



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



НАУКА ТЕЛЕВИДЕНИЯ

18(1)

The Art and Science of Television



Институт кино и телевидения (ГИТР)

Наука телевидения 18 (1), 2022

Научный журнал

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

DOI: 10.30628/1994-2022-18.1

Учредитель и издатель — Институт кино и телевидения (ГИТР)

Адрес — 125284, Россия, Москва, Хорошевское ш., д. 32А

Периодичность выпуска — ежеквартально.

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 им. 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.

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.

Журнал зарегистрирован в Министерстве по делам печати, телевидения и массовых коммуникаций РФ. Свидетельство о регистрации ПИ № ФС 77-75975

© Институт кино и телевидения (ГИТР), 2022

The Art and Science of Television 18 (1), 2022

Journal

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

DOI: 10.30628/1994-2022-18.1

Founder & publisher—GITR Film and Television School

Address—Khoroshevskoe sh., 32A, 123007, Moscow, Russia

Published quarterly.

The Art and Science of Television periodical journal is devoted to the actual issues of history, theory and practice of digital media art. It publishes results of scientific researches in the following disciplines: Cinema, TV and Other Screen Arts; Theory and History of Culture; Sociology of Culture and Spiritual Life. The articles are based on academic works of leading researchers of the State Institute for Art Studies, GITR Film and Television School and other Russian and foreign universities. The journal is addressed to researchers of screen arts and practicing specialists in the field of television, cinema, radio, & new media. Published since 2004.

The journal has been published since 2004.

Our mission is

- to study the art of television in the context of related arts and sciences;
- to analyze the changes taking place in society and television;
- to predict the development of media industry and scientific knowledge in the field of screen arts and screen culture.

The journal is registered with the Ministry of Press, Television Broadcasting and Mass Communications of the Russian Federation. Registration certificate ПИ № ФС 77-75975

РЕДАКЦИОННАЯ КОЛЛЕГИЯ И РЕДАКЦИОННО-ЭКСПЕРТНЫЙ СОВЕТ

Председатель редакционно-экспертного совета

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

Главный редактор

- Евгений Викторович Дуков — д-р филос. наук, профессор, главный научный сотрудник, Государственный институт искусствознания, Москва, Россия

Члены редакционной коллегии

- Григорий Рафаэлевич Консон — научный редактор, редактор, д-р искусствоведения, д-р культурологии, профессор, старший методист, Московский физико-технический институт (национальный исследовательский университет), Москва, Россия
- Ольга Борисовна Хвоина — ответственный секретарь, редактор, канд. искусствоведения, профессор, советник при ректорате по научной работе и международному сотрудничеству, 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-Уокер — PhD, профессор, Кембриджский университет, Кембридж, Великобритания

Редактор и переводчик

- Анна Петровна Евстропова — переводчик, Самара, Россия

Члены редакционно-экспертного совета

- Елена Яковлевна Бурлина — д-р филос. наук, профессор, Самарский государственный медицинский университет Минздрава России, Самара, Россия
- Антон Анатольевич Деникин — канд. культурологии, профессор, Институт кино и телевидения (ГИТР), Москва, Россия
- Артем Николаевич Зорин — д-р филол. наук, профессор, Саратовский государственный университет им. Н.Г. Чернышевского, Саратов, Россия
- Катриона Келли — профессор, Кембриджский университет, Кембридж, Великобритания

- Людмила Борисовна Ключева — д-р искусствоведения, доцент, Всероссийский государственный институт кинематографии им. С.А. Герасимова, Москва, Россия
- Ольга Александровна Лавренова — д-р филос. наук, ведущий научный сотрудник, Институт научной информации по общественным наукам Российской академии наук (ИНИОН РАН), Москва, Россия
- Вольфганг Мастнак — Dr.phil. Dr.rer.nat. Dr.rer.med. Dr.sportwiss. Dr.paed. Dr.paed. habil., профессор, Пекинский университет
- Наталья Новак — PhD, и.о. профессора, Дортмундский технический университет, Дортмунд, Германия
- Алексей Юрьевич Овчаренко — д-р филол. наук, доцент, заведующий кафедрой лингводидактики и тестологии, Российский университет дружбы народов, Москва, Россия
- Николай Николаевич Подосокоорский — канд. филол. наук, помощник ректора Новгородского государственного университета (НовГУ) им. Ярослава Мудрого, первый заместитель главного редактора журнала «Достоевский и мировая культура. Филологический журнал» Института мировой литературы (ИМЛИ) им. 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 им. М.В. Ломоносова, Москва, Россия
- Екатерина Викторовна Сальникова — д-р культурологии, канд. искусствоведения, заведующий сектором художественных проблем массмедиа, Государственный институт искусствознания, Москва, Россия
- Олеся Витальевна Строева — канд. филос. наук, профессор, Институт кино и телевидения (ГИТР), Москва, Россия
- Григорий Львович Тульчинский — д-р филос. 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 — канд. филол. наук, старший преподаватель, Московский государственный университет им. М.В. Ломоносова, вице-президент Гильдии киноведов и кинокритиков России, Москва, Россия

Chairman of the Editorial Council Board

- Yuri M. Litovchin—Cand.Sci. (Art History), Professor, Rector, the GITR Film and Television School, member of the European Cinema Academy (EFA), Moscow, Russia

Editor-in-Chief

- Yevgeny V. Dukov—Dr.Sci. (Philosophy), Professor, Chief Researcher, the State Institute for Art Studies, Moscow, Russia

Editorial Board

- Grigoriy R. Konson—Scientific Editor, Editor, Dr.Sci. (Art History), Dr.Sci. (Cultural Studies), Professor, Senior Guidance Counselor, MIPT University, Moscow, Russia
- Olga B. Khvoina—Executive Secretary, Editor, Cand.Sci. (Art History), Professor, Rector's Advisor for Academic and International Affairs, the GITR Film and Television School, Moscow, Russia
- Marina Frolova-Waker—PhD (Art History), Professor, the Cambridge University, Cambridge, United Kingdom
- Tatiana M. Lukova—Designer, the GITR Film and Television School, Moscow, Russia
- Elena S. Yerkina—Chief of the Section for Scholarly-Technical Information, the GITR Film and Television School, Moscow, Russia

Editor and Translator

- Anna P. Evstropova—translator, Samara, Russia

Editorial Council Board

- Yelena Y. Burlina—Dr.Sci. (Philosophy), Professor, the Samara State Medical University of the Ministry of Health of Russia, Samara, Russia
- Anton A. Denikin—Cand.Sci. (Culture Studies), Professor, the GITR Film and Television School, Moscow, Russia
- Artem N. Zorin—Dr.Sci. (Philology), Professor, the Saratov State University, Saratov, Russia
- Catriona Kelly—Member of the Editorial Council Board, Professor, Cambridge, Cambridge University
- Ludmila B. Kluyeva—Dr.Sci. (Art History), Associate Professor, the All-Russian State S.A. Gerasimov Institute for Cinematography, Moscow, Russia

- Olga A. Lavrenova—Dr.Sci. (Philosophy), Leading Researcher, the Institute of Scientific Information on Social Sciences (INION) of the Russian Academy of Sciences, Moscow, Russia
- Wolfgang Mastnak—Dr.phil. Dr.rer.nat. Dr.rer.med. Dr.sportwiss. Dr.paed. Dr.paed.habil., Professor, Beijing Normal University, Beijing, China, University of Music and Performing Arts, Munich, Germany
- Natalia Nowack— PhD, Substitute professorship, TU Dortmund University, Dortmund, Germany
- Alexey Ovcharenko—Dr.Sci. (Philology), Associate Professor, Head of the Department of Linguodidactics and Testology, the Peoples' Friendship University of Russia (RUDN University), Moscow, Russia
- Nikolai N. Podosokorsky—Cand.Sci. (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 M. 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 V. Salnikova—Dr.Sci. (Culture Studies), Leading Researcher, the State Institute for Art Studies, Moscow, Russia
- Olesya V. Stroeva—Cand.Sci. (Philosophy), Professor, the GITR Film and Television School, Moscow, Russia
- Grigorii L. Tulchinskii—Dr.Sci. (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 M. Shemyakin—Cand.Sci. (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

ОЛЕГ НИКОЛАЕВИЧ ГУРОВ

Метавселенные —
из сумерек во тьму перелетая?.....11

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

ЕКАТЕРИНА ВИКТОРОВНА САЛЬНИКОВА

Диегетическое исчезающее/
невидимое в немом кино и его корни.....49

СТРУКТУРА И СЮЖЕТ В ЭКРАННЫХ ПРОИЗВЕДЕНИЯХ

НИНА АЛЕКСАНДРОВНА ЦЫРКУН

Smart cinema и реинкарнация кэмпа.....81

РЕПРЕЗЕНТАЦИЯ ОБРАЗА СОВРЕМЕННОГО ГЕРОЯ НА ЭКРАНЕ

ИННА ВИКТОРОВНА ШУМИЛИНА

Особенности экранного конструирования образа
президента США:
Голливуд — медиа — политика.....113

НАТАЛЬЯ ГЕННАДЬЕВНА КРИВУЛЯ

Механоморфизм: от механической куклы к киборгам.
Трансформация анимационного персонажа
в условиях доминирования техногенной парадигмы.....159

ЯЗЫК ЭКРАННЫХ МЕДИА

ДАНИЛА СЕРГЕЕВИЧ БУКИН

Язык описания традиционной Японии
в медиадискурсе британской кинохроники 1920-х годов.....197

МЕДИАОБРАЗОВАНИЕ

WOLFGANG MASTNAK

TV-Therapy:
A Preliminary Theoretical Framework.....219

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

OLEG N. GUROV

Metaverse— Flight From Dusk to Darkness?.....	11
--	----

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

EKATERINA V. SALNIKOVA

Diegetic Invisible/Vanishing in Silent Cinema and its Origins.....	49
---	----

STRUCTURE AND PLOT IN VISUAL ART WORKS

NINA A. TSYRKUN

Smart Cinema and Reincarnation of Camp.....	81
---	----

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

INNA V. SHUMILINA

Features of Screen Construction of the Image of the President of the United States: Hollywood—Media—Politics.....	113
---	-----

NATALIA G. KRIVULYA

Mechanomorphism—From Mechanical Dolls to Cyborgs: How Animation Characters Transform Under the Dominating Technogenic Paradigm.....	159
---	-----

THE LANGUAGE OF VISUAL MEDIA

DANIIL S. BUKIN

Discourse of Traditional Japan in the British Newsreels of the 1920s.....	197
--	-----

MEDIA EDUCATION

WOLFGANG MASTNAK

TV-Therapy: A Preliminary Theoretical Framework.....	219
---	-----

**ЭКРАННЫЕ
ИСКУССТВА
И КУЛЬТУРА:
МЕТОДОЛОГИЧЕСКИЕ
ПОДХОДЫ**

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

OLEG N. GUROV

Moscow State Institute of International Relations,
prospekt Vernadskogo, 76, 119454, Moscow, Russia;
Institute of Industry Management
affiliated with the Russian Presidential Academy of National Economy,
prospekt Vernadskogo, 82, str. 4, korp. 3, 119571, Moscow, Russia
ResearcherID: AAS-9705-2021
ORCID: 0000-0002-8425-1338
e-mail: gurov@duck.com

For citation

Gurov O.N. (2022) Metaverse—Flight From Dusk to Darkness? *The Art and Science of Television*, 18 (1), 11–46. <https://doi.org/10.30628/1994-9529-2022-18.1-11-46>

Metaverse— Flight From Dusk to Darkness?*

Abstract. The article studies the phenomenon of the metaverses, that is, projects developed by technology companies, where physical, virtual and augmented (extended) realities are brought together in digital space. Apologists for the metaverses argue that soon the Internet will cease to exist in the usual sense, and its place will be taken by the metaverses as global virtual spaces for communication, work, and leisure. This vision is compared with the concept of the Panopticon, formulated by Jeremy Bentham and subsequently interpreted by Michel Foucault. The growing dependence of the state, the society, and the individual on technology and their increasing interconnection forms a set of problems with an ever increasing acuteness, yet no obvious solution has been found so far. The article demonstrates how technology manipulates human weaknesses, increasing its power and gaining control over society. Among the major risks related to the metaverses are the decay of values and morality in the virtual world, and the collapse of the individual's identity. Possible scenarios of interaction between human and technology are illustrated by Tarkovsky's *Solaris*, Cronenberg's *Videodrome*, and Folman's *Congress*. The study ends with an assumption that a new socio-humanitarian rationality must be formed to enable control over the logic of the development of tech companies promoting the metaverses.

Keywords: metaverse, singularity, digital technologies, metaverse, rectitude, morality, metaparasite

ОЛЕГ НИКОЛАЕВИЧ ГУРОВ

МГИМО МИД РФ,
119454, Россия, Москва, проспект Вернадского, 76
Институт отраслевого менеджмента РАНХиГС
119571, Россия, Москва, пр-т Вернадского, д. 82, стр.4, корп. 3
ResearcherID: AAS-9705-2021
ORCID: 0000-0002-8425-1338
e-mail: gurov@duck.com

Для цитирования

Гуров О.Н. Метавселенная — из сумерек во тьму перелетая? // Наука телевидения 2022. 18 (1). С. 11–46. DOI: <https://doi.org/10.30628/1994-9529-2022-18.1-11-46>

Метавселенные — из сумерек во тьму перелетая?

Аннотация. В статье рассматриваются метавселенные в качестве феномена, под которым мы подразумеваем проекты сближения и слияния физической, виртуальной и допгеогеолненной (расширенной) реальности в цифровых пространствах, осуществляемые технологическими компаниями. Апологеты развития метавселенных утверждают, что вскоре Интернет перестанет существовать в привычном смысле, и его место займут метавселенные в качестве глобальных виртуальных пространств для общения, работы и отдыха. В исследовании проводится сравнение этих взглядов с идеей Паноптикона, сформулированной И. Бентамом и впоследствии интерпретированной М. Фуко. Актуальность проблематики обусловлена тем, что растущая зависимость государства, общества, индивида от технологий и их крепнущая взаимосвязь формирует комплекс проблем, острота которых возрастает, но решение пока не очевидно. В статье показано, как технологии, манипулируя человеческими слабостями, усиливают свою власть над обществом, получая над ним управление. Проведенное исследование демонстрирует, что главными рисками метавселенных является деградация в виртуальном мире ценностей и морали, распад идентичности индивида. В работе с точки зрения возможных сценариев взаимного влияния человека и технологий анализируются такие произведения массовой культуры, как кинофильмы «Солярис» А. Тарковского, «Видеодром» Д. Кроненберга, «Конгресс» А. Фольмана. В результате проведенной работы делается вывод, что необходимо сформировать новую социогуманитарную рациональность, на основе которой

станет возможным контролировать логику развития технологических компаний, продвигающих метавселенные.

Ключевые слова: метавселенная, сингулярность, цифровые технологии, метаверс, нравственность, мораль, метапаразит

INTRODUCTION

In my work, I will use the term *metaverse* without quotation marks, as a concept that has already entered the lexicon, and often in the plural, when talking about the technology in the broad sense. According to Collins, in 2021 “metaverse” was one of the ten most actively used terms. The concept describing a three-dimensional virtual world was coined and first used by writer Neal Stevenson in his 1992 novel *Snow Crash*. In 2021, the use of the word increased twelvefold compared to 2020, as today the idea of a metaverse represents the cultural challenge—the evolution of the Internet and the consequent growing interaction of people with virtuality (Bayley, 2021). In July 2021, Facebook* founder and CEO Mark Zuckerberg presented his vision of how the social network would be transformed into a “metaverse company.” In a few years, he believes, this will be an online world for work, communication and entertainment, where solutions based on augmented reality (AR) technology are applied. According to his idea, in that world, people will communicate using their avatars, content will be presented as holograms, and users will have virtual homes and workplaces.¹

Already in October, Zuckerberg announced that the parent company, owning a number of social platforms, would change its name to Meta**. In numerous publications and interviews, the heads of leading technology corporations, including Zuckerberg and Microsoft CEO Satya Nadella, claim that the metaverses (meaning the concept in general, not any particular project by a particular company) are the inevitable future of the Internet. But what form will it take: an endless video game, a more advanced version of Zoom, or something new and revolutionary?

We are at a tipping point. The debates about what a metaverse is are reminiscent of the 1970s debates about what the Internet was. At that time, the structural elements of the network were already being created and developed, although it was not yet possible to predict what the new “reality” would be like. That is why, despite the obvious fact that the Internet is a promising project, its likely incarnation in terms of scale, form and logic itself, remains a mystery. And, of course, not all of the predictions of technical experts, scientists and mass culture

¹ Zuckerberg wants Facebook* to become online. (2021, July 23). *BBC News*. Retrieved February 15, 2022, from <https://www.bbc.com/news/technology-57942909>

representatives have turned out to be correct. In particular, in the seventies, Ken Olsen, the founder and head of Digital Equipment Corporation, an early generation developer and manufacturer of computers (consisting of a huge mainframe and terminals), argued that personal computers could have no future. In 1995, Robert Metcalfe, the inventor of Ethernet, expected that the Internet as a non-viable project would disappear within the following year. And Bill Gates was sure that his company would never be able to develop a 32-bit operating system.²

* * *

The above challenge predicated the **purpose** of this study—to analyze what technology companies put into the concept of the metaverses, and how they use it to expand the technosphere and encourage people to dive in it with a focus on increasing their power and influence.

The objectives of my study are:

1. to examine the concept of the metaverses in scientific, cultural, and artistic contexts;
2. to show how the evolvement of technologies associated with the metaverses exposes humanity to the risk of losing autonomy;
3. to demonstrate how mass culture predicts and reflects on the evolvement of the metaverses and their impact on everything human.

The **object of the study** is the threat to everything human, taking into account technological progress and the evolvement of the metaverses in the context of the convergence of humanitarian and technological principles; the **subject** is the explication of the influence of the metaverses on culture up to the very nature of everything human, based on the existing discussion in mass media and in modern mass culture.

The **hypothesis** of the article is that digital technology at its modern level poses a threat to the prospects of civilization and humanity. Current development trends have not yet allowed to form a sufficient set of tools that would direct progress in a benign direction. A new rationality³ must be formed and outspread in order to shift the epistemic and semantic reference frame so that the evolvement would be vectored toward the well-being and progress of humanity.

² For more unfulfilled predictions made by notable experts see: Amelia Tait. (2016, August 25). 25 years on, here are the worst ever predictions about the internet. *The New Statesman*. Retrieved March 20, 2022, from <https://www.newstatesman.com/science-tech/2016/08/25-years-here-are-worst-ever-predictions-about-internet>

WHY META-?

Since the interaction between the technosphere and the anthroposphere is a highly topical and speculative topic, there is a whole range of opinions, sometimes polar, on the prospects of the metaverses. This is a point of intersection of philosophical, political, and socio-economic discourses, and, by every measure, the stakes are high here (Kim, 2021, p. 234). Therefore, it seems that rectitude becomes a kind of denominator for the discourse. In recent years, the concepts of ethics, morality and rectitude have often been used as synonyms in public space; above that, their scope of application is extended (often unjustifiably) not only to philosophy and culture, politics and law, but also to technology, economics, and so on. With this in mind, let us recall exactly what the distinction between ethics, morality, and rectitude is. In the simplest sense, ethics juxtaposes and contrasts the concepts of good and evil in a system of beliefs. Morality regulates social relations through norms and principles. Rectitude represents actual behavior and specific actions, and how that behavior is reflected in the actual experience of a person, group, or society. In other words, by rectitude we mean unbiased assessments of practical actions. Therefore, now-popular initiatives to induce so-called ethical themes (in the form of formalized domestic moralizing, propaganda, and even the forcible imposition of certain strictly defined moral values) are either a fruitless discussion of abstractions or playing with concepts in order to implant ethical codes into public life as quasi-legislation.⁴ It is an attempt to introduce a new simulacrum which threatens individuals, stimulates the polarization of society, and ratchets up social tension. In my thinking, modern social trends form a single moral knot, linking the human and the technological, the physical and the virtual. I see this knot as the foundation on which progress must be based.⁵

This construct is, in fact, the **main issue** of this study. Illustrative is the fact that Facebook*, due to a variety of circumstances, is in a vulnerable position.

The most obvious threat to this social network, the one lying on the surface, is Apple's update released in spring 2021: it banned the collection of user data in social media applications without users' consent. It put the very business model of Facebook* at risk.

Therefore, when trying to conceptualize Facebook's* almost artistic revolutionary fantasy of a future where everyone will own a digital wardrobe in the virtual

³ In this case, a set of requirements for the knowledge system.

⁴ What is meant here is the tendency of administrative bodies, public organizations, business associations, and individual companies, not vested with lawmaking powers, to act within such initiatives as rule makers. Hence, the regulations they develop and adopt have no legal force.

⁵ I express my gratitude to Professor Grigoriy R. Konson, Scientific Editor of *The Art and Science of Television* journal, for his help in formulating the main idea of this paper and for his valuable recommendations on the use and interpretation of some key concepts presented in the text, in particular, "single moral knot."

world, it is necessary to invoke the fact that the company's main goal in the metaverse is to generate and maximize income from the sale of those virtual clothes.

Actually, if we define the metaverse as a stable three-dimensional virtual world supported by VR and AR technologies, we can say that such worlds have long existed in a variety of forms, from video games to virtual chat applications (Mystakidis, 2022, p. 488). More than that, the Internet as a whole is already firmly embedded in the anthroposphere, becoming a bizarre parallel reality. Therefore, for a deeper dive, we must identify the meaning of a metaverse as a concept—with a special emphasis on “meta-”. According to Alexander Segal and Alexei Savchenko, *metaverse* is a typical English compound formed by the fusion of arbitrary parts of the words rather than their roots (Savchenko, Segal, 2021, p. 3). As of late, words containing “meta-” have become quite popular in scientific and public discourse. In philosophy, art studies, and other sciences, the term *metalanguage* is often used to denominate the language of science as a means of representing natural language (Barthes, 1989, p. 131). Similar method is applied in film studies. Film scholars, who study how literary works are transformed into films through literary and director's scripts, use the metatextual approach (Ivannikov, 2017, p. 337). On a larger scale, in near-philosophical discourse, metamodern is a popular concept, which is understood as a claim to synthesize the many cultural transformations of the recent decades in order to overcome the postmodern pessimism and offer hope for achieving harmony for everyone and for culture as a whole. Many sources argue that the term was introduced by Robin van den Akker and Timotheus Vermeulen “as a method of describing the existing ideology in culture” (Zan'kovsky, 2016; Syundyukov, 2021; Pavlov, 2018, p. 2; Vermeulen & van den Akker, 2010, p. 1). However, a little earlier, in 2007, the word was used in a similar meaning by Nirmala Srivastava, the founder of a New Age religious movement Sahaja Yoga. In her book *Meta Modern Era* about spirituality in the modern world, Srivastava identifies the prerequisites for a paradigm shift in the twenty-first century through a tangible breakthrough in human consciousness. Furthermore, she aspires to create a metascience which could overcome the gap between traditional science and spirituality—that is, she proclaims her own metaverse (Srivastava, 1997, p. 7). Therefore, it is clear that *the ambition to use the prefix “meta-” for ideas and projects is not an individual phenomenon, but a trend evidenced in various categories of social life. It is the desire of numerous actors to take part in the “reconstruction” of models of culture and human beings using conceptual and technological capabilities.*

The above suggests the paradoxical idea: if we wish to see the real perspectives of the metaverses, we must set aside the present day realities. As we develop the idea presented above, it becomes evident that the possibilities and technologies associated with the metaverses have long existed and are actively used in everyday culture: among them are multiplayer online games (virtual worlds), digital concerts/streams/lectures, video calls with people from around the world, online avatars,

trading platforms, and so on. For these tools to merge and grow into culture, becoming the basis of a new paradigm, something larger and more conceptual needs to be added that will serve as a catalyst for a qualitative change. That is why the apologists of the metaverses refer to the VR worlds of the aforementioned Stevenson's novel and the film *Ready Player One* (2018) by Steven Spielberg as examples of a viable model of a new world, where humanity is fully and successfully immersed in virtuality. At the same time, the promotion in popular culture of the head-up displays (like, for instance, in the Iron Man franchise (2008–present)) and holograms (episode *Edge of Tomorty: Rick Die Rickpeat of the Rick and Morty series* (2013–present)) together forms the starting point for the conceptualization of a metaverse, which only in this combination can become something really new.

