванные души» (*Animated Minds*), начатый в 2003 г. и к сегодняшнему дню насчитывающий около 40 фильмов — наложенных на анимационное изображение монологов людей с психическими отклонениями. Подхватывая эту идею, авторы российской ленты «Голоса» (реж. Марина Верик, Настя Воронина, Александра Косухина, 2018) взяли за основу рисунки и рассказы людей с особенностями психического развития, в основном молодых. Если насчет героя фильма «О власти любви» трудно предположить, что он когда-либо вылечится, то в отечественной картине представлены условно положительные примеры, дающие надежду, что ментальные отклонения можно исправить. Значительная часть «Голосов» — это вновь анимация рисунков, и поскольку участников (и аниматоров) было много, здесь представлены всевозможные техники анимации: и рисованная, и объектная, и пластилиновая, и перекладка.

Особенно важна последняя глава «Жизнь с болезнью», где герои, чьи голоса мы до сих пор лишь слышали, предстают на экране с лицами, закрытыми нарисованными масками. В документальное изображение также вторгаются анимированные персонажи, намекающие на тех «демонов», с которыми приходится бороться больным. «Голоса» завершаются парадоксальным признанием одного из героев: «Жизнь с болезнью — это продуктивное противостояние болезни путем созидания смысла. Не давать смыслу распасться — это на самом деле творческая, интересная работа, хотя и сопряженная с болью, со страданием и с опасностями». Этот процесс (в том числе) иллюстрирует анимация на экране.

Тут стоит сделать отступление и упомянуть две полнометражные картины, корреспондирующие с темой документальной анимации как (авто) психотерапевтического инструмента. «Камни в моих карманах» (*Rocks in My Pockets*, 2014) — американский фильм латвийской художницы Сигне Баумане, стопроцентно анимационный с закадровым комментарием режиссера. Она сняла это кино, чтобы рассказать драматическую историю своих родственников, ставших жертвами наследственной шизофрении. Одной из них оказалась сама Баумане: она повествует о жизни как постоянном балансировании между рассудком и безумием и спасительности человеческого общения.

Как в изображении, так и в комментарии парадоксально сочетаются ироничность и трагизм, мельчайшие частные подробности с умением вписать их в непростую историю Латвии в XX в. Анимация представляется здесь идеальным медиумом: Баумане работает в разных техниках, перед

нами постоянно происходят разнообразные метаморфозы (особенно превращения людей в животных и наоборот), и, когда становится понятно, что речь идет о людях с иным восприятием окружающего мира, все встает на свои места. «Камни в моих карманах», конечно, имеют документальную основу, однако в титрах указано: некоторые события были скорректированы для нужд сценария. Так что, если и называть картину документальной, то с элементами постановки.



Рис. 9. Кадр из фильма «Голоса»  
(2018, реж. Марина Верик, Настя Воронина, Александра Косухина)

Fig. 9. Screen capture from the film *Voices*  
(2018, dir. Marina Verik, NastyaVoronina, Aleksandra Kosukhina)<sup>19</sup>

Вторая лента в меньшей степени относится к документальной анимации, и все же следует о ней сказать. Это «Анимированная жизнь» (*Life, Animated*, реж. Роджер Росс Уильямс, 2016) — история парня, которому в возрасте трех лет был диагностирован аутизм. Его возвращение к жизни произошло благодаря диснеевским мультфильмам. Конфликт этой документальной картины выстроен вокруг того, что теперь герою нужно научиться преодолевать те сказочные сценарии и модели, которые помогли ему выжить, но в реальной жизни начинают мешать [20].

Возвращаясь к «Голосам», отметим, что они изначально задумывались как социальный и в некотором роде терапевтический проект: рисунки были присланы на конкурс, организованный радио «Зазеркалье», создаваемым людьми с психическими заболеваниями. Вместе с тем под-

<sup>19</sup> Источник изображения см. / See the image source: URL: <https://youtu.be/gWA8aYVcuic> (дата обращения: 13.03.2021).

черкнем фундаментальный момент: благодаря тому, что документальное содержание облечено в анимационную форму, снимается этическая проблема. Сомнительно, что такое количество людей согласилось бы участвовать в документальном фильме-интервью (а не показывать лица на протяжении длительного экранного времени невозможно). К тому же, анимация позволяет осуществить то самое «проникновение в голову», о котором пишет Подолец, или хотя бы прикоснуться к внутреннему миру других людей.

«Я убедилась, что у анимации есть возможность показывать ощущения и чувства, — рассказывает Александра Косухина, режиссер эпизода “Здоровье”. — Документальное кино обычно завязано на истории, действии, внешнем проявлении эмоций — это работает и это нужно. Но у анимации есть возможность показать эмоции аллегорично, тоньше. Фокус анимационной документалистики, на мой взгляд, смещается с действий на ощущения» [21]. Таким образом, получается неповторимое сочетание подлинности материала и его творческого воплощения. «Синкретизм видов и форм, кажется, не ограничивает художников. Своими фильмами они придают анимации серьезность, а документалистике — смелость» [18, с. 158], — эта лаконичная и точная оценка как нельзя лучше подводит предварительный итог нашим размышлениям.

## Отечественный опыт: некоторые примеры

В России, несмотря на богатейшую традицию мультипликации, документальная анимация стала развиваться достаточно поздно, что в значительной степени связано с консервативным характером образования в этой сфере и, вероятно, с априорной сложностью гибридной формы. Тем не менее появление таких фильмов, как «Голоса» или «Мультфильм», свидетельствует о том, что процесс пошел и вряд ли остановится. На Большом фестивале мультфильмов уже не первый год проводится специальная программа анимадока, и там все больше российских работ. В рамках Фестиваля дебютного документального кино «Рудник» на острове Свияжск, в Татарстане, два года подряд с большим успехом проходила школа документальной анимации под руководством Дины Годер и Александра Родионова.

В советский период гибридные экспериментальные формы, близкие к документальной анимации, создавали Рейн Раамат и, конечно, Андрей Хржановский (сначала в «пушкинской трилогии», затем в ленте «Полтора

кота» (2003)), а в последние годы анимацию активно использовал в своих «писательских» фильмах Роман Либеров, о чем уже довольно подробно писали [5]. Наконец, нельзя не упомянуть, что в 2017 году вышел первый российский полнометражный документально-анимационный фильм «Знаешь, мама, где я был...», поставленный Леваном Габриадзе по рисункам отца, знаменитого художника Резо Габриадзе. В нем сходятся многие черты документальной анимации, о которых говорилось в статье: автобиографизм (поскольку Габриадзе-старший рассказывает о своем детстве и молодости), метатематизм (процесс рождения фильма, «оживления» рисунков отображен на экране), столкновение «прямой» документалистики в виде интервью с полностью анимационными эпизодами. Если про многие ленты (такие, как «Ян Карский — праведник мира») правильнее все же говорить, что это документальное кино с анимационными вставками, то «Знаешь, мама, где я был...», — с нашей точки зрения, именно синтез. Быть может, не столь радикальный, как «Крулик», но учитывая, что раньше подобного кино у нас фактически не снимали, это большой шаг.



Рис. 10. Кадр из фильма «Знаешь, мама, где я был...» (2017, реж. Леван Габриадзе)

Fig. 10. Screen capture from the film *Do You Know, Mom, Where I Was?* (2017, dir. Levan Gabriadze)<sup>20</sup>

Мы назвали лишь наиболее заметные примеры. Не имея возможности перечислить здесь всего, отметим лишь, что в документальной анимации работают многие молодые художники Москвы, Петербурга и Екатеринбурга. Большой интерес вызывает анимационный документаль-

<sup>20</sup> Источник изображения см. / See the image source: URL: <https://www.afisha.ru/movie/243540/> (дата обращения: 13.03.2021).

ный мини-сериал о представителях ЛГБТ-сообщества, создаваемый сейчас в рамках просветительского проекта «Иллюминатор». Пока вышла только одна серия «Поговорим?» (2020, реж. Катя Михеева), планируется еще пять. Учитывая, что над ними работают талантливые и уже заявившие о себе в профессии авторы (Леонид Шмельков, Олеся Щукина, Нина Бисярина, Ирина Эльшанская и Надежда Федотова), результат наверняка окажется впечатляющим. В целом нет никаких сомнений, что союз документалистики и анимации подарит еще много ярких, неожиданных, смелых произведений, а его границы со временем будут корректироваться и уточняться.

## Вместо заключения

Теоретики предпринимали разные попытки типологизации: например, разделение анимационных документальных фильмов на подражательные, субъективные, фантастические и постмодернистские, как предложил Пол Уэллс, или же по сюжетным структурам: иллюстративным, нарративным, основанным на звуке и «расширенным», в концепции Эрика Патрика [4, с. 36–38]. Появившаяся несколько позднее типология А.Хоунесс Роу представляется наиболее прозрачной. Исследовательница решила сгруппировать анимадок согласно функциям, которые выполняет в нем анимация, выделив три основные: миметическое замещение (когда речь идет о максимальном приближении к изображению, отсутствующему в реальности), немиметическое замещение (нет цели создать иллюзию реальности) и эвокацию (попытка передать зрителю ощущения, которые он никогда не испытывал). В то же время очевидно, что эти функции могут сочетаться внутри одного фильма: например, в «Голосах» мы имеем дело с эвокацией (погружение в мир людей с нарушениями психики), но и, вероятно, с миметическим замещением (когда в финальном эпизоде на экране появляются сами герои, лица которых закрыты).

Екатеринбургские исследователи Максим Куликов и Александра Трухина выделили восемь функций анимадока: иллюстрирующую, удостоверяющую, исследующую, реконструирующую, восполняющую, остраивающую, смягчающую и адаптирующую [5]. Несколько общей видится «исследующая», а грань между «остраивающей» и «смягчающей» кажется весьма тонкой, хотя в целом данная типология плодотворна. Такого рода классификации, с одной стороны, всегда привлекательны, поскольку по-

могут разложить непохожие друг на друга произведения по полочкам, но с другой — часто обнаруживают собственное теоретическое несовершенство в противоположность богатству искусства, не желающего вписываться в навязанные рамки. Потому и вопрос, вынесенный в название статьи, следует считать, скорее, риторическим, что не отменяет для исследователя необходимости все время его себе задавать. «Диалектика “перехода”, освоение “ничейной земли” в природе анимационной документалистики. На этом пути формулируются правила движения и тут же нарушаются. Кажется, этот вид кинематографа все еще не доформулировал, ищет себя» [22], — совершенно справедливо замечает в недавней статье Л. Малюкова.

Рассмотрев генезис документальной анимации и достаточно подробно проанализировав наиболее заметные современные образцы направления (прежде всего, снятые в Польше), мы приходим к выводу, что режиссеры обращаются к данной гибридной форме при необходимости рассказывать об исторических событиях, необычных личностях и местах, а также — и это самое главное — о собственных или чужих внутренних проблемах и переживаниях. Кроме того, особое место занимают метафильмы.

Об анимационной документалистике (или документалистике с использованием анимации) можно говорить пока значительно чаще, чем о «полноценной» документальной анимации, хотя необходимо отдавать себе отчет, что границы между вымышленным художественным миром и реальной основой картин порой достаточно подвижны. Тем не менее в анимадокке обязательно должен присутствовать компонент физической реальности, будь то оригинальное интервью (как в аудиовизуальном формате, так и просто аудиальном), хроника, фотографии и т.п. «Такого рода “вещдоки” ... анимадок предъявляет как потустороннюю материальность и клятву говорить правду и ничего, кроме правды (с поправкой на авторскую субъективность, разумеется)» [22]. Подчеркнем, что «истории, основанной на фактах», недостаточно для причисления произведения к документальной анимации — именно гибридность формы становится здесь решающим фактором.

Документальная анимация — во многом продукт современной аудиовизуальной культуры, но также глобализирующегося мира, поэтому достаточно трудно выделить в разговоре о ней некие «национальные школы». Наоборот, есть ощущение, что на всех континентах это направление служит примерно одной цели — рассказывать о том, о чем по разным

причинам раньше и в других видах искусства говорить было сложно или вовсе невозможно.

#### ЛИТЕРАТУРА

1. Кривуля Н.Г. Документальная анимация. Союз различий // Актуальные проблемы экранных и интерактивных медиа: сб. материалов научно-практической конференции / сост. и науч. ред. Н.Г. Кривуля. М.: МГУ имени М.В. Ломоносова, 2019. С. 206–225.

2. Кривуля Н.Г. Документальная анимация: проблемы классификации гибридных форм постцифровой культуры // Вестник ВГИК. 2020. Т. 12. № 3 (45). С. 102–118. DOI: 10.17816/VGIK52781.

3. Giżycki M. Animowany dokument. Nowy gatunek czy chwyt marketingowy? [Анимированный документ. Новый жанр или маркетинговый трюк?] // Kwartalnik Filmowy. 2018. № 101/102. S. 300–306.

4. Honnes Roe A. Nieobecność, nadmiar i rozwinięcie epistemologiczne: w poszukiwaniu ram badawczych dla dokumentu animowanego [Отсутствие, избыток и эпистемологическое развитие: в поисках исследовательской основы для анимированного документа] / tłum. M. Vokiniec // Panopticum. 2013. № 12. S. 27–45.

5. Куликов М.В., Трухина А.В. Анимационные технологии в современном документальном кино // Архитектон: известия вузов. 2019. № 3 (67). URL: [http://archvuz.ru/2019\\_3/17](http://archvuz.ru/2019_3/17) (дата обращения: 01.03.2020).

6. Сальникова Е. Визуальная культура в медиасреде. Современные тенденции и исторические экскурсы. М.: Прогресс-Традиция, 2017. 552 с.

7. Sitkiewicz P. Polska szkoła animacji [Польская школа анимации]. Gdańsk: Słowo/obraz terytoria, 2011. 320 s.

8. Годер Д. Моя польская анимация // Culture.pl: сайт. 2015. 29 апреля. URL: <https://culture.pl/ru/article/моя-польская-анимация> (дата обращения: 01.08.2020).

9. Margolis H. Animacja autorska w PRL w latach 1957–1968. Ukryty projekt Kazimierza Urbańskiego [Авторская анимация в Польской Народной Республике в 1957–1968 гг. Скрытый проект Казимежа Урбанского]. Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, 2019. 178 s.

10. Малюкова Л. Методом «эклера» // Искусство кино. 2008. № 7. URL: <https://old.kinoart.ru/archive/2008/07/n7-article7> (дата обращения: 02.08.2020).

11. Когда изменится общество. Беседа Марии Терещенко с Анкой Дамиан // Актуальные комментарии: сайт. 2012. 31 августа. URL: [http://actualcomment.ru/kogda\\_izmenitsya\\_obshchestvo.html](http://actualcomment.ru/kogda_izmenitsya_obshchestvo.html) (дата обращения: 23.07.2020).

12. Jeszcze dzień życia. Press pack. URL: [https://anotherdayoflifefilm.com/\\_download/ADOL\\_presspack\\_PL\\_2019-04-11.pdf](https://anotherdayoflifefilm.com/_download/ADOL_presspack_PL_2019-04-11.pdf) (дата обращения: 24.07.2020).

13. Sulejewska J. Self-reflexiveness in Photo-film Form as Illustrated by Zbigniew Czapla's Paper Box // IMAGES. 2014. Vol. XV. № 24. S. 113–117.

14. Денегри Й. Неоавангард в хорватском искусстве 1950-х и 1960-х гг.: группы «ЭКЗАТ-51» и «Горгона» // Искусство Сербии, Хорватии и Словении в 20 веке / отв. ред. и сост. Н.В. Злыднева. М.: Индрик, 2019. С. 153–168.
15. Вирен Д. Эксперимент в польском кино 1970-х. М.: ГИИ, 2018. 116 с.
16. W kręgu neoawangardy. Warsztat Formy Filmowej / pod red. M. Bomanowskiej, A. Cichowicz. Łódź: Muzeum Kinematografii w Łodzi, 2017. 328 s.
17. Powierska A. „Dokument”, „We Have One Heart”, „Papa”. Zagubieni ojcowie, dokument, animacja i autobiografia // Kwartalnik Filmowy. 2020. № 112. S. 66–83.
18. Podolec M. Animacja w filmie dokumentalnym // Od obserwacji do animacji. Autorzy o kinie dokumentalnym / pod red. K. Małki-Malatyńskiej. Łódź: Wydawnictwo Biblioteki PWSFTviT, 2017. S. 137–159.
19. Терещенко М. «Докуманимо» в кинотеатре «Художественный» // Kinote: сайт. 2013. 15 марта. URL: <http://kinote.info/articles/9346-dokumanimo-v-kinoteatre-khudozhestvennyy> (дата обращения: 27.07.2020).
20. Powierska A. Życie animowane. Autyzm opowiadany, rysowany, doświadczany [Анимированная жизнь. Аутизм рассказывается, рисуется, переживается] // IMAGES. 2017. Vol. XXI. № 30. S. 99–110.
21. Михайлин Ю. Высшие формы — «Голоса» Дарьи Благовой, Александры Косухиной, Анастасии Ворониной и Марины Верик // Сеанс. 09.04.2020. URL: <https://seance.ru/articles/golosa-zazerkalye/> (дата обращения: 28.07.2020).
22. Малюкова Л. Вещдоки потусторонней материальности: что такое и зачем нужен анимадок // Искусство кино. 2021. № 1-2. URL: <https://kinoart.ru/texts/veshdoki-potustoronney-materialnosti-chto-takoe-i-zachem-nuzhen-animadok> (дата обращения: 22.03.2021).

## REFERENCES

1. Krivulya N.G. Dokumental'naya animatsiya: Soyuz razlichiy [Documentary animation: Union of differences]. In N.G. Krivulya (Ed.), *Aktual'nye problemy ekrannykh i interaktivnykh media: sb. materialov nauchno-prakticheskoy konferentsii* [Actual problems of screen and interactive media: Collection of materials of the scientific and practical conference] (pp. 206–225). Moscow: Moscow State University, 2019.
2. Krivulya N.G. Dokumental'naya animatsiya: problemy klassifikatsii gibridnykh form posttsifrovoy kul'tury [Documentary animation: Problems of classification of hybrid forms of post-digital culture]. *Vestnik VGIK* [Bulletin of VGIK]. 2020. 12 (3), pp. 102–118. DOI: 10.17816/VGIK52781.
3. Giżycki M. Animowany dokument: Nowy gatunek czy chwyt marketingowy? [Animated documentary: A new genre or a marketing gimmick?]. *Kwartalnik Filmowy*. 2018. (101/102), pp. 300–306.
4. Honnes Roe A. Nieobecność, nadmiar i rozwinięcie epistemologiczne: w poszukiwaniu ram badawczych dla dokumentu animowanego [Absence, excess

and epistemological expansion: Towards a framework for the study of animated documentary] (M. Bokinić, Trans.). *Panopticum*. 2013. (12), pp. 27–45.

5. Kulikov M.V., Truhina A.V. Animatsionnye tekhnologii v sovremennom dokumental'nom kino [Animation technologies in contemporary documentary cinema]. *Arkhitekton: izvestiya vuzov* [Arkhitekton: Proceedings of Higher Education]. 2019. Issue 3 (67). URL: [http://archvuz.ru/2019\\_3/17](http://archvuz.ru/2019_3/17) (accessed 01.03.2020).

6. Salnikova E. *Vizual'naya kul'tura v mediasrede: Sovremennyye tendentsii i istoricheskie ekskursy* [Visual culture in the media environment: Current trends and historical excursions]. Moscow: Progress-Tradition, 2017. 552 p.

7. Sitkiewicz P. *Polska szkoła animacji* [The Polish school of animation]. Gdańsk: słowo/obraz terytoria, 2011. 320 p.

8. Goder D. Moya pol'skaya animatsiya [My Polish animation]. *Culture.pl: website*. 29.04.2015. URL: <https://culture.pl/ru/article/moya-polskaya-animaciya> (accessed 01.08.2020).

9. Margolis H. *Animacja autorska w PRL w latach 1957–1968: Ukryty projekt Kazimierza Urbańskiego* [Author animation in the Polish People's Republic in 1957–1968: The hidden project of Kazimierz Urbański]. Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, 2019. 178 p.

10. Malyukova L. Metodom «eklera» [In rotoscoping technique]. *Iskusstvo kino* [Kinoart]. 2008. (7). URL: <https://old.kinoart.ru/archive/2008/07/n7-article7> (accessed 02.08.2020).

11. *Kogda izmenitsya obshchestvo: Beseda Marii Tereshchenko s Ankoj Damian* [When the society will change: Maria Tereshchenko's conversation with Anca Damian]. *Aktual'nye kommentarii* [Actual comment: website]. 31.08.2012. URL: [http://actualcomment.ru/kogda\\_izmenitsya\\_obshchestvo.html](http://actualcomment.ru/kogda_izmenitsya_obshchestvo.html) (accessed 23.07.2020).

12. Jeszcze dzień życia [Another day of life]. *Press pack*. URL: [https://anotherdayoflifefilm.com/\\_download/ADOL\\_presspack\\_PL\\_2019-04-11.pdf](https://anotherdayoflifefilm.com/_download/ADOL_presspack_PL_2019-04-11.pdf) (accessed 24.07.2020).

13. Sulejewska J. Self-reflexiveness in photo-film form as illustrated by *Zbigniew Czapla's Paper Box*. *IMAGES*. 2014. XV (24), pp. 113–117.

14. Denegri J. Neoavangard v khorvatskom iskusstve 1950-kh i 1960-kh gg.: gruppy "EKZAT-51" i "Gorgona" [Neo-avant-garde in Croatian art of the 1950s and 1960s: The groups EXAT-51 and Gorgona]. In N.V. Zlydneva (Ed.), *Iskusstvo Serbii, Khorvatii i Slovenii v 20 veke* [Art of Serbia, Croatia and Slovenia in the 20th century] (pp. 153–168). Moscow: Indrik, 2019.

15. Viren D. *Eksperiment v pol'skom kino 1970-kh* [An experiment in Polish cinema of the 1970s]. Moscow: GII, 2018. 116 p.

16. M. Bomanowska, A. Cichowicz (Eds.), *W kręgu neoawangardy: Warsztat Formy Filmowej* [In the Neo-avant-garde circle: The workshop of the film form]. Łódź: Muzeum Kinematografii w Łodzi, 2017. 328 p.

17. Powierska A. „Dokument”, „We Have One Heart”, „Papa”. Zagubieni ojcowie, dokument, animacja i autobiografia [“Document”, “We have one heart”, “Papa”: Lost fathers, documentary, animation and autobiography]. *Kwartalnik Filmowy*. 2020. (112), pp. 66–83.

18. Podolec M. Animacja w filmie dokumentalnym [Animation in documentary film]. In K. Mąka-Malatyńska (Ed.), *Od obserwacji do animacji: Autorzy o kinie dokumentalnym* [From observation to animation: Authors about documentary film]. Łódź, Wydawnictwo Biblioteki PWSFTviT, 2017. pp. 137–159.

19. Tereshchenko M. “Dokumanimo” v kinoteatre «Khudozhestvennyy» [“Dokumanimo” in the “Khudozhestvennyy” cinema]. *Kinote: website*. 15.03.2013. URL: <http://kinote.info/articles/9346-dokumanimo-v-kinoteatre-khudozhestvennyy> (accessed 27.07.2020).

20. Powierska A. Życie animowane: Autyzm opowiadany, rysowany, doświadczany [Life animated: Autism told, drawn, experienced]. *IMAGES*. 2017. XXI (30), pp. 99–110.

21. Mikhaylin Yu. Vysshie formy—“Golosa” Dar’i Blagovoy, Aleksandry Kosukhinoy, Anastasii Voroninoy i Mariny Verik [Higher forms—“Voices” by Daria Blagova, Alexandra Kosukhina, Anastasia Voronina and Marina Verik]. *Seance*. 09.04.2020. URL: <https://seance.ru/articles/golosa-zazerkalye/> (accessed 28.07.2020).

22. Malyukova L. Veshchdoki potustoronney material’nosti: chto takoe i zachem nuzhen animadok [Material evidences of the otherworldly materiality: What is and why animadoc is needed]. *Iskusstvo kino* [Kinoart]. 2021. (1–2). URL: <https://kinoart.ru/texts/veschdoki-potustoronney-materialnosti-chto-takoe-i-zachem-nuzhen-animadok> (accessed 22.03.2021).

СВЕДЕНИЯ ОБ АВТОРЕ

**ДЕНИС ГЕОРГИЕВИЧ ВИРЕН**

кандидат философских наук,

заведующий сектором

современного искусства Запада,

Ученый секретарь Диссертационного совета Д 210.004.01,

Государственный институт искусствознания,

125009, Москва, Козицкий переулок, 5

**ResearcherID: AAK-1478-2021**

**ORCID ID: 0000-0002-3680-6028**

e-mail: denis.viren@gmail.com

ABOUT THE AUTHOR

**DENIS G. VIREN**

PhD in Philosophy,

Head of the Department of Contemporary Western Art,

Scientific Secretary of the Council

for Thesis and Dissertations D 210.004.01,

the State Institute for Art Studies,

Kozitsky, 5, 125009, Moscow

**ResearcherID: AAK-1478-2021**

**ORCID ID: 0000-0002-3680-6028**

e-mail: denis.viren@gmail.com



**ЯЗЫК ЭКРАННЫХ  
МЕДИА**

**THE LANGUAGE  
OF VISUAL MEDIA**



УДК 7.038.531 + 81.221.7  
ББК 85.344

DOI: 10.30628/1994-9529-2021-17.1-139-170  
received 21.01.2021, accepted 31.03.2021

**АНТОН АНАТОЛЬЕВИЧ ДЕНИКИН**

Институт кино и телевидения (ГИТР),

Москва, Россия

ResearcherID: R-1815-2016

ORCID: 0000-0001-8101-7952

e-mail: oficial@list.ru

## КРИТИКА НЕКОТОРЫХ ПОЛОЖЕНИЙ ТЕОРИИ ПЕРФОРМАТИВНОСТИ Э. ФИШЕР-ЛИХТЕ (на примерах практик соучастия зрителей в партиципаторных перформансах)

**Аннотация.** В статье предпринята попытка критического анализа теории перформативности немецкого исследователя Э. Фишер-Лихте. Несмотря на применимость теории Фишер-Лихте к некоторым перформативным арт-практикам, ключевые ее положения не в полной мере отвечают задачам, возможностям и самой специфике партиципаторного перформанса. Вместо концепций «сильного присутствия», «живости», «подлинности» и идеи «обмена энергиями» для анализа партиципаторных практик автор предлагает метод «хораграфической коммуникации», понимаемой как индивидуальная и коллективная генерация-испытание возможного, постоянное переизобретение фигуральностей действия, перестроение телесности участников, совместная трансформация смыслообразования. Сравнение перформансов художниц Й. Оно и М. Абрамович помогает прояснить ключевые различия двух подходов к анализу партиципаторного перформанса. Предполагается, что воздействие перформанса заключается в провоцировании аффективного переживания каждым зрителем многообразия несделанного, неявленного, но возможного через реализацию одного из его воплощений в конкретном действии. Особенность перформативного соучастия в том, что процессы, запускаемые действиями перформеров и ответными

действиями зрителей-участников, делают доступным аффективное испытание возможного как наличествующего в потенции.

На примерах работ современного перформансиста Т. Сегала показывается, что зрительское соучастие как особый аппарат коммуникации апеллирует к иной культуре передачи знаний, опирающейся не на представление, документацию и архивирование, но на ситуативное самоконфигурирование аутопоэтических систем, на живую мускульную «память» участников, делая актуальными такие явления, как «телесновоплощаемое знание», «более-чем-человеческое» восприятие и процессуальный ассамбляж. Партиципаторные перформансы создают условия, при которых «случайные» и неожиданные действия участников оказываются условием (само)воссоздания формы машины-ассамбляжа через постоянные перевоплощения инвариантов целого. Работы Т. Сегала открывают каждого зрителя-участника как своего рода «актанта-машину», способную своими действиями реконфигурировать всю систему и предлагают интерфейс для осуществления возможностей «электрейсной коммуникации». При этом сами процессы совместного реконфигурирования становятся доступными аффективному переживанию каждым из участников. Они заставляют машину-ассамбляж генерировать свою «протосубъективность», в индивидуальном восприятии каждым участником и переживании стадий становления которой, вероятно, и может заключаться эстетика партиципаторного действия.

**Ключевые слова:** партиципаторный перформанс, присутствие, соучастие, машинный ассамбляж, аффективное испытание, фигуральности действия, «более-чем-человеческое» восприятие, электрейсная коммуникация

**ANTON A. DENIKIN**

GITR Film and Television School,

Moscow, Russia

ResearcherID: R-1815-2016

ORCID: 0000-0001-8101-7952

e-mail: oficial@list.ru

## CRITICISM OF CERTAIN PROVISIONS OF THE PERFORMANCE THEORY BY ERIKA FISCHER-LICHTE (on the example of participatory performances)

**Abstract.** The article attempts to critically analyze the performance theory created by the German scholar Erika Fischer-Lichte. The theory is applicable to some performative art practices, but nevertheless its key provisions do not fully meet the objectives, capabilities and the very specifics of participatory performance. Instead of such concepts as “strong presence”, “liveness”, “authenticity” and the idea of “energy exchange”, the author suggests to analyze participatory practices using the method of “choragraphic communication”, which is understood as individual and collective generation-test of the possible, constant reinvention of the action figurativeness, re-shaping of the participants’ physicality, co-joint transformation of meaning-making. Comparison of the performances by J. Ono and M. Abramovich allows us to distinguish the key differences between the two approaches to the analysis of participatory performance. It is anticipated that the effect of a performance is to provoke in every viewer an affective experience of the diversity of the undone, of the unmanifested, which, however, might become possible through the realization of one of its incarnations in a specific action. The peculiarity of performative involvement is that the processes, triggered by the actions of the performers and the responses of the participants-spectators, make accessible the affective test of the possible as being in potency. Using the works of the modern performance artist Tino Sehgal as an example, the author shows that spectator’s participation as a special communication instrument appeals to a different culture of knowledge transfer, which is based not on presentation, documentation and archiving, but on the situational self-configuration of autopoietic systems, on the living muscle “memory” of the participants, actualizing such phenomena as “bodily knowledge”, “more-than-human” perception and procedural assemblage. Participatory performances

create conditions under which “random” and unexpected actions of participants turn out to be a condition for (self) recreation of the form of the assemblage machine through constant reincarnation of the invariants of the whole. Sehgal's works reveal each participant-spectator as a kind of an “actant machine” capable of reconfiguring the entire system by their actions, and offer an interface for realizing the possibilities of “electracy communication”. At the same time, the processes of joint reconfiguration themselves become available to the affective experience of each of the participants. They make the assemblage machine generate its own “proto-subjectivity”; and, probably, it is in the individual perception of each participant and in the experience of the stages of its formation where the aesthetics of participatory action may lie.

**Keywords:** participatory performance, presence, participation, machine assemblage, affective test, action figurativeness, “more-than-human” perception, electracy communication

Партиципаторный перформанс — особая разновидность перформансов, в которых зрители могут оказывать непосредственное влияние на ход представления. Многие из таких спектаклей осуществляются только при условии активного участия зрителей. Действия зрителей-партиципаторов вызывают реальные изменения в структуре перформанса, меняют взаимоотношения внутри создаваемого пространства.

Партиципаторный перформанс дает возможность аудитории проявить себя и, по словам британского исследователя современного театра Г. Уайта, эстетизирует сам «опыт осуществления выбора — независимо от того, приводит он непосредственно к желаемым результатам или нет, либо вовсе не предполагает какой-либо альтернативы, все это аспекты эстетики соучастия» [1, p. 64]. Художники и актеры таких перформансов создают условия и контексты, чтобы провоцировать зрителей включаться в ход перформативного действия — например, отвечать на задаваемые вопросы, голосовать, касаться актеров руками, совместно петь, общаться или даже исполнять какую-то сценическую роль. Здесь театр — более не место для представления и развлечения публики, но способ конструирования социальной общности, способ поиска людьми своего места в целостной структуре.

Рассуждая об эстетических особенностях перформанса, немецкий театровед Эрика Фишер-Лихте, вероятно, ближе других исследователей подходит к пониманию партиципаторной специфики перформативной эстетики, основания которой она видит в непредзаданности действий

перформеров и зрителей, в «лиминальности опыта»<sup>1</sup> и в реальном проживании перформативного события участниками перформанса. Фишер-Лихте считает ключевым для современных спектаклей понятие «петля ответной реакции» [3, с. 70], понимаемое ею как самоорганизующаяся, аутопоэзисная система эксперимента, где актеры и зрители выстраивают взаимоотношения, воздействуют друг на друга, становятся активными участниками спектакля. В результате перформанс постоянно находится в развитии, а представление не может быть предопределено до конца — оно непредсказуемо. Делая выводы об изменениях в сфере эстетики театрального искусства, Фишер-Лихте часто приводит примеры, относящиеся к партиципаторным перформансам.

Задача этой статьи — показать, что партиципаторные перформансы, как характерное явление современной партиципаторной культуры, апеллируют к особым способам генерации-сохранения знаний, связанным не столько со случайностью и непредзаданностью опыта актеров и зрителей, сколько с ситуативным самоконфигурированием аутопоэтических систем, с телесно-аффективной коммуникацией, с живой мускульной «памятью» участников. Они делают актуальными такие явления современной культуры, как «телесновоплощенное познание»<sup>2</sup>, «более-чем-человеческое» восприятие<sup>3</sup> и процессуальный ассамбляж<sup>4</sup>.

В этой связи партиципаторные перформансы с трудом вписываются в рамки института современного искусства («contemporary art»),

---

<sup>1</sup> Понятие лиминальности изначально появилось не в искусствоведении или философии, а в сфере ритуаловедения. Оно было разработано Виктором Тэрнером на основе трудов Арнольда Ван Геннепа. В. Тэрнер охарактеризовал состояние, возникающее в переходной стадии (например, во время проведения ритуалов инициации в древних племенах) как «лиминальное» — то есть как пространство, для которого характерны постоянные пересечения границ, перемены и трансформации, состояние неустойчивости и невозможности контролировать события. Тэрнер утверждал, что переходная стадия создает игровые пространства для экспериментов и «позволяет опробовать новую манеру поведения, новые смысловые комбинации, чтобы позднее отвергнуть или принять их» [2, р. 40].

<sup>2</sup> Воплощенное познание (англ. *Embodied cognition*) — теория, подразумевающая, что разум нужно рассматривать в его взаимосвязях с действием и активностью физического тела человека, стимулируемым взаимодействием с окружающей средой. Познание опирается на сенсомоторную активность и моторный контроль, таким образом, окружающая среда и ее события неразрывно связаны с когнитивной системой человека. Разновидности теории воплощенного познания опираются на две базовые научные работы: «Воплощенный разум: когнитивная наука и человеческий опыт» Ф. Варелы, Э. Томпсона и Э. Рош [4], где была высказана идея об укорененности познания в опыте взаимодействия организма с окружающим миром, и «Философия во плоти» Дж. Лакоффа и М. Джонсона [5], авторы которой

да и в целом в рамки художественного творчества. Они оказываются шире примирительно-охранных эстетических теорий ряда современных искусствоведов (Э. Фишер-Лихте, Г. Уайт), но и не отвечают в полной мере радикальным авангардным теориям искусства (Т. Адорно, П. Бюргер, А. Бадью, Б. Гройс).

Уязвимость концепции театральной «перформативности» Э. Фишер-Лихте в первую очередь в ее двойственности: с одной стороны, исследователь стремится переопределить и расширить представления о театральном искусстве в сторону большей его автономии от семиотической, выразительной и авторско-постановочной функции, с другой — не может отказаться от традиционалистского понимания искусства как средства «трансформации» и «преображения» участников спектаклей. С одной стороны, Фишер-Лихте видит перформативную эстетику в «телесном присутствии актеров и зрителей, в создании материальности перформативными средствами и в эмерджентности значения» [3, с. 328], с другой — так и не раскрывает в полной мере, почему и на каких основаниях заменившая собой авторскую репрезентацию трансформирующая специфика спектакля должна рассматриваться именно как «эстетическая».

---

продемонстрировали, что тело человека и его взаимодействие с окружающей средой являются основным источником метафор в человеческом языке.

<sup>3</sup> Концепция «*более-чем-человеческого*», о которой все чаще упоминается в последнее время в зарубежных исследованиях [6, 7], представляет субъекта, особенности которого конструируются в «сетях» отношений как результат взаимодействия и взаимоотношений разнородных сил (деятельности человека, животных, бактерий, объектов, технологий и пр.). Такой реляционный, «распределенный» субъект характеризуется дисперсной, ризоматической формой сознания, когда память, процессы самоидентификации и даже мышление и перцепция частично экстерииоризированы вне конкретного биологического организма и в определенной степени организуются внешними «расширениями», например, биологическо-кибернетическими и компьютерными технологиями, структурами взаимоотношений внутри коллективов, 3D виртуальных миров, социальных сетей, проектов с использованием технологий дополненной реальности и пр.

<sup>4</sup> Ассамбляж (фр. *assemblage* — сборка, монтаж) — ключевая для современной философии концепция, означающая динамические отношения, состоящие из гетерогенных частей любой природы, в свою очередь, также являющихся ассамбляжами. В «космологии» философа Ф. Гваттари все сущее представляет собой процессуальную деятельность машин: машины общественные, технологические, эстетические, биологические, кристаллические и т. д. По мнению Гваттари, всякий машинный ассамбляж (технический, биологический, общественный и т. д.) содержит в себе способности к высказыванию, обладает «прото-субъективностью» [8]. Полностью отделяя себя от структурализма, Гваттари разрабатывает «расширенную концепцию высказывания», которая обеспечивает включение бесконечно числа субстанций нечеловеческого выражения, выявляемых с помощью процессуальных ассамбляжей — биологических, социальных, технологических или эстетических.

Важными идеями, на которых Фишер-Лихте строит свою эстетическую теорию перформативности, являются концепция «создаваемого присутствия» и идея «обмена энергиями».

Для Фишер-Лихте «автопоэтическая петля ответной реакции» возникает не только благодаря действиям актеров и зрителей, но и благодаря «энергии», циркулирующей между актерами и зрителями: «ее воздействие можно физически ощутить» [3, с. 108]. Фишер-Лихте полагает, что «из каждой специфической телесности проистекает та возможность, что актер будет воспринят зрителями на свой особый лад, поскольку он излучает сильную энергию, которая передается зрителю и, в свою очередь, высвобождает энергию и в нем. Эти особые формы опыта, в которые постоянно погружен зритель, содействуют восприятию прочих явлений и участвуют в процессе установления значений» [3, с. 8–9].

Фишер-Лихте обращается к понятию «присутствие», через которое она рассматривает энергичное функционирование перформансов, разграничивая «феноменальное тело» актера и его «семиотическое тело». По мнению исследовательницы, «присутствие является не экспрессивным, а в чистом виде перформативным качеством. Оно возникает благодаря специфическим процессам воплощения, с помощью которых актер создает свое “феноменальное тело”, придавая ему способность владеть пространством и притягивать к себе внимание публики ... актер способен “создавать присутствие” с помощью применения особой техники и специальных приемов. Зрители оказываются восприимчивыми к его действиям — неважно, создает ли он присутствие на протяжении всего спектакля с момента своего появления на сцене или лишь в особые моменты спектакля. Это присутствие, воспринимаемое зрителем, или, точнее, поражающее его как молния — “как магический поток” — возникает непредвиденно, этот феномен оказывается неподвластным воле зрителя, непостижимым образом захватывая его полностью. Зритель ощущает силу, исходящую от актера и заставляющую его сконцентрировать на нем все свое внимание. Эта сила не подавляет его, а, скорее, воспринимается им как источник энергии. У него возникает ощущение особой интенсивности присутствия актера, что в свою очередь дает ему возможность почувствовать особую интенсивность собственного присутствия» [3, с. 176].

Соответственно, для Фишер-Лихте эстетическая сущность перформанса в том, чтобы «пробудить в актере энергию, способную передаваться зрителям», для чего «актер применяет определенные техники и прие-

мы воплощения, позволяющие ему порождать энергию, циркулирующую между ним и зрителями и непосредственно воздействующую на последних» [3, с. 180].

Идея «энергичного обмена» между перформером и зрителями очевидно близка традиционной модели художественной авторско-зрительской коммуникации. И хотя Фишер-Лихте дополняет эту модель концепцией «обратной связи», в целом логика иерархической коммуникации остается неизменной: художник (актер/перформер) как источник «силы» (знания, опыта, энергетики и пр.) инициирует циркулирование энергии, а реципиент-зритель эмоционально испытывает этот процесс и частично возвращает назад художнику полученную энергию, чем стимулирует новые действия художника.

Такая модель вполне применима к некоторым перформативным арт-практикам, но, как мне хотелось бы показать, не в полной мере отвечает задачам, возможностям и самой специфике партиципаторного перформанса, поскольку все еще отдает приоритет собственно зрительскому восприятию происходящего, оставляя при этом малосущественными конкретные и возможные действия зрителя, активность и самоявленность зрителей-участников во взаимодействии и «перенастраивании» действий автора-перформера. Эта же модель рассматривает перформативное произведение как объективированную форму-условие, служащую «преображению» и «новому о волшебству мира» [3, с. 328], теряя при этом из виду эмерджентные процессы самоорганизации актантов внутри партиципаторной формы, переживание ими результатов собственной активности и особенности тех сил и интенсивностей, которые заставляют каждого из участников перформанса действовать определенным образом, составляя при этом ассамбляж взаимовлияний.

Можно предположить, что теория *хораграфической коммуникации*<sup>5</sup> в большей степени отвечает вызовам современных партиципаторных проектов, нежели метафизическая концепция «лиминальности», пусть даже и одобренная идеями аутопоззиса или перформативного соучастия.

---

<sup>5</sup> В данном случае я ссылаюсь на теорию хораграфической «электрейсной» коммуникации, предложенной американским философом Г. Улмером и его коллегами, образовавшими научную Флоридскую школу. Они понимают «хораграфию» как набор коммуникативных навыков нового поколения молодежи, выросшего в условиях тотальной цифровизации и медиатизации культуры, как новый коммуникационный аппарат, альтернативный письменности, грамотности и печати. Подробнее см.: [9].

Если соучастие как условие аппарата хореографической коммуникации есть индивидуальная и коллективная генерация-испытание возможного, постоянное переизобретение фигуральностей действия<sup>6</sup>, переформирование телесности участников, трансформация смыслообразования, тогда сам процесс конфигурирования возможного может считаться основанием для обмена «энергиями». Не какая-то нефиксируемая, таинственная «энергия» воздействует на зрителей перформанса и, в свою очередь, возвращаясь к перформеру, воздействует на него, но сама способность участников действовать и чувственно переживать процесс проявления возможного важнее того, что Фишер-Лихте обозначает «сильной энергией» («сильной концепцией присутствия»).

Любой смысл, жест, действие в перформансе — лишь частный случай в череде других возможных смыслов, жестов, действий. Воздействие партиципаторного перформанса, вероятно, заключается не в демонстрации перформерами своего «присутствия», но в провоцировании аффективного переживания каждым зрителем многообразия несделанного, невыявленного, но возможного через реализацию одного из его воплощений в конкретном действии.

---

<sup>6</sup> Потенциальное, возможное человеческое действие до момента его реального осуществления будем называть «*фигуральностью действия*», понимая под этим инвариантный потенциал действий человека, возможных в определенной ситуации выбора. «Фигуральность», «фигуральный» не понимается здесь в привычном значении как «иносказательный» или «образный», либо как категория фикционального дискурса, противопоставленная действительному. Мне ближе понимание «фигурального» Ж.-Ф. Лиотаром [10], для которого «фигуральное» связано не с репрезентацией смысла, значения, передачей конкретной информации, но с изобретением, экспериментированием и неоднозначностью. Философ Ж. Делез связывает фигуральное с ощущением и аффектом, избавляясь от лиотаровских отсылок к фрейдовскому психоанализу и конвенциональной феноменологии. У Делеза фигуральное — это всегда движение, поток, это сила, которая работает через что-то или действует над принятыми формами кодифицированного дискурса [11]. Поэтому, фигуральное как внесознательное, противопоставляемое репрезентативному, фигуративному, — может быть представлено как особая сила или неконтролируемая энергия, которая заставляет человека выбирать (материализовывать) ту или иную «фигуру» из множества возможных фигуральностей действия. Фигуральное может быть представлено как источник расположения сил/интенсивностей возможного. Фигуральное проявляет себя как сила трансгрессивного действия в пространстве возможного, как сила, задающая реляционные связи между событиями возможного через их деформацию и трансформацию. То есть фигуральное — это случай возникновения различий между одним возможным и его инвариантом (фигуральностями). Поскольку логики фигурального не может быть, фигуральным можно работать либо телесно вписывая фигуры (хореография), тем самым делая доступным аффективное переживание фигурального, либо предсказывая, «изобретая» фигуральное, используя спекулятивные техники.

Особенность перформативного соучастия как раз в том, что процессы, запускаемые действиями перформеров и ответными действиями зрителей-партиципантов, делают доступным аффективное испытание возможного как наличествующего в потенции. И интенсивность наращивания аффективных сил «возможного» с помощью совместной активности перформеров и зрителей-актантов может образовывать особую циркулирующую энергию («протосубъективность») партиципаторного перформанса.

Различия подходов к эстетизации процессов зрительского соучастия хорошо иллюстрируются двумя знаковыми работами в области партиципаторного перформанса — работой концептуальной художницы Йоко Оно «Отрежь кусок» (*Cut Piece*, 1964), где зрителям было предложено срезать небольшие куски одежды художницы, неподвижно стоявшей на сцене, и перформансом «Ритм 0» (*Rhythm 0*, первое представление в 1974 г. в Неаполе) сербской художницы Марины Абрамович, где художница неподвижно сидела на столе в галерейном пространстве, а рядом лежали несколько десятков опасных предметов (нож, хлыст, цепь, роза с шипами, пуля, пистолет и пр.). Зрителям было предложено применить эти предметы в отношении тела художницы так, как им захотелось бы, поскольку художница декларировала, что снимает с них ответственность за любые действия.