METAVERSES THROUGH DIFFERENT LENSES

Excitement and hype around the idea of the metaverse is in itself its most important component. In the current reality, the word “metaverse” can be undoubtedly replaced with “cyberspace” without the essential change in the connotation. It should be mentioned, however, that over the last decade, dozens of sociological, cultural, media-theoretical, ethnographic and other concepts have been introduced in order to conceptualize the metaverses. In particular, anthropologist Lisa Messeri defines a metaverse as an immersive digital world which is basically a new frontier. In her opinion, at the root of the metaverse development are technologies coming from the VR industry, and such an evolvement is fraught with serious risks for humanity. A number of researchers of digital technologies and the Internet define a metaverse as a virtual universe, that is, as a set of spaces formed as a result of the convergence of virtual, augmented and physical realities, virtual worlds and the Internet (Dionisio, 2013, p. 32). Gavin Baker, a well-known investor and expert in technology and media, calls a metaverse a set of connected virtual worlds, says that video games would be their basis, and believes that already in the coming years people would spend most of their lives there. Some global economists define the metaverses as virtual spaces in which augmented and virtual reality, data networks and decentralized financial and payment systems will be the foundation of a realistic digital world for communication, work and trade of digital goods. Other researchers study culture of the metaverses as a kind of digital virtual culture. They believe that metaverse technologies would change society for the better precisely because of the resources of culture (Hovan George et al., 2021, p. 1). There are also purely artistic interpretations of the metaverses. For instance, here is a graphic image of my vision of this concept.



Fig. 1. Oleg Gurov. Metaverse visionaries. 2022. Paper, pen, drawing. 21×30 cm⁶

Simon Mackenzie explores the ethnography of the metaverses in the context of society's trajectory toward techno-sociality, examining the shadow cryptocurrency markets (Mackenzie, 2022).⁷ Technology companies promoting cutting-edge products, such as NFT,⁸ are particularly interested in the viable idea of the metaverses and promoting them as a project of the new world economy. That is why one should not take seriously the predictions that the metaverses will evolve organically, linearly and safely, and that such development is evolutionarily predetermined, as, for example, Australian philosopher David Chalmers claims. Virtual worlds, in his view, are as full-fledged as physical reality, and the subject can live a full life in both modalities without sensing any difference (Chalmers, 2022).

⁶ From the author's personal archive.

⁷ This and other approaches to the concepts and essences of the metaverses are disclosed in detail by various specialists. In particular, in his blog, renowned technology analyst Nicholas Pappageorge refers to the definition of the metaverse presented by investor Gavin Baker: Pappageorge, N. (2020, April 9). The metaverse: A grand unifying theory of media. *Npappag*. Retrieved March 20, 2022, from <https://npappag.com/2020/04/09/the-metaverse-a-grand-unifying-theory-of-media/>; interview with anthropologist Lisa Messeri: Cummings, M. (2022, January 6). Anthropologist Lisa Messeri on the "metaverse" and other digital worlds. *Yale News*. Retrieved March 20, 2022, from <https://news.yale.edu/2022/01/06/anthropologist-lisa-messeri-metaverse-and-other-digital-worlds-0>; forecast by political scientist Ian Bremmer on the development of international politics in the realities of the metaverses: Bremmer, I. (2021). The technopolar moment: How digital powers will reshape the global order. *Foreign Affairs*. Retrieved March 20, 2022, from <https://www.foreignaffairs.com/articles/world/2021-10-19/ian-bremmer-big-tech-global-order>

⁸ In the context of this study, NFT (non-fungible token), according to the definition given by its creator, is a proof of ownership of a digital commodity, which can become a crucial element in the future infrastructure of the Internet.

Yet it seems to me that such an attitude simply reduces human nature, excluding any ethical, moral, and rectitudinous requirements to the point of threatening to render human beings superfluous and to factor them out from a potentially non-human-sized world. To illustrate this statement, let us turn to Andrei Tarkovsky's film *Solaris* (1972) based on the novel of the same name by Stanisław Lem (1961). All science fiction authors, whether writers or filmmakers, are pure philosophers, since science fiction is the fruit of an imaginary experiment. Sci-fi films tend to exploit possible future scenarios in order to model different variants of technological progress and the transformation of human nature, and to predict the prospects of interaction between people and the technosphere. But no less important for Tarkovsky is the man, burdened by existential dilemmas and the agonizing search for the meaning of life. For this reason, the science-fiction component in *Solaris* is mostly background: the interiors of the space station appear on the screen only episodically. The main focus of director's attention is the psychology of the hero and his spiritual order. Throughout the 20th century, thinkers, writers and filmmakers felt the need to anticipate and perceive what changes in human nature might be provoked by the introduction of technology into everyday life.⁹ Tarkovsky sensed that the world of his day was on the verge of a transformation of all major categories of culture caused by rapid development of technologies. Perhaps he foresaw that human nature itself, and especially the ethical-moral-rectitudinous complex, would also be subject to change because of technological progress and the revolution in communication technology, so he conveyed his concerns into the future. The director saw the main point of his film "in its moral issues. Penetration into the innermost secrets of nature should be inextricably linked to moral progress. When taking a step on a new stage of knowledge, the other foot must be put on a new stage of rectitude. With this film, I wanted to prove that the issue of stamina of rectitude and goodness pervades our entire existence, manifesting itself even in the domains which are seemingly not related to morality, such as going into space, exploring the objective world, and so on" (Kofirin, 2013).

Therefore, *the modern discussion about the perspectives of the metaverses lacks close attention to the life challenges of an individual, it lacks the desire to comprehend the true human nature, the "verification" of the true human essence in extreme situations.*

Speaking of cinema as an activity and an art form, we should note how *cinema itself is being transformed by the evolvement and proliferation of technologies.*

⁹ In 1961, Arthur C. Clarke predicted space tourism (in his novel *A Fall of Moondust*); about 40 years later, this idea became the basis of the promising business projects of Elon Musk and Richard Branson. In his 1972 novel *Cyborg*, Martin Caidin predicted the invention of bionic organs (which came true in 2013). Today, this direction in medicine has become very promising, as it is aimed at ensuring inclusiveness in the daily life.

Ten years ago, making a movie required (in addition to talent and inspiration) a significant amount of money to buy and process film strips, as well as to rent or purchase expensive cameras and other equipment. Then, it was necessary to find a buyer or distributor for the film and hope that the expenses would pay off. These requirements virtually eliminated the chances of making a film not only for amateurs, but even for professionals wishing to do it on their own and at their own risk. Today, it is possible to shoot a film of excellent quality with a digital camera or a smartphone and edit it in a home studio. Distribution is available on the Internet through numerous platforms and services without substantial cost. And here we see another paradox: digital cameras and access to the Internet have increased the possibilities to create and promote films using technologies related to the metaverses. Visual media, in their turn, spread new values and enhanced opportunities for users (or rather prosumers—producers and consumers in one) to interact with the metaverses. This is reminiscent of what Jean Baudrillard said about the first film of *The Matrix* trilogy in one of his interviews: “*The Matrix* is surely the kind of film about the matrix that the matrix would have been able to produce” (Skrytyy smysl, 2003). In the same interview, the philosopher remarked: “The system produces a negativity in *trompe-l’oeil*, which is integrated into products of the spectacle just as obsolescence is built into industrial products. It is the most efficient way of incorporating all genuine alternatives. There are no longer external Omega points or any antagonistic means available in order to analyze the world; there is nothing more than a fascinated adhesion. One must understand, however, that the more a system nears perfection, the more it approaches the total accident” (Skrytyy smysl, 2003).

Thus, the concept of a metaverse is a notion which is construed differently and quite situationally by representatives of different fields of knowledge, while a generally accepted definition and comprehensive interpretation is still missing.

METAVERSES FOR CORPORATIONS

Let us take a closer look at what exactly technological corporations mean by the metaverses. In this case, we do not need to look for analogies in the works of mass culture because the seeds of the idea of the metaverses have managed to sprout in everyday and business reality in the form of such popular and actively developing ecosystems, on the basis of which individual companies create their own metaverses (Lee, 2021, p. 47). Venture capitalist Matthew Ball describes the metaverse as “a massively scaled and interoperable network of real-time rendered 3D virtual worlds which can be experienced synchronously and persistently by an

effectively unlimited number of users with an individual sense of presence, and with continuity of data, such as identity, history, entitlements, objects, communications, and payments” (Ball, 2021). For technology corporations, the biggest challenge is to ensure that users join their platforms (ecosystems, metaverses) and stick to them. It is here where the interaction segues to control, giving birth to an association between the metaverses and the Panopticon. The idea of Panopticon was formulated in the 18th century by Jeremy Bentham and later interpreted by Michel Foucault, who offered his understanding of this concept (Verry, 2021, p. 7). According to Bentham, the Panopticon is a prison built in the form of a ring. Inside of the ring there is a tower with windows facing all sides of the inner wall of the ring. Each cell also has windows, one looking into the ward and the other one looking out. The main purpose of such a structure is that prisoners feel like they are constantly supervised, like the warden is watching them at all times—but they must not be able to see him. Foucault sees in the Panopticon the most concentrated expression of the principles of disciplinary power and claims that power is primarily represented in hospitals, prisons, and educational institutions (Furseth, Repstad, 2021, p. 24). It should be noted, however, that in the modern society health, safety, and personal development are considered priority values. The panoptic scheme is an instrument for enhancing power of any kind: it saves human, time, material, and technical resources, and enhances efficiency through automation, the permanent nature of action and the preventive principle. In such a system, there is no place for ethics, morality, and rectitude; regulation and control are provided by completely different, “unhuman” formations. This is how figures of the past saw the Panopticon. Today, one of the main trends is the digital transformation of the major spheres of social life. And the main goals of this transformation are economy and efficiency—exactly the same principles as the Panopticon model provides.

Therefore, the three-dimensional space offered by the metaverses is a new, modern version of the Panopticon. The metaverses are yet another way of controlling and monitoring people, only more innovative and less obvious. We can draw certain parallels between the life of a criminal in a Panopticon transparent cell and that of a participant in a metaverse. Of course, the images and contents of the metaverse inhabitants will not totally match those of their “hosts” in the physical world. But the rapid spread of technology invokes a serious reflection on the elusive boundary between the people and their avatars, between the real and the virtual. In April 2021, Epic Games released the MetaHuman Creator toolkit allowing to easily create a realistic digital character with facial animation. The cloud-streamed app can be launched through a browser. Within Studio recently released its own fitness app, Supernatural, designed for Oculus Quest VR glasses. Fitness classes offer a choice of beautiful immersive locations; there is also an option to invite a consultant or a coach to check whether exercises are performed correctly and give advice if

necessary. The Within studio developers soon joined the Meta** team, which opens up new horizons for the technology development. Stimulated by such technologies, people risk to get voluntarily confined in the Panopticon, depriving themselves of physical and moral freedom, autonomy, the possibility and necessity to exist within the coordinates of rectitude. Thus, a space where the subject remains under the supervision and control of a virtual coach (and, first of all, the metaverse systems itself) is nothing other than the embodiment of Bentham's idea.

METAVERSES THROUGH THE PRISM OF MASS CULTURE

Now that we have examined the concept of the metaverse from the corporations' perspective, let us explore how it is reflexed in mass culture. For this purpose, I shall address the creative legacy of David Cronenberg, the author of a number of prescient films about the interaction between people and technology. His movies of different years still retain their topicality and relevance. As for understanding the nature of social media, they are quite valuable here—largely thanks to Cronenberg's masterful ability to make physicality seem defiantly unnatural and problematic. He pushes the boundaries of physicality through the use of bio, medical, media and social technologies. This is why the interrelation between physicality and technology in his films is very evident. Cronenberg explored various aspects of this interactivity, but in this article, I shall focus on *Videodrome* (1983). In this movie, he interprets technology as the “new flesh,” offering an unexpected perspective on how media, technology, and human interpenetrate. Cronenberg shows the transition to the new flesh as a mysterious and dark process.



Fig. 2. *Videodrome* by D. Cronenberg, 1983¹⁰

Even though the film was released in the early days of the Internet, it can be called a warning about the threats that later came from Facebook* (although technically Cronenberg is dissecting television, not the Internet; however, it is the interactive nature of media that he demonstrates). Indeed, a little later, the interaction between the individual and the media through digital technology reached a whole new level—targeted, personal, private, and even intimate. What seemed potentially possible just a few decades ago in relation to television, has now become evident in the light of the development of social media seeking to evolve into the metaverses. The connection has turned into interpenetration, and the line between flesh and virtuality has begun to blur. In this sense, *Videodrome* is the antipode of *The Matrix*. In the latter, virtual reality is opposed to physical, and physicality is marked by scars and implanted connection ports. Conversely, the structure of Cronenberg's film shows how virtuality impenetrates human mind and flesh, how soul and body mutate, and ultimately how technology takes control over everything human. James Woods, as the president of a private cable TV channel, and Deborah Harry (in real life, the lead singer of the *Blondie* punk band and H. R. Giger's muse), as a psychiatrist, are exposed to electronic brainwashing technology and gradually fall into a bottomless pit of destructive hallucinations. Bizarre visions mingle with reality, forming in the characters a completely new picture of links between consciousness and the world around them, which eventually causes terrible transformations of the physical body as well, making it the "new flesh." It is then when, as Deborah Harry's character says, death ceases to mark the end. And again, we are reminded of how admirers of the metaverses (like Apple CEO Tim Cook, filmmaker Steven Spielberg, numerous investors and techno-optimists) define it, claiming that the metaverses are a promising space for endless communication and entertainment.

¹⁰ See the image source: <https://www.kinopoisk.ru/film/8853/> (20.03.2022).

Another film which predicted the emergence of the metaverses is *The Congress* (2013) written and directed by Ari Folman and co-produced by France and Israel. The movie, combining live-action and animated scenes, is a free adaptation of Stanisław Lem's 1971 novel *The Futurological Congress*. From it, Folman borrowed the idea of mass usage of hallucinogens, adding to it the prediction about digital cloning of celebrities. *The Congress* shows how actors are forced to sell their images, renouncing any possible chances to act in films in the future, while their digital twins can be used in endless serial blockbusters over decades at the producers' discretion (Cardeña, 2014).



Fig. 3. *The Congress* by A. Folman, 2013¹¹

Actually, deep fake technology already allows recreation of the images of the deceased personalities for political and commercial purposes, which has repeatedly raised ethical questions. In this film, Robin Wright plays a version of herself, who transferred the right to use her image in future films to a major film studio. At the same time, there is a new trend of using chemical cocktails which enable entering the animated world, where people can be disguised as any avatar of their choice. Here virtual reality is created by the efforts of big pharma and Hollywood studios—an ingenious view on the merge of powerful but very different activities.

In any crisis, subtle matters suffer the first—and in the case with the metaverses, the main burden falls on the very moral knot I mentioned earlier. In confirmation, let us recall that these two films were certainly ahead of their time. Later the COVID crisis, which began in 2019, convincingly demonstrated how a biological pandemic was accompanied by a pandemic not only informational and cultural—it reached the humanitarian level. Being the part of these events, we personally witnessed the synthesis of heterogeneous categories, and experienced first-hand how incredibly fragile and vulnerable everything human is. We witnessed how social media—

¹¹ See the image source: <https://www.kinopoisk.ru/film/581906/> (20.03.2022).

without prior arrangement—have taken advantage of the situation to further strengthen their position.

CONCLUSION

Technology corporations use the concept of the metaverses to justify their activities aimed at expanding the technosphere and immersing people in it. The purpose of the study was to demonstrate that corporations seek at all costs to increase their power and influence on social life, and this purpose seems to have been achieved.

The results obtained confirm the hypothesis: the strategy and motivation of technology companies that have set their sights on the creation of the metaverses do not correspond to the tasks of the successful development of mankind. Moreover, the position taken by digital technology in social life allows us to speak of a threat to civilizational development and human prospects. Obviously, whether it is about expanding the entertainment sphere, getting more access to users' personal data, or gaining full control over users, the main function of the metaverses is to generate super-profits. And for this, the concept of the metaverses will be promoted and integrated into culture under the most euphonious pretexts, as a blessing and as a tool for improving the quality of life, offering people new opportunities for self-expression. Current digital progress undoubtedly bears the risks of dehumanization and loss of human positions in the convergence of the anthroposphere with the technosphere.

The current situation and the development trends within the existing paradigm have no potential to, and do not provide humanity with the tools that would allow the society to control the evolvement of technology and direct it toward commonweal. Another question worth asking is, how the increasing duplication of reality in digital space affects culture as a whole and the psyche of the individual, and whether this trend will lead to the final blurring of the boundaries between reality and digital world (Stokel-Walker, 2022, p. 39). The above examples from the mass culture show that this integration is mutagenic and destructive to human nature; this threat must be taken into account, and ways to control and reduce such risks must be sought. The synthetic perception of each individual and the society, of media and technology as inextricably bound elements might lead to the uncontrolled expansion of the technosphere, in which everything human could die out as an excessive, unnecessary and even harmful biomass. There is another important factor left out of the scope of this paper, which should be considered in the future: the acceleration of time. A few decades ago, the green lines of the

Matrix code seemed fantastic, but today the idea of merging the physical and the virtual worlds provokes no rejection and seems quite organic. This is significant, because over a short period the basic idea of the metaverses—the convergence of the physical and the virtual—began to come true. The boundaries between the two worlds are blurring and can eventually be erased. Paying little attention to this issue can lead to the fact that the natural offline world, more human in nature, deeper and truer, bounded by the complex of ethics, morality, and rectitude would be forced out to the periphery of culture and social life.

To overcome these threats, people must form a new socio-humanitarian rationality, that is, a set of requirements for ensuring systemic epistemic security. These requirements must include scale, sufficiency of relevant values, consistency and dynamism, reflexivity, openness to discussion, etc. (Lebedev, 2015, p. 8). Comprehensive fulfillment of these requirements will make it possible to think in a new way, to overcome illusions and stereotypes, and to combine the complex of ethics, morality, and rectitude with the technological paradigm. And this is necessary to achieve the main goal: to consciously adapt the logic and model of involvement of technological corporations creating the metaverses, and through this to ensure the human-dimensional development.

* By the decision of the Tverskoy District Court as of March 21, 2022, Meta company, owner of the Facebook social network, was adjudged an extremist organization. Access to Facebook in the territory of the Russian Federation is banned.

** By the decision of the Tverskoy District Court as of March 21, 2022, Meta company was adjudged an extremist organization. Access to some of its products in the territory of the Russian Federation is banned.

* * *

ВВЕДЕНИЕ

Концепт «метавселенная» мы будем употреблять в нашей работе без кавычек, как уже вошедшее в лексикон понятие, а также часто во множественном числе, когда будем говорить о технологии в широком смысле. По оценкам лексикографов Collins, в 2021 году термин «метавселенная» вошел в десятку наиболее активно употребляемых слов. Понятие, описывающее трехмерный виртуальный мир, было придумано и впервые использовано писателем Н. Стивенсоном в 1992 году в романе «Снежная катастрофа». В 2021 году употребление этого термина возросло в двенадцать раз по сравнению с предыдущим годом, так как сегодня идея метавселенной олицетворяет актуальный для культуры вызов — эволюцию Интернета и растущее вследствие этого взаимодействие человека с виртуальностью (Bayley, 2021). В июле 2021 года

основатель и руководитель Facebook* М. Цукерберг представил видение, как в ближайшие несколько лет он преобразует социальную сеть в «компанию метавселенной» — в онлайн-мир для работы, коммуникации и развлечений с помощью решений, основанных на технологии дополненной реальности. По его идее, в этом мире люди будут способны коммуницировать с использованием собственных аватаров, контент будет представлен в виде голограмм, а у пользователей будут свои виртуальные дома и рабочие места¹.

Уже в октябре М. Цукерберг объявил о принятом решении поменять название головной компании, владеющей рядом социальных платформ, на Meta**. В многочисленных публикациях и интервью руководители ведущих технологических компаний, среди которых упомянутый М. Цукерберг и директор Microsoft С. Наделла, утверждают, что метавселенные (имеется в виду метавселенные в качестве общей концепции, а не какой-либо конкретный проекта отдельной технологической компании) — это неизбежное будущее Интернета. Но в каком виде оно нас ждет — как непрерывная видеоигра, как погружение в более продвинутую версию Zoom или это будет что-то революционно новое?

Мы находимся на переломном этапе. Сегодня споры о том, что такое метавселенная, напоминают дискуссию семидесятых годов XX века по поводу того, что такое Интернет. В то время структурные элементы сети уже создавались и развивались, но достоверно еще нельзя было утверждать, какой точно будет новая «реальность». Поэтому, хотя очевидно, что Интернет является перспективным проектом, его вероятное воплощение в части масштаба, формы и самой логики, остается загадкой. И, конечно, далеко не все предсказания технических специалистов, ученых и представителей массовой культуры оказались верными. В частности, в семидесятых годах прошлого столетия К. Олсон, основатель и руководитель Digital Equipment Corporation, компании-разработчика и производителя компьютеров раннего поколения (состоящих из огромного мейнфрейма и терминалов), утверждал, что у персональных компьютеров не может быть будущего. В 1995 году Р. Меткалф, изобретатель Ethernet (технологии передачи данных между отдельными устройствами) предсказал, что в течение следующего года Интернет исчезнет как нежизнеспособный проект. А Б. Гейтс заявлял, что его компания никогда не сможет разработать 32-битную операционную систему².

¹ Zuckerberg wants Facebook* to become online // BBC News. 2021. Jul. 23. URL: <https://www.bbc.com/news/technology-57942909> (дата обращения: 15.02.2022).

² Более подробно о несбывшихся предсказаниях, сделанных значимыми экспертами, см.: 25 years on, here are the worst ever predictions about the internet. By Amelia Tait // New Statesman URL: <https://www.newstatesman.com/science-tech/2016/08/25-years-here-are-worst-ever-predictions-about-internet> (дата обращения: 20.03.2022).

Рассмотренное выше проблемное поле обусловило **цель работы** — проанализировать, что вкладывают в понятие метавселенных технологические компании, и как они используют эту концепцию для расширения техносферы и погружения в нее человека с фокусом на усиление своей власти и влияния в различных областях общественной жизни.

Задачи исследования:

1. Рассмотреть понятие метавселенных в нескольких научных, культурных и художественных контекстах.
2. Показать, как развитие технологий, связанных с метавселенными, подвергает человека риску потерять автономию.
3. Продемонстрировать, как современная массовая культура предсказывает и рефлексировует развертывание метавселенных, их воздействие на природу «человеческого».

Объект исследования — угрозы «человеческому» в условиях технологического прогресса и развития метавселенных в контексте конвергенции гуманитарного и технологического начал, **предмет изучения** — экспликация влияния феномена метавселенных на основные категории культуры вплоть до самой природы «человеческого», на основе существующей дискуссии в массмедиа и в произведениях современной массовой культуры.

Гипотеза статьи заключается в том, что текущее развитие цифровых технологий создает угрозу перспективам развития цивилизации и человека. Текущие тенденции развития пока не позволили сформировать достаточный набор инструментов, которые направили бы развитие в благополучное русло. Необходимо сформировать и распространять новую рациональность³, которая позволит «сдвинуть» эпистемическую и смысловую систему координат таким образом, чтобы вектором развития стало благополучие и прогресс человека.

ПОЧЕМУ ИМЕННО «МЕТА-»?

Сегодня мы видим множество разнообразных мнений по поводу перспектив развития метавселенных. Нередко эти мнения полярные, поскольку взаимодействие техносферы и антропосферы является крайне злободневной и спекулятивной темой. Это точка пересечения философского, политического и социально-экономического дискурса, и по всем показателям ставки здесь высоки (Kim, 2021, p. 234). Поэтому представляется, что своего рода

³ В данном случае в виду имеется совокупность требований к системе знания.

знаменателем дискурса становится понятие нравственности. С учетом того, что в последние годы в общественном пространстве концепты этики, морали и нравственности нередко используются как синонимы, и более того, сфера их применения (часто необоснованно) захватывает области не только философии и культуры, политики и права, но также технологий, экономики и др., вспомним, в чем именно заключается различие между этикой, моралью и нравственностью. Если в самом простом смысле этика сопоставляет и противопоставляет понятия «добро» и «зло» в системе мировоззрения, а мораль регулирует общественные отношения посредством норм и принципов, то нравственность представляет собой реальное поведение и конкретные поступки, а также то, как это поведение отражается на фактическом опыте субъекта, группы, социума. Иными словами, под нравственностью мы понимаем объективные оценки практических поступков. Поэтому модные сегодня инициативы по включению так называемой этической тематики (в виде формализованного бытового морализаторства, пропаганды и даже насильственного насаждения отдельных, строго определенных нравственных ценностей) представляют собой либо бесплодное обсуждение абстракций, либо попытку подменить понятия, чтобы ввести этические кодексы в общественную жизнь в качестве quasi-законодательства⁴. Это попытки внедрить новый симулякр, который угрожает личности и стимулирует поляризацию общества и повышает градус общественной напряженности. Мы полагаем, что современные общественные тенденции формируют единый моральный узел, связывающий человеческое и технологическое, физическое и виртуальное. Узел этот, по нашему мнению, является тем фундаментом, на котором должен основываться прогресс⁵. Данный конструкт фактически и является **главной проблемой** настоящего исследования. Показательно, что социальная сеть Facebook*, ввиду целого ряда разнообразных обстоятельств, находится в уязвимом положении.

Самая очевидная, лежащая на поверхности угроза ее бизнесу — это обновление Apple, выпущенное весной 2021 года, посредством которого был введен запрет на сбор в приложениях социальных медиа пользовательских данных без их согласия. Такое решение поставило под удар саму бизнес-модель Facebook*.

⁴ Подразумевается, что в рамках подобных инициатив административные органы, общественные организации, ассоциации предприятий тех или иных отраслей, отдельные компании, не обладающие законодательными полномочиями, осуществляют деятельность, подобную нормотворческой. Соответственно, подготовленные и принятые ими документы не имеют силу законодательных актов.

⁵ Выражаю признательность профессору Г.Р. Консону — научному редактору журнала «Наука телевидения» — за помощь в формулировании главной идеи настоящей работы, а также за ценные рекомендации по использованию и интерпретации ряда представленных в тексте ключевых понятий, в частности, определения «единый моральный узел».

Поэтому, при попытке концептуализировать практически художественные революционные фантазии Facebook* о будущем, где каждый человек станет обладателем цифрового гардероба в виртуальном мире, необходимо отталкиваться от факта, что главной целью компании в метавселенной является получение и максимизация дохода от продажи той самой виртуальной одежды.

При этом если под метавселенной понимать устойчивый трехмерный виртуальный мир, поддерживаемый технологиями VR и AR, то такой мир давно существует в разнообразных формах, от видеоигр до приложений для виртуальных чатов (Mystakidis, 2022, p. 488). Более того, Интернет в целом уже прочно врос в антропосферу, став причудливой параллельной реальностью. Поэтому для более глубокого погружения стоит попытаться выявить смысл самого понятия метавселенная, сделав особый акцент на «мета-». А.П. Сегал и А.В. Савченко отмечают, что термин «metaverse (по-русски — метавселенная) представляет собой типичную для англоязычных сокращений аббревиатуру, когда используют не корни мотивирующих слов, а их произвольно взятые части» (Савченко, Сегал, 2021, с. 3). Необходимо отметить, что слова, в состав которых входит часть «мета-», с недавнего времени стали достаточно популярными в научном и общественном дискурсе. В философии, искусствознании и других науках нередко используется термин «метаязык», означающий язык науки как средство отображения естественного языка (Барт, 1989, с. 131). Похожие подходы применяют и исследователи кинематографа. Киноведы, изучающие трансформацию литературного произведения в кинофильм через литературный и режиссерский сценарий, используют метатекстовый подход (Иванников, 2017, с. 337). Более масштабно — в околофилософских рассуждениях — популярен концепт метамодерн, понимаемый как претензия на синтез многочисленных трансформаций культуры, которые мы наблюдаем в последние десятилетия с целью преодолеть пессимистичный постмодерн и дать надежду на достижение гармонии индивиду и культуре в целом. Во многих источниках утверждается, что данный термин введен Р. Ван ден Аккером и Т. Вермюленом «как метод описания существующей идеологии в культуре» (Заньковский, 2016; Сюдюков, 2021; Павлов, 2018, с. 2; Vermeulen, van den Akker, 2010, p. 1). Однако чуть раньше, в 2007 году, этот термин в аналогичном значении использовала основательница нью-эйджеского вероучения Н. Шривастава в книге «Метасовременная эра», посвященной духовности в современном мире. Автор выделяет предпосылки для смены парадигмы в XXI века за счет осязаемого прорыва в человеческом сознании. При этом Н. Шривастава претендует на создание метанауки современности, которая сможет преодолеть разрыв между традиционной наукой и духовностью — то есть автор провозглашает собственную метавселенную (Srivastava, 1997, p. 7).

Итак, очевидно, что *амбиции использовать приставку «мета-» для идей и проектов — это не индивидуальное явление, а тенденция, которая проявляется в различных категориях общественной жизни. Это стремление многочисленных акторов принять участие в «реконструкции» модели культуры и человека с использованием концептуальных и технологических возможностей.*

Вышеизложенное наводит, возможно, на парадоксальную мысль, что если мы желаем узреть действительные перспективы метавселенных, необходимо отбросить реалии сегодняшнего дня. При развитии представленной нами выше идеи становится очевидным, что возможности и технологии, ассоциирующиеся с метавселенными, уже давно существуют и активно используются в повседневной культуре: среди них массовые многопользовательские онлайн-игры (виртуальные миры), цифровые концерты/стримы/лекции, видеозвонки с людьми со всего мира, онлайн-аватары, торговые платформы и многое другое. Чтобы эти инструменты слились и вросли в культуру, став основой новой парадигмы, необходимо добавить нечто более масштабное и концептуальное, что послужит катализатором качественному изменению. Именно поэтому апологеты метавселенных приводят VR-миры упомянутого романа Н. Стивенсона и кинофильма «Первому игроку приготовиться» (*Ready Player One*, 2018) С. Спилберга как примеры жизнеспособной модели нового мира, где человечество полностью и успешно погрузилось в виртуальность. Вместе с этим продвижение в массовой культуре идеи о перспективах head-up дисплеев (можно вспомнить фильмы франшизы «Железный человек» (*Iron Man*, 2008 — наст. вр.)) и голограмм (достаточно вспомнить эпизод *Edge of Tomorty: Rick Die Rickpeat* сериала «Рик и Морти» (*Rick and Morty*, 2013 — наст. вр.)) в комплексе формирует точку отсчета для концептуализации понятия метавселенной, которая только при такой комбинации сможет выступить как действительно нечто новое.

МЕТАВСЕЛЕННЫЕ ЧЕРЕЗ РАЗЛИЧНЫЕ ЛИНЗЫ

Ажиотаж и шумиха вокруг идеи метавселенной сама по себе является ее же важнейшим компонентом, и в существующей «реальности» слово метавселенная пока без сомнений может быть заменено на киберпространство, и при этом смысл существенно не изменится. Необходимо, однако, упомянуть, что в течение последнего десятилетия в науку введены социологические, культурологические, медиатеоретические, этнографические и другие концепции для осмысления метавселенных. В частности, антрополог Л. Мессери определяет метавселенные как иммерсивный цифровой мир, который представляет со-

бой новый фронт для человечества. По ее мнению, в корне вектора развития по этому направлению лежат технологии из индустрии виртуальной реальности, и такое развитие чревато серьезными рисками для человечества. Ряд исследователей цифровых технологий и Интернета определяют метавселенную как виртуальную вселенную, то есть как совокупность пространства, сформированную в результате конвергенции виртуальной, дополненной и физической реальности, виртуальных миров и Интернета. (Dionisio, 2013, p. 32). Известный инвестор и эксперт в области технологий и медиа Г. Бейкер полагает, что метавселенные — это набор связанных виртуальных миров, где уже в ближайшие годы люди будут проводить большую часть жизни, и что основой метавселенных станут видеоигры. Некоторые специалисты по мировой экономике определяют метавселенные как виртуальные пространства, в которых дополненная и виртуальная реальности, сети передачи данных и децентрализованные финансовые и платежные системы станут фундаментом реалистичного цифрового мира для общения, работы и торговли цифровыми товарами. Еще одна группа исследователей изучают культуру в метавселенных в качестве цифровой виртуальной культуры. По их мнению, технологии метавселенных позволят изменить общество лучшему именно благодаря ресурсам культуры (Hovan George et al., 2021, p. 1). Существуют и исключительно художественные интерпретации концепции метавселенных. В частности, автор данной статьи предложил видение этого концепта в графическом образе:



Рис. 1. Гуров Олег. Визионеры метавселенных. 2022. Бумага, ручка, рисунок. 21×30 см⁶

⁶ Из личного архива автора.

С. Маккензи исследует этнографию метавселенных в контексте эволюции общества в сторону техносциальности, изучая развитие теневого рынка торговли криптовалютой (Mackenzie, 2022)⁷. Технологические компании, продвигающие новейшие продукты, например, NFT⁸, особенно заинтересованы в продвижении жизнеспособной идеи метавселенных и их реализации как проекта новой мировой экономики. Поэтому не стоит воспринимать всерьез прогнозы, что метавселенные будут развиваться органично, линейно и благополучно, и что такое развитие эволюционно предопределено, как утверждает, например, австралийский философ Д. Чалмерс. Виртуальные миры, по его мнению, являются столь же полноценными, сколь и физическая реальность, и субъект может жить полноценной жизнью в обоих модальностях, не ощущая при этом разницы (Chalmers, 2022).

Нам же кажется, что такая позиция попросту редуцирует природу человека, исключая требования этики, морали и нравственности, вплоть до угрозы сделать ненужным самого человека и вывести его из потенциально нечеловеческого мира. Чтобы проиллюстрировать это заявление, обратимся к кинофильму «Солярис» (1972 год) А. Тарковского, снятому по мотивам одноименного романа С. Лема (1961 год), будь они писателями или режиссерами, являются в чистом виде философами, поскольку science fiction представляет собой результат мыслительного эксперимента. Кинофантастика, как правило, эксплуатирует возможные сценарии будущего для моделирования различных вариантов развития техники, трансформации природы человека и для предсказания перспектив взаимодействия человека и техносферы. Но не менее важен для А. Тарковского человек, буруемый экзистенциальными дилеммами и мучительным поиском смысла жизни. По этой причине в кинокартине «Солярис» научно-фантастический компонент несет по большей части фоновую функцию — на экране лишь эпизодически можно увидеть интерьеры

⁷ Подробно этот и другие подходы к понятиям и сущностям метавселенных раскрывают представители различных областей знания. В частности, в своем блоге известный аналитик в сфере технологий Н. Пападжордж ссылается на определение метавселенной, представленное техноинвестором Г. Бейкером: Rappageorge N. The Metaverse: A Grand Unifying Theory of Media // NrapaG. URL: <https://nrappag.com/2020/04/09/the-metaverse-a-grand-unifying-theory-of-media/> (20.03.2022); интервью с антропологом Л. Мессери: Cummings M. Anthropologist Lisa Messeri on the “metaverse” and other digital worlds // Yale News. January 6, 2022. URL: <https://news.yale.edu/2022/01/06/anthropologist-lisa-messeri-metaverse-and-other-digital-worlds-0> (20.03.2022); прогноз политолога Я. Бреммера о развитии международной политики в реалиях метавселенных: The Technopolar Moment. How Digital Powers Will Reshape the Global Order. By Ian Bremmer // Foreign Affairs. URL: <https://www.foreignaffairs.com/articles/world/2021-10-19/ian-bremmer-big-tech-global-order> (20.03.2022).

⁸ В контексте нашего исследования NFT («невзаимозаменяемый токен», в дословном переводе с англ. non-fungible token) в соответствии с авторским определением — сертификат собственности на цифровой товар, который может служить важнейшим элементом инфраструктуры будущего Интернета.

космической станции, где происходит часть событий. Основное же внимание режиссера уделяется психологии героя и особенностям его духовного состояния. В XX веке у мыслителей, писателей и режиссеров ощущалась потребность предвидеть и осознать, какие изменения природы человеческого будут провоцироваться внедрением технологий непосредственно в повседневную жизнь⁹. А. Тарковский ощущал, что современный ему мир находится на пороге трансформации всех основных категорий культуры, вызванной стремительным технологическим развитием. Возможно, он предвидел, что и сама природа человека, в первую очередь этико-морально-нравственный комплекс, станет объектом изменений вследствие развития технологий и революции в сфере коммуникаций, и транслировал в будущее беспокойство по этому поводу. Режиссер пояснял, что видит главный смысл кинокартины в «в его нравственной проблематике. Проникновение в сокровенные тайны природы должно находиться в неразрывной связи с прогрессом нравственным. Сделав шаг на новую ступень познания, необходимо другую ногу поставить на новую нравственную ступень. Я хотел доказать своей картиной, что проблема нравственной стойкости, нравственной чистоты пронизывает все наше существование, проявляясь даже в таких областях, которые на первый взгляд не связаны с моралью, например, таких как проникновение в космос, изучение объективного мира и так далее» (Кофырин, 2013).

Таким образом, *современной дискуссии о перспективах метавселенных недостает пристального внимания к проблемам индивидуального бытия человека, стремления постичь истинную человеческую природу, «верификации» подлинной человеческой сущности в экстремальных ситуациях.*

Говоря о кинематографе как о виде деятельности и о творчестве, нужно отметить, как *само кино трансформируется в результате развития и расширения технологий.* Еще 10 лет назад для съемок фильма (помимо таланта и вдохновения) требовались значительные расходы на покупку и обработку пленки, а также на аренду или приобретение дорогостоящих камер и другого оборудования. Помимо этого, необходимо было найти покупателя фильма или партнера для проката, после чего оставалось только надеяться, что расходы окупятся. Эти требования практически исключали возможность кинопроизводства не только для любителей, но и даже профессионалов, если они хотели действовать самостоятельно, на свой страх и риск. Сейчас

⁹ А. Кларк в 1961 году предсказал появление космического туризма (роман «Лунная пыль»), и спустя примерно 40 лет эта идея реализовалась на практике, став основой перспективных бизнес-проектов И. Маска и Р. Брэнсона. М. Кайдин в 1972 году в романе «Киборг» прогнозировал появление бионических протезов утраченных органов (в 2013 году), и данное направление сегодня стало весьма значимым и перспективным, поскольку направлено на обеспечение инклюзивности именно в повседневной жизни человека.

же можно создать кинопродукт отличного качества с помощью цифровой камеры или смартфона и смонтировать фильм в домашней студии. Распространение фильма возможно в Интернете через многочисленные платформы и сервисы без значительных затрат. И здесь мы отмечаем еще один парадокс: цифровые камеры и Интернет увеличили возможности создавать и продвигать кинопродукцию с помощью технологий, относящихся к метавселенным. В результате этого в свою очередь визуальные медиа распространяют новые ценности и расширенные возможности взаимодействия с метавселенными для пользователей (или, скорее, просьюмеров — производителей и потребителей в одном лице). Это напоминает слова Ж. Бодрийяра о первой серии «Матрицы», которые он произнес в одном интервью: «Можно сказать, что “Матрица” — это фильм о Матрице, который могла бы снять сама матрица» (Бодрийяр, 2003). Там же философ отмечает: «В системе запрограммировано ее собственное — мнимое — отрицание, подобно тому в промышленных товарах запрограммирован их быстрый износ. Между прочим, это самый надежный способ уничтожить какую бы то ни было альтернативу. Существующий мир лишается внеположенной точки, с какой можно было бы посмотреть на него, лишается антагониста; он полностью завораживает и поглощает всех и вся. Меж тем не следует забывать, что чем ближе система к совершенству, тем ближе она к тотальному крушению» (Бодрийяр, 2003).

Таким образом, концепт метавселенных представляет собой понятие, которое по-разному и достаточно ситуативно осмысливается представителями различных областей знания, при этом общепринятое определение и всеобъемлющее наполнение этого концепта пока отсутствует.

МЕТАВСЕЛЕННЫЕ ДЛЯ КОРПОРАЦИЙ

Целесообразно чуть более внимательно рассмотреть, что именно вкладывают в понятие метавселенных технологические корпорации. В данном случае нам пока не требуется искать аналогии в произведениях массовой культуры — ведь семена идеи метавселенных успели дать всходы в повседневной и деловой реальности в виде столь популярных и активно развивающихся экосистем, на основе которых отдельные компании и создают свои собственные метавселенные (Lee, 2021, p. 64). Венчурный инвестор М. Болл описывает метавселенную как «обширную сеть постоянных, визуализируемых в реальном времени трехмерных миров и симуляций, которые поддерживают непрерывность идентичности, объектов, истории, платежей и прав и могут быть испытаны синхронно практически неограниченным числом

пользователей, каждый из которых обладает индивидуальным ощущением присутствия» (Boll, 2021).

Для технологических компаний наиболее важной задачей является обеспечить рост количества пользователей и их удержание на своих платформах (в экосистемах, метавселенных). И здесь категория взаимодействия плавно переходит в категорию контроля. Эта мысль рождает ассоциацию между метавселенными и Паноптиконом. Сущность данного понятия, сформулированного в XVIII веке И. Бентамом, впоследствии интерпретирует М. Фуко, предлагая на этой основе свое понимание концепта (Verry, 2021, p. 7). Идея Паноптикона И. Бентама — тюрьма, построенная в виде кольца, внутри которого размещена башня. В стенах башни расположены окна, которые смотрят во все стороны внутренней стены кольца. В здании тюрьмы размещены камеры с окнами, в каждой из которых одно окно смотрит во двор, а другое — наружу. Основная цель данного сооружения в том, что у человека должно быть чувство постоянного надзора. Заключенный должен постоянно чувствовать присутствие надзирателя, но не иметь возможности его видеть. М. Фуко видит в Паноптиконе наиболее концентрированное выражение принципов дисциплинарной власти и показывает, что власть прежде всего представлена в больницах, тюрьмах и учебных заведениях (Furseth, Repstad, 2021, p. 24). Отметим при этом, что здоровье, безопасность и личное развитие позиционируются как основные ценности современного человека. Паноптическая схема является инструментом усиления власти любого вида, поскольку при ее применении достигается экономия человеческих, временных, материально-технических ресурсов, а также эффективность за счет автоматизации, постоянного характера действия и превентивного принципа. Для этики, морали и нравственности в такой системе не найдется места — регулирование и контроль обеспечиваются совершенно иными, «нечеловеческими» системами. Именно так видят идею Паноптикона деятели прошлого. Сегодня же одним из главных трендов является цифровая трансформация основных сфер общественной жизни. А главным целями этой трансформации объявлены экономичность и эффективность — ровно то же, что обеспечивает паноптическая модель.

Поэтому предлагаемое метавселенной трехмерное пространство представляет собой новую, современную версию Паноптикона. Метавселенная — это еще один способ контроля и наблюдения за людьми, только более инновационный и менее очевидный. Между «прозрачным» существованием преступника в Паноптиконе и «участника» метавселенной можно провести определенные параллели. Конечно, человек метавселенной не будет полностью соответствовать образу и содержанию своего «носителя» в физическом мире. Однако стремительное распространение технологий заставляют се-

рзезно задуматься об ускользающей границе между человеком и аватаром, между реальным и виртуальным. В апреле 2021 года Epic Games выпустила инструментальный MetaHuman Creator, который позволяет с легкостью создать «реалистичного» компьютерного человека с лицевой анимацией. Сервис работает в облаке и запускается через браузер. Также недавно студия Within выпустила приложение Supernatural, которое создано для фитнес-занятий с использованием VR-очков Oculus Quest. Занятия спортом проводятся в иммерсивных локациях с прекрасным дизайном, пользователь может также пригласить консультанта или тренера, чтобы они мониторили, как выполняются физические упражнения, и в случае необходимости комментировали и давали советы. Разработчики присоединились к команде Meta**, что открывает новые горизонты развития подобных технологий. Стимулируемый такими технологиями, человек самостоятельно затворяется в Паноптиконе, лишая себя физической и моральной свободы, автономности, возможности и необходимости существовать в измерениях нравственности. Таким образом, локация, где субъект остается под присмотром и контролем виртуального тренера (а в первую очередь, всех систем самой метавселенной), не является ничем иным, как воплощением идеи И. Бентама.