В обоих случаях зритель получал несложный набор возможных «процедур» к действию и выбор — смотреть за действиями других посетителей или самому принять участие в деструктивном, но притягательном событии. Оба перформанса очевидно схожи и визуально, и концептуально. Оба предлагали зрителям самим стать своего рода «исполнителями» перформанса, в результате чего зрительский вклад в ход событий конструировал произведение автора. Художницы лишь обеспечивали присутствие своего тела как арт-объекта для зрительского действия, манипуляций и потенциального разрушения.

Форма была таковой, что эти перформансы могли провоцировать насилие и агрессию. Участники сначала не решались действовать активно — например, срезали и забирали на память небольшие кусочки одежды Й. Оно или делали доброжелательные ободряющие жесты в сторону М. Абрамович. Однако со временем действия зрителей становились все смелее и агрессивнее. Так, в Киото к середине перформанса кто-то сорвал с Й. Оно блузку и срезал бретельки лифчика, а затем мужчина занес руку

с ножницами над головой Й. Оно с весьма недружелюбными намерениями. Перформанс же Абрамович оказался еще жестче: зрители изрезали тело художницы, вдавливали шипы в ее живот, размазывали помаду по коже, снимали с художницы одежду. Через шесть часов представление прекратилось досрочно, поскольку кто-то поднес заряженный пистолет к голове художницы, и лишь стремительная реакция охранника предотвратила вероятные последствия.

Анализируя перформансы Й. Оно и М. Абрамович, исследователь Г. Уайт выдвигает гипотезу, что эти художницы инициируют процессы зрительской активности, и «эти процессы превращают самого зрителя в материал, который используется для создания перформанса: в художественный медиум» [1, р. 9]. Уайт вводит понятие «процессуального авторства» как пространства сотворчества художника и приглашенного им зрителя, в котором само приглашение становится актом искусства, а публика — его медиумом. Момент авторского приглашения является в глазах Уайта критически важным для успеха зрительского соучастия в целом, силы его включенности, а также эстетических и этических вопросов спектакля.

Однако гипотеза Уайта лишь отчасти применима к указанным перформативным действиям. Несмотря на некоторое поверхностное сходство, с точки зрения художественных целей, задач и эстетических результатов перформансы Й. Оно и М. Абрамович — это разные работы. И чтобы разобраться в различиях, необходимо учитывать особенности творчества каждой из художниц.

Марина Абрамович как деятель «contemporary art» начала свою карьеру в 1973 г. Форма перформанса была избрана ею, чтобы демонстрировать и испытывать пределы выносливости своего собственного тела и устойчивость своей психики.

Задумывая «Rhythm 0», перформансистка преследовала несколько целей: испытать человеческое тело, показать, какой безграничной энергией оно обладает и на что способно в экстремальных условиях, выяснить границы взаимодействия между художником и зрителем, а также определить, как далеко может зайти публика, если ей разрешено делать все, что угодно, показать, насколько просто и быстро человек ожесточается, если ему это позволить и не требовать ответа за свои действия. Абрамович предъявляла свое тело как объект насилия и надеялась вызвать этим провокационным актом отклик аудитории, ставя своим перформансом прежде всего этическую проблему перед зрителем. Она «играла» в объект, при

этом в восприятии окружающих оставаясь субъектом, автором, человеком, который присутствует «здесь и сейчас» для зрителя.

У Й. Оно иные творческие задачи. Ее *Cut Piece* вовсе не про терзаемое человеческое тело-объект. Й. Оно определяла свою работу как «испытание жизненной энергии», как «вызов собственному эго», как бескорыстный дар зрителям и как «особый духовный акт». В 1967 г. художница говорила о своем перформансе как о «своего рода критике тех художников, которые всегда даруют [зрителям] лишь то, что сами хотят дать. Я хотела, чтобы люди брали все, что хотят, без остатка, поэтому было очень важно заявить, что вы можете резать там, где хотите» [12, р. 26–27].

*Cut Piece* стал для Й. Оно способом «освобождения себя от самой себя» [13, р. 76]. Отсутствие боязни художницы перед возможным исходом событий, ее спокойствие и неподвижность во время перформанса превращали ее в нейтральный «объект», который никак не оценивает действия в отношении себя и не стремится подтолкнуть других к оценке любых действий. Это заставляет усомниться в том, что Й. Оно использовала или стремилась к тому, чтобы использовать зрителей как «материал» для создания своей работы, в качестве «арт-медиума», как полагает исследователь Г. Уайт.

В отличие от перформанса М. Абрамович, который был нацелен на провоцирование общественной реакции, воздействие индивидуально на каждого зрителя-участника, работа Й. Оно была обращена к вопросам не социального или этического содержания, но коллективного досознательного и аффективного переживания<sup>7</sup>. Ее тело — интерфейс для взаи-

<sup>7</sup> Современные исследователи определяют аффект (лат. *affectus* — «страсть» или «душевное волнение») как особый вид интенсивности, передаваемой докогнитивно от тела к телу. Аффекты понимаются как до-индивидуальные телесные силы, увеличивающие или уменьшающие потенциал тела к действию. Делез и Гваттари в эссе «Что такое философия?» (1991) обосновывают онтологическую ценность аффекта и его независимость от сознательного человеческого опыта. Аффект понимается не только как несхватываемое в понятии, но как нечто, предшествующее человеку и его деятельности, лежащее в ее основании. [14, с. 210]. В свою очередь, философ Б. Массуми трактует аффект как постоянное движение и изменение, как бессознательную и потаенную витальную силу, которая действует над сущим и определяет потенциально возможное для людей и событий. Человеческое тело является «каналом преобразования» («conversion channel») [15, р. 75] и может модулировать или усиливать интенсивность аффектов. Тело прерывает, индетерминирует движение «потока возможного» (Бергсон), захватывает и удерживает детали возможного, делая их привычными и понятными для человека. Аффект действует не в конкретном теле, но циркулирует между телами, причем не обязательно человеческими телами. Таким образом, аффекты — это не чувства, они выходят за пределы области чувств и сил тех, кто

модействия между участниками и случайного «припоминания» (открытия) возможного, а не объект для обсуждения/осуждения или групповой агрессии.

Своей работой Й. Оно могла приблизить участников к переживанию чего-то доличностного, досознательного. Такое «знание», возможно, недоступно сознанию, «забыто», лежит вне доступа дискурса, чтобы препятствовать прямому воздействию потенциально травмирующих психику человека «воспоминаний». Задействуя свое тело как интерфейс, Й. Оно открывала зрителям-участникам доступ к области «более-чем-человеческого» чувственного через опыт индивидуального и аффективного его «проживания» и воплощения через персональную активность и действия. В партиципаторном перформансе Й. Оно давала воображаемый голос тем, кто исчез, ушел, кого нет, но кто сохраняет свой опыт в социальной «памяти», в общественном «теле».

Й. Оно часто упоминает немецкий термин *Weltinnenraum* (нем. «внутреннее пространство», «духовный мир») обозначая им «внутреннее» присущее знание, имеющееся у каждого человека: и в реагирующем теле художницы, и в действующих телах зрителей. Возрождение и актуализация этого знания — цель партиципаторных работ художницы.

Исследователь К. Стайлз связывает такое знание с «самодостаточным сознанием» (*self-contained consciousness*), являющимся «границей между тем, что может и не может быть доступно через Логос, но тем не менее пронизывает тела на уровне клеточных процессов» [16, р. 145]. Стайлз указывает, что вербальному языку недоступно это «внутреннее пространство», потому что язык слишком абстрактен. Й. Оно своими работами заставляет зрителей «проникать в центр [их] *Weltinnenraum*» [16, там же] и становится частью *Weltinnenraum* других людей через игру и действие.

Сохранение и циркуляция «телесного знания» противостоит традиционным западным представлениям об интеллектуальной деятельности, о рациональном мышлении и последовательном обучении, где разум должен накапливать информацию и логически анализировать ее в соответствии с ранее изученными и усвоенными схемами. Й. Оно критикует традиционную систему сохранения и передачи знания в своем эссе

---

испытывает их. Аффект может переживаться, но не как ощущение или чувство. Этот более глубокий способ дорефлексивного «знания» влияет на то, как человек может действовать, работать, наблюдать или анализировать.

*Word of a Fabricator* (1962) [17], указывая, что такой аппарат знаний статичен и ограничен, поскольку не может быстро адаптироваться к изменениям самой жизни.

М. Абрамович, напротив, предлагает каждому зрителю индивидуальный «сеанс» взаимодействия с телом художницы как с носителем информации (этической, визуальной, кинестетической). Ее тело предлагает само себя к «присутствию» для индивидуальной зрительской оценки и манипуляций. Абрамович демонстрирует «присутствие» своего тела, но, полностью подчиняя его воле зрителей, она превращает тело художника, по ее собственным словам, в «куклу для них» [18].

Тогда как в своих перформансах Й. Оно изначально задает «отсутствие» себя и собственного тела, создавая лишь условия для проявления разнообразия действий зрителей с неким абстрактным телом-интерфейсом. Отстраненность и непроницаемость Й. Оно при проведении перформанса свидетельствуют об изъятии тела художницы из зоны искусства и переносе этой зоны на телесные проявления зрителей, в то время как аналогичная непроницаемость Абрамович говорит как раз о противоположном — о присутствии художницы и страдании ее тела «ради искусства».

У Й. Оно нет задачи «трансформировать» зрителя, она абсолютно нейтральна и создает условия для того, чтобы зритель «искал» себя сам, действовал и множил новые возможности в процессах трансформации тела-интерфейса. Это своего рода энергичная, доперсональная коммуникация между телами-становлениями, создающая новые фигуральности и переводящая возможное в реальное. Здесь исключительная притягательность взаимодействия, возможно, и заключается в самих процессах переживания становления.

Абрамович, напротив, провоцирует зрителя постоянно обращаться к природному телу художницы и этически оценивать то, что можно/нельзя сделать с телом или что делают с ним другие люди. В этом отношении перформанс *Rhythm 0* близок ритуалу, осуществляемому с определенными целями.

М. Абрамович проявляет выдержку, демонстрирует уязвимость и покорность, но при этом подспудно провоцирует и усиливает внутреннее склонности тех, кто участвует в «экзекуциях» с ее телом. В трактовке Абрамович партиципаторный перформанс превращается в своеобразный сеанс психоанализа для зрителя-участника. Посредством выстраивания связей, провоцирования скрытых психических состояний, изменения

отношения участников к происходящему действо ведет их к состоянию «преобразования», «трансформации».

В своем анализе творчества М. Абрамович театровед Э. Фишер-Лихте обращается к идее «преобразования» через перформативное действие. Исследовательница неоднократно повторяет, что любой перформанс «открывает для всех его участников, то есть как художников, так и зрителей, возможность преобразования» [3, с. 38].

Фишер-Лихте — наследница классической гегельянской школы с ее стройностью и структурированностью суждений, стремлением к обозначению конкретных целей. Ей также близка немецкая школа феноменологии с понятиями «эйдетического» и «герменевтики» с устремленностью к «пониманию события» как сущности всякого опыта. Поэтому для Фишер-Лихте столь важна трансформирующая функция перформанса и его конкретное влияние на зрителей. Как пишет исследовательница, «внутри постановки они получают особый опыт и претерпевают изменения. Даже если эти изменения и не сохраняются после постановки, но все же имеют последствия. Существенно то, что именно своеобразие постановки может раскрыть ее преобразующую силу» [3, с. 9].

Фишер-Лихте явно симпатизирует личности Абрамович и ее творчеству, вероятно потому, что художница максимально заостряет фокус внимания на своем теле, трактуя его как трансформативный инструмент для изменения как индивидуального опыта (эмоционального, духовного), так и общественных устоев. Отсюда предпочтение рассматривать человеческое тело как своего рода «артефакт» и желание всеми силами сохранить авторский медиум ради подтверждения возможности трансформации телесности, то есть символического ее перехода из одного состояния в другое.

Однако мышление бинарными оппозициями по принципу «было-стало» очевидно вступает в противоречие с собственно партиципаторной спецификой перформанса, да и в целом с нелинейной динамикой процессов современной жизни.

В этом смысле показательны противоречия в стратегиях *реперформанса* (повторного исполнения перформанса на публике) работ Й. Оно и М. Абрамович.

Несмотря на то, что концепции «присутствия», «живости», «сиюминутности» в трудах исследователей Эрики Фишер-Лихте, Филипа Аусландера и Пегги Фелан подаются как ключевые для перформанса, М. Абрамович полагает, что ее перформанс должен быть сохранен и восстановлен

документально, точно так, как он имел место в реальности. Для художницы ее работы — своего рода арт-бренд, требующий обязательного напоминания о своем «владельце». Так, в 2009 г. в нью-йоркском Музее современного искусства в рамках выставочных мероприятий перформанс *Rhythm 0* был частично воспроизведен. На обозрение публики был выставлен стол, на котором лежали 72 участвовавших в прежнем эксперименте предмета, а на стене проецировались слайды (69 штук), запечатлевшие происходящее в 1974 г. в Неаполе. Пистолет был разряжен и, так же, как и другие опасные предметы, прочно закреплен на столе. Среди выставочных экспонатов находилось оформленное описание первого эксперимента *Rhythm 0* как своего рода «монумент» «знаковому» для истории современного искусства событию.

Напротив, Й. Оно в дополнение к пяти представлениям перформанса *Cut Piece*, выполненным в разные годы самой художницей, никогда не выступала против того, чтобы другие художники проводили такие же акции с использованием предложенных Й. Оно инструкций. Каждый «реперформанс» — это новая версия событий, новый интерфейс для взаимодействия, длящийся, возобновляющийся и бесконечно модифицируемый.

Таким образом, если М. Абрамович использует перформанс для сохранения точной исторической памяти о своей работе, Й. Оно не стремится к «мумификации» перформансов, оставляя после своей работы лишь небольшие фрагменты ткани одежды художницы в качестве сувениров, которые сохраняют память о самом моменте взаимодействия с перформером. Для Й. Оно нет и не может быть какого-либо оригинала перформанса. Художница предлагает сценарий-интерфейс, а сам перформанс «оживает» каждый раз в конкретных практиках его использования.

Не «присутствие» художника делает *Cut Piece* характерным примером партиципаторной эстетики, но многообразие возможностей и «оттенков» индивидуальных действий зрителя с «интерфейсом», предложенным автором, позволяет обновить язык художественной коммуникации, выводя его за рамки авторско-зрительского общения.

Термин «присутствие» (англ. *Presence*) часто используется в дискуссиях искусствоведов и культурологов в контексте специфики перформанса. «Присутствие» обычно определяется как состояние непосредственного существования во времени и пространстве, которое гарантирует наблюдателю уверенность в том, что происходящее случается с ним и для него.

Полагаю, что специфика партиципаторного перформанса не в создании «сильного присутствия» (как считает Фишер-Лихте), а во взаимовлиянии возможных исходов действий перформеров и партиципантов. Не реализация некоей энергии авторского «присутствия» вызывает переживание специфических состояний у участников перформанса, но способность человека (партиципанта, зрителя) мультисенсорно переживать несделанное в процессе делания, а также наблюдения за действиями кого-либо, кто демонстрирует процесс реализации конкретного из множества вариантов возможного. Именно этот процесс воплощения возможного и позволяет, на наш взгляд, высвободиться «энергиям», о которых пишет Фишер-Лихте.

Как нам представляется, энергия не продуцируется самим телом актера ради того, чтобы действовать как некая направленная на зрителя сила. Скорее, эта энергия индуцируется помимо его воли в процессе выбора актером того или иного инварианта действия и регистрируется зрителем через аффективное перенесение «на себя» как посредством докогнитивных механизмов кинестетической эмпатии<sup>8</sup>, так и через осознанное понимание мотивов и условий выбора художника. Энергия рождается как «энергия взаимодействия» между актером-перформером и зрителем-партиципантом в результате аффективного переживания партиципантом невысвобожденных возможностей действия в ответ на выбор конкретного действия актером.

Таким образом, при анализе специфики соучастия в перформансах речь надо вести не о некоей «энергии», циркулирующей в «пространстве присутствия» между перформером и зрителем, но о конфигурировании возможного в совместных действиях между перформером и партиципантами, о «фигуральностях действия», которые и есть причина эманации энергии перформанса.

В перформансе «Уста Святого Фомы» (*The Lips of Thomas*, 1975) Абрамович создала партиципаторную ситуацию, когда зритель находился между нормами и правилами искусства и повседневной жизни, между эстетическими и этическими императивами. Художница использовала в

---

<sup>8</sup> Кинестетическую эмпатию определим как осознанный отклик на чувства собеседника путем внутреннего переживания («отзеркаливания») его движений. Так, например, концепция «кинестетической эмпатии» Д. Мартина предполагала, что моторные отклики у зрителей должны приводить к пробуждению эмоциональных ассоциаций, совпадающих с активизированными эмоциями у танцовщиков [19].

качестве «рабочего материала» собственное тело и трансформировала его на глазах у зрителей.

Когда художница начала резать свою плоть лезвием бритвы, зрители в шоке затаили дыхание. Ее бескомпромиссное злоупотребление собственным телом настолько сильно беспокоило аудиторию, что определяющим моментом спектакля стал момент, когда зрители вмешались и не дали довести спектакль до конца. Они больше не оставались дистанцированными, отстраненными, пассивными наблюдателями. Члены аудитории не могли охотно наблюдать за тем, что они считают неэтичным поведением, тем самым становясь виновными в вуайеристском поведении. Разделение, принятое в искусстве между этикой и эстетикой, было разрушено, как и границы искусства и реальности.

В результате, как указывает Фишер-Лихте, «дихотомическое соотношение между субъектом и объектом приобрело динамический характер — в результате позиции субъекта и объекта невозможно было ни ясно определить, ни различить между собой» ... что «вызвало у зрителей этого перформанса лиминальное состояние» [3, с. 119].

Однако можно возразить утверждению исследовательницы, поскольку способ проведения перформанса Мариной Абрамович очевидно вступает в противоречие с желанием Фишер-Лихте увидеть в нем лиминальную зону становления-трансформации. Вместо многообразия возможных исходов (в лиминальном пространстве), именно этическая сторона в нем определено доминировала. Действия зрителей, в результате которых они превращались в «перформеров», так же, как и прикосновения к художнице, были направлены на то, чтобы защитить ее и сохранить ее телесную невредимость. Эти действия были следствием этически обоснованного решения, принятого ими в отношении другой личности — в данном случае художницы. Вместо пространства для рождения возможного перформанс Абрамович превратился в средство реализации неизбежного. Пересечение границ случилось, но движение останавливалось сразу же по достижении новой границы.

Именно желание исследовать пограничные ситуации заставляет Фишер-Лихте связывать свою «эстетику перформативности» с задачей преодоления границ. По мнению Фишер-Лихте, «эстетика перформативности по-новому подходит к понятию границы. Если раньше это понятие, прежде всего, подразумевало разделение, разграничение, принципиальное различие, то в эстетике перформативности оно понимается в первую оче-

редь как преодоление границы и как переход. Граница превращается в порог, в переходное пространство, которое не разделяет, а соединяет. ... В этом контексте проект эстетики перформативности, направленный на разрушение бинарных оппозиций и предлагающий вместо взаимоисключающих понятий использовать взаимодополняющие, можно рассматривать как попытку “нового околдования” мира, превращающего границы, сформировавшиеся в XVIII веке, в пороговое пространство» [3, с. 370].

В своей трактовке лиминальности Э. Фишер-Лихте близка идеям Ж.Ф. Лиотара, его концепции трансгрессии и психологических эксцессов перехода границ. Однако психоаналитическая методология лишь отчасти применима к современным постмедийным феноменам, в основе которых лежит непрерывное изменение формы, содержания, отход от репрезентации и любых метанарративов. Философ Ж. Делез убедительно показал это, предложив альтернативу в виде концепции «машин желаний».

Партиципаторные практики — это процесс изменения, движения «через» и «к» возможному (Ж. Делез), непрерывный процесс нахождения различий в схожем через его повторения (Ж. Деррида). Партиципаторная коммуникация — это не переход от того, что было, к тому, что стало, и не зона (порог) самого этого перехода. Ценность партиципации в способности соучастников понимать, чувствовать, предсказывать и материально задавать множественные возможности (ветвления) того, что может быть или могло бы быть реализовано.

Таким образом, не сама лиминальная зона пересечения порогов есть область эстетического в партиципаторных перформансах, но *переживаемое в процессе зрительского действия и реализации элементов возможного через воплощение одного из его инвариантов может рассматриваться как эстетическое.*

В рамках партиципаторного перформанса *This is Progress* (2010) в спиралевидном пространстве Музея Гуггенхайма в Нью-Йорке художник Тино Сегал (*Tino Sehgal*) пригласил посетителей поупражняться в интеллектуальных способностях, вступив в философские дискуссии со специально обученными «гидами». При входе в Музей Гуггенхайма посетители перформанса приветствовал ребенок с вопросом о том, что они знают о прогрессе. Поднимаясь по спиральному пандусу, беседа посетителей с мальчиком продолжалась, пока на их пути не встречался подросток, далее взрослый человек и, наконец, в самой верхней точке музея, пожилой мужчина.

Свои работы Тино Сегал — музейный художник, учившийся танцу и политэкономии, обозначает словом «ситуации» (*constructed situations*) или «живые скульптуры» (*living sculptures*), избегая термина «перформанс», поскольку стремится к отказу от традиционных признаков визуального искусства, прежде всего к отказу от материальных арт-объектов. Вместо оформленного произведения работа Сегала представляет собой диалоги, пение, хореографические движения и беседы с посетителями выставки — ситуации взаимодействия между двумя или несколькими людьми. Вместо создания объектов и передачи смыслов через форму и содержание, Сегал стремится работать с процессами трансформации действий и поведения людей. Художник задает условия взаимодействий — своего рода сценарии и интерфейсы. Перформеры, нанятые среди местных жителей (совсем не обязательно профессионалов), следуют инструкции — что и о чем говорить или как двигаться, но взаимодействие со зрителем невозможно предугадать: здесь никто не знает наверняка, что произойдет в следующий момент и как он сам на это отреагирует.

Партиципаторный перформанс Т. Сегала *This Situation* был показан в *Marian Goodman Gallery* в 2007 г. Зритель, пройдя по узкому музейному коридору, входил в большую белую галерею, где вдоль стен уже находились шесть человек. Они внезапно поворачивались к входящему и приветствовали его, говоря в унисон: «Добро пожаловать в эту ситуацию». После этого шесть человек вместе делали глубокий вдох, заставляя озадаченно зрителя непроизвольно вздохнуть вместе с ними.

Эта работа Сегала действует на зрителя помимо его воли, висцерально — через микродвижения, спонтанные улыбки и непроизвольные вздохи. До того, как зритель сориентируется и поймет, что происходит, «ситуация» уже втянула его в действие. Движение одних людей порождает ответное движение других. *This Situation* провоцирует способ «понимания», который лежит вне когниции и индивидуальной оценки (по крайней мере, в момент его свершения). Эта работа создает коллективное телесное присутствие, действие которого стимулируется микрособытием самого процесса совместного вдыхания воздуха.

Как только вдох сделан, все шестеро незнакомцев начинают пятиться вдоль стен комнаты. Чтобы не стоять у них на пути, зритель вынужден посторониться или отойти в другую часть комнаты. Внезапно они останавливаются и замирают: каждый принимает какую-то необычную позу, как будто превращаясь в «живую скульптуру».

Постояв так какое-то время, незнакомцы начинают медленно передвигаться по комнате. Они заговаривают друг с другом о рыночной экономике, потребительском рынке, рассказывают анекдоты, истории, делятся размышлениями. Беседы их временами глубоки, временами забавны, временами пусты и надуманны. Иногда их дискуссия становится довольно жаркой, что разительно отличается от подчеркнуто замедленного ритма их движений.

В какой-то момент один из незнакомцев может внезапно спросить посетителя: «А что Вы думаете?», как бы невзначай приглашая зрителя принять участие в разговоре. Любой зритель может откликнуться или вмешаться в разговор незнакомцев. Более того, в любой момент один из них может неожиданно сделать комплимент зрителю, провоцируя чувство неловкости, но тем самым «подстегивая», ускоряя общий ритм происходящего. Долгий вдох, шаркающие шаги и неподвижные позы — эти нехитрые техники составляют постоянно меняющийся ритм *This Situation*.

Как только новый посетитель входит в пространство комнаты, эта «машина» возвращается в исходное положение, повторяется изначальный цикл: «приветствие, дыхание, шаги назад, замирание в полной тишине, беседы, медленные движения, разговоры».

Конечно, у незнакомцев есть заготовленные приемы на случай, если диалога со зрителем не получается. Например, они могут задать неожиданный вопрос, или внезапно снова выполнить коллективный вдох, или в обратном порядке произнести выходные данные работы художника: «Тино / Сегал / Эта / Ситуация / Две тысячи / и семь».

Может показаться, что поведение незнакомцев напоминает работу запрограммированной машины, состоящей из человеческих тел. Однако это вовсе не так: ни незнакомцы, ни посетители не могут предсказать, как будет развиваться ситуация, любой из них может вмешаться и реорганизовать всю ситуацию, перестроить работу «машины». *This Situation* — не набор инструкций к действию, но то, что философ Феликс Гваттари называл «машинным ассамбляжем» («*machinic agencements*») [8].

Гваттари предлагает эту концепцию для работы со сложными ауто-поэзисными процессами, происходящими в комплексных самоорганизующихся системах. Ассамбляж, по мнению Гваттари, представляет собой сочетание разнородных элементов, функционирование которых не ограничено суммой задач каждого из его компонентов, взятых по отдельности. В таких системах любой элемент постоянно воссоздает и перевоссоздает

себя, внося изменения в работу всей системы. Как указывает Гваттари: «Машина обладает чем-то бóльшим, нежели структура. Она “больше”, чем структура, потому что не исчерпывается лишь игрой взаимовлияний ... между ее составными частями; скорее, она обладает центром согласованности, необходимости и аффирмации, которые первичны по отношению к конкретному ее развертыванию в пространственно-временных координатах» [8].

«Машинный ассамбляж» применительно к перформансу *This Situation* не просто указывает на онтологическую «жизненность» происходящего или непосредственность свершаемого «здесь и сейчас», но шире — утверждает самоаффирмацию машины через «становление-с-другими»: по Гваттари, «мгновенное, несистемное и недискурсивное схватывание проявляется из машинных онтологических аутокомпозиционных связей» [8].

*This Situation* становится реляционной ситуативной «мегамашиной-ассамбляжем», которая не просто демонстрирует форму для встраивания активного зрителя «в свои нужды» (как это нередко происходит в перформансах М. Абрамович), но открывает самого зрителя, участника как актанта-машину, способную реконфигурировать всю систему, и потенциально выходит на то, что Гваттари называет «протосубъективностью».

Рассуждая об одновременном присутствии организующей сложности в любой хаосогенности, Гваттари пишет: «Машинная протосубъективность проявляет себя одновременно и внутри сложных систем, и внутри хаоса. Я полагаю, что хаос следует рассматривать не только как пребывающий “в беспорядке”, но и как способный вырабатывать в своих композиционных элементах и объектах новые формулы исключительной сложности» [8].

Цикл, заданный Т. Сегалом, — «приветствие, дыхание, хождение назад, позирование, декламация, медленное движение, приглашение, комплимент, перемотка назад, сообщение выходных данных» — как раз для этого. Цикл действует как рефрен, который поддерживает действие и дает ситуации извлекать из хаоса и случайности протосубъективные состояния «схватывания».

Но, что более важно, повторяющийся рефрен стимулирует ситуацию телесно-машинного восприятия происходящего. Услышав «Добро пожаловать в эту ситуацию» в третий раз, «зритель», возможно, уже сам про себя проговаривает эти слова вслед за незнакомцами. Коллективному

вдоху также трудно сопротивляться: само тело зрителя самопроизвольно откликается, подстраиваясь под действия других. Обратная походка неизбежно заставляет зрителя менять свое местоположение в комнате. Именно в такие моменты повторения *This Situation* «протосубъективность» становится доступной аффективному переживанию.

В *This Situation* тело каждого посетителя снова и снова обнаруживает разные потенциалы своего собственного присутствия, а не переживает моменты «присутствия» художника. Это противоположно стратегиям М. Абрамович, на анализе перформансов которой строит свою «теорию перформативности» Э. Фишер-Лихте.

Во многих работах Абрамович переживание художницей боли и демонстрация ею пределов возможностей своего тела тоже отчасти стимулируют аффективные, кинестетические реакции зрителя. Зритель в перформансах Абрамович не только становится активным участником, но и сам перформер получает доступ к аффектам зрителя. В результате, вместо реализации гетерогенности действий функционирующих актантов и самонастраиваемых «случаев», перформансы Абрамович «форматируют» зрителей-участников в еле заметной, но упорной манере.

Так, например, в 2010 г. в атриуме MoMA М. Абрамович представила свой партиципаторный перформанс «В присутствии художника» (*The Artist Is Present*). Художница молча и без движения сидела на стуле, приглашая посетителей присесть на стул напротив и уделить друг другу некоторое время, глядя прямо друг другу в глаза. Перформанс Абрамович нацеливал зрителя взаимодействовать с «присутствием» художницы именно как с произведением искусства. Принцип созерцания, свойственный изобразительному искусству, трансформировался здесь в восприятие «всем телом», сенсорным аппаратом тела. Тело Абрамович располагалось столь близко к зрителю, они смотрели глаза в глаза друг другу и даже небольшое движение или жест могли быть «пойманы» участниками, так что возникал особый кинестетический опыт, вовлекавший их в процесс взаимообмена. Произведение представало как ситуация псевдоаффективного взаимодействия и обостряло ощущение жизненности и изменчивости.

Многие перформансы М. Абрамович, так же, как и *The Artist Is Present*, создают пространство для реальных взаимодействий, устраняя грани между искусством и жизнью. В этом смысле объяснимо утверждение ряда исследователей, например П. Феллан и Э. Фишер-Лихте, о «мощной связи» между такими перформансами и самой жизнью.

Фишер-Лихте полагает, что любой перформанс «можно рассматривать как саму жизнь и одновременно как ее модель. Спектакль являет собой саму жизнь, поскольку его участники, как актеры, так и зрители, проживают здесь определенный отрезок своей жизни, получая при этом возможность постоянно создавать себя заново. Он представляет собой модель жизни, потому что эти процессы проходят в спектакле особенно интенсивно, привлекая к себе внимание участников. Жизнь предстает здесь в ее непосредственности и мимолетности». Фишер-Лихте полагает, что «эстетика перформативности ... стремится привлечь внимание ... к существованию людей и вещей как таковому. Согласно этой эстетике, спектакли представляют собой не символ и отражение жизни, а являют жизнь как таковую, одновременно выступая в качестве ее модели» [3, с. 373].

Американская исследовательница, феминистка П. Феллан тоже проводит прямые параллели между перформансами и жизнью: «Мы можем называть это представлением, мы можем называть это присутствием, или мы можем называть это временем. Но, в конце концов, это жизнь» [20, p. 27].

Отличие от Фишер-Лихте, мы полагаем, что партиципаторный перформанс не должен рассматриваться ни как сама жизнь, ни как модель жизни. Представления о «предзаданной жизни», «всеобщем бытии» — уходящие метафоры, свойственные западноевропейской метафизике. И именно потому, что участники перформансов, как актеры, так и зрители, получают возможность (хотя бы на время перформанса) создавать/пересоздавать себя заново, каждый новый перформанс есть инвариант не самой жизни, но возможная версия самого себя. Нет какого-либо представляемого перформансом «образа жизни», но есть множество потоков-потенциальностей, способных стать альтернативой друг для друга в зависимости от конкретных или случайных обстоятельств. Эти потенциальности и формируют ту версию «жизни», которую человек часто воспринимает как «свою».

Неудивительно, что перформанс Абрамович *The Artist Is Present*, претендовавший на ритуалистическое воссоздание самой квинтэссенции жизненности и «присутствия», в своей реализации оказывался и не жизнью, и не моделью жизни, а, скорее, вуайеристическим нарциссическим актом телесной самопрезентации художницы.

В помещении МоМА (главном мировом пристанище артефактов современного искусства, своего рода символе эпохи модернизма) во время

проведения перформанса Абрамович имелось значительное количество окружающих шумов, которые отвлекали участников. И хотя перформанс претендовал на «квазисакральное» пространство, из-за особенностей выставочной обстановки оно больше походило на концертный зал. Здесь ощущение приватности и личного присутствия постоянно разрушалось самим окружающим пространством из-за снующих туда-сюда СМИ, зевак, людей, ожидающих своей очереди для аудиенции художника. Все это передавало ощущение, скорее, гламурного события, нежели открывало возможности для интимных, эмоциональных встреч. Возникшее само собой зрительское «мизансценирование», суета фотографов, которые постоянно снимали каждого участника, подсаживавшегося к художнице, сам статус МоМА и большой размах выставки — все это стало большой преградой для реализации творческих задач художницы.

Одна из видных исследователей перформанса и близкий друг Марины Абрамович, Амелия Джонс после посещения события сокрушалась, что *The Artist Is Present* вместо того, чтобы создавать «монумент присутствия», на самом деле разрушает это «присутствие». Как вспоминала Джонс: «Я убедилась, что этот [перформанс] никак не заряжает энергией, не укрепляет личные связи и не трансформирует. Хотя я чувствовала, что передо мной сидит человек, которого я уважаю как художника и как значимую личность, я в первую очередь ощущала себя объектом бесчисленных индивидуальных и фотографических взглядов (включая ее саму)», как будто «это был опыт участия в спектакле: не эмоционально или энергетически заряженные межличностные отношения, а симуляция реляционного обмена с другими (не только художником, но и со зрителями, охранниками, “менеджерами” мероприятия). Для меня это было как непреднамеренная пародия на аутентичку самовыражения и получения «истинного» эмоционального резонанса, который модернистский художественный дискурс (доведенный до своего апофеоза в таких институциях, как МоМА) так долго восхвалял в модернистской живописи и скульптуре» [21, p. 18].

Вместе с тем, проблематично соотносить партиципаторные перформансы и с радикальными авангардными теориями искусства (Т. Адорно, П. Бургер, А. Бадью, Б. Гройс). Ни Й. Оно, ни Т. Сегал не стремятся уйти от искусства в «неискусство», от эстетики к «инэстетике», от старого к новому. Для них малосущественна задача негативной критики искусства, политики с помощью искусства. Их работы вообще не про искусство, а про

восприятие индивидуальных и коллективных действий, в которых предлагается видеть свою эстетику, далекую от авторского самовыражения и любой предзаданной концептуализации.

Что выделяет перформативные работы Сегала на фоне арт-практик ряда других художников — это его уверенность в невозможности и контрпродуктивности медиафиксации, репрезентаций партиципаторного действия. Отсюда строгое ограничение на проведение любых форм документации его работ. Его партиципаторные перформансы, в отличие от перформансов Абрамович, не записываются на видео, не фиксируются на фото пленку.

Сегал уверен, что знание о том, как исполнять его работы, должно передаваться от человека к человеку, от тела к телу в форме рассказов, движений, с помощью репетиций. Даже продавая какую-то свою работу в коллекцию музея, художник оговаривает, что нет и не будет ни письменного комплекта инструкций, ни кассового чека, ни настенных этикеток, ни каталога, ни изображений. Право собственности влечет за собой право повторно провести «произведение». В результате вместо аутентичного повторения многие из его перформансов обнаруживают себя как возобновляемые формации-ассамбляжи, каждый раз изменяющиеся и подстраивающиеся под конкретный характер выставочного пространства.

Но в работах Сегала главное — не демонстрация случайностей в поведении участников, а создание условий, при которых «случайные» и неожиданные действия участников оказываются условием сохранения и перевоплощения инвариантов целого, когда различия только лишь и есть способ понимания тождества. При этом «рефрены» как условия организации действий всегда остаются неизменными.

Его «ситуации» сохраняются с помощью мускульной памяти тела и через устное пересказывание и не имеют отношения к созданию материальных объектов, будучи подвержены постоянным вариациям и изменениям. Метод Сегала апеллирует к иной культуре передачи знаний, культуре, которая опирается не на документацию и архивирование, но на «живую память», делая актуальными такие явления, как «телесновоплощаемое знание», «более-чем-человеческое» восприятие и процессуальный ассамбляж.

Ассамбляж коллективных действий восстанавливает для участников перформанса «телесновоплощаемое знание», создавая условия для реализации «более-чем-человеческого» восприятия.

«Более-чем-человеческое» [22] указывает на такой способ телесного улавливания аффективных силовых полей с помощью особого вида «сонастройки», которая способна войти в резонанс с молекулярными или атомарными «потоками», присутствующими повсюду: и внутри человека, и во всей материи, и проявляющимися себя в ритмах длительности, в промежутках между стадиями становления любой сущности чем-то иным, превосходящим ее фиксированную данность. В такой сонастройке на ритмы окружающего мира «более-чем-человеческое» работает с пороговыми состояниями и переходами в процессах движения материи, опираясь при этом на методы, которые философ А. Бергсон связывал с работой человеческой интуиции.

Обсуждение «более-чем-человеческого» восприятия требует и новых теорий, и изучения особых творческих практик, более отзывчивых интуитивным ощущениям вариаций движения материи-энергии, что, к сожалению, не в полной мере сделано в «Эстетике перформативности» Э. Фишер-Лихте. Чтобы определить партиципаторный перформанс, требуется осмыслить «искусство» не в качестве формы, но как процесс, открытый для интервала обновления и изобретения, который раскрывается через материальные отношения материи-энергии, длительности, переходов и интуиции. Здесь творчество и художественная практика могут быть переосмыслены как процессы со-творчества с движениями становления материи, как создание нового, возникающее с помощью материальных отношений с миром и объектами в нем.

Партиципаторные перформансы позволяют настроить человеческую перцепцию на переживание «более-чем-человеческого» опыта: опыта дифференциации возможного, «многообразия способов, которым мир предлагает себя нам» [6, p. vii]. Со-настройка, следуя использованию этого термина философом Э. Мэннинг, есть средство чувствительности к рождению окружающего мира в его становлении, это «со-настройка с» экспрессией мира, а не поиск в нем содержания или формы [7, p. 11].

Через техники со-настройки партиципаторные организуют потоки материи-энергии, и каждое индивидуальное восприятие субъектом-актантом становится совместным «более-чем-человеческим» восприятием. В результате эстетика партиципаторных перформансов не ограничена псевдоритуализированностью ради «трансформации» участников, а вместо этого заключается в создании новых телесноориентированных коммуникативных процессов, новых мест творчества (проявления слу-

чая), в которых «более-чем-человеческая» эстетика перформативно реализуется, прежде чем она будет понята и отрефлексирована самими участниками.

Специфика *This Situation* не в содержании интеллектуальных разговоров с незнакомцами — «гидами», но в элементах, которые направляют и оживляют перформанс: дыхание, движения в пространстве, неожиданные позы, замедленное движение и пр. Сталкивая «потoki» движений с «потокami» речи/слов, перформанс обнаруживает не только их взаимный резонанс, но и показывает, что и любой дискурсивный обмен всегда одновременно является хореографическим обменом.

Выдвигая на первый план отсутствие стабильного материального объекта, эфемерность «продукта» своего творчества, механическая хореография Сегала предлагает интерфейс для осуществления возможностей «электрейсной коммуникации».

Сегал не только изменяет ожидания зрителя от похода на выставку, но и трансформирует то, что люди воспринимают как искусство. Пропасть между исполнителями/художниками и зрителями растворяется: эти позиции становятся взаимозаменяемыми. Сегал провоцирует движения потоков аффективных интенсивностей между незнакомцами и делает эти процессы «произведениями» нового постискусства.

Таким образом, анализ перформативной эстетики партиципаторных перформансов, предложенный Фишер-Лихте, хоть и указывает на значительные перемены в понимании эстетики современного перформанса, но замыкается в рамках исследования качеств самих произведений, социальных и «психологических» задач при задействовании зрителя как активной стороны в «аутопозитической цепи обратной связи», не уделяя при этом должного внимания ни реальному опыту зрительской коммуникации внутри таких арт-проектов, ни процессам, которые приводят к возникновению структур, превышающих авторский замысел.

Чтобы дать более точное определение эстетике соучастия, необходимо не только выявить механизмы, благодаря которым зрители-участники интерпретируют происходящее, действуют и конструируют работу художника, но выяснить, как действия актантов заставляют машину-ассамбляж генерировать свою «протосубъективность», в коллективном восприятии и переживании стадий становления которой, вероятно, и может заключаться эстетика партиципаторного действия.

Партиципаторные перформансы могут рассматриваться как интерфейсные формации, в большей степени указывающие на присутствие и работу фигурального, а не на «присутствие» и работу художника.

Однако творческие практики многих современных художников-перформансистов все еще связаны с представлением символических и образных структур, с опорой на концептуализацию, представление и авторское «присутствие», что мешает партиципаторному перформансу в полной мере утвердить себя проводником хореографической коммуникации и реализовать возможности «эстетики соучастия».

### ЛИТЕРАТУРА

1. White G. Audience Participation in Theatre: Aesthetics of the Invitation. London: Palgrave Macmillan, 2013. 224 p.
2. Turner V. Variations on a Theme of Liminality // *Secular Ritual* / ed. by S.F. Moore, B.C. Myerhoff. Assen: Van Gorcum, 1977. P. 36–52.
3. Фишер-Лихте Э. Эстетика перформативности / пер. с нем. Н. Кандинской; под общ. ред. Д.В. Трубочкина. М.: Play&Play. Канон-плюс, 2015. 375 с.
4. Varela F. J., Thompson E., Rosch E. The embodied mind: Cognitive science and human experience. Cambridge, MA: The MIT Press, 1991. 308p.
5. Lakoff G., Johnson M. Philosophy in the flesh: embodied mind and its challenge to Western thought. New York: Basic Books, 1999. 590p.
6. Manning E., Massumi B. Thought in the Act Passages in the Ecology of Experience. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2014. 224 p.
7. Manning E. Always more than one: individuation's dance. Durham: Duke University Press, 2013. 328 p.
8. Guattari F. On Machines // *Complexity: Journal of Philosophy and the Visual Arts*. 1995. No. 6. P. 8–12.
9. Деникин А. А. Концептуализация пост-экранного аффективно-телесного опыта в исследованиях цифровых интерактивных мультимедиа // *Международный журнал исследований культуры*. 2020. № 1 (38). С. 178–201. DOI: 10.24411/2079-1100-2020-000014.
10. Lyotard J.-F. Discourse, figure. Paris: Klincksieck, 2002. 428 p.
11. Делёз Ж. Фрэнсис Бэкон: Логика ощущения. СПб.: Machina, 2011. 176 с.
12. Perry R., Elliott T. Yoko Ono // *UNIT & Poem Machine*. 1967. No. 9. P. 26–27.
13. Yoko Ono. Coughing is a Form of Love: A Portrait of the Artist as a Young philosopher // *Yoko Ono: between the sky and my head* / ed. by T. Kellein. Koln: Cornerhouse, 2008. 208 p.
14. Делёз Ж., Гваттари Ф. Что такое философия? / пер. с фр. и послесл. С.Н. Зенкина. М.: Институт экспериментальной социологии. СПб.: Алетей, 1998. 286 с.

15. Massumi B., Fish S., Jameson F. *Parables for the Virtual: Movement, Affect, Sensation*. Durham and London: Duke University Press. 2002. 336 p.
16. Stiles K. *Being Undyed: The Meeting of Mind and Matter in Yoko Ono's Events // Yes Yoko Ono / eds. A. Munroe, Y. Ono, J. Hendricks, B. Altshuler*. NY: Japan Society, 2000. 352 p.
17. Yoko Ono. *The Word of a Fabricator (1962) // Yes: Yoko Ono / eds. A. Munroe, Y. Ono, J. Hendricks, B. Altshuler*. NY: Japan Society: Harry N. Abrams, 2000. 352 p.
18. Marina Abramović (1974) // Vimeo video, 3:07. Directed, produced and edited by Milica Zec. Posted by Marina Abramović Institute. 2013. August 8. URL: <http://vimeo.com/71952791> (дата обращения: 20.01.2021).
19. Martin J. *The Dance in Theory*. Princeton: Princeton Book Company, 1965. 96 p.
20. Phelan P. *On Seeing the Invisible: Marina Abramović's the House with Ocean View // Live: Art and Performance / ed. by A. Heathfield, H. Glendinning*. New York: Routledge. 2004. P. 16–27.
21. Jones A. *The Artist is Present: Artistic Re-enactments and the Impossibility of Presence // TDR: The Drama Review*. 2011. Vol. 55 (1). P. 16–45.
22. Деникин А.А. *Современные цифровые арт-практики и «более-чем-человеческое» восприятие // Художественная культура (Art&Culture Studies)*. 2021. № 1 (36). С. 200–221. DOI: 10.51678/2226-0072-2021-1-200-221.