МЕТАВСЕЛЕННЫЕ СКВОЗЬ ПРИЗМУ МАССОВОЙ КУЛЬТУРЫ

После изучения концепции метавселенной с позиций технологических компаний обратимся к этому феномену с точки зрения того, как он рефлексирован в массовой культуре. Для этого воспользуемся творческим наследием Д. Кроненберга, автора серии пророческих фильмов о взаимодействии технологий и человека. Работы режиссера, снятые в разные годы, сохраняют свою злободневность и актуальность. Они являются ценным материалом, позволяющим осмыслить природу социальных медиа во многом благодаря тому, что Д. Кроненберг — мастер провокативно выставлять телесность как нечто неестественное и проблематичное. В своих работах он раздвигает границы телесного посредством использования био, медицинских, медиа и социальных технологий. И поэтому взаимосвязь телесности и технологий прослеживается в его фильмах очень ярко. Режиссер исследовал разнообразные аспекты этого «интерактива», но в данной работе мы обратим особое внимание на картину «Видеодром» (*Videodrome*, 1983), где Д. Кроненберг интерпретировал технологии как «новую плоть», предложив неожиданный взгляд на взаимопроникновение медиа, технологий и человека. По мнению режиссера, переход к новой плоти является таинственным и темным процессом.



Рис. 2. Кадр из фильма «Видеодром» (Videodrome), реж. Д. Кроненберг, 1983¹⁰

Несмотря на то, что фильм вышел на экраны на заре развития Интернета, его можно назвать предупреждением об угрозах, которые впоследствии стали исходить от Facebook* (хотя технически Кроненберг препарирует не Интернет, а телевидение, демонстрируя, впрочем, именно интерактивную природу медиа). И действительно, немного позже взаимодействие человека и медиа через цифровые технологии вышло на совершенно новый уровень — адресный, персональный, личный и даже интимный. То, что несколько десятилетий назад в отношении телевидения казалось потенциально возможным, сегодня в свете развития социальных медиа, стремящихся эволюционировать в метавселенные, стало очевидным. Связь обернулась взаимопроникновением, и грань между плотью и виртуальностью начала размываться. В этом смысле «Видеодром» выступил антиподом «Матрицы», где противопоставлены виртуальная и физическая реальность, а физическая телесность отмечена шрамами и вживленными в тело соединительными портами. Конструкция же Кроненберга — это проникновение виртуальности в человеческий разум и в плоть, это мутации души и тела, а в итоге овладение технологиями контроля над человеческим. Д. Вудс в роли руководителя частного кабельного телеканала и Д. Харри (в реальной жизни солистка панк-группы Blondie и муза Х. Р. Гигера) в образе психиатра под воздействием технологии электронной «промывки мозгов» проваливаются в бездонный колодез разрушительных галлюцинаций, которые смешиваются с реальностью, формируя совершенно новую картину связи сознания и окружающего мира, под воздействием чего и физические тела также претерпевают страшные трансформации. В результате таких превращений возникает «новая плоть», и, по словам персонажа Д. Харри, смерть перестает знаменовать собой конец. Снова вспоминается

¹⁰ Источник изображения см.: URL: <https://www.kinopoisk.ru/film/8853/> (дата обращения: 20.03.2022).

определение поклонников метавселенных, утверждающих, что это перспективное пространство для бесконечного общения, развлечений и так далее, как утверждают глава Apple Т. Кук, режиссер С. Спилберг, многочисленные инвесторы и технооптимисты.

Еще один фильм, предсказывающий появление метавселенных — фильм «Конгресс» (*The Congress*, 2013) совместного производства — Франции и Израиля. При его создании А. Фольман выступил в качестве режиссера и сценариста. Картина включает игровую и анимационную части и является вольной адаптацией романа С. Лема «Футурологический конгресс» (1971 год), откуда автор фильма заимствовал идею массового использования галлюциногенов, дополнив ее предсказанием о появлении практики и рынка цифровых двойников знаменитостей. Создатели фильма показывают, как кинопроизводители принуждают артиста продать свой образ, отказавшись от возможности сниматься в будущем. Цифровой же двойник в течение последующих десятилетий может использоваться в различных сюжетах многочисленных блокбастеров по усмотрению продюсеров (Cardeña, 2014).



Рис. 3. Кадр из фильма «Конгресс» (*The Congress*), реж. А. Фольман, 2013¹¹

Кстати, уже сегодня технологии *deep fake* позволяют воссоздать образы ушедших личностей для использования в политических и коммерческих целях, что неоднократно вызывало множество этических вопросов. В этом фильме Р. Райт играет самого себя, передав по сюжету крупной киностудии право использовать свой образ в будущих фильмах. В то же время в обществе существует мода на употребление химических коктейлей, с помощью которых человек переносится из реального мира в анимационный, где может свободно выдавать себя за любую личность по своему выбору. Здесь виртуальная

¹¹ Источник изображения см.: URL: <https://www.kinopoisk.ru/film/581906/> (дата обращения: 20.03.2022).

реальность создается усилиями big pharma и голливудских студий, что представляет собой оригинальный взгляд на конвергенцию могущественных, но таких разных направлений деятельности. При любом кризисе в первую очередь страдают тонкие материи — и в нашем случае основная нагрузка падает, очевидно, на тот самый моральный узел, о котором мы писали ранее. В подтверждение напомним, что эти два фильма, безусловно, опередили свое время. Позже начавшийся в 2019 году коронакризис убедительно продемонстрировал, как биологическая пандемия сопровождалась пандемией не только информационной и культурной — проблема вышла на гуманитарный уровень. Участвуя в этих событиях, мы воочию наблюдали синтез разнородных категорий, — убедившись, насколько хрупко и уязвимо «человеческое», и став свидетелями того, как социальные медиа явочным порядком воспользовались ситуацией, чтобы еще больше укрепить свои позиции.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Проведенное исследование позволило установить, что технологические компании используют концепцию метавселенных для обоснования своей деятельности, направленной на расширение техносферы и погружение в нее человека. Целью исследования было продемонстрировать, что технобизнес стремится любой ценой усилить свою власть и влияние во всей широте общественной жизни, и цель эта, думается, была достигнута.

В соответствии с полученными результатами мы можем утверждать, что заявленная в начале статьи гипотеза подтвердилась: стратегия и мотивация технологических компаний, которые нацелились на создание метавселенных, не соответствуют задачам благополучного развития человечества. Более того, положение, которое сегодня заняли цифровые технологии в общественной жизни, позволяют говорить о состоявшейся угрозе в отношении цивилизационного развития и перспектив человека. Очевидно, идет ли речь о расширении сферы развлечений, получении большего доступа к персональным данным пользователей, или же об обретении полного контроля над пользователями, — главным для метавселенных извлечение сверхприбыли, и ради этого концепция метавселенных будет продвигаться и интегрироваться в культуру под самыми благозвучными предложениями, как благо и как инструмент улучшения качества жизни, предлагающий человеку новые возможности для самовыражения. Текущее развитие цифровых технологий, безусловно, несет риски расчеловечивания и потери человеком своих позиций при конвергенции антропосферы с техносферой.

Проанализированное положение и тенденции развития в рамках существующей парадигмы не имеют потенциала и не обеспечивают человечество инструментами, которые позволили бы ему контролировать технологическое развитие и направлять его в благополучное русло. Отдельно стоит задаться вопросом, как влияет на культуру в целом и на психику отдельного человека все более и более полное дублирование реальности в цифровом пространстве, и не приведет ли эта тенденция к окончательному стиранию границ между реальностью и цифрой (Stokel-Walker, 2022, p. 39). Представленные выше примеры из произведений массовой культуры показывают мутагенный и разрушительный для человеческой природы характер такой интеграции — и с этими угрозами также необходимо считаться, искать инструменты контроля и снижения рисков. Синтетическое восприятие индивида и общества, медиа и технологий как элементов, связанных «намертво», ведет к опасности бесконтрольного расширения техносферы, в которой все человеческое может отмереть как избыточная, ненужная и даже вредная биомасса. За скобками данной работы был оставлен еще один важный фактор, который следует учесть при продолжении настоящего исследования — ускорение времени: несколько десятилетий назад зеленые строчки кода Матрицы казались фантастикой, а сегодня в общественном сознании идея слияния физического и виртуального уже не вызывает отторжения и кажется вполне органичной. Это существенно, потому что за короткий период на практике начала воплощаться главная идея метавселенных, в основе которой, на наш взгляд, лежит конвергенция физического и виртуального. Недостаток внимания к проблеме размытия или даже полного стирания границ между «мирами» может привести к тому, что естественный оффлайновый мир, по своей природе более человеческий, глубокий и истинный, скрепленный этико-морально-нравственным комплексом, окажется вытесненным на периферию культуры и общественной жизни.

Для преодоления озвученных выше угроз требуется, безусловно, формирование новой социально-гуманитарной рациональности, под которой понимается совокупность требований к обеспечению системной эпистемической безопасности. Среди этих требований: масштабность, наполненность актуальными ценностями, системность и динамичность, рефлексивность, открытость для дискуссии и пр. (Лебедев, 2015, с. 8). Комплексное выполнение этих требований позволит мыслить по-новому, преодолеть иллюзии и стереотипы, и соединить этико-морально-нравственный комплекс с технологической парадигмой, чтобы выполнить главную цель — осознанно адаптировать логику и модели развития технологических компаний, которые создают в настоящее время метавселенные, таким образом, обеспечив человекомерное развитие.

* Решением Тверского суда от 21 марта 2022 г. компания «Meta», владеющая социальной сетью «Facebook», признана экстремистской организацией. Доступ к социальной сети «Facebook» на территории Российской Федерации заблокирован.

** Решением Тверского суда от 21 марта 2022 г. компания «Meta» признана экстремистской организацией. Доступ к некоторым ее продуктам на территории Российской Федерации заблокирован.

REFERENCES

1. Ball, M. (2021, June 29). Framework for the Metaverse. *MatthewBall.vc*. Retrieved March 25, 2022, from <https://www.matthewball.vc/all/forwardtothemetaverseprimer>
2. Barthes, R. (1989). *Literatura i metayazyk* [Literature and metalanguage]. In G.K. Kosikov (Ed.), *Izbrannye raboty: semiotika, poetika* [Selected works: Semiotics, poetics] (pp. 131–132). Moscow: Progress. (In Russ.)
3. Bayley, S. (2021, November 24). “NFT” named word of the year by Collins dictionary. *The Bookseller*. Retrieved February 15, 2022, from <https://www.thebookseller.com/news/nft-named-word-year-collins-dictionary-1290565>
4. Cardeña, E. (2014). Paradise sniffed: Review of the film *The Congress* by Ari Folman. *PsycCRITIQUES*, 59 (39), Article 9. <https://doi.org/10.1037/a0037900>
5. Dionisio, J.D.N., Burns III W.G., & Gilbert R. (2013). 3D Virtual worlds and the metaverse: Current status and future possibilities. *ACM Computing Surveys*, 45 (1), 1–38. <https://doi.org/10.1145/2480741.2480751>
6. Furseth, I., & Repstad, P. (2021). *Modern sociologists on society and religion*. London: Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781003181446-4>
7. Hovan George, A.S, Fernando, M., Shaji George, A., Baskar, T., & Pandey, D. (2021). Metaverse: The next stage of human culture and the Internet. *International Journal of Advanced Research Trends in Engineering and Technology (IJARTET)*, 8 (12), 1–10. Retrieved March 27, 2022, from https://www.researchgate.net/publication/355172308_All_One_Needs_to_Know_about_Metaverse_A_Complete_Survey_on_Technological_Singularity_Virtual_Ecosystem_and_Research_Agenda?channel=doi&linkId=619c4bc5d7d1af224b199c8d&showFulltext=true
8. Ivannikov Ye. B. (2017). *Yazykovaya refleksiya: ot metateksta k refleksivu* [Language reflection: from metatext to reflexive]. *Problemy istorii, filologii, kul'tury*, (1), 337–347. (In Russ.)
9. Kim, J.-G. (2021). A Study on metaverse culture contents matching platform. *International Journal of Advanced Culture Technology*, 9 (3), 232–237. <https://doi.org/10.17703/IJACT.2021.9.3.232>
10. Kofyrin, N. (2013, December 23). *Solyaris—filosofiya Andrey Tarkovskogo* [Solaris—philosophy of Andrei Tarkovsky]. *Filosofskiy shturm*. (In Russ.) Retrieved February 15, 2022, from <http://philosophystorm.org/node/4852/print>

11. Lebedev, S.A. (2015). *Metodologiya nauchnogo poznaniya* [Methodology of scientific knowledge]. Moscow: Prospekt. (In Russ.)
12. Lee, L.-H., Braud, T., Zhou, P., Wang, L., Xu, D., Lin, Z., Kumar, A., Bermejo, C., & Hui, P. (2021). All one needs to know about metaverse: A complete survey on technological singularity, virtual ecosystem, and research agenda. *Journal of Latex Class Files*, 14 (8), 1–66. <https://doi.org/10.48550/arXiv.2110.05352>
13. Mackenzie, S. (2022, February 07). Criminology towards the metaverse: Cryptocurrency scams, grey economy and the technosocial. *The British Journal of Criminology*. Article azab118. <https://doi.org/10.1093/bjc/azab118>
14. Mystakidis, S. (2022). Metaverse. *Encyclopedia*, 2 (1), 486–497. <https://doi.org/10.3390/encyclopedia2010031>
15. Pavlov, A.V. (2018). Obrazy sovremennosti v XXI veke: Metamodernizm [Images of modernity in the 21st century: Metamodernism]. *Logos*, 28 (6), 1–19. (In Russ.)
16. Perry, L. (2022, January 26). David Chalmers on Reality+: Virtual Worlds and the Problems of Philosophy. *Future of Life Institute*. Retrieved February 15, 2022, from <https://futureoflife.org/2022/01/26/david-chalmers-on-reality-virtual-worlds-and-the-problems-of-philosophy/>
17. Shestakova, I.V. (2013). Metatekstovaya dinamika kinematografa V. Shukshina: Na primere fil'ma "Zhivet takoy paren'" [Metatextual dynamics of V. Shukshin's cinematography: By example of the film "There is such a lad"]. *Istoricheskie, filosofskie, politicheskie i yuridicheskie nauki, kul'turologiya i iskusstvovedenie: Voprosy teorii i praktiki* (9, Part 2), 216–218. (In Russ.)
18. Skrytyy smysl. (2018, May 27). Zhan Bodriyyar o «Matritse»: Interv'yu Zh. Bodriyyara zhurnalu «Le Nouvel Observateur», 19 iyunya 2003 g. [Jean Baudrillard on The Matrix: J. Baudrillard's interview with Le Nouvel Observateur, June 19, 2003] (V. Mil'china, Trans.). (In Russ.) Retrieved February 15, 2022, from <http://скрытыйсмысл.пф/blog/zhan-bodriyyar-o-matrice?ysclid=1j3h71r2v>
19. Srivastava, N.D. (1997). *Meta modern era*. New Delhi: Ritana Books.
20. Stokel-Walker, C. (2022). Welcome to the metaverse. *New Scientist*, 253 (3368), 39–43. [https://doi.org/10.1016/S0262-4079\(22\)00018-5](https://doi.org/10.1016/S0262-4079(22)00018-5)
21. Syundyukov, N. (2016). Interv'yu s Robinom Van den Akkerom [Interview with Robin van den Akker]. *Metamodern*. (In Russ.) Retrieved February 15, 2022, from <https://metamodernizm.ru/robin-van-den-akker/>
22. Vermeulen, T., & van den Akker, R. (2010). Notes on metamodernism. *Journal of Aesthetics & Culture*, 2 (1), Article 5677. <https://doi.org/10.3402/jac.v2i0.5677>
23. Verry, M. (2021). *Le Panoptique Jeremy Bentham*. Sorbonne Universite. Retrieved March 25, 2022, from https://www.researchgate.net/publication/356790702_Panoptique_-_Jeremy_Bentham
24. Zan'kovsky, A. (2021). Vremya tverdykh meduz: Metamodern, kotoryy my zasluzhili? [The time of hard jellyfish: The metamodern we deserve?]. *Metamodern*. (In Russ.) Retrieved March 25, 2022, from <https://metamodernizm.ru/metamodern-which-we-deserve/>

ЛИТЕРАТУРА

1. Барт Р. Литература и метаязык // Избранные работы: семиотика; поэтика. М.: Прогресс, 1989. С. 131–132.
2. Жан Бодрийяр о «Матрице»: интервью Ж. Бодрийяра журналу «Le Nouvel Observateur», 19 июня 2003 г. / пер. В. Мильчиной // Скрытый смысл. Анализ фильмов и философские исследования. 2018. 27 мая. URL: <http://скрытыйсмысл.рф/blog/zhan-bodriyyar-o-matrice?ysclid=11j3h71r2v> (дата обращения: 15.02.2022).
3. Заньковский А. Время твердых медуз: метамодерн, который мы заслужили? // Metamodern. 2016. URL: <https://metamodernizm.ru/metamodern-which-we-deserve/> (дата обращения: 25.03.2022).
4. Иванников Е. Б. Языковая рефлексия: от метатекста к рефлексиву // Проблемы истории, филологии, культуры. 2017. № 1. С. 337–347.
5. Кофырин Н. Солярис — философия Андрея Тарковского // Философский штурм: сайт. 2013. 29 декабря. URL: <http://philosophystorm.org/node/4852/print> (дата обращения: 15.02.2022).
5. Лебедев С.А. Методология научного познания. М.: Проспект, 2015. 257 с.
7. Павлов А.В. Образы современности в XXI веке: метамодернизм // Логос. 2018. № Т. 28. № 6. С. 1–19.
8. Савченко А.В., Сегал А.П. Метаверс — как это по-русски? О построении русско-го сектора метавселенной // Искусственные общества. 2021. Т. 16. № 4. DOI: 10.18254/S207751800017910-0
9. Сяндюков Н. Интервью с Робин Ван ден Аккером // Metamodern. 2016. URL: <https://metamodernizm.ru/robin-van-den-akker/> (дата обращения: 15.02.2022).
10. Ball M. Framework for the Metaverse // Matthew L. Ball URL: <https://www.matthewball.vc/all/forwardtothemetaverseprimer> (дата обращения: 25.03.2022).
11. Bayley S. “NFT” named Word of the Year by Collins Dictionary // The Bookseller URL: <https://www.thebookseller.com/news/nft-named-word-year-collins-dictionary-1290565> (дата обращения: 15.02.2022).
12. Cardeña Etzel. Paradise sniffed [Review of the film The Congress by Ari Folman] // PscCRITIQUES. 2014. Vol. 59. No. 39. Article 9. DOI: 10.1037/a0037900
13. David Chalmers on Reality+: Virtual Worlds and the Problems of Philosophy // Future of Life Institute: site. January 26, 2022. URL: <https://futureoflife.org/2022/01/26/david-chalmers-on-reality-virtual-worlds-and-the-problems-of-philosophy/> (дата обращения: 15.02.2022).
14. Dionisio J.D.N., Burns III W.G., Gilbert R. 3D Virtual worlds and the metaverse: Current status and future possibilities // ACM Computing Surveys. 2013. Vol. 45. Issue 1. P. 1–38. DOI: 10.1145/2480741.2480751
15. Furseth I., Repstad P. Modern Sociologists on Society and Religion. Chapter 3: Michel Foucault. Discourse, power, and governmentality. London: Routledge, 2021. 262 p. DOI: 10.4324/9781003181446-4
16. Hovan George, A.S, Fernando, M., Shaji George, A., Baskar, T., & Pandey, D. (2021). Metaverse: The Next Stage of Human Culture and the Internet. 08. 1–10. https://www.researchgate.net/publication/355172308_All_One_Needs_to_Know_about_Metaverse_A_Complete_Survey_on_Technological_Singularity_Virtual_Ecosystem_and_Research_Agenda?channel=doi&linkId=619c4bc5d7d1af224b199c8d&showFulltext=true.

17. Kim J.-G. A Study on Metaverse Culture Contents Matching Platform // International Journal of Advanced Culture Technology. 2021. Vol. 9. Issue 3. P. 232–237. DOI: 10.17703/IJACT.2021.9.3.232
18. Lee L.-H., Braud T., Zhou P., Wang L., Xu D., Lin Z., Kumar A., Bermejo C., Hui P. All one needs to know about metaverse: A complete survey on technological singularity, virtual ecosystem, and research agenda // Journal of Latex Class Files. 2021. Vol. 14. No. 8. 66 p. DOI: <https://doi.org/10.48550/arXiv.2110.05352>
19. Mackenzie S. Criminology towards the metaverse: Cryptocurrency scams, grey economy and the technosocial // The British Journal of Criminology. 2022. azab118. DOI: 10.1093/bjc/azab118
20. Mystakidis S. Metaverse // Encyclopedia. 2022. Vol. 2(1). 1. P. 486–497. DOI: 10.3390/encyclopedia2010031
21. Srivastava N.D. Meta Modern Era. New Delhi: Ritana Books, 1997. 211 p.
22. Stokel-Walker C. Welcome to the metaverse // New Scientist. 2022. Vol. 253. P. 39–43. DOI: 10.1016/S0262-4079(22)00018-5
23. Timotheus Vermeulen, Robin van den Akker. Notes on metamodernism // Journal of Aesthetics & Culture. 2010-01-01. V. 2, I. 1. P. 5677. DOI: 10.3402/jac.v2i0.5677
24. Verry M. Le Panoptique Jeremy Bentham. Sorbonne Universite, 2021. 19 p. https://www.researchgate.net/publication/356790702_Panoptique_-_Jeremy_Bentham.

ABOUT THE AUTHOR

OLEG N. GUROV

MBA, Lecturer at the Department of Humanitarian Sciences,
Moscow State Institute of International Relations,
prospekt Vernadskogo, 76, 119454, Moscow, Russia;
Institute of Industry Management affiliated
with the Russian Presidential Academy
of National Economy,
prospekt Vernadskogo, 82, str. 4, korp. 3, 119571, Moscow, Russia

ResearcherID: AAS-9705-2021

ORCID: 0000-0002-8425-1338

e-mail: gurov@duck.com

СВЕДЕНИЯ ОБ АВТОРЕ

ОЛЕГ НИКОЛАЕВИЧ ГУРОВ

МВА, преподаватель кафедры гуманитарных дисциплин,
МГИМО МИД РФ,
119454, Россия, Москва, проспект Вернадского, 76;
Институт отраслевого менеджмента РАНХиГС,
119571, Россия, Москва, пр-т Вернадского, д. 82, стр.4, корп. 3

ResearcherID: AAS-9705-2021

ORCID: 0000-0002-8425-1338

e-mail: gurov@duck.com

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

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

ЕКАТЕРИНА ВИКТОРОВНА САЛЬНИКОВА

Государственный институт искусствознания МК РФ,
125009, Россия, Москва, Козицкий пер., 5

ResearcherID: AAS-2122-2020

ORCID: 0000-0001-8386-9251

e-mail: k-saln@mail.ru

Для цитирования

Сальникова Е.В. Диегетическое исчезающее/невидимое в немом кино и его корни // Наука телевидения 2022. 18 (1). С. 49–78. DOI: <https://doi.org/10.30628/1994-9529-2022-18.1-49-78>

Диегетическое исчезающее/ невидимое в немом кино и его корни

Аннотация. Предметом статьи является применение в раннем немом кино приема (мотива) исчезновения в кадре, а также относительно долгого пребывания тела в кадре в скрытом, невидимом состоянии. Диегетическое невидимое/исчезающее можно называть и приемом, и мотивом. Прием — если рассматривать его с точки зрения формального языка, как один из принципов селекции и композиции при формировании внутрикадрового пространства. Мотивом — если интересоваться его содержательной целостностью и взаимодействием со всем смысловым полем произведения. Статья сосредоточивается на мотивных аспектах.