## REFERENCES

1. White G. *Audience participation in theatre: Aesthetics of the invitation*. London: Palgrave Macmillan, 2013. 224 p.
2. Turner V. Variations on a theme of liminality. In S.F. Moore, B.C. Myerhoff (Eds.), *Secular ritual* (pp. 36–52). Assen: Van Gorcum, 1977.
3. Fischer-Lichte E. *Estetika performativnosti [Aesthetics of performativity]* (N. Kandinskaya, Trans.). Moscow: Kanon-plus, 2015. 375 p.
4. Varela F. J., Thompson E., Rosch E. *The embodied mind: Cognitive science and human experience*. Cambridge, MA: The MIT Press, 1991. 308 p.
5. Lakoff G., Johnson M. *Philosophy in the flesh: embodied mind and its challenge to Western thought*. New York: Basic Books, 1999. 590 p.
6. Manning E., Massumi B. *Thought in the act passages in the ecology of experience*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2014. 224 p.
7. Manning E. *Always more than one: Individuation's dance*. Durham: Duke University Press, 2013. 328 p.
8. Guattari F. *On Machines. Complexity: Journal of Philosophy and the Visual Arts*. 1995. (6), pp. 8–12.
9. Denikin A.A. *Kontseptualizatsiya post-ekrannogo affektivno-telesnogo opyta v issledovaniyakh tsifrovyykh interaktivnykh mul'timedia [Conceptualization of post-*

screen affective-bodily experience in the study of digital interactive multimedia]. *Mezhdunarodnyy zhurnal issledovaniy kul'tury* [International Journal of Cultural Research]. 2020. Issue 1 (38), pp. 178–201. DOI: 10.24411/2079-1100-2020-000014.

10. Lyotard J.-F. *Discourse, figure*. Paris: Klincksieck, 2002. 428 p.

11. Deleuze, G. *Frensis Bekon: Logika oshchushcheniya* [Francis Bacon: The logic of sensation]. Saint Petersburg: Machina, 2011. 176 p.

12. Perry R., Elliott T. Yoko Ono. *UNIT & Poem Machine*. 1967. (9), pp. 26–27.

13. Yoko Ono. Coughing is a form of love: A portrait of the artist as a young philosopher. In T. Kellein (Ed.), *Yoko Ono: between the sky and my head*. Koln: Cornerhouse, 2008. 208 p.

14. Deleuze, G., Guattari F. *Chto takoe filosofiya?* [What is philosophy?] (S.N. Zenkin, Trans.). Moscow: Institute for Experimental Sociology. Saint Petersburg: Aletheia, 1998. 286 p.

15. Massumi B., Fish S., Jameson F. *Parables for the virtual: Movement, affect, sensation*. Durham and London: Duke University Press. 2002. 336 p.

16. Stiles K. Being undyed: The meeting of mind and matter in Yoko Ono's events. In A. Munroe, Y. Ono, J. Hendricks, B. Altshuler (Eds.), *Yes Yoko Ono*. New York: Japan Society, 2000. 352 p.

17. Yoko Ono. The word of a fabricator (1962). In A. Munroe, Y. Ono, J. Hendricks, B. Altshuler (Eds.), *Yes Yoko Ono*. New York: Japan Society: Harry N. Abrams, 2000. 352 p.

18. Milica Zec. Marina Abramović (1974). *Vimeo video*, 3:07. Posted by Marina Abramović Institute. 2013. August 8. URL: <http://vimeo.com/71952791> (accessed 20.01.2021).

19. Martin J. *The dance in theory*. Princeton: Princeton Book Company, 1965. 96 p.

20. Phelan P. On seeing the invisible: Marina Abramović's the House with Ocean View. In A. Heathfield, H. Glendinning (Eds.), *Live: Art and Performance* (pp. 16–27). New York: Routledge, 2004.

21. Jones A. The artist is present: Artistic re-enactments and the impossibility of presence. TDR: *The Drama Review*. 2011. 55 (1), pp. 16–45.

22. Denikin A. A. Sovremennyye tsifrovyye art-praktiki i "bolee-chem-chelovecheskoe" vospriyatie [Modern digital art practices and "more-than-human" perception]. *Khudozhestvennaya kul'tura* (Art&Culture Studies). 2021. Issue 1 (36), pp. 200–221. DOI: 10.51678/2226-0072-2021-1-200-221.

СВЕДЕНИЯ ОБ АВТОРЕ

**АНТОН АНАТОЛЬЕВИЧ ДЕНИКИН**

кандидат культурологии,  
профессор кафедры звукорежиссуры и музыкального искусства,  
Институт кино и телевидения (ГИТР),  
123007, Москва, Хорошевское ш., д. 32

**ResearcherID: R-1815-2016**

**ORCID: 0000-0001-8101-7952**

e-mail: oficial@list.ru

ABOUT THE AUTHOR

**ANTON A. DENIKIN**

PhD in Culture Studies,  
Professor at the Department of Sound Engineering and Music Art,  
the GITR Film and Television School,  
Horoshevskoe sh. 32, 123007, Moscow

**ResearcherID: R-1815-2016**

**ORCID: 0000-0001-8101-7952**

e-mail: oficial@list.ru

**МЕДИАОБРАЗОВАНИЕ**

**THE MEDIA  
EDUCATION**



УДК 78.07  
ББК 85.313(3)

DOI: 10.30628/1994-9529-2021-17.1-173-213  
received 02.07.2020, accepted 31.03.2021

**MELISSA-LILI ARENDT**

Martin-Luther-University Halle-Wittenberg,  
Halle (Saale), Germany  
ResearcherID: AAV-7230-2020  
ORCID: 0000-0003-0792-2780  
e-mail: melissaliliarendt@gmx.de

**NATALIA NOWACK**

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

## THE VIRTUAL ARTIST. *VOCALOID* AND AN EXPERIMENT ON ITS PERCEPTION

**Abstract.** Over the past decade the voice synthesiser *Vocaloid* has gained great popularity in Japan. Critics debate on whether *Vocaloid* can be called a new musical instrument and if its creation marks a new era in (Japanese) popular music. The unique characteristic of a *Vocaloid* is its Alter Ego, its “virtual shape”, which is illustrated like common anime or manga characters such as Sailor Moon or Kamikaze Kaito Jeanne, thus owning not just a name but also human-like features. It was due to the use of avatar images that *Vocaloid* managed to spread across the world via the internet. The most famous anthropomorphic singer is called Hatsune Miku and is known for her long turquoise-coloured hair tied up in two ponytails. Being the uncrowned princess of Nico Nico Douga—the Japanese equivalent of YouTube, Miku opened up the pathway for even more *Vocaloids* like Luka Megurine or Rin and Len Kagamine. The contiguity of the new creating type to the “screen arts” is maintained by its own existence in the sphere of digital media. This new phenomenon is not very known in Europe, so the question on the principles of its existence is a vital one to discuss. Furthermore, we shall test

how its music and appearance are perceived by people who do not belong to the fandom. How does a Non-Japanese listener react to a musical performance done by a computer program? One of the first answers to this question can be found in a study, which was conducted at the Martin-Luther-University in Halle (Saale), Germany. It focused on the reactions of the listeners. Although Europeans do not show as much interest in artificial intelligence as the Japanese, the test subjects showed great sympathy towards the singing program.

The essay's content is divided into four parts. It begins with a contemplation of Vocaloids sociological aspects (1), followed by the introduction of a self-produced classification of its performances (2) and continues with an explanation on how the experimental research was conducted (3). The last part contains a summarised presentation of the results and a perspective on future research (4). The authors claim this research to be one of the very first tries to shed light on how the popularity of this new musical phenomenon can be explained.

**Keywords:** Vocaloid, synthesiser, Hatsune Miku, Japanese pop music, virtual idol, avatar, perception

### МЕЛИССА-ЛИЛИ АРЕНДТ

Галле-Виттенбергский университет имени Мартина Лютера,  
Галле, Федеративная Республика Германия  
ResearcherID: AAV-7230-2020  
ORCID: 0000-0003-0792-2780  
e-mail: melissaliliarendt@gmx.de

### НАТАЛИЯ НОВАК

Дортмундский технический университет  
Дортмунд, Федеративная Республика Германия  
ResearcherID: AAV-4888-2020  
ORCID: 0000-0002-2442-6167  
e-mail: natalia.nowack@web.de

## ВИРТУАЛЬНЫЙ АРТИСТ. VOCALOID И ЭКСПЕРИМЕНТ ПО ЕГО ВОСПРИЯТИЮ\*

**Аннотация.** Уже свыше десяти лет в Японии пользуется большой популярностью компьютерная программа *Vocaloid* («Вокалоид»), синтезирующая

---

\* Русский текст статьи оказался несколько подробнее, чем английская версия.

певческий голос. Критики спорят о том, можно ли называть *Vocaloid* новым музыкальным инструментом и считать его создание началом новой эры в (японской) поп-музыке. Уникальной особенностью вокалоида является его Alter Ego, его визуальный образ: синтезируемые голоса получают не только имена, но и внешность в стиле персонажей аниме и манга, наподобие Сейлор Мун (*Sailor Moon*) или Неуловимой воровки Жанны (*Kamikaze Kaito Jeanne*), и, таким образом, одушевляются.

Именно благодаря аватарам программа *Vocaloid* распространилась по всему миру через интернет. Самую популярную человекоподобную исполнительницу, девушку с длинными бирюзовыми волосами, собранными в два хвоста, зовут Мику Хацунэ (*Hatsune Miku*). Некоронованная принцесса видеохостинга Nico Nico Douga — японского аналога YouTube, Мику открыла путь, по которому последовали другие вокалоиды, например, Мегурине Лука (*Luka Megurine*), Рин и Лен Кагамине (*Rin and Len Kagamine*). Близость к искусствам экрана обеспечивается самим бытованием новой разновидности творчества в сфере цифровых медиа.

В Европе новый феномен известен пока относительно мало. Тем интереснее показался вопрос о принципах его бытования. Кроме того, не стоит упускать возможности отследить его восприятие в кругах, в фэндоме еще не втянутых. Как реагирует слушатель не из Японии на музыкальное выступление, сгенерированное компьютерной программой? Одним из первых на эти вопросы отвечает исследование, проведенное университетом имени Мартина Лютера в Галле (*Halle*), Германия. Хотя европейцы не проявляют к искусственному интеллекту такого сильного интереса, как японцы, испытуемые продемонстрировали выраженную симпатию к программе, имитирующей пение.

Статья состоит из четырех частей. После рассмотрения некоторых особенностей феномена с социологической точки зрения (1) следует описание ряда его признаков на основе специально предпринятой классификации (2). Затем описывается процедура экспериментального исследования (3). В заключительной части статьи обобщаются выводы и обозначаются перспективы на будущее (4). Авторы рассматривают данную работу как первую ступень в ряду исследований, призванных пролить свет на загадку успеха нового явления.

**Ключевые слова:** вокалоид, синтезатор, Хацунэ Мику, популярная музыка Японии, виртуальный кумир, аватар, восприятие музыки

The voice synthesiser software *Vocaloid*, which was developed at the Pompeu Fabra University Barcelona together with Yamaha Corporation, was publicly presented in the year of 2003.<sup>1</sup> After just one year, the first version of the software was quickly brought to the market. It is remarkable that

---

<sup>1</sup> Speech synthesis is more complex compared to sound synthesis.

the first version is based on the English language, albeit that the speech synthesis of the Japanese language is much easier to conduct.<sup>2</sup> Since there was not much interest in such a unique product at the time the sales figures stayed at a relatively low level.<sup>3</sup> Yamaha then decided to involve third parties, which used anime avatars for a better marketing strategy. This strategy led to resounding success: the character Hatsune Miku was found. Developed by *Crypton Future Media* and released in 2007, “she” managed to gain enough popularity to be called the first virtual idol of popular music history. In contrast to the previous Vocaloid models Miku was sold 30 000 times in the first half year, which is a great sales figure for any kind of synthesiser. Next to the Japanese and English voice banks, the Vocaloids have now also “learned” to sing in Korean, Spanish and Chinese.

There are two kinds of Vocaloid performances. One being the “classic” live concert as a hologram projection on screen, which dances and sings for its fans. Most likely, the whole audience is equipped with glow sticks to dance together in unison with the music and the virtual artist. The second kind of performance can be watched on social media, for example YouTube. There you can find the original story-telling music videos, which were animated either by fans or actual illustrators. Not only does the archetype of a hero encourage the fantasy of the composer, but it also limits itself to one simple motif or idea. Vocaloid-Songs without an optical component are rarely ever heard of, therefore one can describe music productions with Vocaloid predominantly as a synthesis of auditory and optical aspects.

Although being a media-effective phenomenon, there has not been much research activity on the topic just yet. Most of the available studies are from Japan or South Korea, with the main focus on technological or medial aspects of Vocaloid (H. Kenmochi, T. Shiba, P.W. Galbraith & J.G. Karlin, and a few others) [1, 2, 3]. The first US-American and European publications view Vocaloid in the context of recent cultural development and ethical issues posed by this new technology (P. Davison, N. Eidsheim) [4, 5 and 6, pp. 115–150]. However, aspects

---

<sup>2</sup> The Japanese language is based on syllables; therefore, it is much easier to record a singer’s library. All voice synthesisers are optimised in one certain language. For example, if one uses English lyrics and combines it with a Japanese voice bank one can definitely hear a bit of an “accent”. The first synthesiser, which was released with a Japanese voice bank, was MEIKO.

<sup>3</sup> Remarkably, one of the first commercially available Vocaloid albums was recorded in Russia. It contains tracks in Russian and English: “M’esto pod solntsem [A Place in the Sun]: Aleksey Ustinov, Aleksey Kosolapov feat. LëLëk [LEON]”, Label Virartech, Novosibirsk 2006.

of speech synthesis already were subjects of many international studies for a long time now (e.g. P. Shapiro) [7]. Yet, their significance exceeds the field of interests of music historians.

The purpose of this essay is to give a general characteristic of Vocaloid as a new musical event, including a classification of the compositions for this synthesiser. In addition, the authors present data, which was collected after conducting an experimental study in terms of music perception. The reactions of the test persons were examined in an area, which was not involved with the “culture” of Vocaloid.

## New instrument or new genre?

The influence of Vocaloid and its most popular character Hatsune Miku shows great impact on the Japanese music industry. The Japanese society generally demonstrates a high affinity towards artificial intelligence and robotics. Furthermore, there may be observed a certain fondness for symbols and mascots. Miraitowa and Someity, the mascots for the Olympic Games 2021 in Tokyo, can be mentioned as an example of combinations between robotics and mascots. Not only did they start out as a cartoonish illustration, they also spread across the nation in the shape of a robot [8]. Meanwhile, South Korea has also been working on virtual artists and uses almost the same kind of technology to commercialise their internationally known K-Pop-Stars and even video games, such as *League of Legends* [9, 10].

The development of Vocaloid seems promising for music sociologists as well, because of the gradual emergence of a new musical instrument as a current level of artistic development, and the answer of the music industry for its demands. The latter is more or less obvious enough, since the industry needs new innovations, which can be easily accepted by our youth. Today, our youth lives in its own digital dimension [11, p. 552].<sup>4</sup> In this digital dimension one can find content designed in a joking manner, such as personality tests to find out which Vocaloid resembles your persona the most.<sup>5</sup> But one is also able to digitally follow the next musical events, which were already executed

---

<sup>4</sup> Some sociologists and cultural scholars think that digitality is now spreading across society [12, 13].

<sup>5</sup> URL: <https://www.testedich.de/quiz57/quiz/1541174128/Welcher-Vocaliod-bist-du> (accessed 13.4.2020).

outside of Japan, for example, in Toronto, Los Angeles, Dallas, even rarer in Paris, London, Cologne and ... Moscow. Remarkably, all tickets in Moscow were sold out instantly making it impossible to find any leftover tickets.<sup>6</sup> The last facts provide serious evidence for the “export” of the new culture. One begins to consider the question of the educational use of the phenomenon [14].

Whether on stage or on screen, the Vocaloid music becomes a new kind of mass art. The role of representation ought to be the most significant when comparing it to common music products [15, p. 188]. The virtual artist seems to need a much greater amount of personality traits, more than an actual human singer. The paths of communications are separating. Firstly, we have the effect of music, and (at the same time) the effect of the underlying character. This corresponds to the five basic axioms of Paul Wazlaweck’s theory of communication. Many years ago, he stated, that it is not possible “not to communicate” [16, p. 51].<sup>7</sup>

Nevertheless, Vocaloid is only a computer software with specific technical features. The use of this software varies between many aspects: composing with specific effects on the main back vocals, which is executed by professional musicians, or simple tryout songs, which are written by fans, who may just want to enhance the universe around Hatsune Miku. Also, this software was already used by artificial intelligence. *Honda’s* humanoid robot ASIMO uses this software to sing popular songs.

The marketing strategy is remarkably interesting, as the voice of Hatsune Miku and all other Vocaloids, that are being sold, are publicly available. The new division of roles in terms of music production (the composer is an artist; however, the virtual singer is not), shows its connection to the present. The copyright of songs, which were produced with the software, belong to the composer alone. Therefore, the software is equal to every other synthesiser. The shape of Miku (Fig. 1) belongs to its creator *Crypton Future Media*, who published her image in the year of 2012 under the free license (CC-BY-NC).

---

<sup>6</sup> Moscow, 25.03.2012. Also, there was a public screening of “Opera AOI”, a performance combining Vocaloid songs with Japanese puppet theatre, also known as Bunraku.

<sup>7</sup> Today Wazlaweck’s theory is still prominent, even in the field of computer science.



Fig. 1. Miku<sup>8</sup>



Fig. 2. KAITO<sup>9</sup>

The program is easy to use. In principle, the user types music notes and song texts into the software and obtains a sounding product. Alternatively, one can also use a MIDI keyboard to insert music notes. The file output can be either .wav-file or VST. An unlimited amount of interested composers<sup>10</sup> get the opportunity to use an own artist. The expression “individual art industry” (E. Dukov) describes perfectly how this new model functions [17, S. 176]. The dream of finding a good musician, who is not just talented, but also provides good characteristics, finally seems to have come true. This might just be the biggest advantage for music production with artificial voices, because the composer and musician will not be able to argue against each other (reminiscent of *The Beatles* or *The Strokes*). By now, there are over 100 Vocaloid products and even more fan-created voice banks, which run by the software name of UTAU. Users of UTAU are able to decide on how the character should look like and how the singer’s voice shall be altered.

From a sociological point of view, this new phenomenon seems very promising due to its social advantages. Being an instrument and not just a

<sup>8</sup> Hatsune Miku, © Crypton Future Media, Inc. 2007, licensed under a CC BY-NC: URL: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc/3.0/>. See the image source: URL: [https://ec.crypton.co.jp/pages/prod/virtualsinger/cv01\\_us](https://ec.crypton.co.jp/pages/prod/virtualsinger/cv01_us) (accessed 21.03.2021).

<sup>9</sup> KAITO, © Crypton Future Media, Inc. 2006, licensed under a CC BY-NC: URL: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc/3.0/>. See the image source: URL: <https://vocaloid.fandom.com/de/wiki/KAITO> (accessed 21.03.2021).

<sup>10</sup> According to Crypton, there were around 100 000 published songs, 170 000 videos and one million illustrations five years after Miku’s release. URL: [https://ec.crypton.co.jp/pages/prod/vocaloid/cv01\\_us](https://ec.crypton.co.jp/pages/prod/vocaloid/cv01_us) (accessed 21.03.2021).

synthesiser, Vocaloid means a lot more, since it does offer a persona. This persona has a voice with its very own timbre (or even many timbres), character traits and even its own repertoire. Although the companies try to develop very individual traits for each Vocaloid, its artificial music has one aspect in common with “real” music. Its development is being led by the beauty of the human voice. As for Japanese music, male and female voices are generally very high-pitched.

Calling the entirety of Vocaloid music a synergetic music genre would lead to the suspicion, that one cannot find any stylistic homogeneity. Many productions do differ a lot in terms of lyrics and music, and the general atmosphere does not play a major role. Although the majority of productions has a rather playful sound, there are also songs with serious content, and thus provoke thinking. The song *Hello, how are you?* depicts the inner struggle of a timid and strongly introverted person. While the tonal structure emphasises the verbal expression by using a lot of pauses and constantly changing directions (this can be heard very well in the intro, not included in ex. 1), recreating the feeling of insecurity, the sound of Miku’s voice and her piano accompaniment suggest a very lively, happy mood. This contradicts the lyrics strongly, which tell us about the protagonist’s insurmountable problems. The optical presentation of the music video helps to understand the content better, as it shows a crying girl.



Example 1. Hoehoe-P, *Hello, how are you?* Verse, self-made transcription of the singing voice

“Hello.” I opened the window, and softly whispered out. “How are you?” —

There’s no one here, I am alone in the room. Morning. The morning’s come, a morning of pouring rain. Tick-tock, somebody wind up my coil? [...] Why are you hiding away? Are you afraid of being laughed at? Don’t you want to meet someone? Do you really want that? Trapped in a sea of ambiguity, it’s too painful for me to even breathe. I just wanted to hear some voices.

I am really weak.

Text: Hello, how are you? Verse (until [...]), Chorus, translated from Japanese by M.-L. Arendt

The relation between lyrics, music and storyline is a very different one in the next Song, *Lost One's Weeping*. Here we can find a stronger unity between music and lyrics. Constant return of the melody to the same tone (*F sharp*) symbolically shows the impossibility of overcoming certain frameworks. That emphasises the underlying concept of the song — the dissatisfaction with the hard (Japanese) school system. The pressure on learning and perfectionism as a life principle are confronted with real emotions of a student. These emotions adopt the shape of a *doppelgänger* of the student. The conflict can also be seen in the animated music video.



without the medium of an artist? It would be interesting to clarify who this user is, what is the secret of the collective intelligence, which has in this case an enviable productivity.

From the authors' perspective, one of the arguments in favor of the new genre is the fact, that one is able to classify the music produced with Vocaloid.

## Classification

Due to the fact, that Vocaloid has not yet been studied thoroughly, Melissa-Lili Arendt suggests the first model of classification, to give a better insight on the music. The classification does not focus on available musical categories. Instead it focuses on the content- and stylistic qualities of the text, which determine the overall design of the song.<sup>11</sup> In this suggested model there are five classes: **entertaining**, **epic**, **lyrical**, **socially critical** and **mixed** (Image 3). The first two classes differ a lot from each other. The earlier discussed songs belong into the lyrical and socially critical types.

Entertaining	Epic	Lyrical	Socially critical	Mixed
Party songs (EDM), suggesting a fun atmosphere	Songs show structure of a fairytale or legend	High focus on emotions (e. g. heartbreak)	Explicit social critical point of view (e. g. school system)	Mix of two classes
e.g.: One-Cup P, <i>Koneko no Payapaya</i>	e.g.: Mothy, <i>Daughter of Evil</i>	e.g.: Hoehoe-P, <i>Hello, how are you?</i>	e.g.: Neru, <i>Lost One's Weeping</i>	e.g.: Utata-P, <i>This is the Happiness and Peace of Mind Committee</i>

Fig. 3. Classification of titles, which are performed by Vocaloids

The type “entertaining” contains all songs, which fit the genre of Electronic Dance Music (short: EDM). These songs last no more than five minutes, display a variety of cute and childish content, and encourage the listeners to dance. It might just be the most important class of this music genre, since these songs spread more easily via popular social media sites, which can lead to an important stepping stone for composers. Most of these

<sup>11</sup> In the process of creating the classification, 70 Songs were analysed in total.

songs do occur in Japanese charts and are sung quite frequently in karaoke bars [cf.: 18]. These titles show a fairly homogenous design with their fast rhythms, which accompany a simple melody. The text is usually very amusing, sometimes a fond reminiscence of nursery rhymes. The visuals are clear and easily understood.