Обозначенный мотив выполняет множество функций в авантюрном и авантюрно-фантастическом фильме. Автор останавливается на нескольких картинах с целью выявления вариантов художественного функционирования мотива, его богатого семантического потенциала. Анализируется мифологическое происхождение мотива, способного нести сложную смысловую нагрузку в зависимости от общего сюжетного контекста и тональности произведения. Рассматривается роль театра, цирка, аттракциона и сказки в предыстории мотива диегетического исчезающего. Автор анализирует эстетику трюка в фильмах Жоржа Мельеса, где состояние и местонахождение пропадающего тела остаются неопределенными и не предполагают интерпретации автора фильма. Реквизит (корзины, сундуки, ткань и пр.), с помощью которого исчезают персонажи, создает иллюзию того, что именно внутри них происходит тайна фокуса. Однако

фокус имеет сугубо кинематографическую природу и его механизм находится за кадром, состоит в регуляции работы камеры. Фильм симулирует приемы театра и цирка.

В отличие от бессюжетных картин Мельеса, сюжетные фильмы предполагают более определенное истолкование исчезновения персонажа. Так, в финальном эпизоде британского фильма «Жизнь Чарльза Писа» (1905) подразумевается смерть героя во время казни через повешенье. Однако невидимость тела создает иллюзию вероятности открытого финала.

Подробно разбирается авторское высказывание Д.У. Гриффита в его дебютном фильме «Приключения Долли» (1908). Путешествие девочки, закрытой в бочке, по реке и счастливое возвращение к отцу превращает мелодраму с элементами криминальности в сказочную историю, полную рефлексии об Америке как мудром природном универсуме.

Автор приходит к выводу, что работа с мотивом диегетического невидимого / исчезающего значима для эстетики кино вне зависимости от мотиваций и смысла происходящего в каждом отдельном случае. Многообразие диегетического невидимого отображает потребность авантюрно-фантастического кино в выходе за пределы рационального мышления и моделировании картины магического универсума.

Ключевые слова: миф, кино, цирк, театр, аттракцион, диегетическое, трюк, сказка, Мельес, игра, авантюрное повествование, Гриффит

UDC 791.3

Received 24.01.2022, revised 19.02.2022, accepted 29.03.2022

EKATERINA V. SALNIKOVA

State Institute for Art Studies,
125009, Kozitsky, 5, Moscow, Russia
ResearcherID: AAS-2122-2020
ORCID ID: 0000-0001-8386-9251
e-mail: k-saln@mail.ru

For citation

Salnikova E.V. (2022). Diegetic Invisible/Vanishing in Silent Cinema and its Origins. *The Art and Science of Television*, 18 (1), 49–78. <https://DOI:10.30628/1994-9529-2022-18.1-49-78>

Diegetic Invisible/Vanishing in Silent Cinema and its Origins

Abstract. The article studies the early silent cinema motif of disappearance or invisibility of bodies in a frame. In adventure and adventure-fantasy films, this motif

performs a whole set of functions. Using the example of several films, I uncover its rich semantic potential. Further on, the mythological origins of the motif are analyzed, as are the role of theater, circus, attraction and fairy tale in the prehistory of the diegetic disappearing. Attention is paid to the aesthetics of the trick in Georges Méliès' films, where the condition and location of the vanishing body remain uncertain. Narrative films suggest a more definite interpretation of the character's disappearance. For instance, the final episode of the British film *The Life of Charles Peace* (1905) implies the hero's death by execution. However, the invisibility of the body creates the illusion of a likely open finale. Another example is D. W. Griffith's *The Adventures of Dollie* (1908) about a girl locked in a barrel and traveling down the river to be returned to her father in the end. The happy-end gives this melodrama a touch of fantasy, presenting America as a wise natural universe.

Working with the motif of the diegetic invisible/disappearing is significant for the cinema aesthetics, regardless of the motivations and meaning of what is happening. The diversity of the diegetic invisible reflects the need of cinema to model the picture of the magical universe.

Keywords: myth, cinema, circus, theater, attraction, diegesis, trick, fairy tale, Georges Méliès, game, adventure film narration, D.W. Griffith

ВВЕДЕНИЕ

В данной статье мы остановимся на одном очень раннем мотиве немого кино, не умирающим и в звуковой период, но превратившимся в устойчивый элемент кинопоэтики. Предмет статьи — диегетическое невидимое, пропадающее из поля зрения в кадре, но все-таки в кадре остающееся. Прячущиеся за какими-либо предметами или внутри них персонажи, исчезающие под плащом-невидимкой, проваливающиеся в бездну и пр. Без всего этого не обходится прежде всего популярное кино, которое не стремится к созданию картины мира в соответствии с принципами критического реализма, а также нередко включает в нее элементы фантастического.

Впрочем, диегетическое невидимое может быть и никак не связанным с фантастикой. К разряду таких элементов материи фильма относятся, к примеру, выходящие из кадра персонажи, продолжающие подавать голос и участвовать в эпизоде. Также это могут быть персонажи и предметы, которых закрывают какие-либо другие объекты, но чье присутствие в сцене подразумевается, никак не нарушая иллюзии жизнеподобия. Мы пока оставим в стороне этот второй вариант диегетического невидимого и сосредоточимся на авантюрно-фантастическом немом кино.

Обозначенный аспект эстетики кино актуален в контексте современных исследований кинематографа, посвященных визуальной специфике экранного искусства и телесности образов. Все активнее теоретики исходят из идеи авторитетного исследователя Вивиан Собчак о том, что мы воспринимаем экранное произведение не только зрительно, но всей нашей телесной сущностью (Sobchack, 1992, p. 3), а потому все, что невидимо, но корреспондирует с экранной визуальной образностью, играет весьма значимую роль в процессе рецепции. Хотя, конечно, как констатирует Мюррэй Померанс в монографии «Кино и эффект реальности», экранные медиа находятся в парадигме интенсификации видения, характерной для культуры Нового времени. Поэтому закономерно, что одним из фундаментальных правил экранного искусства является визуализация всего, что может представлять интересное зрелище, даже вне зависимости от целесообразности этой визуализации (Pomerance, 2013, p. 48). Тем не менее и эффекты «невидимого свидетеля» также представляет остро востребованный спецэффект, уж не говоря о принципе «невидимой аудитории» (Pomerance, 2013, p. 57). Симин Нина Литтшвагер, пишущая о фильмах игры ума (mind-game films) (Littschwager, 2019), и Лиза Боде, анализирующая спецэффекты популярного кино (Bode, 2017), обращаются к феномену невидимого в кадре. Лиза Боде останавливается на проблеме композитности многих образов, рождающихся посредством купирования фрагментов тех объектов, которые запечатлеваются камерой, а также создают иллюзии присутствия в кадре отсутствующих объектов. Одна из глав ее книги носит показательное название «There Is No There There: Making Believe in Composite Screen Face» (Bode, 2017, p. 154). Из чего, собственно, состоит материя визуального образа и насколько она далека от реального «отображения» чего бы то ни было, рассуждают авторы книги «Медийные тела между вымыслом и фактологией. Вновь изобретая телесность» (Butnaru, 2020).

Однако все эти труды разворачивают свои концепции на материале преимущественно современного кино, новых медиа, прочих визуальных форм. А под феноменом не визуального, невидимого или исчезающего авторы подразумевают гораздо более широкий круг элементов языка экранного искусства. Мы же выделяем узко конкретный тип ситуации диегетического невидимого: материальный объект, еще точнее, живой персонаж, находящийся, согласно логике сюжета, в пространстве кадра, но остающийся недостижимым для зрительских взоров.

Ближе всего к нашей теме некоторые главы монографии Ноэма Элкотта «Искусственная Тьма...», исследующей увлечение работой с черным фоном как театра рубежа XIX–XX века, так и раннего кино. Автор подробно останавливается на опытах Жоржа Мельеса, применявшего эффекты чер-

ного фона для создания всевозможных внутрикадровых эффектов пропадания предметов, персонажей или частей их тела (Elcott, 2016, p. 135–149). Также тема невидимого в немом кино плодотворно развивается в двух статьях из недавнего масштабного коллективного труда «Телесность в раннем кино: внутренности, кожа и физическая оболочка» (Dahlquist, Galili, Olsson, Robert, 2018). Известный специалист в области немого кино Том Ганнинг в статье «Невозможное тело в раннем фильме» подробно анализирует картину британского кинематографиста Джеймса Уильямсона «Большой глоток» (*The Big Swallow*, 1901), в которой с помощью спецэффектов показано, как кинооператор вместе с камерой исчезают во рту человека, снимаемого на камеру же (Gunning, 2018, p. 20–23). К данному фильму обращаются и Томас Эльзессер с Мальте Хагенером, отмечая, что огромный рот «заполняет весь экран и преодолевает обычно невидимое “пространство напротив” камеры» (Эльзессер, Хагенер, 2016, с. 151), тем самым как бы «сжедая» само пространство в кадре. (Мы оставляем данный фильм в стороне, считая более эффективным его рассмотрение в контексте процесса саморефлексии раннего кино.) Вито Адриансенс сосредоточивается на мотиве статуи в фильмах Мельеса и рассматривает эффекты метаморфоз, подразумевающих исчезновение одних объектов и появление других (Adriaenssens, 2018, p. 30–32).

Откуда берется обозначенный в названии статьи прием, он же мотив, и каково его смысловое наполнение? Мы пишем «прием», потому что диегетическое невидимое можно рассматривать именно с формальной точки зрения, как принцип селекции и композиции, создающий внутрикадровое пространство. И мы пишем «мотив», так как невидимое семантически насыщено, активно, и именно в этой своей ипостаси оно будет интересовать нас.

Цели данной статьи — во-первых, обозначение предыстории данного мотива до рождения экранного искусства, во-вторых, рассмотрение начальной стадии жизни мотива для выявления его эстетического потенциала. В связи с чем мы обращаемся к вариантам воплощения мотива в раннем немом кино: фильмах Мельеса, в британском фильме «Жизнь Чарльза Писа» (*The Life of Charles Peace*, 1905) и в дебютном фильме Д.У. Гриффита «Приключения Долли» (*The Adventures of Dollie*, 1908). Ранее данные фильмы подробно не анализировались, что, наряду с избранным ракурсом исследования, способствует новизне предлагаемой работы. Селекция картин продиктована стремлением не просто ввести в исследовательское поле малоизученные фильмы, принадлежащие популярному немому кино, но расширить и уточнить представления об эстетике раннего киноискусства, которое долгое время считалось технически и содержательно примитивным. Осмысление широкого диапазона выразительных возможностей

диегетического невидимого/исчезающего существенно обогащает наши представления об эстетике кинематографа до 1910 года и дополняет уже найденные ракурсы анализа феномена невидимого в экранном искусстве.

К ПРЕДЫСТОРИИ МОТИВА

В отечественной науке последних десятилетий интенсивно развивалась концепция формирования массового экранного искусства на основаниях фольклора. Значительную роль в этом сыграли труды Н.М. Зоркой «На рубеже столетий: у истоков массового искусства в России 1900–1910 годов» (Зоркая, 1976) и «Уникальное и тиражированное...» (Зоркая, 1981). В более поздней книге «Фольклор. Лубок. Экран» Зоркая писала: «Истоки современной массовой культуры — фольклор, традиции древних жанров народного творчества: сказки, народной игры, песни, обряда» (Зоркая, 1994, с. 9). Эти идеи развивали самые разные исследователи, в частности, А.С. Вартанов (Вартанов, 1996, с. 98–100) и В.И. Фомин писали о несомненной связи популярного кино со сказкой (Фомин, 2001). Конечно же, фольклор не единственный источник мотивов и образов популярного кинематографа, но лишь один из множества, среди которых и роман с продолжением, и разнообразнейшие жанры и виды театрального искусства.

Однако корни мотива диегетического невидимого/исчезающего уходят гораздо глубже. Несомненно его происхождение из мифа, из представлений о сверхчеловеческом могуществе, включающем способность героя мгновенно появляться и мгновенно исчезать, то есть переноситься в другое пространство, или же превращаться в невидимое тело, оставаясь на том же месте, а также находить всевозможные небытовые завесы, вроде облака, тумана. Как правило, древние боги и другие сверхсущества отличаются от простых смертных способностью свободно регулировать режим присутствия своего визуального образа, своей физической видимой оболочкой перед всеобщими взорами, о чем уже отчасти писали ранее (Сальникова, 2018, с. 139–141). Это одно из главных качеств, расширяющих спектр произвольных деяний и поведенческих паттернов сверхсуществ.

Обращаясь к примеру шлема-невидимки, Я.Э. Голосовкер отмечал, что «чудесный акт в мифе — естественно-законный акт», не нуждающийся в объяснениях (Голосовкер, 1987, с. 26). «Абсолютная сила творческой воли, желания, то есть творческой фантазии — вот логическое основание, порождающее любое чудесное действие или чудесное свойство как свое следствие» (Голосовкер, 1987, с. 26). Потому чудесные исчезновения

не нуждаются в объяснении их механизма. То есть этого механизма как бы нет — царствует потребность, вера и чувство необходимости конечного волшебного результата. «На ком шлем-невидимка Аида, тот становится невидимым, как только повернет на голове шлем. Аид означает “невидимый”: народная этимология. По существу он — смерть. Смерть приходит невидимой... Акт перехода образа из зримого в незримый (например, когда Персей подступает к Медузе в шлеме-невидимке) представим, но причинно не обусловлен и непонятен» (Голосовкер, 1987, с. 27).

Этой логике мифа Голосовкер противопоставляет логику научно-фантастического романа «Человек-невидимка» Уэллса, сочинившему научное обоснование невидимости героя. «Логика чудесного снята: метаморфоза героя причинно обусловлена. (...) Для эллина логика чудесного не нуждается в интерпретации здравого смысла» (Голосовкер, 1987, с. 27). Данный фрагмент из книги Голосовкера помогает понять пристрастие кинематографа к чудесным исчезновениям и появлениям всех видов. В фэнтези и другой ненаучной фантастике они могут никак не объясняться и мотивироваться исключительно необходимостью общего развития фантастического экранного мира. В научной кинофантастике зрителю могут устами разных персонажей объяснять, как происходит исчезновение. Но суть в другом: визуализируясь, образ исчезновения становится более важным, чем его мотивации.

Исчезновение в любом случае оказывается продиктовано жадной искусства кинематографа показывать нечто чудесное и в быту невозможное или же не производящее столь мощного эффекта. Снова, как в эллинском мифе, важнее всего результат, логика воображения — но к ней прибавляется опыт непосредственного визуального восприятия, затмевающий все остальное, всю философию и точную науку. Зрелище исчезновения, его эффект и эмоции, которые оно вызывает, — вот что становится главным. Мифологическое мышление, вернее, инстинктивная тяга к мифологическому, оживает вновь, подогреваемое возможностями экранного искусства не просто показывать все, что угодно, но создавать иллюзии удивительно реального бытия, материально достоверного присутствия и очень эффектного перехода к отсутствию.

Неслучайно Н.А. Хренов специально останавливается на компенсаторных функциях мифа для личности в период вытеснения: «...отказ от удовлетворения инстинкта приводит к необходимости компенсации в форме сновидения, мифа, сказки и вообще фантазии» (Хренов, 2011, с. 32). Но если у личности это период, то у современного общества, похоже, вытеснение — перманентное состояние. Потому общественное бессознательное столь нуждается в мифе, сказке и всех видах фантастического. Как

справедливо заключает Н.А. Хренов, «в плоскости искусства миф расщепляется на ритуальное, т.е. серьезное, идеологическое, практическое, утилитарное и организующее общество, и на игровое, т.е. разворачивающееся в воображении, виртуальное, компенсаторное» (Хренов, 2011, с. 70). Можно сказать, что второй тип особенно многообразно представлен именно в популярном кинематографе. Впрочем, выскажем предположение, что, каким бы сильным не было «расщепление мифа», а некие связующие нити между ритуальным, серьезным и игровым, несерьезным или не вполне серьезным, все-таки всегда остаются. И древние мифологические мотивы (в том числе мотив исчезновения), попадая в различные произведения искусства, всякий раз обновляют сочетание степени серьезного и несерьезного, игрового.

Между древним мифом и кинематографом пролегает целая эра бытования мотива исчезновения в литературе и зрелищах. Из мифа мотив приходит в сказку и эпос. Можно вспомнить и обретение шапки-невидимки или плаща-невидимки, и умение персонажа хорошо спрятаться (как Машенька в русской сказке, садящаяся в корзину с пирожками, которую несет медведь). Волшебные персонажи используют свои личные магические качества или магию волшебных предметов разного происхождения. А персонажи без сверхчеловеческих способностей прибегают либо к остроумию, хитрости, изобретательности, либо к помощи чужого, «дружественного» волшебства. И, как правило, тем самым спасаются в экстремальной, кризисной ситуации.

Исчезновение из поля зрения есть своего рода метафора «умирания», освобождения от тела, от своей «слишком человеческой» природы, а появление вновь — метафора «воскресения», возвращения из царства мертвых, перерождения. Иными словами, данный мотив возникает в переходных ситуациях и обладает двойной ипостасью — авантурной / игровой / импровизационной и сакральной / ритуализированной, связанной с обрядами инициации. Первая ипостась рождена сиюминутными потребностями конкретного индивида, в каком-то смысле она всегда — стихийное проявление индивидуализма и вместе с тем инстинкта выживания героя. Вторая ипостась рождена представлениями о вневличной природе всех основных законов и процессов, определяющих жизнь магического универсума и заставляющих отдельного индивида и целые общества подчиняться этим законам.

Между этими ипостасями существует связь, как и между процессами смерти и рождения, то и дело подтверждающими свою встроенность в циклическое время и перетекание друг в друга. Удачное своевременное пропадание персонажа и решение им сиюминутной проблемы может привести к катастрофе на каком-то другом витке его успешных деяний —

как приводит к катастрофе и гибели всех главных героев в «Песни о Нибелунгах» использование плаща-невидимки Зигфридом для помощи Гунтеру, жаждущему завоевать деву-воительницу Брунхильду. В невидимом участии Зигфрида в поединке Гунтера и Брунхильды уже кроется возможность обнаружения уловки Гунтера, магических способностей Зигфрида, но и уязвимого места на его теле. От хитрости при завоевании воительницы исходит импульс, ведущий к коварному убийству самого Зигфрида на охоте.

Одним словом, мотив пропадания-появления персонажа гибко встраивается в самые разные сюжеты и обнаруживает различные смысловые нюансы в зависимости от общего контекста, жанра, тональности нарратива. А что происходит с этим мотивом в зрелищных формах? В древнегреческой трагедии высока семантическая насыщенность внутреннего пространства сцены, куда не проникают взоры зрителей и куда могут уходить герои, что будет означать самые разные действия в зависимости от нужд сюжета. Как и сама сцена может символизировать различные предметы и строения. В каком-то смысле это всегда образ магической тайны и визуальной недосягаемости самого важного, символ мироздания, подчиняющегося могущественному року.

Мизансцены древнеримской комедии, как показывает Д.В. Трубочкин, строятся прежде всего по принципу явления персонажа. «Конструкция, подобная южноиталийской площадной сцене... обусловлена семантикой явления чуда и потому сосредоточена на том типе сценического движения, которое можно определить как "показ", или "выход"... Выход на сцену — это как бы неожиданное введение знакомой действующей силы» (Трубочкин, 2005, с. 169). Но чтобы были эффектные выходы, неминуемо должны существовать уходы, исчезания за занавеской или дверью, образующими часть сценической конструкции.

Если для театра уход и исчезновение персонажа — функция и необходимое условие главного действия, каким становится появление, то для цирковых фокусов и всевозможных аттракционов, видимо, ровно наоборот: присутствие и выход / движение персонажа или предмета есть функция привлечения внимания к той загадке, которую таит невидимый механизм / непонятный принцип. Е.В. Дуков, обращаясь к истории аттракциона, пишет о предмете из коллекции ученого XVII века Афанасия Кирхера: «Одно магнитное устройство представляло крохотное изображение Тифа, греческого бога ветра, сидящего на кристаллической лодке, которая путешествовала по миниатюрному океану с помощью "секретной" силы. "Ветер", приводивший в движение крошечную лодку, был маленьким магнитом, спрятанным под водой... Но магнит не был просто экзотическим предметом для Кирхера: он воплощал невидимые силы, которые управляют

Вселенной. Он и рассказывал о невидимых цепях, которые, по его мнению, поддерживают саму ткань Вселенной. Любая наука, которая стремится раскрыть структуру мира, обязательно должна заниматься этими невидимыми основаниями, считал он» (Дуков, 2020, с. 653–654). Особенность подводного невидимого основания в аттракционе Кирхера — в том, что он находится тем не менее в поле зрения озадаченных наблюдателей.

Явление, «выход» в цирке — условие последующего эффектного и загадочного исчезновения. Вернее, первое появление участника циркового зрелища — это ввод в поле зрения аудитории нового действующего лица и одновременно потенциального либо объекта трюков, либо маэстро, производящего фокусы, иллюзии. И это первое явление прежде всего должно зачаровывать своей красотой или обещанием загадки, оно есть, если угодно, экспозиция или зрелищная увертюра фокуса. Таинственная музыка, «магические» жесты оттягивают момент метаморфозы присутствия в отсутствие, видимого — в невидимое. Время замедляется для того, чтобы значимость предстоящего трюка возросла, чтобы зрители успели сосредоточиться, напрячься, войти в состояние предвкушения, саспенса и, возможно, попыток с помощью собственного наблюдения понять, «как это делается». Исчезновение — кульминация. А появление после кульминации (кстати, не всегда обязательное) может быть развязкой фокуса, но не разгадкой. Фокус должен остаться неразгаданным, должен сохранить в себе тайну своего механизма. Чтобы второе появление тоже стало фокусом, магией и новой загадкой.

В экранной реальности возможны мгновенные исчезновения без помощи ловкости рук и каких-либо предметов. Но наряду с этими «чисто кинематографическими» вариантами существуют многочисленные варианты скрытого — невидимого — присутствия персонажа в диететическом пространстве. Оно осуществляется при помощи разнообразных предметов и их мизансценирования в кадре. Рассмотрим несколько частных случаев исчезновения-появления персонажа в немом кино, останавливаясь на игровом использовании предметов. Нас интересуют варианты смыслов, возникающих в процессе применения мотива с мифологической предысторией, в авантюрном экранном действии.