The type “epic” is very much complex, because all songs are structured like fairytales, that correlate with each other. The meaning of the lyrics is significantly important, since it also contains formulations, which are only used in fairytales. The story will be split into several songs, which are sung by different Vocaloids. This allows a different point of view to the respective content.<sup>12</sup> Telling a story in a fairytale style does take time, therefore, the songs last for a maximum of eight minutes. The design of this kind of composition is very different compared to other classes. Songs with contents of Japanese folklore are usually combined with a set of synthesised traditional Japanese music instruments. The instruments and the vocal style change respectively when the plot is set in a western world. The optical design changes as well; the singing Vocaloids wear historic garments, depending in which area of the world the plot is set.

The class “lyrical” describes all situations, in which emotions play a major role, such as heartbreak or loss of a loved one. The genres vary widely, and the optical design uses allegories. The profound lyrics are one of the most important components, because they lead to a large scope of interpretation. Because of the ambivalent interaction between lyrics, music and visuals emotions are not explicitly disclosed. Therefore, recipients are forced to put themselves into the protagonist’s place.

The elements of “socially critical” are very similar to those belonging to the class of “lyrical”, except there is a focus on socio-critical claims, often exaggerating certain conflicts, forcing the recipient to reflect critically on the conflict. The reflection, which, at first, occurs in the sphere of art wanders to the sphere of communication, thus leading to many open discussions on social media. The solutions to the conflicts merge with the lyrics into the visuals, while the musical structure maintains its neutrality. Music videos often use strong dramaturgical means.<sup>13</sup>

---

<sup>12</sup> A good example for a cyclical solution is the series *Nanatsu no Taizai (The seven deadly sins)* created by composer Mothy.

<sup>13</sup> Cf. *Hana Ichi Monme* by Team Kamiuta: URL: <https://www.youtube.com/watch?v=b2ieL0gjmfs> (accessed 21.03.2021).

The last class, “hybrid” shows a mixture between two classes, such as “entertaining” and “lyrical” or “lyrical” and “socially critical”.

## Study

Against the background of the situation in Japan and South Korea, it is important to research whether inhabitants of other countries are just as open towards this phenomenon. It might just be a matter of time until the great rapture of Vocaloid takes over in western countries. The purpose of the study ( $N = 75$ ) was to examine the perception of the recipients listening to selected examples of Vocaloid songs. This exploratory study chose its participants using simplified principles.<sup>14</sup>

The selection of examples relies on the following thoughts. As already presented above, music, lyrics and visuals are not equal. The audio examples are remarkably similar to Japanese popular music, so it might be difficult for listeners with a different socialization background to perceive this music genre in the first place. Because of this, the study required examples without any counterpoint design structures and characteristics, which do not overwhelm the unprepared recipient.

The study was conducted online, on *Sosci-Survey*. The stimuli were 4 short fragments, which, at first, were only audio files, and later replayed with visuals as a video, respectively (cf. fig. 4). The length of each fragment was about 40 seconds long. Two songs were sung by Hatsune Miku, the remaining ones were sung by KAITO and Rin Kagamine. Two videos captured live shows, while the other two showed fragments of the original music videos. The sociodemographic questions examined the degree of music education of the participants, their musical preferences, and the curiosity towards Japanese culture.

---

<sup>14</sup> This fact does not reduce the value of the results, however, the results gained from this study require further research.

Song	Vocaloid	Composer	Views on YouTube
<b>Crescent Moon</b>	KAITO	Kurouza-P	1,9 Mio. views <sup>15</sup>
<b>Deep Sea Girl</b>	Hatsune Miku	Yuuyu-P	7 Mio. views <sup>16</sup>
<b>Meltdown</b>	Rin Kagamine	Iroha	12 Mio. views <sup>17</sup>
<b>This is the Happiness and Peace of Mind Committee</b>	Hatsune Miku	UtataP	5 Mio. views <sup>18</sup>

Fig. 4: Table of used music examples

It had to be established whether the reactions of the recipients grew stronger when watching the videos (1), whether the evaluations of the stimuli were influenced by verbally mentioned interest to the different culture (2), and lastly, if the degree of music education influences the recipients' evaluations (3).

Since not all of the recipients speak Japanese, the authors focused on the perception of sound and visualization only. The semantic differential was applied to measure the affective reactions, using verbal profile, which consisted of 19 bipolar adjective pairs with six levels. The questionnaire was answered by 75 persons, of which 80% showed a high affinity towards non-European and especially Japanese culture. This is explained by the fact that the survey was shared in the German-Japanese-Societies e.V. and a Vocaloid radio station called *Vocalnexus*.

This study was statistically analyzed on SPSS using ANOVA, t-test, and cluster analysis. The results show that under the same conditions, whether audio or video recording, object-specific representations could only be demonstrated for very few items. The recipients were not able to establish rules for orientation purposes in the short time of the experiment.

<sup>15</sup> Cf. OccasionalSubs (2013), *Kaito—Crescent Moon (上弦の月)*, Youtube-Video: URL: <https://www.youtube.com/watch?v=eYMAJfq7UB0> (accessed 22.04.2020).

<sup>16</sup> Cf. Crownrecord (2010), *ゆうゆ feat.初音ミク「深海少女」*, Youtube-Video: URL: <https://www.youtube.com/watch?v=2CwBFr-Eoxg> (accessed 22.04.2020).

<sup>17</sup> Cf. Googoo888 (2012), *[60fps Full風] Meltdown 炉心融解—Kagamine Rin 鏡音リン Project DIVA English Romaji Dreamy theater ドリーミーシアター*, Youtube-Video: URL: <https://www.youtube.com/watch?v=jrldXNpoaac> (accessed 22.04.2020).

<sup>18</sup> Cf. うたたP / UtataP Official Channel (2012), *【Hatsune Miku/UtataP】こちら、幸福安心委員会です。【Original】*, Youtube-Video: URL: <https://www.youtube.com/watch?v=kzUmM-uQVOM> (accessed 22.04.2020).

## Participants

Country	Gender		Age	Plays an instrument		Speaks Japanese		Knows Vocaloid	
	female	male	Average	yes	no	yes	no	yes	no
	Quantity	Quantity		Quantity	Quantity	Quantity	Quantity	Quantity	Quantity
Bulgaria	1	0	26	0	1	0	1	1	0
Germany	24	35	35	26	34	24	36	39	21
France	1	1	25	1	1	0	2	2	0
United Kingdom	0	1	24	1	0	0	1	0	1
Netherlands	2	0	21	1	1	0	2	2	0
Austria	2	1	18	1	2	1	2	2	1
Romania	0	1	46	1	0	0	1	1	0
Slovakia	0	1	13	0	1	0	1	0	1
USA	1	1	35	1	1	0	2	2	0
Not specified	1	1	22	2	0	0	2	2	0

Fig. 5. Selected data of the participants

Let us look at one part of the statistical analysis. The mean values (arithmetical mean and median) in relation of each individual example (audio and video stimuli) are almost identical. Especially the melodic songs *Crescent Moon* and *Deep Sea Girl* show almost identical reactions. This is also true for *This is the Happiness and Peace of Mind Committee*. However, there are a few adjective pairs, such as “aggressive—friendly” [aggressiv—friedlich], that do show a significant difference (cf. fig. 6, showing the arithmetic means).

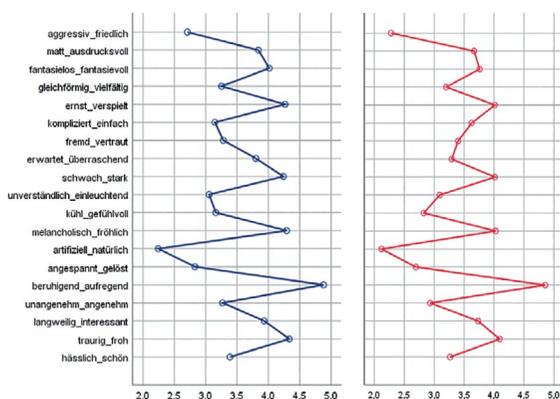


Fig. 6. Means audio (left) / video, Hatsune Miku:  
*This is the Happiness and Peace of Mind Committee*

The decision to use different visuals proved to be advantageous. The recordings of a live show, which showed the Vocaloid on stage, led to more positive reactions of the recipients. The most significant difference was found between the audio and video fragments of the song *Meltdown* (cf. Fig. 7). T-test calculations proved significant differences in the following adjective pairs: “aggressive—friendly”, “artificial—natural” [artifizuell—natürlich] and “ugly—beautiful” [hässlich—schön]. Values for “ugly—beautiful”:  $t(74) = -6.17$ ,  $p < .001$ .

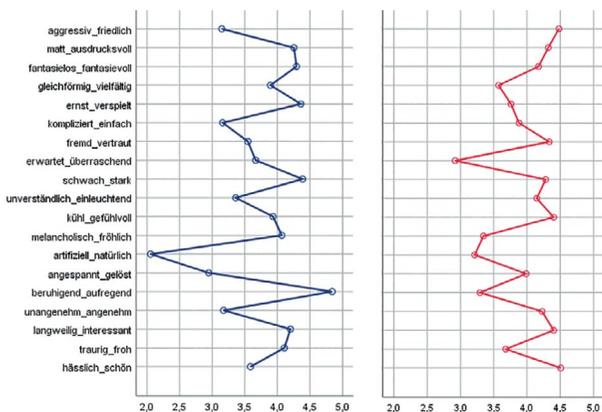


Fig. 7. Means audio (left) / video, Rin Kagamine: *Meltdown*

However, there were no further significant differences between audio and video fragments in the vast majority of calculations with other music examples. The exceptional results of *Meltdown* stand out clearly. When comparing figure 6 with 7, one can tell that the “vertical” audio (in blue) shows great similarities with *This is the Happiness and Peace of Mind Committee*. It seems obvious that the evaluation of the video example, which was taken from a live concert, had to be conspicuous. The following boxplots show the qualities of the adjective pair “aggressive—friendly” (fig. 8). As it turned out, this was an adjective pair, which showed the biggest differences under the ratings for the individual terms in all evaluations.

The result of mostly having little to no changes in the reactions between audio and video fragments can be viewed as a surprise, considering the fact that it has been observed for many years, that visuals do lead to a more positive reaction [19, 20]. A plausible explanation can be delivered when considering further results. So, let us discuss the other two research aspects first.

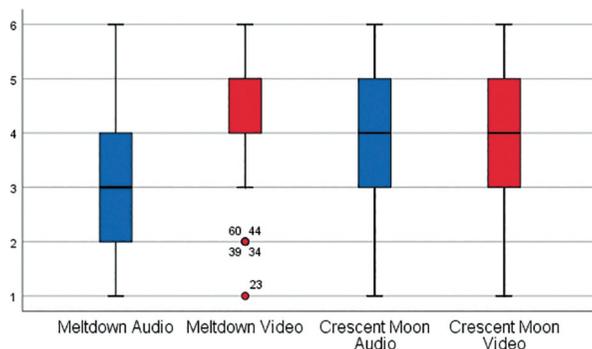


Fig. 8. Evaluations of audio and video examples in “aggressive—friendly”, Title *Meltdown* and *Crescent Moon*

It was noticeable that almost all recipients had positive evaluations in the aspects of valence<sup>19</sup> (ugly—beautiful, boring—interesting, unpleasant—pleasant). The cluster analysis of the participants judging behavior<sup>20</sup> sorted all cases in two uneven clusters, of which the cluster with negative evaluations consisted of three people. The ANOVA calculations of every adjective pair in relation to the music examples confirm the validity of the assumption that there are only few object-related representations. Only the video fragment of *Meltdown* shows significant differences in various adjective pairs. Among the other music examples were no objective-specific representations to be observed (except for “aggressive—friendly” and “ugly—beautiful”).<sup>21</sup> It is conceivable that the cultural background of Vocaloid music leads to more “polite” evaluations.

The data of the participants was divided into two groups, in which the first group confirmed their interest in Japanese culture. We understand this as knowing about the elements of this culture. The second group did not show any interest in Japanese culture therefore we calculated the means of both groups. It is worth noting that the first group was significantly bigger than the

<sup>19</sup> For the meaning of valence, see P. Kuppens et al. [21]

<sup>20</sup> Ward-Method, audio and video evaluations (viewed as one) of “ugly—beautiful”, “boring—interesting” or “unpleasant—pleasant”.

<sup>21</sup> The analysis of variance in dependency of the evaluations to the music examples of a) the audio stimuli or b) the audio and video stimuli only proves to be significant for “aggressive — friendly” and “ugly—beautiful”. E.g. audio examples in “aggressive—friendly”:  $F(3, 296) = 50.144, p < .001$ .

second one. However, we did not manage to find a connection between the participants' choices and their interest in Japan (s. Fig. 9).<sup>22</sup>

Scale "aggressive—peaceful"

		<i>Crescent Moon</i> Audio	<i>Crescent Moon</i> Video	<i>Deep Sea</i> Audio	<i>Deep Sea</i> Video	<i>Meltdown</i> Audio	<i>Meltdown</i> Video	<i>Peace of Mind</i> Audio	<i>Peace of Mind</i> Video
		Mean Value	Mean Value	Mean Value	Mean Value	Mean Value	Mean Value	Mean Value	Mean Value
Interested in Japanese culture	Yes	4,18	3,73	4,66	4,56	3,08	4,53	2,63	2,16
	No	3,77	4,69	4,85	4,08	3,46	4,23	3,08	2,85

Fig. 9. Means of scale "aggressive—peaceful" of all 8 stimuli

Comparing the already discussed similarities of the participants choices in relation to various examples the lack of connection between the judgments and interest in Japanese culture, it is likely that the participants must have been uncertain about the genuine musical characteristics of the used materials, which could not be "compensated" by the visual stimuli, hence the lack of difference between the reactions of audio and video fragments.

The degree of music education of the participants—the last question of the present investigation—had little influence on the evaluation of the music examples, too. The means in relation to music education do differ slightly, however, the differences are not significant (fig. 10).

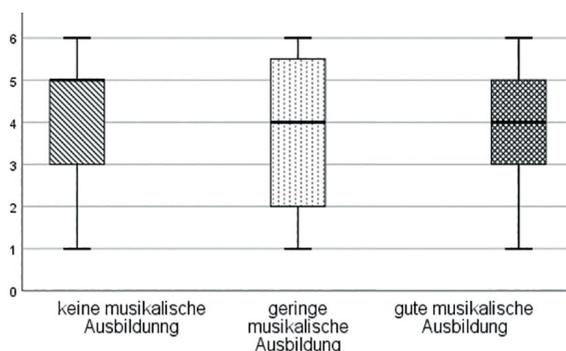


Fig. 10. Evaluations of all 4 video fragments of "ugly—beautiful" in relation to degree of music education.

Left to right: no music education / little musical education / good musical education

<sup>22</sup> Although the comparison of the scale "ugly—beautiful" for *Crescent Moon* shows a higher resonance within the first group:  $t(73) = 2.18, p < .032$ .

The variance analyses are negative. The data of figure 10 shows:  $F(2, 72) = 0.075, p < .928$ . A lack of orientation in the presented materials could not be compensated by more content or general musical experience. This perspective also explains the missing change between the reactions of audio and video. The evaluations of the participant group, which shows a lesser degree of musical experience, does differ a lot more in comparison to the group with professional musical experience. This could be a tendency, which requires further research with a much higher number of subjects. Finally, the database contains very similar values that come from an insufficient heterogenous sample.

## Results and outlook

The phenomenon of Vocaloid brings new forms of interaction between the author and its audience, and between the author and the musical material in Japanese, South Korean and, more recently, American popular music. The primary goal of the present essay was to trace the existence of this phenomenon. Vocaloid is a new occurrence of popular (youth) culture with its own form of material design and sometimes with socio-critical potential. The occurrence is not very known in Europe, yet.<sup>23</sup> This explorative study, which was conducted at the Martin-Luther-University, shows that recipients can respond favourably to this new phenomenon. With all the seemingly obvious results, the study shows an important conclusion: the sympathy of the listener seems to be created on a sociological level—the development of a new musical instrument with individual features—rather than, as expected, the creation of the product. The next step could be to conduct another study which defines the object of its assessment.

The current homepage of Yamaha Corporation advertises its new product *Vocaloid™5*, which is available as standard and premium versions, with 4 or 8 voices banks and 100 preinstalled singing styles at the price range of 250\$ to 400\$. The instrument is affordable and well equipped. It is worth continuing further research in its existence, its effects on the cultural industry and its perception. The authors contemplate a new research design using recordings of live concerts, rather than the original music videos, which follow the

---

<sup>23</sup> Vocaloid also appears in internationally shown anime series. URL: [https://mikupa.ru/hatsune\\_miku\\_v\\_anime](https://mikupa.ru/hatsune_miku_v_anime) (accessed 22.04.2020).

design of typical Japanese anime movies. It would be interesting to research the perception towards compositions, which are not aligned with Japanese popular music as well. Furthermore, one would need music examples, which are similar to Vocaloid music, but performed by real singers. Using English lyrics could also help to examine the complete interaction between music, lyrics and visuals. Research in terms of intercultural comparison would also be highly informative.

What matters is the procurement of information on Vocaloid music in a traditional genre. Breaking traditions, the singing synthesiser fuses together with the academic and traditional art. By now, there are symphonic concerts and even theatrical performances, such as kabuki or bunraku featuring Vocaloid. Since 2016 there has been a yearly kabuki performance with Hatsune Miku,<sup>24</sup> which uses the holographic technology on the actors, too. This new collaboration breaks the rules of traditional Japanese theatre, adding communication between actors and audience. Therefore, the contribution of virtual reality leads to a bigger number of recipients and a much younger audience.

\* \* \*

Программное обеспечение для синтеза речи *Vocaloid* (вокалоид), разработанное в Барселонском университете Помпеу Фабра совместно с корпорацией *Yamaha*, было представлено публике в 2003 году<sup>1</sup>, и уже через год на рынке появилась первая версия программы. Примечательно, что она была на английском языке, хотя синтезировать японскую речь намного проще<sup>2</sup>. В тот момент интерес к столь уникальному продукту был невелик, и показатели продаж держались на относительно низком уровне<sup>3</sup>. Тогда *Yamaha* решила привлечь третьих лиц, которые в целях совершенствования маркетинговой стратегии придумали аниме-аватары. Эта стратегия привела к оглушительному успеху. Мику Хацунэ, персонаж, раз-

---

<sup>24</sup> The kabuki performance was hosted in the Minamiza theatre, Kyoto. URL: <https://chokabuki.jp/2016/en/> (accessed 22.04.2020).

<sup>1</sup> По сравнению с синтезом звука синтез речи более сложен.

<sup>2</sup> Японский язык основан на слоговом принципе, поэтому на нем записывать голосовую библиотеку быстрее. Все синтезаторы речи оптимизируются для имитации конкретного языка. Например, при вводе текста английской песни в японский голосовой банк можно услышать «акцент». Первым синтезатором с японским голосовым банком был *MEIKO*.

<sup>3</sup> Стоит отметить, что один из первых коммерчески доступных альбомов *Vocaloid* был записан в России. Он содержит треки на русском и английском языках: «Место под солнцем»: Алексей Устинов, Алексей Косолапов feat. *LëLik [LEON]*», лейбл — *Virartech*, Новосибирск, 2006.

работанный компанией *Crypton Future Media* и выпущенный в 2007 году, стал настолько популярным, что «ее» называют первым виртуальным кумиром в истории популярной музыки. В отличие от предыдущих моделей вокалоида, уже за первое полугодие Мику была продана 30 000 раз, а это считается отличным показателем для любого синтезатора. Наряду с японским и английским голосовыми банками вокалоиды теперь «научились» петь на корейском, испанском и китайском языках.

Выступления вокалоидов делятся на два типа. Один из них — «традиционный» живой концерт, когда голограмма, проецируемая на экран, танцует и поет для своих фанатов. Чаще всего слушатели, держа в руках светящиеся палочки, танцуют под музыку вместе с виртуальным артистом. Второй тип — выступления на экране компьютера, в социальных сетях, например, на YouTube. Это оригинальные музыкальные клипы, анимированные либо фанатами, либо профессиональными иллюстраторами. Архетип героя направляет и, в то же время, очевидно ограничивает фантазию композитора. У вокалоида фактически нет песен без визуальной составляющей, поэтому создание композиций в этой программе можно описать как синтез звукового и визуального аспектов.

Несмотря на то, что речь идет о феномене, эффективно использующем всевозможные медиа, до настоящего времени он мало изучен. Большая часть доступных исследований проводилась в Японии или Южной Корее и фокусировалась, в основном, на особенностях технологии или медийных аспектах программы (Х. Кенмоши, Т. Шибя, П.В. Гэлбрэйт, Д.Г. Карлин и некоторые другие) [1, 2, 3]. Американские и европейские публикации рассматривают вокалоид в контексте развития современной культуры, а также этических вопросов, возникающих в связи с этой новой технологией (П. Дэвисон, Н. Эйдсхейм) [4, 5 и 6, с. 115–150]. Аспекты, связанные с синтезом речи, напротив, уже давно пользуются популярностью как объект исследования (например, П. Шапиро) [7]. Их значение, однако, выходит за рамки интересов музыковедения.

**Цель** данной статьи — дать общую характеристику вокалоида как нового музыкального явления, в том числе предложить классификацию песенных композиций для виртуального синтезатора. А также представить результаты экспериментального исследования по целостному восприятию произведений для вокалоида с учетом того, что реакции реципиентов изучались в кругах, не вовлеченных (по крайней мере пока) в новую культуру.

## Новый инструмент или новое направление в музыке?

Влияние вокалоида вообще и, в частности, его наиболее популярного персонажа Мику Хацунэ на музыкальную индустрию Японии огромно. Японское общество в целом весьма предрасположено к явлениям искусственного интеллекта, а также демонстрирует особое пристрастие к разнообразным символическим изображениям. В качестве примера можно привести талисманы для Олимпийских игр 1921 года в Токио: Мирайтова и Сомэйти получили не только аватаров в стиле аниме, но и распространились по всей стране в качестве маскотов и роботов [8]. Между тем, Южная Корея также работает над созданием виртуальных артистов, используя аналогичные технологии для коммерциализации всемирно известных звезд кей-поп<sup>4</sup> и даже видеоигр, например, *League of Legends* [9, 10].

Становление вокалоида представляет интерес для социологии музыки как в смысле появления нового музыкального инструмента на текущем этапе художественного развития, так и в плане ответа музыкального бизнеса на потребности рынка. С последним все достаточно просто. Рынку необходимы новые раздражители, которые будут с легкостью приняты молодежью. А молодежь живет сегодня в своем, цифровом измерении [11, с. 552]<sup>5</sup>. В этом цифровом пространстве можно найти забавный контент, например, тесты на определение типа личности с целью выяснить, кто из вокалоидов похож на тебя<sup>6</sup>. Но также там можно узнать о будущих музыкальных событиях концертного формата, в том числе далеко за пределами Японии — в Торонто, Лос-Анжелесе, Далласе, иногда в Париже, Лондоне, Кельне и даже один раз в Москве<sup>7</sup>, где достать билет было практически невозможно. А это уже серьезное свидетельство «экспорта» новой культуры. Начинает рассматриваться вопрос и о педагогическом использовании феномена [14].

---

<sup>4</sup> Кей-поп (K-pop, Korean pop) — жанр поп-музыки, возникший в Южной Корее и превратившийся в масштабную музыкальную субкультуру с миллионами поклонников во всём мире.

<sup>5</sup> С точки зрения некоторых социологов и культурологов цифровая система координат распространилась уже на все общество [12, 13].

<sup>6</sup> URL: <https://www.testedich.de/quiz57/quiz/1541174128/Welcher-Vocaliod-bist-du> (дата обращения: 13.04.2020).

<sup>7</sup> 25.03.2012. В столице имел место даже официальный показ видеозаписи Оперы «Аой», в которой вокалоидная музыка совмещена с театром кукол бунраку.

На сцене или на экране, исполненная вокалоидом музыка становится новой разновидностью массового искусства. При этом репрезентация играет, очевидно, более важную роль, чем в традиционном искусстве [15, с. 188]. Похоже, виртуальном артисту необходимо большее число индивидуальных качеств, чем живому певцу. Пути коммуникации раздваиваются. В первую очередь, мы испытываем воздействие музыки, параллельно на нас воздействует образ персонажа. Это примерно то, о чем говорилось уже много лет тому назад, в теории коммуникации Пауля Вацлавика, с ее положением о невозможности не общаться [16, с. 51]<sup>8</sup>.

И все-таки, вокалоид — это прежде всего программное обеспечение с конкретными техническими возможностями. Использоваться программа может по-разному: как музыкантами-профессионалами, для создания композиций с наложением специальных эффектов на вокал, так и фанатами-любителями, сочиняющими свои первые песни с единственной целью присоединиться к вселенной, возникшей вокруг Мику Хацунэ. В области искусственного интеллекта данное ПО уже тоже нашло себе применение. С помощью этой программы робот-гуманоид *ASIMO*, разработанный фирмой *Honda*, напевает популярные мелодии.



Рис. 1. Мику<sup>9</sup>



Рис. 2. Кайто<sup>10</sup>

<sup>8</sup> В области информатики теория Вацлавика играет и по сей день очень важную роль.

<sup>9</sup> *Hatsune Miku*, © *Crypton Future Media, Inc.* 2007, лицензия CC BY-NC. URL: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc/3.0/>. Источник изображения см.: URL: [https://ec.crypton.co.jp/pages/prod/virtualsinger/cv01\\_us](https://ec.crypton.co.jp/pages/prod/virtualsinger/cv01_us) (дата обращения: 21.03.2021).

<sup>10</sup> *KAITO*, © *Crypton Future Media, Inc.* 2006, лицензия CC BY-NC. URL: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc/3.0/>. Источник изображения см.: URL: <https://vocaloid.fandom.com/de/wiki/KAITO> (дата обращения: 21.03.2021).

Маркетинговая стратегия удивительно интересна, поскольку голоса Мику Хацунэ и всех других вокалоидов, которые продаются, общедоступны. Новое соотношение ролей в музыкальном творчестве (композитор является артистом, а виртуальный певец — нет) оказалось созвучным современности. Авторские права на песни, сочиненные с помощью данного программного обеспечения, принадлежат исключительно композитору: в этом смысле вокалоид аналогичен любому другому синтезатору. Что касается образа Мику (рис. 1), он принадлежит ее создателям, компании *Crypton Future Media*, которая в 2012 году опубликовала изображение на условиях свободной лицензии (*CC-BY-NC*).

Принцип пользования синтезатором достаточно прост. Пользователь загружает в программу ноты и текст песни и получает готовый звуковой продукт. Для ввода нот можно также использовать MIDI-клавиатуру. Готовый файл выводится в формате .wav или VST. Таким образом, своего собственного певца-исполнителя получает неограниченное число заинтересованных лиц<sup>11</sup>. Формулировка новейшего времени «индивидуальная художественная индустрия» (Е. Дуков) подходит к новой модели идеально [17, с. 176]. Но сбывается и давняя мечта композитора — найти исполнителя, обладающего не только талантом, но и покладистым характером. Если вспомнить о многочисленных конфликтах в среде музыкантов, например, между членами группы *The Beatles* или *The Strokes*, недооценивать преимущества от использования искусственного голосового аппарата невозможно. Стоит порадоваться тому, что на сегодняшний день существует более 100 продуктов от *Vocaloid*, а также множество созданных фанатами голосовых библиотек, которые работают в программе под названием *UTAU*. Пользователи *UTAU* могут сами решать, как будет выглядеть певец и как изменить его голос.

С социологической точки зрения, новое явление кажется наделенным многообещающими социальными преимуществами. Как инструмент, вокалоид представляет собой нечто иное, качественно большее, чем синтезатор — он обладает чертами личности. Этой личности соответствует свой собственный тембр голоса (или даже несколько тембров), свой тип характера, включая безупречную биографию, свой репертуар. При том, что каждому вокалоиду придаются индивидуальные черты, с музыкальной точки зрения синтезаторы голоса имеют на сегодняшний день один несомненный общий

---

<sup>11</sup> По свидетельству корпорации *Crypton* только за пять лет с момента выпуска Мику с ее помощью было сочинено более 100 000 произведений, записано 170 000 видео и создано около миллиона иллюстраций. URL: [https://ec.crypton.co.jp/pages/prod/vocaloid/cv01\\_us](https://ec.crypton.co.jp/pages/prod/vocaloid/cv01_us) (дата обращения: 21.03.2021).

признак. В разработках доминирует представление о красоте человеческого голоса, распространенное в многовековой культуре Японии. А значит, голоса высокого, вне зависимости от того, женский он или мужской.

Если рассматривать музыку для вокалоида как разновидность синергетического жанра, можно, конечно, предположить, что в ней отсутствует стилистическая однородность. Как в плане текста, так и в плане музыки, и даже в отношении зрительного решения разные произведения отличаются друг от друга иногда очень явно. Несмотря на то, что большая часть музыки для вокалоида несет в себе веселую, жизнерадостную ноту, мы предпочтем сосредоточиться на сочинениях более глубокого плана, тех, что призывают задуматься. К примеру, песня *Hello, how are you?* посвящена застенчивости и неуверенному поведению явно выраженного интроверта. В то время как нотный текст, насыщенный паузами и сменой направления движения (прежде всего во вступлении, за пределами нотного примера), формально следует за словом, общее впечатление от голоса, сопровождаемого только фортепиано, скорее, беззаботное, живое, даже веселое. Это впечатление находится в полном противоречии к тексту, в котором повествуется о непреодолимых проблемах протагониста. Экранное решение рисованной мультипликации вносит толику ясности — мы видим плачущую девушку-подростка, которой все не под силу.



Нотный пример 1. Ноеное-Р, *Hello, how are you?*, куплет, транскрибированная партия голоса

«Привет!» — я открыла окно и тихо прошептала в него: «Как дела?» —  
Здесь никого нет, я одна в комнате. Утро. Пришло утро, утро с проливным дождем.

Тик-так, будто кто-то заводит механизм. [...]

Почему ты прячешься? Ты боишься, что над тобой будут смеяться?  
Разве ты не хочешь с кем-нибудь познакомиться? Ты действительно этого хочешь? —

В море двусмысленности мне слишком больно дышать.  
Я только хотела услышать человеческий голос. Я очень слаба.

Текст: Ноеное-Р, *Hello, how are you?*, куплет (до [...]), рефрен,  
перевод с японского М.-Л. Арендт, перевод на русский Н. Новак

По-другому сведены воедино лирика, звуковое оформление и действие в примере *Lost One's Weeping*. В этом примере наблюдается большее единство средств между музыкой и текстом. Постоянное возвращение мелодии к звуку *fis* символизирует невозможность преодолеть некие рамки, что связано с основной идеей песни — критикой жесткой системы японского образования. Перфекционизм как насаждаемый жизненный принцип осмысливается методом противопоставления (идеального) ученика и его реальных эмоций. Последние принимают аллегорическую форму двойника школьника. Конфликт переносится в область сценического решения.



Нотный пример 2. Neru, *Lost One's Weeping*, рефрен, транскрибированная партия голоса

Можешь ли ты прочесть кандзи на доске?  
 Можешь ли увидеть внутренний мир этого ребенка?  
 Скажи мне, кто окрасил его сердце в черный цвет?  
 Кто это сделал, кто это сделал?  
 Можешь ли ты решить это уравнение на счетах?  
 Можешь ли ты ослабить веревку, сдавливающую ребенка шею?  
 А что, если мы останемся такими навсегда?

Текст: Neru, *Lost One's Weeping*, рефрен,  
 перевод с японского М.-Л. Арендт, перевод на русский Н. Новак

Приведенные примеры наводят на мысль, что исходить от стандартных соотношений между словом, музыкой и дизайном музыкального клипа не приходится. Художественные решения допускают большую степень индивидуальности. Эта модель не нова, она знакома, к примеру, по музыке кино. Пользуясь определениями из области кинематографа, можно в случае *Hello, how are you?* — в зависимости от интерпретационного подхода — говорить о поляризации или о контрапунктном взаимоотношении между музыкой и текстом, а в случае *Lost One's Weeping* о конфликте внутри сценического решения.

Можно ли рассматривать наметившиеся различия в творческих решениях как основание не считать музыкальную продукцию с участием

вокалоида единым музыкальным направлением? Похоже, что нет. В истории музыки известно много подобных соотношений — от гибридной культуры джаз-рока или музыки видеоигр и до готики (*Gothic*). Речь идет, очевидно «только» о том, чтобы определить тот музыкальный или же внемузыкальный признак, который можно будет принять за критерий направления. Тогда почему бы не дать определение социологического порядка — вокально-инструментальная музыка «от пользователя», без посредничества живого исполнителя? Интересно было бы в дальнейшем попытаться ответить на вопрос, каков он, этот пользователь, в чем секрет коллективного разума, отличающегося в данном случае завидной плодовитостью.

С точки зрения авторов этой статьи одним из аргументов в пользу выделения нового направления является еще и тот факт, что музыка для вокалоида поддается классификации.

## Классификация

Так как до настоящего времени не предпринималось попыток систематизировать произведения для голосового синтезатора, Мелисса-Лили Арендт предлагает первую модель классификации<sup>12</sup>. В ее основу положены не музыкальные критерии, а содержание и стилистические особенности текстов, определяющих общий стиль композиции. В предлагаемой модели пять типов: **развлекательные, эпические, лирические, социально-критические и смешанные** (рис. 3). Первые два типа отличаются друг от друга принципиально. Образцы, о которых говорилось выше, относятся к группам *лирических* и *социально-критических*.

К типу *развлекательных* относятся песни, соответствующие жанру электронной танцевальной музыки (*Electronic Dance Music*, или *EDM*). Их максимальная продолжительность не превышает пяти минут, а содержанием их является, кроме разнообразной детской и трогательной тематики, приглашение к движению или непосредственно к танцу. Речь в данном случае идет, по-видимому, о центральной разновидности этой музыки, т. к. благодаря распространению через социальные сети она получает особый резонанс. Последнее служит многим композиторам путевкой к дальнейшей карьере в музыкальном бизнесе. Очень многие номера

---

<sup>12</sup> В процессе осмысления классификации было проанализировано более 70 произведений.

оказываются в японских чартах и становятся излюбленным материалом для караоке [для ср.: 18]. Принцип дизайна произведений этого типа единообразен: демонстративно-искусственный паттерн-ритм сопровождает легко запоминающуюся мелодию, текст чаще всего забавен, стилизован под детскую песню или ею же и является. Визуальное решение достаточно однозначно.

Развлекательные	Эпические	Лирические	Социально-критические	Смешанные
Стиль песен для вечеринок (EDM), ассоциации с игрой и весельем	Построение по принципу саг, легенд или сказок	Изображение эмоций (например, любовная тоска)	Выражение социально-критической точки зрения	Сочетание двух типов классификации
Пример: One-Cup P, <i>Koneko no Payapaya</i>	Пример: Mothy, <i>Daughter of Evil</i>	Пример: Hоеhое-P, <i>Hello, how are you?</i>	Пример: Neru, <i>Lost One's Weeping</i>	Пример: Utata-P, <i>This is the Happiness and Peace of Mind Committee</i>

Рис. 3. Классификация произведений, исполняемых при помощи вокалоида

*Эпический тип* оформлен принципиально сложнее, песни выстраиваются по принципу саги или же легенды, сказки, им свойственна преемственность. Значение текста достаточно велико, при этом используется множество типично сказочных формул. Часто один сюжет разбит на несколько песен, исполняемых разными вокалоидами, что дает возможность представить разные точки зрения<sup>13</sup>. Так как для полноценного рассказа нужно определенное время, песни этого типа намного длиннее группы развлекательных, они длятся по 8 и более минут. Оформление треков этой группы принципиально иное — зрелищное и сюжетное. Так, при озвучивании содержания, связанного с Японией, используются по преимуществу инструменты национальной традиции, если же обыгрывается сюжет западный, инструменты, а иногда и стиль вокала, меняются. Для визуального оформления характерно стремление к реалистичности — например, используются исторические или национальные костюмы.

<sup>13</sup> Примером цикличного решения служит серия композитора Mothy *Nanatsu no Taizai* (по-русски: «Семь смертных грехов»).

Группа *лирических* песен демонстрирует всевозможные ситуации, в которых доминирует сфера эмоций, например, грусть, переживание потерь, ярость. Треки, представленные в этой группе, крайне разнообразны. Одной из ведущих составляющих является глубоко продуманный (прочувствованный) текст, оставляющий, как правило, место для индивидуальной интерпретации. Взаимосвязь между текстом, музыкой и изображением решается неоднозначно, эмоции не лежат на поверхности. Слушатель приглашается заглянуть во внутренний мир протагониста, погрузиться в эмоциональное переживание.

Характеристики песен *социально-критического типа* похожи на те, что представляют особенности лирических, за исключением того, что они сосредоточены на социальных моментах и заостряют внимание на конфликтах, в результате чего реципиент подводится к критической оценке событий. Обсуждение последних переходит из сферы искусства в сферу коммуникации, дискуссии ведутся на интернет форумах и в социальных сетях. Воплощение конфликтов часто переносится в область экрана, они представлены зрелищно, в то время как музыкальная составляющая сохраняет нейтральность. При создании видео нередко используют сильные драматургические приемы<sup>14</sup>.

Последняя группа включает в себя песни, основанные на смешении признаков тех типов, о которых говорилось выше, к примеру, *развлекательных* и *лирических* или же *лирических* и *социально-критических*.

## Исследование

На фоне необычайного распространения вокалоида, прежде всего в Японии и Южной Корее, возникает вопрос, в той ли же мере открыты на встречу новому явлению жители других стран. Возможно, это только вопрос времени, в какой момент восторженное отношение распространится по всему миру. Задачей исследования было зафиксировать восприятие отобранных фрагментов песен вокалоидов. Дизайн исследования ( $N = 75$ ) был поисковый, в первую очередь по той причине, что выборка участников велась по упрощенной схеме<sup>15</sup>.

<sup>14</sup> Например, в треке *Hana Ichi Monme* от Team Kamiuta: URL: <https://www.youtube.com/watch?v=b2iel0gjmfs> (дата обращения: 21.03.2021).

<sup>15</sup> Этот факт не умаляет значение выводов исследования, поскольку речь шла о первичной постановке вопроса о восприятии музыки, созданной с применением вокалоида, но делает необходимой дальнейшую проверку полученных результатов.

Подбор материала для исследования предварили следующие сообщения. Как было показано выше, музыка и текст или же музыка, текст и видео соотносятся каждый раз по-разному. Так как аудио составляющая в данном случае ориентирована на японскую популярную музыку, ее восприятие слушателем иной социализации затруднено в принципе. Следовательно, было необходимо найти примеры, которые не ошеломили бы неподготовленного слушателя сложным контрапунктическим сочетанием аудио и видеоряда.

Проводилось исследование онлайн. В качестве раздражителей использовали 4 коротких фрагмента, сначала только как аудио записи, а после их оценки, с добавлением видео (см. рис. 4). Длительность каждого фрагмента составляла около 40 секунд. Кроме Хацунэ Мику использовались треки двух других персонажей — Кайто и Рин Кагамине. В двух видео показывались записи с концертов, в двух других отрывки из музыкальных роликов. Социо-демографические вопросы включали, в первую очередь те, что уточняли степень музыкальной подготовки участников, их музыкальные предпочтения и наличие интереса к японской культуре.

Проверке подлежало: усиливаются ли реакции участников за счет зрительных раздражителей (1), влияет ли на оценку стимулов вербально зафиксированный интерес к чужой культуре (2) и, наконец, играет ли роль музыкальное образование испытуемых (3).

Трек	Вокалоид	Композитор	Данные по YouTube
<i>Crescent Moon</i>	КАИТО	Kurousa-P	1,9 Mio. views <sup>16</sup>
<i>Deep Sea Girl</i>	Hatsune Miku	Yuuyu-P	7 Mio. views <sup>17</sup>
<i>Meltdown</i>	Rin Kagamine	Iroha	12 Mio. views <sup>18</sup>
<i>This is the Happiness and Peace of Mind Committee</i>	Hatsune Miku	UtataP	5 Mio. views <sup>19</sup>

Рис. 4. Таблица использованных в эксперименте примеров

<sup>16</sup> Ср.: OccasionalSubs (2013), *Kaito—Crescent Moon (上弦の月)*, Youtube-Video. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=eYMAjfq7UB0> (дата обращения: 22.04.2020).

<sup>17</sup> Ср.: Crownrecord (2010), *ゆうゆう feat. 初音ミク「深海少女*, Youtube-Video. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=2CwBFr-Eoxg> (дата обращения: 22.04.2020).

<sup>18</sup> Ср.: Googoo888 (2012), *[60fps Full風] Meltdown 炉心融解—Kagamine Rin 鏡音リン Project DIVA English Romaji Dreamy theater ドリーミーシアター*, in: URL: <https://www.youtube.com/watch?v=jrldXNpоаас> (дата обращения: 22.04.2020).

<sup>19</sup> Ср.: うたたP / UtataP Official Channel (2012), *[Hatsune Miku/UtataP]こちら、幸福安心委*

Исходить из того, что все участники знают японский язык, не приходилось, поэтому рассматривалось восприятие только звукового или же звукового и визуального оформления фрагментов. Измерения проводились с помощью семантического дифференциала — вербального профиля, состоявшего из 19 пар противоположных по смыслу определений, среди них как оценочные понятия, так и понятия-категории. Шкала состояла из 6 делений. Полностью ответили на вопросы исследования 75 человек, причем группа участников оказалась состоящей из лиц с большим интересом к неевропейской, и в частности, к японской культуре (более 80 %). Последний факт объясняется тем, что приглашение принять участие в исследовании поддержали (и распространили среди своих членов или слушателей) общества немецко-японской культуры и специализирующаяся на вокалоидах радиостанция *VocalNexus*.

#### Участники исследования

Страна	Пол		Возраст	Plays an instrument		Speaks Japanese		Knows Vocaloid	
	ж	м		да	нет	да	нет	да	нет
	Кол-во	Кол-во	Средний	Кол-во	Кол-во	Кол-во	Кол-во	Кол-во	Кол-во
Болгария	1	0	26	0	1	0	1	1	0
Германия	24	35	35	26	34	24	36	39	21
Франция	1	1	25	1	1	0	2	2	0
Англия	0	1	24	1	0	0	1	0	1
Нидерланды	2	0	21	1	1	0	2	2	0
Австрия	2	1	18	1	2	1	2	2	1
Румыния	0	1	46	1	0	0	1	1	0
Словакия	0	1	13	0	1	0	1	0	1
США	1	1	35	1	1	0	2	2	0
НЕ указана	1	1	22	2	0	0	2	2	0

Рис. 5. Избранные данные участников эксперимента

Из статистических операций просчитывались в первую очередь анализы отклонений, t-тесты и кластерный анализ. Полученные данные показывают, что при одних и тех же условиях, вне зависимости от того, демонстрировалась ли запись аудио или видео, только на очень ограниченное количество вербальных категорий пришлось оценки, которым

員会です。【Original】, in: URL: <https://www.youtube.com/watch?v=kzUmM-uQVOM> (дата обращения: 22.04.2020).

можно приписать значение данных от объекта. По-видимому, в ходе эксперимента испытуемые не успевали выработать для себя принципа ориентации в предложенном материале.

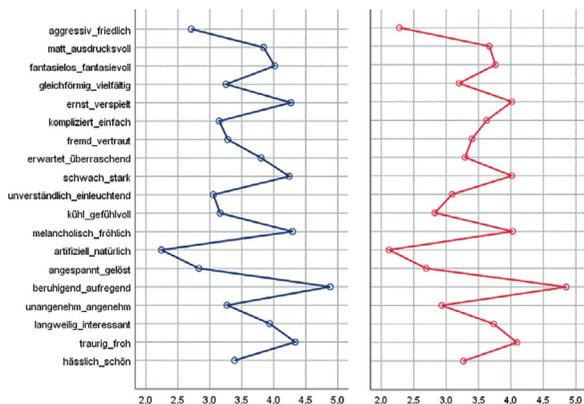


Рис. 6. Средние значения: аудио (слева) и видео, *Hatsune Miku: This is the Happiness and Peace of Mind Committee*

Рассмотрим часть статистических расчетов по порядку. Средние значения показаний (как среднее арифметическое, так и медиан), полученные по отдельно взятым стимулам, почти идентичны у многих категорий как в аудио- так и в видеозаписи. В первую очередь у мелодичных напевов *Crescent Moon* и *Deep Sea Girl* средние показания восприятия практически равны друг другу, но и у *This is the Happiness* сколько-либо значительные отклонения наблюдаются лишь в связи с немногими парами определений, к примеру в определениях «агрессивный — мирный» [*aggressiv—friedlich*], рис. 6, среднее арифметическое значений).

Решение в пользу использования видеоматериала различного происхождения оказалось удачным. В обоих случаях, где были задействованы «живые» выступления вокалистов, оценка фрагмента на видео оказалась выше той, что давалась тому же примеру в звукозаписи. Четко выраженными различия между примерами аудио и видео были тем не менее только в одном случае — трек *Meltdown* (ср. рис. 7). Т-тест подтвердил статистически значимые различия в определениях «агрессивный — мирный», «искусственный — естественный» [*artifizuell—natürlich*] и др., например, «отвратительный — прекрасный» [*hässlich—schön*]:  $t(74) = -6.17, p < .001$ .