ИСЧЕЗНОВЕНИЯ В ФИЛЬМАХ ЖОРЖА МЕЛЬЕСА

Маэстро иллюзионист — в этой роли всегда сам Жорж Мельес — накрывает даму полосатой тканью, потом снимает ее, и мы видим, что дама

исчезла. Маэстро производит волшебные жесты, и появляется скелет. Но Мельес накрывает и его, чтобы потом сбросить ткань, — и вот перед нами вновь дама, живая и невредимая, а скелета нет и в помине (*Escamotage d'une Dame chez Theatre Robert Houdin*, 1896).



Рис. 1–2. Кадры из фильма «Исчезновение дамы в театре Роберта Удена» (*Escamotage d'une Dame chez Theatre Robert Houdin*), реж. Жорж Мельес, 1896

Fig. 1–2. *The Vanishing Lady (Escamotage d'une dame chez Robert-Houdin)* directed by Georges Méliès, 1896¹

¹ Источник изображения см.: URL: https://www.youtube.com/watch?v=f7-x93QagJU&list=PLHQODI6AgbeTpT4B0Og6F_yAXM6jAO-rq&index=4 (дата обращения 23.12.2021).

В ряде других фильмов посаженные в разные ящики участники трюка мгновенно меняются местами, умножается их количество или же они превращаются в произвольно рассыпающиеся «части тела», муляжи, клочья неживой материи. Все это происходит благодаря остановкам камеры и включениям после очередной мизансценической перемены. Сейчас мы останавливаемся на вопросе видеоизменения трюка при попадании на экран и той роли, в какой оказывается предмет, служащий временному сокрытию объекта, подвергающегося манипуляциям, будь то дама, ребенок, мужчина.

Идет игровое управление телами, которые пропадают и появляются с помощью реквизита трюка, и которые обеспечивают ... но что они обеспечивают? Каковы функции ткани, бочки, корзины, сундука, шкафа и других емкостей, куда Мельес помещает своих «медиумов»? Все это — теперь лишь камуфляж кинематографической природы трюка, состоящего в приостановке работы камеры для выхода из кадра персонажа, предназначенного к исчезновению. Дело уже не в «магии» бочек и шкафов с двойным или тройным дном, соединенных со сценическими люками и пр. Дело не в ловкости рук фокусника-иллюзиониста и не в играх света и тьмы, отвлекающих действиях и музыке. Дело в манипуляциях с камерой — для моделирования экранной реальности.

Тем не менее при всей новизне продолжает быть необходима симуляция тайного пространства, где пропадает и откуда неожиданно появляется объект манипуляций — или же другой объект, заменяющий предыдущего. (Многие фильмы усложняют трюки, прибавляя к исчезновению-появлению еще и метаморфозу одного объекта в другой, но в данной статье мы не будем на этом останавливаться.) Необходимы мизансцены, ограничивающие время наблюдения за персонажем-объектом и затрудняющие контроль за его присутствием-отсутствием. В принципе, персонажи могут исчезать внезапно и появляться внезапно без всяких бочек, сундуков и покрывал. В «Замке Дьявола» (*Le Manoir du Diable*, 1896), «Кошмаре» (*Le Cauchemar*, 1896) или в фильме «Колдун, принц и добрый гений» (*Le Sorcier, le prince et le Bon Genie*, 1900) происходят подобные исчезновения и появления. В «Дьяволе в монастыре» (*Le Diable au couvent*, 1899) активно чередуются два вида трюков. То Дьявол просто достает «из воздуха» или заставляет исчезать предметы и людей, то он сначала вызывает волшебный котел, а уже из него появляются черти, что выглядит как вторая ступень магии — посредством магического инвентаря. Самым же интересным, на наш взгляд, является в этом фильме первое появление Дьявола — из чаши со святой водой. То ли такова сила демонического персонажа, что он способен пройти через святую воду. То ли он сначала заколдовал чашу и воду, а потом уже «просто»

применил их для проникновения в монастырь. Сцена обыгрывает неопределенность подоплеку действия.

На самом же деле использование предметов в ходе номеров с мгновенным исчезновением и появлением уже не часть механизма трюков, но часть механизма воздействия, служащего усилению зрительского переживания трюка. Так зритель сохраняет иллюзию, что все дело — в особенностях бочек, корзин, шкафов, плащей, котлов и прочего реквизита. К примеру, в фильмах «*Illusions fantasmagoriques*» (1898), «*L'illusioniste fin-de-siecle*» (1899) и многих аналогичных поддерживается иллюзия того, что сам трюк происходит в пространстве кадра. Мельес использует многослойное трик-стерство приема, продолжающего выглядеть как плоть от плоти живого зрелища, хотя на самом деле перед нами «бесшовный» монтаж двух измененных в кадре мизансцен, игра возможностями камеры.

Таким образом, диегетическое исчезающее у Мельеса нередко оказывается символом игры кинематографа в запечатленный на пленку театр. Вдохновенно профанируется не только магия, но и театрально-цирковая природа трюка, и ограниченность места метаморфоз корзиной или шкафом, и ограниченность игры пространством кадра (на самом деле у игры есть второй центр — камера в контакте с управляющим ею режиссером-оператором).

Эффект чудесного поддерживается еще и в силу загадочности происходящего: что все-таки означает исчезновение? То, что тело волшебным образом перенеслось за пределы кадра и потом появляется, потому что оно «вернулось»? Либо оно стало невидимым внутри кадра? Или же — оно дематериализовалось и потому стало невидимым, а потом снова обрело плоть и потому стало видимым? Сюжеты фильмов, если они и есть у Мельеса, попросту индифферентны к таким вопросам.

Позднее и вплоть до наших дней кино предпочитает, напротив, встроенные в сюжет трюки, подразумевающие некую обусловленную сюжетом интерпретацию. В случае героев, накрытых плащом-невидимкой, мы имеем дело с телесно присутствующими, но не видимыми для окружающих людьми. Человек-невидимка относится к этой же когорте, только его тело обрело невидимость под воздействием химического препарата (роман Уэллса впервые экранизировался в 1933 году и с тех пор насчитывает около десятка кино- и телеверсий). Но вот в «Докторе Стрэндже» (2016) мгновенное исчезновение мистика Ancient One (Тильда Суинтон) означает смерть этого персонажа.

НЕВИДИМАЯ СМЕРТЬ ЧАРЛЬЗА ПИСА. *THE LIFE OF CHARLES PEACE, 1905*

«Жизнь Чарльза Писа» (*The Life of Charles Peace, 1905*)² британского режиссера Уильяма Хаггара³ посвящена реальному историческому лицу, известному вору и мошеннику Чарльзу Пису, повешенному в 1879 году.

Последний эпизод — «Казнь». Если финал истории вымышленного преступника, такого как Фантомас, может оставаться всегда принципиально открытым, то в случае реального повешенного преступника авантюрное напряжение питается не неизвестностью финала. Весь вопрос в том, как именно будет показан известный конец.

Казнь Чарльза Писа подается в традиционной для первых лет кино манере сухого визуального отчета. Тем не менее она существенно отличается от прочих фильмов с аналогичными сценами в силу специфичности самого типа казни. Камера установлена на большем, чем в других сценах, «безопасном», расстоянии от происходящего. Каждый участник этой сцены просто делает свое дело. Священник становится в углу эшафота и читает молитву, не вступая в прямой контакт с осужденным и не пытаясь его ни утешать, ни принуждать к горячему покаянию. Чарльз (его сыграл Уолтер Хаггар, сын режиссера) делает слабую попытку сопротивляться, но служители карательного правосудия невозмутимо работают: подводят осужденного к виселице, связывают веревкой ноги, надевают на шею петлю, а на голову — мешок. Один из конвоиров приводит в действие рычаг, и герой проваливается в люк, оказываясь висющим на веревке внутри эшафота, чего зритель уже не видит. В поле зрения остается только натянутая веревка, уходящая в прямоугольную дыру в дощатом настиле.

Данный тип повешения (long drop) широко практиковался в свое время, позволяя избежать зрелища судорог. Если в случае гильотины или электрического стула сам момент умерщвления хорошо виден, то кончина Чарльза Писа остается невидимой. Самую такую экзекуцию можно интерпретировать двояко — и как заботу о чувствах свидетелей, среди которых могут быть близкие казнимого, и как нежелание власти выставлять напоказ собственную жестокость, пряча умерщвляемое тело в корпус эшафота, как в своего рода ящик-комнату.

² Во многих информационных ресурсах, включая BFI (British Film Institute), данный фильм датируется 1905 годом, однако в титрах стоит 1903 год. URL: David Berry. Hagggar, William (1851–1925). Director // BFI Screenonline. The definitive guide to Britain's film and TV history <http://www.screenonline.org.uk/people/id/44> (дата обращения 23.12.2021).

³ В 1905 году в Шеффилде режиссером Френком Маттершоу был снят фильм с таким же названием, но он не сохранился; известно, что некоторое время фильм Уильяма Хаггара принимали за фильм Маттершоу.

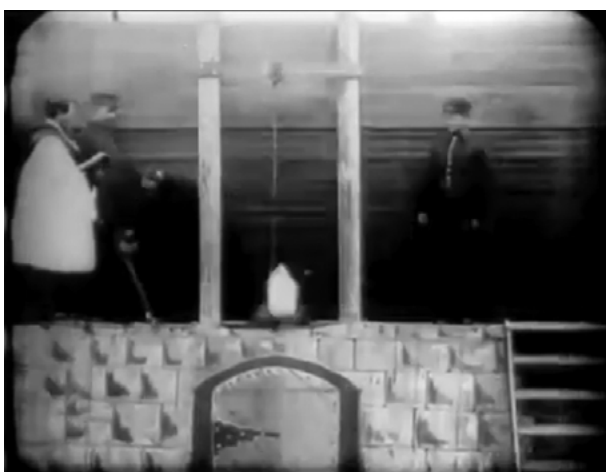


Рис. 3–4. Кадры из фильма «Жизнь Чарльза Писа», реж. Уильям Хэггар, 1905

Fig. 3–4. *The Life of Charles Peace* directed by William Haggart, 1905⁴

С точки зрения кино подобная сцена высоко семантически. В ней создается двухслойный образ исполнения приговора, в котором смерть Писа есть «кончина персонажа» как визуального объекта, центральной фигуры внутрикадрового зрелища. То есть, убийство персонажа совпадает с его

⁴ Источник изображения см.: URL: <https://www.youtube.com/watch?v=DBjptnKSFnA> (дата обращения 23.12.2021).

выбыванием из поля зрения зрителей — но не с выходом из кадра в полном смысле слова. Будучи не виден, Чарльз Пис не только остается в отображаемом пространстве, но и продолжает быть центральным предметом интереса аудитории.

С точки зрения экранной реальности смерть Писа столь же документально зафиксирована, сколь и мнима в том смысле, что визуально не подтверждена. А все, что не получает прямых визуальных доказательств, является лишь относительно реальным в реальности фильма. Во всяком случае, в фильме знаменитая документальная история Чарльза Писа (согласно которой преступника казнили, и казнь полностью удалась) входит в противоречие с визуальной материей сцены казни.

Уильям Хаггар невольно применяет эффект диегетического исчезающего, выражающего саморефлексию кино о границах своей визуальности и о нетождественности визуального образа и реального события в кинонарративе. Здесь эта саморефлексия оказывается увязана с насилием в его метафорической ипостаси — эстетической селекции демонстрируемых в кадре событий. Прерывание визуальной доступности персонажа для зрительского восприятия происходит без прерывания его диегетического присутствия. Этот момент формально соответствует исторической достоверности. Но в игровом кино он автоматически перекодируется в событие авантюрного повествования — и символизирует относительность финала. Выход из визуальной материи в момент казни содержит хороший потенциал для бесконечных «воскрешений» героя, если были бы сняты следующие серии о Чарльзе Писе⁵.

В фильме Уильяма Хаггара мы наблюдаем новую стадию развития все того же принципа, хорошо известного по работам Мельеса: взаимодействие живого существа с замкнутым, полым внутри корпусом, обладающим отверстием для входа и выхода. Но теперь игровое пропадание, аналогичное умиранию, действительно по сюжету является гибелью действующего лица, однако содержит и следы игровой амбивалентности бытия/небытия, реализуемой в кинокадре.

Нередко в киноведении погружение и заточение персонажа внутри каких-либо замкнутых узких пространств, будь то ящик, чулан, потайная комната и пр., интерпретируется довольно однозначно, как и факт попа-

⁵ При общем хронометраже примерно в 13,5 минут, картина делится на короткие озаглавленные с помощью титров части, каждая около полутора-двух минут: «Первый разбой Писа», «Пис дома у Дайсона», «Убийство мистера Дайсона», «Чарльз Пис у себя дома», «Преступление в Блэкхарт» и пр. Принято связывать зарождение серийности с более поздним кино, но здесь уже просматривается сериальная структура. Более зрелый кинематограф сделал бы из каждого фрагмента сюжета гораздо более протяженную серию.

дания персонажа в пространство «между кадрами», во внеэкранное пространство, где «кроется фатальность, смерть, нечто невидимое» (Beap, 2018, p. 30). Как пишет Дженнифер М. Бин о жертвах в фильмах Гриффита, их «отступление в замкнутые пространства» рождает «ужас отсутствия, ужас невидимого пространства» (Beap, 2018, p. 30). Автор подчеркивает, что визуальные решения подобного рода всегда воплощают не только определенные события, согласно сюжету фильма, но и «являются образным выражением знаковой системы кинематографа» (Beap, 2018, p. 30).

Но сама знаковая система кино сохраняет связь со зрелищной культурой, с ее основополагающими мотивами, уходящими корнями в древнюю обрядовость. Именно поэтому, на наш взгляд, в подобных внеэкранных, «междукадровых» пространствах кроется не только смерть и все, что с нею связано, — но также и прообразы игровой зрелищной амбивалентности. Обостряется сразу и драматизм, даже катастрофизм, отвечающий конкретике сюжета, но и смысловое поле многовековой игровой культуры, ее поэтика относительности и бесконечных превращений. Положение тела в замкнутом пространстве, как и любая метаморфоза, способны выражать одновременно прямо противоположные смыслы или, во всяком случае, активировать свое тяготение к поликодированию.

С этим-то и связан саспенс, ведь это «эмоциональное состояние» возникает при неопределенности, неизвестности и возможности двойственной интерпретации событий (Carroll, 2009, p. 82). Когда грань между жизнью и смертью, между бытием и небытием, возможным и невозможным тонка и проницаема. Амбивалентная роль одного и того же замкнутого корпуса-вместилища усвоена и сохранена кинематографом как генетическая основа, связующая кино с древней мифологической/игровой стихией, с циклическим восприятием жизненных процессов. У режиссеров более позднего времени мы неоднократно увидим подтверждения этому.

Фантомас в фильмах Луи Фейада будет в финале некоторых серий «проваливаться», исчезать в неких потайных порталах; однажды начнут проваливаться в землю охотившиеся за дерзким бандитом Жюв и Фандор. Но во всех этих случаях проваливание-исчезновение станет не символом гибели, а красивым завершением очередной стадии очередного цикла вечных погонь и ускользаний. В современном кино сам факт того, что смерть персонажа не показана, часто приводит к зрительским надеждам, что кончина их любимого героя была мнимой и можно ждать его возвращения в сиквелах. То, что, к примеру, в «Пиратах Карибского моря: Сундук мертвеца» (2006) Джек Воробей исчезает в пасти Кракена, означает не гибель героя Джонни Деппа, но лишь его выход из обыденного рационального мира, перенесение в магическое пространство, откуда его будут вызывать в следующем фильме.

В завершении наших размышлений о фильме «Жизнь Чарльза Писа», мы подчеркиваем стихийное усложнение кинематографического текста, наблюдающееся в этом раннем криминально-авантюрном фильме.

ПРИКЛЮЧЕНИЯ БОЧКИ. *THE ADVENTURES OF DOLLIE*, 1908

С самого первого режиссерского опыта Дэвид У. Гриффит начинает прибавлять к владению законами мелодраматизма и авантюристичности нечто сознательно не предусмотренное и как бы необязательное — свои авторские мотивы. Они растворены в весьма гладком, органичном жизнеподобии, чем Гриффит существенно превосходит других кинематографистов тех же лет. В дебютной картине «Приключения Долли» (1908) режиссер создает иллюзию непрерывного и совершенно спонтанного развития событий. Непрофессиональному зрителю может казаться, что перед ним документальная история в реальном времени.

Фильм начинается показом картины мира с точки зрения идеальных респектабельных американцев — семьи, состоящей из молодого мужа/отца, красивой жены/матери и их дочери лет четырех-пяти. Это идеальная семья, где все прекрасно выглядят, элегантно одеты и проводят время вместе. Родители играют с дочерью или гуляют с ней. Первые кадры демонстрируют благополучие, соответствие эталонам семейственности и внешней привлекательности. Все происходит на лоне природы. По одну сторону дорожки — запруда, по другую — поляна. Вдалеке виднеется довольно большой дом.

Экспозиция совершенно лишена каких-либо шероховатостей. Еще немного, и гармония молодой семьи на мирной лужайке покажется приторной. Но эта приторность информативна — спокойствие и радость всех троих означает, что они в своей жизненной среде, от которой не ждут никакого подвоха. Однако стоит мужу оставить жену и дочь, начинаются проблемы — появляется какой-то цыган и предлагает даме купить у него какие-то посудины. Дама довольно бесцеремонно жестом гонит цыгана прочь и продолжает общаться с ребенком. Цыган ставит свою поклажу на землю и пытается украсть сумочку. Дама замечает это, вскакивает, вынуждена вступить в переговоры и почти потасовку. Тут прибегает муж, избивает цыгана и прогоняет его.

Камерными средствами Гриффит рассказывает историю о противостоянии социальных слоев общества. Респектабельные американцы самодостаточны, им не нужны и не интересны бедные, странные, «другие», от которых исходит опасность.



Рис. 5. Кадр из фильма «Приключения Долли», реж. Д.У. Гриффит, 1908

Fig. 5. *The Adventures of Dollie* directed by David W. Griffith, 1908⁶

Девочка в фильме выполняет исключительно роль жертвы/сокровища, никак эмоционально не участвуя в происходящем⁷. Близкая к типу *brave girl*, Гриффита не интересует. Он подчеркивает пассивность девочки и полную неощутимость в ней личного начала. Это можно расценить как признак неопытности молодого режиссера. Но мы усматриваем и очертания некоей специфической модели коммуникации — человек в ней сближается с вещью. Чем девочка пассивнее, тем она прекраснее и притягательнее как объект потенциальной агрессии или проявления нежных чувств. (На фоне формирующегося современного постфеминистского дискурса девочки и молодой девушки в кино (Handyside, Taylor-Jones, 2016) и, шире, в медиа фильма Гриффита, фокусирующиеся на девочках и юных девушках, представляют особенный интерес.)

⁶ Источник изображения см.: URL: <https://www.youtube.com/watch?v=go0sRYTVU1k> (дата обращения 23.12.2021).

⁷ Дети весьма рано становятся активными центральными персонажами в кино, с ними снимают целые серии и отдельные приключенческие фильмы. Например, фильм Алис Ги Бланш «Четырехлетняя героиня» (*Une heroine de quatre ans*, 1907) показывал, как прелестная малышка, оставив няню спящей на лавочке, помогает полицейским задержать дерущихся, протягивая скакалку между столбцами калитки, дает слепому перейти на другую сторону реки с помощью наводного моста, спасает пьяных от попадания под поезд, вовремя передвигая заграждение. Оказавшись в полицейском участке после своих подвигов, она в состоянии объяснить, где живет. Полицейский сопровождает ее до подъезда и прощается, отдав честь. В финале девочка входит в комнату, где взрослые в растерянности обсуждают, как ее лучше искать. Девочка встает в позу рассерженной начальницы и устраивает «разнос» няне, таская ее за ухо. Здесь перед нами четырехлетний лидер, спасательница и авантюристка в одном лице.

Кроме того, если маленькую сумочку украсть не удалось, то большую девочку — удастся. Потому что сумочку не оставляли без присмотра ни на минуту, а девочку — на несколько минут (секунд экранного времени) оставили. Тут есть некая бесконтрольная режиссерская рефлексия о собственности и приоритетах, о том, что проще подвергнуть «исчезновению» как перемещению. Можно рассмотреть и печальную иронию по поводу общественных нравов.

Если множество режиссеров эксплуатируют мотив погони как основной, нанизывая на него все повороты сюжета, Гриффит, едва приобщив зрителя к картине преследования, тут же переключает действие в другой регистр. Режиссер создает более сложный принцип воздействия: не просто равномерно нагнетает напряжение, а то и дело обещает разрядку, но уваливает от нее и меняет характер нагнетания.



Рис. 6. Кадр из фильма «Приключения Долли», реж. Д.У. Гриффит, 1908

Fig. 6. *The Adventures of Dollie* directed by David W. Griffith, 1908⁸

Чтобы девочку не нашли, цыган сажает ее в бочку и забивает крышку гвоздями. А когда преследователи наконец добираются до телеги, цыган сидит себе как ни в чем ни бывало возле бочки и курит. Диегетически невидимая девочка не подает признаков жизни. Ее пассивность — залог отложенной развязки. Перевернув все внутри телеги и ничего не найдя, преследователи удаляются, побыв в тесной близости от невидимого ребенка.

⁸ Источник изображения см.: URL: <https://www.youtube.com/watch?v=go0sRYTVU1k> (дата обращения 23.12.2021).

Цыгане снимаются с места и уезжают. При переезде речки вброд бочка с девочкой падает в воду, чего не замечают похитители, продолжая свой путь.

Особую роль в эффекте диегетического невидимого, как нам кажется, играет его принципиальное внешнее несходство с тем предметом, который его скрывает. Милая, изящная и нарядная девочка в легком платьице — и грубая, с простыми очертаниями, лишенная всякого «изящества» бочка, бытовая вещь. В свою очередь, неказистость бочки составляет контраст с ее замечательно «волшебным» умением держаться на плаву и служить оберегающей капсулой. Данные контрасты кажутся тем сильнее, чем дольше время непрерывного присутствия сокрытой девочки в бочке.

Приключения бочки продолжаются⁹. Ее перемещение с сидящей внутри девочкой занимает предпоследнюю треть 12-минутной картины. Почти три минуты мы созерцаем, как бочка медленно плывет по течению, потом подплывает к небольшому водопаду, падает вниз и снова плывет. Море возможностей для рождения саспенса...



Рис. 7. Кадр из фильма «Приключения Долли», реж. Д.У. Гриффит, 1908

Fig. 7. *The Adventures of Dollie* directed by David W. Griffith, 1908¹⁰

Наконец снова берег запруды и мальчик, удающий рыбу. Ему удастся зацепить бочку и подтянуть ее к берегу. Подбегает отец похищенной, они

⁹ Бочка в кино к тому времени уже успела перейти из декораций мельесовского типа на натуру. В 1906 году Алис Ги Бланш снимает фильм «Закрученная история» (*Une histoire roulante*), весь построенный на передвижении героя в бочке и перипетиях самой бочки в бескрайнем пространстве.

¹⁰ Источник изображения см.: URL: <https://www.youtube.com/watch?v=go0sRYTVU1k> (дата обращения 23.12.2021).

вместе вытаскивают бочку из воды, прислушиваются к звукам изнутри, быстро открывают бочку, и отец достает живую и невредимую девочку.

В самых удачных фильмах Гриффита достигается полное слияние героев и среды. В «Приключениях Долли» эффект единства действующего лица со средой продолжается как парадоксальное развитие сюжета. Цыгане сгинули из кадра, будто их и не бывало вовсе. Они оказываются функцией введения в сюжет бочки. А вместо ожидаемых погонь и драк с похитителями мы смотрим почти видовой фильм вообще без зримого человеческого присутствия. Социальный драматизм и конфликт в духе традиционной пьесы с персонифицированными антагонистами сходят на нет. Идет сугубо кинематографическое повествование о перипетиях невидимой, но присутствующей в кадре девочки.



Рис. 8. Кадр из фильма «Приключения Долли», реж. Д.У. Гриффит, 1908

Fig. 8. *The Adventures of Dolly* directed by David W. Griffith, 1908¹¹

В этих перипетиях есть нечто сказочное — в бочку посадили и только что не засмолили, но пустили по волнам. А воды реки несут бочку с девочкой и несут... Девочка здесь главное действующее лицо. А бочка — главный движущийся зримый объект. При всех очевидных клише и мелодраматизме приключений Долли, режиссер сочиняет совершенно свою, особую историю. Кто спасает Долли? При наличии асоциальных бедняков, жертвы и людей, жаждущих спасти, здесь так и не появляется одушевленного

¹¹ Источник изображения см.: URL: <https://www.youtube.com/watch?v=go0sRYTVU1k> (дата обращения 23.12.2021).

персонафицированного спасателя или спасателей. Долли спасают бочка, река, природа, американский ветер, подгоняющий бочку прямо к родному дому девочки. Ветер, опять же, невидим и подобен невидимому магниту в аттракционе Кирхера, о котором шла речь в первой главе статьи.

Все невидимое воплощает почти волшебное вмешательство доброй случайности, она же — могущественная фортуна, или, как написано в титре фильма Гриффита *A Rocky Road* (1910), «fate's capriciousness». Здесь фортуна — природный универсум Америки. В этой адресации к природе есть что-то очень американское, проявляющееся на разных уровнях и в разных жанрах. История Дороти в «Удивительном волшебнике страны Оз» (1900) Л.Ф. Баума начинается с циклона, переносящего девочку с ее песиком Тото из Канзаса в неведомую страну. Роман Маргарет Митчелл, высоко значимый для всей культуры Америки, так и называется «Унесенные ветром» (1936). И в целом ощущение природной силы, управляющей жизнью девочки или девушки, служит метафорой и слепой фортуны, и магической силы, и общественных процессов.

Внутри жизнеподобной авантюрной истории Гриффит без всяких предупреждений растворяет элементы визуального «национального гимна» и сказки. И не только без предупреждения, но и без переключения происходящего в регистр сказочности, без утверждения наличия волшебства как узаконенной частицы мира в этом фильме. Волшебства «официально» здесь нет. Но оно творится на наших глазах. Перед нами современная реальность, современные люди, и вместе с тем сказочная реальность, в которой маленькие и беззащитные существа не могут не быть спасены добрыми имперсональными силами.

Гриффит словно ведет опосредованный диалог с Америкой как родным природным универсумом, с его энергетическими токами. И как бы замолкает с внутренним вопросом о роли отца и мужа в этом чудесном мире, где вода, ветер и деревянная емкость столь разумны и дружелюбны в отношении к невинному дитя. Отец получает дочь обратно, живую и невредимую. Мать появляется в последний момент и тоже обнимает ребенка. Казалось бы, прекрасный хеппи-энд. Но слишком недостаточны испытания, выпавшие на долю матери и отца (спровоцировавшего цыгана на похищение и оставившего ребенка без присмотра). Так что есть сомнения в том, заслуживает ли отец награды, не успев подтвердить свое лидерство и дееспособность.

Похоже, гриффитовское бессознательное считает, что американский универсум наказал-таки по-своему этого отца, лишив его статуса спасателя. Возможно, это очень суровая кара, судя по тому, насколько культивируется архетип супермена и спасителя в позднейшем американском кино.

Фигура же матери оказывается заведомо второстепенной, поскольку ребенок в ходе своих приключений получил второе рождение — из бочки как из нового лона, из вод речных, как из живородящей природной стихии. Сохраняя авантюристность, режиссер соединяет ее с латентной сказочностью, с мотивом силы судьбы и вопросом об иерархии персонального и имперсонального в нашем мире.

Кино то и дело сжимает пространство: экранные герои неожиданно и случайно встречаются, заходят ровно в те дома, отели, кафе и другие заведения, где встречают ровно тех, кого они должны встретить. Это наследие сценической узости пространства превращается в кино в своего рода магнетические волны, которые дают о себе знать в разных конфигурациях и ритмах. Но в «Приключениях Долли» носителем магнетических волн, «волшебного» притяжения становятся не главные действующие лица, а нечто имперсональное — жизнь пространства. Оно хранит, перемещает и возвращает самое дорогое и ценное, чего не умеют сберечь люди. В сюжет о приключениях девочки вписан сюжет о взаимоотношении человека со своей страной, своим сакральным пространством бытия. Вернее, пространство напоминает героям о своем могуществе, а режиссура зрителям — о его сакральности. Это и сюжет о сложности соответствия родителей мудрости природы и игре судьбы. И образ бочки, скрывающей девочку-сокровище, может прочитываться как символ сакральной тайны и невысказанных умозаключений о соотношении индивидуального деяния и внеличной магической воли, управляющей всем в этом мире.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Итак, совершенно очевидно, что мотив диегетического невидимого или исчезновения в кадре бесконечно многозначен. Его присутствие всякий раз обретает новый смысловой оттенок в зависимости от общего целого произведения. Поэтому абсолютных выводов о роли рассматриваемого мотива сделать невозможно и не нужно, как и выводов о других элементах языка кино: их задача в том, чтобы гибко подстраиваться под самые разные стилистики, жанры, тональности и содержательные акценты замысла. В принципе, язык кинематографа, как и любого другого искусства, существует для того, чтобы на нем было возможно сделать любое художественное высказывание. А вот как этими безграничными возможностями пользуются практики кинопроцесса — на этот вопрос отвечает анализ мотива в истории кинематографа. В принципе, уже одна данная статья, как нам

кажется, показывает, что диегетическое невидимое/исчезающее — весьма существенный мотив и прием с масштабным эстетическим потенциалом. Он долгое время находился в тени других элементов киноязыка, таких как монтаж. Но было бы полезным проследить развитие означенного мотива и приема в истории киноискусства, что возможно в рамках монографии.

Каждое из трех рассмотренных в статье кинематографических явлений обуславливает разные выводы, не противоречащие друг другу, но подчеркивающие эстетическую многогранность мотива.

В фильмах Мельеса он создает иллюзию аттракциона и цирка, наводит на ощущение неопределенности состояния тела, внезапно исчезнувшего и/или появившегося. Кроме того, трюки с исчезновениями и превращениями в фильмах Мельеса весьма опосредованно, но все-таки соотносятся с феноменом развеществления искусства в эру компьютерных форм хранения и циркуляции информации, о котором писал в своей статье Александр Дриккер (Дриккер, 2019, с. 18–19). Так что можно прийти и к умозаключению о том, что данный мотив и прием имеет отношение к вопросам эволюции визуальной культуры, специфики разных ее стадий — но и внутренней общности. В особенности данный прием и мотив подчеркивает общность всех динамических визуальных произведений, подразумевающих смену изображений, тот или иной режим появления и исчезновения самого произведения, чередования его доступности и недоступности для восприятия.

В фильме «Жизнь Чарльза Писа» Уильяма Хаггара мотив исчезновения героя из нашего поля зрения, при продолжении пребывания в кадре согласно сюжету, лишает зрителя достоверной визуальной информации о кончине казненного, что в потенциале ведет к эффекту неопределенности судьбы героя, незавершенности его жизненного пути. Здесь диегетическое исчезающее работает на потенциал сериальности и на усиление авантурной относительности, открытости в закрытом финале. Дальнейшая история сериала подтвердит ценность диегетического невидимого/исчезающего.

В «Приключениях Долли» Гриффита возникает сложный спектр смысловых оттенков на грани возвышенного, серьезного, мифологического и авантурного, игрового, иронического. Активное использование диегетического исчезающего/невидимого дает приращение смыслового объема и выход за пределы жанра мелодрамы. Мелодрама с элементами криминальности дрейфует в сторону не столько фильма-сказки, представляющего особый жанр (Zipes, Greenhill, Magnus-Johnston, 2015), сколько сказочной истории, как сказал бы Айхенвальд (Айхенвальд, 1978, с. 71), то есть сюжета из современной реальной жизни, обладающего в той или иной степени

элементами сказки. Применение Гриффитом диегетического исчезающего/невидимого показывает семантическое богатство сказочных мотивов, проявляющихся вне фильма-сказки как жанра.

Итак, уже первые шаги искусства кинематографа нащупывают несколько существенных вариаций мотива диегетического невидимого/исчезающего, а также демонстрируют тесную зависимость его семантики от сюжетного и визуального контекста конкретного фильма. Собственно, без этого контекста мотив не будет «играть». Он относится к тем элементам фильма, с помощью которых происходит моделирование двух паттернов информационных потоков: один из них диегетический, принадлежащий миру персонажей, другой — внедиегетический, принадлежащий аудитории. Их несовпадение способствует усилению напряжения. Иногда диегетическое невидимое/исчезающее работает на создание неразгаданных загадок и возникновение вопросов без ответа (как в случае фильмов Мелбеса), тем самым провоцируя зрительское любопытство и фантазию, делая более интенсивным процесс коммуникации визуальной материи фильма и его аудитории.

Осознание потенциала эффектов диегетического исчезающего приводит к пониманию его практической и даже, при желании, коммерческой ценности. Это полезный прием для тизеров, трейлеров, завершения отдельной серии в любой серийно организованной форме, а также для всевозможных форм анонсов и промоушена экранной продукции, подчеркивающий неполноту визуальной информации и пробуждающий инстинктивную жажду ее восполнения. Вероятность и возможность этого восполнения выступает на бессознательном уровне как одна из символических форм продолжения бытия. Практическая ценность мотива во многом замотивирована его предысторией: фантастическое авантюрное кино, связанное с мифом, берет на себя во многом его функции, в том числе компенсаторные. Оно заставляет здравый смысл и «чувство реальности» у зрителя если не исчезнуть на время восприятия фильма, то, во всяком случае, перестать доминировать. И создает не то, что бывает и что представляется вероятным, а то, что необходимо современному человеку — подключение к модели цикла магического мироздания с высокой степенью амбивалентности неожиданного/традиционного, смысловой простоты / смысловой бесконечности.

ЛИТЕРАТУРА

1. Айхенвальд Ю.А. Сказка: законы и предрассудки // Искусство кино. 1978. № 6. С. 67–81.
2. Вартанов А.С. От фото до видео. М.: Искусство, 1996. 220 с.
3. Голосовкер Я.Э. Логика мифа. М.: Наука, 1987. 218 с.
4. Дриккер А.С. Филогенетическое древо искусства // Наука телевидения. 2019. № 15 (4). С. 11–25. DOI: 10.30628/1994-9529-2019-15.4-11-25
5. Дуков Е.В. К истории аттракциона // Художественная культура. 2020. № 4. С. 640–665. DOI: 10.24411/2226-0072-2020-00089
6. Зоркая Н.М. На рубеже столетий: у истоков массового искусства в России 1900–1910 годов. М.: Наука, 1976. 300 с.
7. Зоркая Н.М. Уникальное и тиражированное: Средства массовой информации и репродуцированное искусство. М.: Искусство, 1981. 167 с.
8. Зоркая Н.М. Фольклор. Лубок. Экран. М.: Искусство, 1994. 238 с.
9. Сальникова Е.В. Предыстория волшебства экранов. Мотивы «Илиады» и «Одиссеи» // Наука телевидения. 2018. № 14 (1). С. 80–157. DOI: 10.30628/1994-9529-2018-14.1-80-157
10. Трубочкин Д.В. «Все в порядке! Старец пляшет...». Римская комедия плаща в действии. М.: ГИТИС, 2005. 421 с.
11. Фомин В.И. Правда сказки: Кино и традиции фольклора. М.: Материк, 2001. 276 с.
12. Хренов Н.А. От эпохи бессознательного мифотворчества к эпохе рефлексии о мифе // Миф и художественное сознание XX века: сборник / отв. ред. Н.А. Хренов. М.: Государственный институт искусствознания: Канон+, 2011. С. 11–82.
13. Эльзессер Т., Хагенер М. Теория кино. Глаз, эмоции, тело / пер. с англ. С. Афонин. Санкт-Петербург: Сеанс, 2016. 439 с.
14. Adriaenssens V. Ovidian Violence: Georges Melies's Explosive Screen Bodies // Corporeality in Early Cinema: Viscera, Skin, and Physical Form / ed. by M. Dahlquist, D. Galili, J. Olsson, V. Robert. Bloomington: Indiana University Press, 2018. P. 25–34.
15. Bean J.M. Disciplinary Descent: Film Studies, Families, and the Origins of Narrative Cinema // A Companion to D.W. Griffith / ed. by Ch. Keil. Hoboken: Wiley Blackwell, 2018. P. 17–33.
16. Berry D. Haggart William (1851–1925): Director // BFI Screenonline: The definitive guide to Britain's film and TV history. URL: <http://www.screenonline.org.uk/people/id/449862/index.html> (дата обращения 23.12.2021).
17. Bode L. Making Believe. Screen Performance and Special Effects in Popular Cinema. New Brunswick, New Jersey: London Rutgers University Press, 2017. 246 p.
18. Carroll N. The Paradox of Suspense // Suspense Conceptualizations, Theoretical Analyses, and Empirical Explorations / ed. by P. Vorderer, H.J. Wulff, M. Friedrichsen. New York: Routledge, 2009. P. 71–92.
19. Corporeality in Early Cinema: Viscera, Skin and Physical Form / ed. by M. Dahlquist, D. Galili, J. Olsson, V. Robert. Bloomington: Indiana University Press, 2018. 416 p.

20. Elcott N. *Artificial Darkness: An Obscure History of Modern Art and Media*. Chicago: University of Chicago Press, 2016. 312 p.
21. Zipes J., Greenhill P., Magnus-Johnston K. *Fairy-Tale Films Beyond Disney. International Perspectives*. New York: Routledge, 2015. 355 p.
22. Gunning T. The Impossible Body of Early Film // *Corporeality in Early Cinema: Viscera, Skin and Physical Form* / ed. by M. Dahlquist, D. Galili, J. Olsson, V. Robert. Bloomington: Indiana University Press, 2018. P. 13–24.
23. Handyside F., Taylor-Jones K. *International Cinema and the Girl: Local Issues, Transnational Contexts*. New York: Palgrave MacMillan, 2016. 219 p.
24. Littschwager S.N. *Making Sense of Mind-Game Films: Narrative Complexity, Embodiment and the Senses*. New York: Bloomsbury Publishing Inc., 2019. 256 p.
25. Butnaru D. *Medial Bodies Between Fiction and Faction. Reinventing Corporeality*. Verlag: Bielefeld, 2020. 270 p.
26. Pomerance M. *The Eyes Have It: Cinema and the Reality Effect*. New Brunswick, N.J.: Rutgers University Press, 2013. 268 p.
27. Sobchack V. *The Address of the Eye: A Phenomenology of Film Experience*. Princeton, N.J.: Princeton University Press, 1992. 330 p.

REFERENCES

1. Adriaenssens, V. (2018). Ovidian violence: George Méliès's explosive screen bodies. In M. Dahlquist, D. Galili, J. Olsson, & V. Robert (Eds.), *Corporeality in early cinema: Viscera, skin, and physical form* (pp. 25–34). Indiana University Press.
2. Aykhenvald, Yu.A. (1978). Skazka: zakony i predrassudki [Fairy tale: Laws and prejudices]. *Iskusstvo kino*, (6), 67–81. (In Russ.)
3. Bean, J.M. (2018). Disciplinary descent: Film studies, families, and the origins of narrative cinema. In Keil Ch. (Ed.), *A companion to D.W. Griffith* (pp. 17–33). Wiley Blackwell.
4. Berry, D. *Haggar, William (1851–1925)*. BFI Screenonline. Retrieved December 23, 2021, from <http://www.screenonline.org.uk/people/id/449862/index.html>
5. Bode, L. (2017). *Making believe: Screen performance and special effects in popular cinema*. Rutgers University Press.
6. Butnaru, D. (Ed.). (2020). *Medial bodies between fiction and faction: Reinventing corporeality*. Bielefeld.
7. Carroll, N. (2009). The paradox of suspense. In P. Vorderer, H.J. Wulff, & M. Friedrichsen (Eds.), *Suspense conceptualizations, theoretical analyses, and empirical explorations* (pp. 71–92). Routledge.
8. Dahlquist, M., Galili D., Olsson, J., & Robert, V. (Eds.). (2018). *Corporeality in early cinema: Viscera, skin, and physical form*. Indiana University Press.
9. Drikker, A.S. (2019). Filogeneticheskoe drevo iskusstva [Iphlogenetic tree of art]. *The Art and Science of Television*, 15 (4), 11–28. (In Russ.) <https://doi.org/10.30628/1994-9529-2019-15.4-11-25>

10. Dukov, E.V. (2020). K istorii attraktsiona [On the history of attractions]. *Khudozhestvennaya kul'tura*, 2020, (4), 640–665. (In Russ.) <https://doi.org/10.24411/2226-0072-2020-00089>
11. Elcott, N. (2016). *Artificial darkness: An obscure history of modern art and media*. University of Chicago Press.
12. Elsaesser, T., & Hagener, M. (2016). *Teoriya kino. Glaz, emotsii, telo* [Film theory: Eye, emotions, body] (S. Afonin, Trans.). Seans. (In Russ.)
13. Fomin, V.I. (2001). *Pravda skazki: Kino i traditsii fol'klora* [The truth of fairy tales: Cinema and traditions of folklore]. Materik. (In Russ.)
14. Golosovker, Ya.E. (1987). *Logika mifa* [Logic of myth]. Nauka. (In Russ.)
15. Gunning, T. (2018). The impossible body of early film. In M. Dahlquist, D. Galili, J. Olsson, & V. Robert (Eds.), *Corporeality in early cinema: Viscera, skin, and physical form* (pp. 13–24). Indiana University Press.
16. Handyside F., & Taylor-Jones K. (Eds.). (2016). *International cinema and the girl: Local issues, transnational contexts*. Palgrave MacMillan.
17. Khrenov, N. A. (2011). Ot epokhi bessoznatel'nogo mifotvorchestva k epokhe refleksii o mife [From the era of unconscious myth-making to the era of reflection on the myth]. In N. A. Khrenov (Ed.), *Mif i khudozhestvennoe soznanie XX veka* [Myth and artistic consciousness of the twentieth century] (pp. 11–82). Kanon+. (In Russ.)
18. Littschwager, S.N. (2019). *Making sense of mind-game films: Narrative complexity, embodiment, and the senses*. Bloomsbury Publishing Inc.
19. Pomerance, M. (2013). *The eyes have it: Cinema and the reality effect*. Rutgers University Press.
20. Salnikova, E.V. (2018). Predystoriya volshebstva ekranov: Motivy «Iliady» i «Odisei» [The prehistory of the magic of screens: Motives from the «Illiad» and the «Odyssey»]. *The Art and Science of Television*, 14 (1), 80–157. (In Russ.) <https://doi.org/10.30628/1994-9529-2018-14.1-80-157>
21. Sobchack, V. (1992). *The address of the eye: A phenomenology of film experience*. Princeton University Press.
22. Trubochkin, D.V. (2005). «Vse v poryadke! Starets plyashet...»: *Rimskaya komediya plashcha v deystvii* [“It's all right! The old man is dancing...”: *Fabula palliata* in action]. GITIS. (In Russ.)
23. Vartanov, A.S. (1996). *Ot foto do video* [From photo to video]. Iskusstvo. (In Russ.)
24. Zipes J., Greenhill P., & Magnus-Johnston K. (Eds.). (2015). *Fairy-tale films beyond Disney: International perspectives*. Routledge.
25. Zorkaya, N.M. (1976). *Na rubezhe stoletiy: U istokov massovogo iskusstva v Rossii 1900–1910 godov* [At the turn of the century: At the origins of mass art in Russia, 1900–1910]. Nauka. (In Russ.)
26. Zorkaya, N.M. (1981). *Unikal'noe i tirazhirovannoe: Sredstva massovoy informatsii i reproduktirovannoe iskusstvo* [Unique and replicated: Mass media and reproduced art]. Iskusstvo. (In Russ.)
27. Zorkaya, N.M. (1994). *Fol'klor, lubok, ekran*. [Folklore, lubok, screen]. Iskusstvo. (In Russ.)

СВЕДЕНИЯ ОБ АВТОРЕ

ЕКАТЕРИНА ВИКТОРОВНА САЛЬНИКОВА

доктор культурологии, кандидат искусствоведения,
заведующий сектором художественных проблем массмедиа,
Государственный институт искусствознания МК РФ,
125009, Россия, Москва, Козицкий пер., 5

ResearcherID: AAS-2122-2020

ORCID: 0000-0001-8386-9251

e-mail: k-saln@mail.ru

ABOUT THE AUTHOR

EKATERINA V. SALNIKOVA

Dr.Sci. (Cultural Studies), Cand.Sci. (Art History),
Head of the Media Art Department
State Institute for Art Studies,
125009, Kozitsky, 5, Moscow, Russia

ResearcherID: AAS-2122-2020

ORCID ID: 0000-0001-8386-9251

e-mail: k-saln@mail.ru

**СТРУКТУРА И СЮЖЕТ
В ЭКРАННЫХ
ПРОИЗВЕДЕНИЯХ**

**STRUCTURE AND PLOT
IN VISUAL ART WORKS**

NINA A. TSYRKUN

Iskusstvo Kino journal,
Arbat, 35, office 553, 119002, Moscow, Russia
ResearcherID: AFT-2358-2022
ORCID: 0000-0002-6723-5870
e-mail: tsyrkun@mail.ru

For citation

Tsyrcun N.A. (2022). Smart Cinema and Reincarnation of Camp. *The Art and Science of Television*, 18 (1), 81–109. <https://doi.org/10.30628/1994-9529-2022-18.1-81-109>

Smart Cinema and Reincarnation of Camp*

Abstract. The juxtaposition of camp and smart cinema in the context of American filmmaking seems justified since both categories fit into a more general notion of Indiewood, reflecting the culture of irony and parody. I consider three comic book movies with their camp characteristics: 1966 *Batman* by Leslie H. Martinson and 2016–2018 diology, *Deadpool* by Tim Miller and *Deadpool 2* by David Leitch. Leslie Martinson's *Batman* is one of the first comic book movies in the stylistics of camp, a concept introduced by Susan Sontag. The *Deadpool* diology can be referred to as smart cinema, aimed at a special form of emotional sensibility of the viewers, which brings smart cinema closer to the notion of camp. However, the excessive redundancy and hyperbolism of *Batman* is to a greater extent quirky and does not reach the level of smart cinema, which implies a more sophisticated “culture” of irony and parody. *Deadpool* is constructed as a self-referential, mockingly ironic film that uses the technique of breaking down formulaic clichés by accentuating them. Leveraging the resources of its media universe allowed Marvel to spark viewers' interest. And by mixing various groups in a specific gaming space, by encouraging the audience to participate in discussions of its products on social networks, the studio went beyond the Hollywood unidirectional marketable filmmaking.