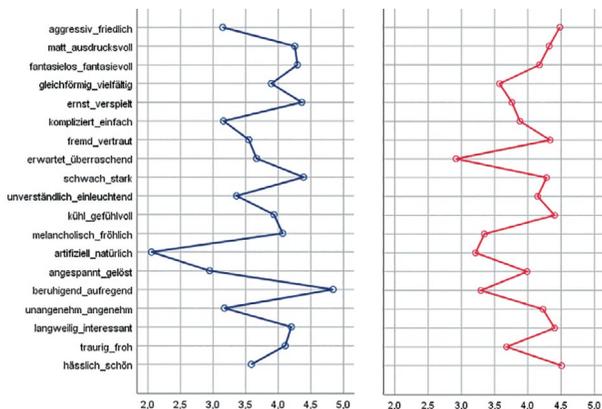


Рис. 7. Средние значения: аудио (слева) и видео, Rin Kagamine: *Meltdown*

При большинстве расчетов оценок других музыкальных примеров разницу средних величин подтвердить статистически не удалось. Необычность результатов по стимулу *Meltdown* видится по уже имеющимся графикам. Даже при поверхностном сравнении изображений на рис. 6 и 7 становится ясно, что вертикаль «аудио» у *This is the Happiness* и у *Meltdown* (синий цвет) выстраивается аналогично. Очевидно, что оценки видеозаписи концерта с *Meltdown* выпадают из общего русла. При помощи диаграмм Voxplot на рис. 8 можно дополнительно отследить общую структуру результатов, касающихся определений «агрессивный — мирный». Как выяснилось, этой паре определений соответствует наибольший разбой среди показаний по отдельным понятиям всего исследования.

Тот результат, что оценка фрагментов не изменялась регулярно при переходе от аудио к видео, можно рассматривать как неожиданность эксперимента, т. к. уже в течение многих лет ученые наблюдают заметный прирост положительных оценок, как только к звучанию присоединяется оптический раздражитель [19, 20]. Разумное объяснение станет возможным при дальнейшем рассмотрении результатов эксперимента. Обратимся же прежде к двум другим аспектам исследования.

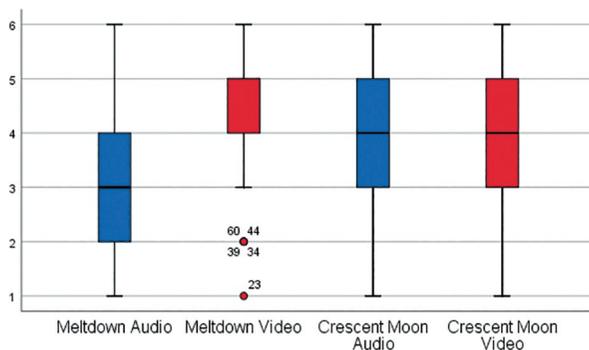


Рис. 8. Оценки примеров аудио- и видео, полученные по шкале «агрессивный — мирный», треки *Meltdown* и *Crescent Moon*

В процессе работы с числами обратил на себя внимание тот факт, что при наличии сугубо валентных понятий<sup>20</sup> («отвратительный — прекрасный», «скучный — интересный», «неприятный — приятный» и пр.) почти все участники эксперимента примеры оценили положительно. Проведенный кластерный анализ оценочного поведения испытуемых<sup>21</sup> разбивал группу участников неизменно на 2 неравных класса, причем в группе с «плохими» показателями оставалось не более 3 человек.

С использованием *ANOVA* в отношении всех пар понятий по очереди удалось подтвердить предположение, что оценок от объекта среди результатов окажется мало. Лишь уже обративший на себя внимание видефрагмент *Meltdown* отличается в отношении многих пар от других стимулов. Среди остальных раздражителей оценочное поведение в зависимости от объекта оценки (за исключением пар «агрессивный — мирный» и «отвратительный — прекрасный») не наблюдалось<sup>22</sup>. Возможно, что культурный фон музыки для вокалоида вызывает оценочное поведение с применением «бонуса вежливости». Используя данные по интересу участников к японской культуре, который мы понимаем как знакомство с

<sup>20</sup> О значении валентности см.: П. Куппенс [21].

<sup>21</sup> Метод Варда, оценки примеров аудио и видео (взятые вместе) с помощью шкал «*hässlich — schön*», «*langweilig — interessant*» и «*unangenehm — angenehm*» («отвратительный — прекрасный», «скучный — интересный» и «неприятный — приятный»).

<sup>22</sup> Анализы отклонений оценки в зависимости от данных по стимулу в пределах а) только звуковых стимулов или б) звуковых и оптических стимулов оказались статистически значимыми только в отношении пар «агрессивный — мирный» и «отвратительный — прекрасный». Примеры аудио на основе «агрессивный — мирный»:  $F(3, 296) = 50.144, p < .001$ .

элементами этой культуры, были просчитаны результаты по группам с интересом и без него. Надо, конечно, учитывать, что большая часть испытуемых оказалась в группе с наличием интереса. Определенной зависимости оценок от интереса выявить, однако, не удалось (см. рис. 9)<sup>23</sup>.

Шкала «агрессивный — мирный»

		<i>Crescent Moon</i> аудио	<i>Crescent Moon</i> видео	<i>Deep Sea</i> аудио	<i>Deep Sea</i> видео	<i>Meltdown</i> аудио	<i>Meltdown</i> видео	<i>Peace of Mind</i> аудио	<i>Peace of Mind</i> видео
		Средний показател	Средний показател	Средний показател	Средний показател	Средний показател	Средний показател	Средний показател	Средний показател
Интерес к японской культуре	Yes	4,18	3,73	4,66	4,56	3,08	4,53	2,63	2,16
	No	3,77	4,69	4,85	4,08	3,46	4,23	3,08	2,85

Рис. 9. Средние арифметические оценок по шкале «агрессивный — мирный» по всем 8 примерам

Сопоставляя «похожесть» оценок различных примеров, о которой говорилось выше, и отсутствие взаимосвязи между результатами и наличием интереса к культуре Японии, можно, пожалуй, исходить из вызванного у участников эксперимента чувства неуверенности по отношению к сугубо музыкальным признакам предложенного материала, «компенсировать» которое визуальные раздражители были неспособны. Таково, на наш взгляд, первое объяснение того, что аудио-видео эффект проявился в очень малой степени.

Степень музыкальной подготовки участников — последний вопрос исследования — имела тоже очень незначительное влияние на оценку примеров. Хотя средние показатели и различаются в зависимости от того, имели ли испытуемые музыкальное образование или нет, различия эти более или менее символические.

<sup>23</sup> Хотя при сравнении по шкале «отвратительный — прекрасный» оценки *Crescent Moon* без видео были, например, выше у респондентов, отмечающих у себя интерес к японской культуре:  $t(73) = 2.18, p < .032$ .

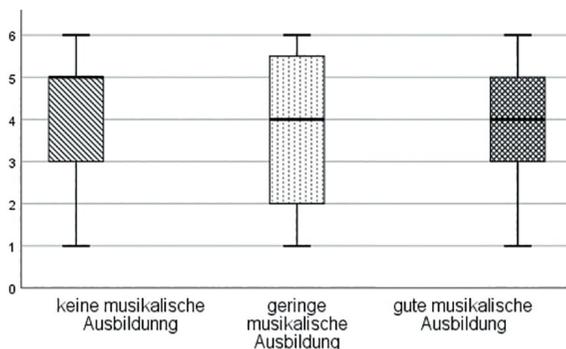


Рис. 10. Оценки всех 4 примеров видео по шкале «отвратительный — прекрасный» в зависимости от музыкального образования испытуемых. Слева направо: без музыкального образования / начальное музыкальное образование / хорошее музыкальное образование

Анализ отклонений остается отрицательным. Показатели, соответствующие изображению на рис. 10, равны, например:  $F(2, 72) = 0.075$ ,  $p < .928$ . Отсутствие ориентации в предоставленном материале не восполняется, таким образом, не только добавлением сюжетного образа, но и наличием профессионального музыкального образования. Таким образом, и с этой точки зрения отсутствие регулярного эффекта сдвига оценки в связи с добавлением зрелищного элемента объяснимо. При этом эффект среди участников эксперимента с отсутствием музыкальной подготовки наблюдался все же чуть чаще, чем среди людей с профессиональным музыкальным образованием. Это уже тенденция, хотя для ее проверки необходимо повысить число испытуемых.

## Результаты и перспективы

Феномен *Vocaloid* привносит в японскую, южнокорейскую, а с недавних пор и в американскую популярную музыку новые виды взаимодействия между автором и публикой, а также между автором и музыкальным материалом. Первичной задачей данной статьи было обрисовать бытование феномена. Вокалоид — это новое явление популярной (молодежной) культуры, обладающее своими собственными схемами оформления материала и по временам несущее в себе социально-критический

потенциал. В Европе это явление еще не распространилось<sup>24</sup>. В поисковом эксперименте, проведенном на базе университета им. Мартина Лютера, было видно, что новое явление пробуждает у реципиента по крайней мере доброжелательное отношение. При всей кажущейся очевидности результата напрашивается немаловажный вывод: симпатия слушателей вызвана, скорее, явлением социологического порядка, таким как появление необычного, с индивидуальными параметрами музыкального инструмента, чем самим полученным в результате использования этого инструмента продуктом. На следующем этапе необходимо исследование, которое позволит уточнить объект оценки.

Актуальная интернет-страница корпорации *Yamaha* рекламирует продукт *Vocaloid™5* в базовом и улучшенном вариантах, с 4 или же с 8 библиотеками голосовых данных и со 100 настроенными стилями вокала при стоимости в пределах от 250\$ до 400\$. Таким образом, инструмент вполне доступен и хорошо оснащен. Имеет смысл планировать дальнейшие исследования его бытования, воздействия на музыкальный бизнес и восприятие. Авторы статьи могут себе представить дизайн исследования с использованием записей концертов, поскольку последние производят более сильное впечатление на зрителя-слушателя, чем ролики клипов. Было бы интересно проследить восприятие тех немногих работ с вокалоидом, которые не отмечены характерными признаками японской музыки. Кроме того, необходимы примеры с похожими данными, исполняемые не программой. В случае использования примеров с английским текстом предоставится возможность отследить восприятие всего комплекса художественных мер, находящихся, как уже было показано, в сложных взаимоотношениях. Любопытно было бы также провести сравнительное исследование в различных культурах.

Очень важна, по-видимому, информация о формах бытования вокалоида в пределах традиционных жанров. Вопреки представлениям о строго соблюдаемой чистоте традиции, синтезатор вокала шаг за шагом завоевывает себе место в рамках классического искусства. Как в области симфонической музыки, так и в традиционном японском театре — *кабуки* и *бунраку* — ветви развития традиции и моды переплетаются. С 2016 года ежегодно проводятся представления кабуки с участием

---

<sup>24</sup> В то же время в российском интернете понятие «вокалоид» демонстрирует кое-где и обратное: см. данные клуба приверженцев вокалоида: URL: [https://mikupa.ru/hatsune\\_miku\\_v\\_anime](https://mikupa.ru/hatsune_miku_v_anime) (дата обращения: 20.04.2020).

артистов-голограмм<sup>25</sup>, причем новая технология распространяется и на актеров традиционного жанра. Новый вид театрального действия изменяет структуру традиционных спектаклей, в которых не было предусмотрено общение актеров с публикой. Но виртуальность несет с собой преимущества — она ведет к расширению круга зрителей, а заодно и к омолаживанию публики.

## REFERENCES

1. Kenmochi H. Singing synthesis system VOCALOID and Hatsune MIKU. *Digital Content Association of Japan* (DCAJ). 2011, pp. 33–49.
2. Shiba T. *Hatsune Miku ha naze sekai wo kaeta no ka?* (初音ミクはなぜ世界を変えたのか?) [Why did Hatsune Miku change the world?], Tokio: Ohta Publishing, 2014. 301 p.
3. Galbraith P.W., Karlin J.G. (Eds.) *Media Convergence in Japan*. Ann Arbor: Kinema Club, 2016. 296 p.
4. Davison P. The language of internet memes. In M. Mandiberg (Ed.), *The Social Media Reader* (pp. 120–134). New York: NY University Press, 2012.
5. Eidsheim N. Synthezing race: Towards an analysis of the performativity of vocal timbre. *TRANS*. 2009. 13. URL: <https://www.sibetrans.com/trans/articulo/57/synthesizing-race-towards-an-analysis-of-the-performativity-of-vocal-timbre> (accessed 22.04.2020).
6. Eidsheim N. *The race of sound: Listening, timbre, and vocality in African American music (refiguring American music)*. Durham: Duke University Press, 2019. 268 p.
7. Schapiro P. Introduction and timeline. In P. Schapiro (Ed.), *Modulations. A history of electronic music: Throbbing words on sound* (pp. viii–7). New York: DAP, 2000.
8. The Tokyo Organizing Committee of the Olympic and Paralympic Games, 2020. URL: <https://tokyo2020.org/en/news/new-robots-unveiled-for-tokyo-2020-games> (accessed 22.04.2020).
9. Jackson J., Sun-Young L. When K-pop meets technology. *The Korea Herald*, 2015. URL: <http://www.koreaherald.com/view.php?ud=20150126000821> (accessed 22.04.2020).
10. League of Legends (2018), *POP/STARS—Opening ceremony presented by Mastercard | Finals | 2018 World Championship*, URL: <https://www.youtube.com/watch?v=p9oDlvOV3qs> (accessed 22.04.2020).
11. Rhein S., Müller R. Musikalische Selbstsozialisation Jugendlicher: Theoretische Perspektiven und Forschungsergebnisse [Musical selfsocialisation of Adolescents: Theoretical perspectives and Empirical Findings]. *Diskurs Kindheits- und Jugendforschung*. 2006. 4, S. 551–568.

<sup>25</sup> Спектакли были организованы театром Минамидза (*Minamiza theatre*), Киото. URL: <https://chokabuki.jp/2016/en/> (дата обращения: 22.04.2020).

12. Nassehi A. *Muster: Theorie der digitalen Gesellschaft* [Patterns: Theory of the digital society]. München: C.H. Beck, 2019. 352 p.
13. Haar R. *Simulation und virtuelle Welten. Theorie, Technik und mediale Darstellung von Virtualität in der Postmoderne*, Bielefeld: Transcript, 2019. 385 S.
14. Thibeault M.D., Matsunobu K. Learning from Japanese vocaloid Hatsune Miku. In J.L. Waldron, S. Horsley, and K.K. Veblen (Eds.). 2020. DOI: 10.1093/oxfordhb/9780190660772.013.30.
15. 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, 2018. 473 S.
16. Watzlawick P., Beavin J.H., Jackson D.D. *Pragmatics of human communication. A study of interactional patterns, pathologies, and paradoxes*. New York: W.W. Norton & Company, 1967. 296 p.
17. Dukov E. *Set': Publika i iskusstvo*. [The net: The audience and the art]. Moscow: GII 2016. 212 p.
18. Search results for Hatsune Miku in a karaoke platform. *JoySound*, 2020. URL: <https://www.joysound.com/web/search/cross?match=1&keyword=%E5%88%9D%E9%9F%B3%E3%83%9F%E3%82%AF> (accessed 22.04.2020).
19. Kopiez R., Platz F. Der audio-visuelle Interpret: Wie die Wechselwirkung von Sehen und Hören unser Gefallensurteil beeinflusst [When the eye listens: A Meta-analysis of how audio-visual presentation enhances the appreciation of music performance]. In A. Jacobshagen (Ed.), *Perspektiven musikalischer Interpretation* (S. 25–41). Würzburg: Königshausen & Neumann, 2016.
20. Griffiths N.K. The effects of concert dress and physical appearance on perception of female solo performers. *Musicae Scientiae*. 2008. 12, pp. 273–290. DOI: 10.1177/102986490801200205.
21. Kuppens P., Tuerlinckx F., Yik M., Koval P., Coosemans J., Zeng K.J., Russel J.A. The relation between valence and arousal in subjective experience varies with personality and culture. *Journal of Personality*. 2017. 85 (4), pp. 530–542. DOI: 10.1111/jopy.12258.

## ЛИТЕРАТУРА

1. Kenmochi H. Singing Synthesis System VOCALOID and Hatsune MIKU // Digital Content Association of Japan (DCAJ). 2011. P. 33–49.
2. Shiba T. *Hatsune Miku ha nazeseikai wo kaeta no ka* [Почему Мики Хацунэ изменила весь мир?]. Tokio: Ohta Publishing, 2014. 301 p. (яп.).
3. Galbraith P.W., Karlin J.G. *Media Convergence in Japan*. Ann Arbor: Kinema Club, 2016. 296 p.

4. Davison P. The language of internet memes // *The Social Media Reader* / ed. by M. Mandiberg. New York: NY University Press, 2012. P. 120–134.
5. Eidsheim N. Synthesizing Race: Towards an Analysis of the Performativity of Vocal Timbre. *TRANS*. 2009. Vol. 13. URL: <https://www.sibetrans.com/trans/articulo/57/synthesizing-race-towards-an-analysis-of-the-performativity-of-vocal-timbre> (дата обращения: 22.04.2020).
6. Eidsheim N. *The Race of Sound: Listening, Timbre, and Vocality in African American Music (Refiguring American Music)*. Durham: Duke University Press, 2019. 268 p.
7. Schapiro P. Introduction and Timeline // *Modulations. A history of electronic Music: throbbing words on sound* / ed. by P. Schapiro. New York: DAP, 2000. P. viii–7.
8. The Tokyo Organising Committee of the Olympic and Paralympic Games, 2020. URL: <https://tokyo2020.org/en/news/new-robots-unveiled-for-tokyo-2020-games> (дата обращения: 22.04.2020).
9. Jackson J., Sun-Young L. When K-pop meets technology // *The Korea Herald*. 2015. Jan. 26. URL: <http://www.koreaherald.com/view.php?ud=20150126000821> (дата обращения: 22.04.2020).
10. League of Legends (2018), *POP/STARS—Opening Ceremony Presented by Mastercard | Finals | 2018 World Championship*, URL: <https://www.youtube.com/watch?v=p9oDlvOV3qs> (дата обращения: 22.04.2020).
11. Rhein S., Müller R. Musikalische Selbst Sozialisation Jugendlicher: Theoretische Perspektiven und Forschungsergebnisse [Музыкальная самосоциализация молодежи: теоретические перспективы и результаты исследований] // *Diskurs Kindheits- und Jugend Forschung*. 2006. Vol. 4. S. 551–568.
12. Nassehi A. *Muster. Theorie der digitalen Gesellschaft [Структуры. Теория электронно-цифрового общества]*. München: C. H. Beck, 2019. 352 S.
13. Haar R. *Simulation und virtuelle Welten. Theorie, Technik und mediale Darstellung von Virtualität in der Postmoderne [Моделирование и виртуальные миры. Теория, техника и медиальное отображение виртуальности в эпоху постмодерна]*. Bielefeld: Transcript, 2019. 385 S.
14. Thibeault M.D., Matsunobu K. Learning from Japanese Vocaloid Hatsune Miku // *The Oxford Handbook of Social Media and Music Learning* / ed. by J. L. Waldron, S. Horsley, K. K. Veblen. 2020. DOI: 10.1093/oxfordhb/9780190660772.013.30.
15. Flöter L.S. *Der Avatar—die Schatten-Identität, Ästhetische Inszenierung von Identitätsarbeit im phantastischen Rollenspiel [Аватар как теневая идентичность: Эстетическая инсценировка работы над созданием идентичности в рамках фантастической ролевой игры]*. Baden-Baden: Tectum, 2018. 473 S.
16. Watzlawick P., Beavin J.H., Jackson D.D. *Pragmatics of Human Communication. A Study of Interactional Patterns, Pathologies, and Paradoxes*. New York: W. W. Norton & Company, 1967. 296 p.

17. Дуков Е. Сеть. Публика и искусство. М.: ГИИ. 2016. 212 с.

18. Search results for Hatsune Miku in a karaoke platform // Joysound. 2020. URL: <https://www.joysound.com/web/search/cross?match=1&keyword=%E5%88%9D%E9%9F%B3%E3%83%9F%E3%82%AF> (дата обращения: 22.04.2020).

19. Kopez R., Platz F. Der audio-visuelle Interpret: Wie die Wechselwirkung von Sehen und Hören unser Gefallensurteil beeinflusst [Аудиовизуальный исполнитель. О том, как взаимодействие между видимым и слышимым влияет на оценку позиции «нравится»] // *Perspektiven musikalischer Interpretation* / ed. by A. Jacobshagen. Würzburg: Königshausen & Neumann, 2016. S. 25–41.

20. Griffiths N.K. The effects of concert dress and physical appearance on perception of female solo performers // *Musicae Scientiae*. 2008. Vol. 12. P. 273–290. DOI: 10.1177/102986490801200205.

21. Kuppens P. et al. The Relation Between Valence and Arousal in Subjective Experience Varies with Personality and Culture // *Journal of Personality*. 2017. Vol. 85. № 4. P. 530–542. DOI: 10.1111/jopy.12258.

#### ABOUT THE AUTHORS

##### **MELISSA-LILI ARENDT**

Post-graduate student,  
Department of Musicology,  
the Martin-Luther-University Halle-Wittenberg,  
Kleine Marktstr. 7,  
06108, Halle (Saale)

**ResearcherID: AAV-7230-2020**

**ORCID: 0000-0003-0792-2780**

e-mail: melissaliliarendt@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

СВЕДЕНИЯ ОБ АВТОРАХ

**МЕЛИССА-ЛИЛИ АРЕНДТ**

Магистр искусств, аспирант  
кафедры музыковедения,  
Галле-Виттенбергский университет  
имени Мартина Лютера,  
Кляйне Марктштр. 7,  
06108, Галле

**ResearcherID: AAV-7230-2020**

**ORCID: 0000-0003-0792-2780**

e-mail: melissaliliarendt@gmx.de

**НАТАЛИЯ НОВАК**

И.о. профессора  
кафедры музыки и музыковедения,  
Дортмундский технический университет,  
Эмиль-Фигге-Штр. 50,  
44227, Дортмунд

**ResearcherID: AAV-4888-2020**

**ORCID: 0000-0002-2442-6167**

e-mail: natalia.nowack@web.de

ДЛЯ ЗАМЕТОК

FOR NOTES

**НАУКА ТЕЛЕВИДЕНИЯ № 17.1, 2021. 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 31.03.2021  
Усл. печ. л. 13,4. Тираж 200 экз.

Отпечатано в Издательском центре  
Института кино и телевидения (ГИТРа)

Контактная информация:  
8 (495) 787–65–11  
[www.gitr.ru](http://www.gitr.ru), e-mail: [mail@gitr.ru](mailto:mail@gitr.ru)  
123007, Россия, Москва,  
Хорошевское ш., д. 32А

**THE ART AND SCIENCE OF TELEVISION No. 17.1, 2021. 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 31.03.2021  
Cond. printed sheets 13,4. Circulation 200 copies.

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

Contacts:  
+7 (495) 787-65-11  
[www.gitr.ru](http://www.gitr.ru), e-mail: [journal@gitr.ru](mailto:journal@gitr.ru)  
123007, Khoroshevskoe shosse, d. 32A  
Moscow, Russia