Keywords: comic book movies, 1966 *Batman*, *Deadpool*, camp, quirky, smart cinema, culture of irony, Marvel universe, marketing ploy, transmedia narrative

НИНА АЛЕКСАНДРОВНА ЦЫРКУН

Журнал «Искусство кино»,
119002, Россия, Москва, ул. Арбат, 35, офис 553
ResearcherID: AFT-2358-2022
ORCID: 0000-0002-6723-5870
e-mail: tsyrkun@mail.ru

Для цитирования

Цыркун Н.А. Smart cinema и реинкарнация кэмп // Наука телевидения 2022. 18 (1). С. 81–109. <https://doi.org/10.30628/1994-9529-2022-18.1-81-109>

Smart cinema и реинкарнация кэмп

Аннотация. Соположение категорий кэмп и так называемого smart cinema в контексте современного американского кинопроизводства представляет оправданным как вписывающихся в более общее понятие «индивуд», то есть гибрид независимого и голливудского кино, и отражающих культуру иронии и пародии. В статье рассматриваются три кинокомикса («Бэтмен», 1966 и дилогия 2016–2018 годов «Дэдпул» и «Дэдпул 2») с характеристиками кэмп. «Бэтмен» Лесли Мартинсона вошел в историю как один из первых кинокомиксов в стилистике кэмп. Дилогию о Дэдпуле можно отнести к категории smart cinema, нацеленных на особую форму эмоциональной восприимчивости зрителя, сближающей smart cinema с понятием «кэмп», введенным американским культурологом Сьюзен Сонтаг с искусственностью и избыточностью которого корреспондировала эстетика технологической эры. Однако чрезмерная избыточность и гиперболичность «Бэтмена» соответствует, скорее, понятию quirky (что означает «причудливый», «эксцентричный»), но не дотягивает до smart cinema, предполагающего более изощренную «культуру иронии» и пародии. «Дэдпул» конструируется как автореференциальный, насмешливо-иронический фильм, использующий прием избавления от формульных клише за счет их акцентирования. Подключив ресурсы своей медиавселенной, «Marvel» активировала интерес зрителей. Стимулировав смешение различных групп в особом игровом пространстве, побудив аудиторию участвовать в обсуждении своей продукции в соцсетях, ее создатели вышли за рамки однонаправленного товарного кинопроизводства.

Ключевые слова: кинокомикс, «Бэтмен» (1966), «Дэдпул», кэмп, quirky, smart cinema, культура иронии, вселенная Marvel, маркетинговый ход, трансмедийный нарратив

INTRODUCTION: INDIEWOOD AND SMART CINEMA

Jim Jarmusch, traditionally regarded as an independent film director, nevertheless once spoke quite harshly about it: “It’s all so independent. I’m so sick of that word. I reach for my revolver when I hear the word quirky. Or edgy. Those words are now becoming labels that are slapped on products to sell them” (Hirschberg, 2005, p. 19). The implication is that independent directors, who emerged at the rise of New Hollywood (after 1967) under the slogan of quitting the Hollywood “system” of production and its typical set of artistic features emphasizing their commitment to auteur cinema devoid of commercial ambitions, gradually accommodated themselves to it, consistently losing the proclaimed pathos.

The very notion of independent cinema has blurred over time, and its founders can hardly live up to this label now. All of them had long ago entered “the system” and become commercially successful directors and producers, especially since they were originally associated with the major studios. This whole community is now referred to as New Hollywood. In the New Hollywood era, directors and screenwriters were largely freed from the dictate of producers. The turning point came when Steven Spielberg’s *Jaws* created by the independent studio, Zanuck/Brown Productions, and the major, Universal Pictures, hit the screens in 1975. It was the beginning of the blockbuster era characterized by a combination of studio control and elements of directorial freedom.

Nevertheless, even during this period, the dominance of majors continued to a certain extent, and studios originally associated with independent cinema, such as Miramax and Sony Pictures, shifted toward more expensive financing and distribution in the late 1990s and early 2000s. At the same time, majors, given their interest in art house, create small subsidiary companies that take into account the artistic potential of authors, further blurring the lines between independent and mainstream cinema.

Today, there are thousands of small studios in the US that produce films independently. Independent filmmakers and producers (or those identifying themselves as such) making low-budget films have their ways of reaching audiences—primarily due to numerous film festivals which ensure that their releases travel across countries and continents, which facilitates at least limited distribution. As a result, at the intersection of mainstream and independent cinema we are dealing with “double coding” inherent in that array of cross-branch films which has been called smart cinema and which fits into the general notion of *Indiewood*, that is, the fusion of independent and Hollywood cinema. The definition was introduced by the American film theorist and media researcher Jeffrey Sconce. Smart films, he noted, reflect the “culture” of irony and parody characteristic of that part of the audience (largely young and educated) which distances itself from the sociocultural establishment (Sconce, 2002, pp. 249–269). Smart cinema, which stops being

the prerogative of American filmmaking, is the result of a playful postmodern trend largely driven by modern digital media, including video games, social networks, etc. And, most importantly, it expands the possibilities in film viewing by pitching the audiences into a kind of dialogue.

New Hollywood, which was initially rigorist and focused on the French New Wave, Italian neo-realism and the British “angry young men,” dissociated itself from a large array of films that were allegedly not serious or highly artistic enough. In this respect, smart cinema is a more democratic genre, into the orbit of which comics have been naturally included. One of the icons of this trend was Christopher Nolan, director of *The Dark Knight* trilogy. Today, we can speak of the two facts. One is that the hybrid genre of comics is aimed at not only teenagers but also at a more mature, educated audience. The second fact is that it can no longer be unequivocally considered purely commercial; in many cases, in its basic attributes it fits into the category of smart cinema.

The emphasis on irony and parody allows to link to this concept the so-called *quirky* trend in contemporary American cinema. The term *quirky*, coined by the British theorist James MacDowell, suggests that such films should be a unique marketing product that, on the one hand, does not scare off audiences who are not inclined to see hard-to-receive or avant-garde cinema, but on the other hand, recruits fans who are flattered by a sense of belonging to a community willing to watch something out of the line. MacDowell points out that, just like smart cinema, the wave of quirky films first emerged in America at the turn of the 1990s and 2000s and is aimed at a special form of viewer’s sensibility. While noting its unconditional affinity with smart cinema, he emphasizes their difference: quirky films “come far closer to expressing ... ‘sincerity’, ‘positivity’, ‘passion’” (MacDowell, 2010, p. 11). The reference to sensibility brings to mind the concept of *camp*, introduced by the American cultural scientist Susan Sontag in *Notes on Camp* (2014). (The term is derived from the French *se camper*—to behave provocatively, to show off.¹) The article was published in 1964.² And in 1971, the famous Soviet culture expert and film critic Maya Turovskaya published her monograph, *Heroes of the Heroless Time*, examining non-canonical genres, including comics. She called the fashion for comics in the most intellectual part of society “epidemic-like.” And as a reason behind this Turovskaya pointed out the situation when not only a hero, but even an anti-hero has nowhere else to come from, and this is why they are taken from a “low” genre—not seriously, but only as a *negation of negation*, as a cynical, parodic replacement of the missing hero” (Turovskaya, 1971, p. 91).

¹ For more details see: Tsyrukun, 2020, pp. 170–178; Tsyrukun, 2013.

² First publication see: Sontag, 1964.

1966 *BATMAN*, CAMP AND COUNTERCULTURE

The same year as Sontag published her article, Andy Warhol produced and directed the feature film *Batman Dracula*, which is considered the first camp movie. The director called it an homage to Batmaniana. Constructed mainly as a series of sketch-book posters, the comic book took on a visual form characteristic of the 1930s graphic novels. It was a new aesthetics of the technological era, consonant with camp, its artificiality and redundancy typical of pop-art.

And in 1966, the *Batman* series was premiered on television. It was shot in the style of camp, that is, in the words of Sontag, as an “extravagant gesture,” a “tentative and nimble” code to bypass the restrictions of the then unrevoked Hays Code of censorship. The idea to make a film about Batman came to producer William Dozier after he witnessed the public’s reaction at the rerun of the 1943 *Batman* series: viewers laughed at its murderous seriousness. So, Dozier decided to do the opposite—to stage an absurdist parody of this and similar comics.

The television series (120 episodes) aired for 26 weeks, won a huge audience, and Batman gained a new cohort of fans. They were mostly young people, students, who sensed in the series that special “sensibility of an era” which, according to Sontag, was most authentically expressed in camp, and of which the hippie movement was the lifeblood. It was a counterculture audience that was either part of the hippie movement or close to it.

On the wave of success, it was decided to make a movie based on the series. Its creators were counting on an even wider range of viewers, as the credits announced: “To lovers of adventure, lovers of pure escapism, lovers of unadulterated entertainment, lovers of the ridiculous and the bizarre.” Some way or other, camp is esoteric in its own way or, as Sontag wrote, it is “a badge of identity even, among small urban cliques” (Sontag, 2014, p. 289).

The new *Batman: The Movie* was filmed at Greenlawn Productions, a small studio set up specifically for the occasion, by Leslie H. Martinson—the same director as in the TV series. The film looked like an exaggerated caricature of the Batman stories, like a parody of the main characters, their costumes and attributes, and the setting that viewers of the TV series and readers of the comic books were used to. *Batman* deliberately emphasizes its genesis, its birth from graphic comics, primarily through the large-printed labels and written exclamations like “Pow,” “Ouch,” “Sploosh” in the scene where almost all the characters take turns falling off the submarine into the ocean.

A deliberate overabundance of accessories prefixed with *bat-* strikes the eye. There are even corresponding stickers: Shark Repellent Bat Spray, which Batman utilizes to deal with an obviously rubber shark, Batmobile, Batcopter, Batladder, Bat Pole Elevator (for descending into the cave where Dick Grayson and Bruce Wayne turn into superheroes) and even Bat Cuffs which Robin puts on Catwoman.



Fig. 1. *Batman*, 1966³

Martinson's *Batman* positioned itself as an example of the *anti-genre* that emerged on the ruins of more or less authoritarian ideological systems. By anti-genre, here we mean comics as opposed to the *grand narratives*, the death of which was marked by the French structuralists. An answer to the hippie culture was the disruption of screen clichés and stereotypes, the theatricalization of everyday life, and the carnivality inherent in hippism, which corresponded best to the costumism of the comics.

Aesthetically, Robin in his golden-green-red and Batman in his coffee-yellow-purple, not to mention a clownishly dressed band of baddies, are what can be defined, according to Sontag, “not in terms of beauty, but in terms of the degree of artifice, of stylization” (Sontag, 2014, p. 291).

Screenwriter Lorenzo Semple Jr. wrote the script based on the TV series, but took the plot to its absurdity. Supervillains plan to take over the world by using a dehydrator to destroy—literally turn to dust—members of the United World Organization's Security Council (a reference to the United Nations). The grotesque appearance of the delegates emphasizes their affiliation with one country or another. (In particular, the Soviet participant appears in a military uniform with huge shoulder marks and huge medals.) Batman and Robin rush to their rescue.

The parodic artificiality of the film alludes to Bondiana, a franchise that had been launched in 1962. The opening credits—with silhouettes as if seen through a gun muzzle or through a telescope—were inspired by the graphic prologue of the James Bond films created by Maurice Binder for the first Bond films:

³ See the image source: <https://ascmag.com/articles/bat-matography-or-capturing-batman-on-film> (27.03.2022).



Fig. 2. 1966 *Batman* opening credits⁴

A thinly veiled parody of Bond discourse is the love story with Catwoman, who seduces Batman/Wayne in the guise of Kitayna Ireyna Tatanya Kerenska Alisoff, or Miss Kitka, a fake Soviet reporter for the Moscow Bugle. For his part, Adam West as Bruce Wayne in a tuxedo, wooing Miss Kitka, clearly mirrors Sean Connery in the Bond movies. One of the funniest and totally unbelievable episodes is Batman's attempt to dispose of a ready-to-explode bomb which he found in the villains' headquarters on the pier. It does not occur to the superhero to call for people to evacuate; he rushes around with the smoking bomb trying to find a safe place to drop it, but is interrupted by a marching band, a couple kissing in a boat, babysitters with strollers, and ducks floating on the waves. And Batman utters one of his many punchlines: "Some days, you just can't get rid of a bomb!" And here one cannot help but feel echoes of the reality from which the filmmakers sought to disassociate their audience.

However, Martinson's film, with its deliberate caricature and hyperbolization, is too eager to be defiantly campy. From Susan Sontag's point of view, while the essence of camp lies in its predilection for the unnatural, the artificial and the exaggerated, the most successful examples of camp are unintentional, the ones that retain a certain seriousness and maintain their tone in a smooth way (2014). (Sontag, 2014, pp. 296–297). It is in this gap between intentional seriousness and self-parody where true camp is born. Its significance and artistic value are in the duality of interpretation, the possibility of finding a deeper meaning than the one that lies on the surface, and even contradicting it. The 1966 *Batman*, with its deliberately absurd plot woven from a chain of gags, is too silly, too full of details, designed to impress with burlesque bravado. That is why, although complying with the characteristics of

⁴ See the image source: <https://annyas.com/screenshots/updates/batman-1966/> (28.03.2022). (Registration is required to access the website page with the above image.)

quirky, this movie does not fit into the category of smart cinema. It could rather be compared to early American eccentric comedy, even slapstick.

Nevertheless, from the point of view of camp ideology, *Batman* succeeded as a social fact. As Sontag writes, “what camp taste responds to is ‘instant character’, ... a person being one, very intense thing” (Sontag, 2014, pp. 300–301). The characters of Batman and Robin in this case, though excessively hyperbolized, are quite definite, and the lack of depth does not hurt them. In this respect, the film has to a certain extent fulfilled its social order to create images of ideal heroic defenders. “Gives a feller a good feeling to know they’re up there doing their job!” complacently utters a philistine sitting with his wife at a tea table in a cozy courtyard when he sees a Batcopter flying by. On top of all, Martinson’s *Batman* solved another and perhaps more important problem: it showed that restrictions in art cannot live long, and that the wall of prohibitions and regulations will be, in one way or another, if not destroyed, then at least bypassed. Thus, artistically and socially, the film has become part of counterculture. Finally, the example of *Batman: The Movie* proved that this universal genre, evolving in the social and artistic paradigm of its time, can come off the spotlight for some time, but only to renew and revive, including in unexpected forms which attract new audiences.

DEADPOOL AND TRANSMEDIA NARRATIVE

One of the most important characteristics of camp is its variability, even the obsolescence of some of its manifestations. For instance, the modern audience of *Batman: The Movie* apparently finds the film too naïve. As a counterexample, we can name the *Deadpool* dilogy. It is a much more sophisticated product, a somewhat campy quirky movie, but in my view, it can be called smart cinema. Referring to Sontag’s *Notes on Camp*, James MacDowell mentions her idea that “sensibility is almost ... ineffable” (MacDowell, 2010, p. 2), for, being crammed into the mold, it “hardens into an idea” and thus loses its essential ability to affect primarily viewers’ psychology rather than reflectivity (Sontag, 2014, p. 290). And that is the uniqueness and appeal of it. It is sensibility that McDowell places at the center of consideration. It takes quirky beyond genre distinctness. The same-type characters and situations, the play with stylistic conventions, and the recurring themes provoke a special kind of perception provided by a peculiar tonality.

The title character of the dilogy, Wade Winston Wilson, who takes the name *Deadpool* (a word for a sweepstakes where bets are made on the age at which celebrities would die), first appeared in a comic book by artist Rob Liefeld and writer Fabian Nicieza in 1991. In 2009, he appeared on screen in Gavin Hood’s

X-Men Origins: Wolverine. (The role of Deadpool was played by two actors, Ryan Reynolds and Scott Adkins.) The 2016 *Deadpool*, directed by Tim Miller from a screenplay by Rhett Reese and Paul Wernick and starring Ryan Reynolds, tells the story of a former special forces operative and then mercenary Wade Winston. The film was a resounding success. Among other awards, it received two Golden Globe nominations for Best Motion Picture and for Best Actor in a Motion Picture. An R-rated movie (viewers under 17 must be accompanied by a parent or adult guardian) with a modest budget of \$58 million, but under the auspices of 20th Century Fox and Marvel Entertainment, by early 2022 it grossed approximately \$783 million worldwide, becoming the highest-grossing *X-Men* franchise film ever made and the highest-grossing R-rated film overall. And along with the 2018 sequel, *Deadpool 2* directed by David Leitch (screenwriters Reese and Wernick were joined by Ryan Reynolds), this time with an increased, but not too much, budget, the box office was over \$1.5 billion.

What is most distinctive about *Deadpool* is that the filmmakers turned down the well-known formula of superhero movies demanding a clear contrast between the protagonist and the antagonist. Instead, they weaved the plot around an anti-hero becoming a superhero. The dilogy is filled with sarcastic humor, blood and violence, but also with lyricism. The lyrical line tells the tragic love story of Wade and Vanessa, a prostitute murdered by gangsters. Blaming himself for her death, Wade attempts to die by suicide several times in rather extravagant ways—and fails due to his ability to regenerate which he acquired after medical experiments that had cured his fatal disease. Film scholar Jane Katherine Sible even finds similarities between Wade and the Arthurian knights, particularly Lancelot, noting a new trend of making love the focus of a comic book superhero arc (Sible, 2020, p. 20). It is worth noting that the image of an anti-hero who ceases to be anti- plays an ever-increasing role in contemporary global film and television production. At the same time, according to Aleksandra Tarasova, emotional connections facilitate the healing of such an unconventional character, who often suffers from loneliness and drama (Tarasova, 2021, p. 113). This includes family connections, which quite corresponds to the image of Deadpool, who dreamed of having a normal family and a child.

All in all, the movie is an alternative to the established content of superhero cinema and its artistic and ideological conventions. For instance, obscene language is combined here with the use of what appears to be some child's plot-based drawings. As in Martinson's film, a variety of narrative clichés is used here, from the offscreen history of the characters, both of whom had a difficult childhood, to their status—a former mercenary seeking revenge for what was done to him (his face was disfigured in the process of medical manipulations) and a prostitute with a heart of gold. However, this technique is actually an ingenious type of deconstruction of mainstream cinema in the form of spontaneous shifts of meaning. This tactic evokes

the ambiguity, marginality, and therefore the oneness and uniqueness of the dilogy, at the same time pointing at the inability to go beyond the framework of a superhero movie. This is further emphasized by the trajectory of Deadpool's image, which fits into the Marvel universe. Not without reason MacDowell mentions that quirky is not aimed at audiences inclined toward avant-garde cinema—the case is actually the opposite. Apparently, we may be talking about a so-called third, liminal audience simultaneously claiming and rejecting hierarchical constructions, as American film scholar Laura Canning writes about in her thesis (Canning, 2014).

From the very credits, *Deadpool* is demonstratively arranged as a self-referential, mockingly ironic film that accentuates the postmodern technique of breaking down formulaic clichés by emphasizing them. A special tonality colors every component of the work—the plot, the body of characters, the sequence of events. *Deadpool* is constructed as a traditional narrative Hollywood film, part of the umbrella structure of a comic book cinema incorporating elements of action, drama, comedy, fiction, and sometimes even tragedy. (Susan Sontag considered camp and tragedy to be antitheses, but I believe, in this case we can speak of an alteration, which, in Sontag's own opinion, camp was doomed to over time). Right after the opening credit frames, the title character comments on the film. A red superhero costume that mimics that of Spider-Man has the pragmatic purpose of hiding traces of blood, he says. With two katanas behind his back, he is mocking the loyalty of the audience who have waited so long for the real beginning of the film, and the casting of the film, alluding to his own ability to telekinesis. He prophesies the future of the franchise by particularly promising the appearance of a time-traveling mutant Cable. Breaking the fourth wall, Deadpool repeatedly addresses the audience by looking into the camera throughout the film, including describing himself and his reluctance to become a superhero: "I may be super, but I'm no hero."



Fig. 3. Deadpool wallpaper⁵

⁵ See the image source: <https://wallcloud.net/ru/wallpaper/films/marvel-deadpool-movie/108r> (27.03.2022).

The characters' auto-commentaries in the frame, the breaking of the fourth wall in this case take on a special meaning. The novelty of *Deadpool* lies mainly in the fact that the title character transcends the space of the movie. Characterizing Deadpool and considering his story from the metaphysical viewpoint, Elena Ivanenko notes that in his case there is even "flirting with the ontological boundaries between the worlds," which places him in "the game of creation" (Ivanenko, 2020).

Deadpool is well aware of the fact that he is a fictional character, a mere performer in the role offered to him. Commenting on events, Deadpool wipes the fogged-up camera lens; he knows what is happening behind the set and casually gives instructions to the crew about the soundtrack. What is more, when Wade tries to remember whether he left the stove on at home, he uses slow-mo to have some time to concentrate. Deadpool ironically complains about the modest budget of the movie, due to which fact no high-status representatives of the X-Men were invited, limiting the team to the episodic ones—Colossus and Negasonic Teenage Warhead. Deadpool stops the viewer's attention at key plot points, clearly emphasizing the stereotypical nature of the film: "Some of the best love stories start with a murder. And that's exactly what this is, a love story." Opening credits with a prevalence of self-irony set the desired tone. The irony intensifies towards the finale, when Deadpool gives a passionate speech to his team that he was always appalled by the name "X-Men." In keeping with the zeitgeist and the pathos of gender balance, he theatrically proclaims that in order to be gender-neutral, the team "will be known as X-Force," thus using this amusing situation to banter of the "cancel culture."

In his article on the stylistics of quirky, MacDowell selected a certain corpus of recent comedies and emphasized their "inoffensive" mode helping them to avoid transgression. However, the abundance of scenes involving a lot of blood in *Deadpool* suggests that transgression has not been avoided in this case; and it is transgression that Jeffrey Sconce calls one of the hallmarks of smart cinema, leading to the conclusion that *Deadpool* is not just quirky. More precisely, not only: we are rather dealing with a variation of smart cinema masked as quirky. For example, the filmmakers resort to self-irony as the best way to protect themselves from accusations of insult. Instead of names of the crew and cast in the opening credits, we see mocking, if not sardonic, labels: "Some douchebag's film" "written by the real heroes here" and so on. In one of the episodes of the sequel, Deadpool slurs to Cable, "Shut up, Thanos!" Josh Brolin, who played Cable, also appeared as the malevolent titan Thanos in Anthony and Joe Russo's *Avengers: Infinity War* released earlier that year. This was one of the tricks used in the diology to emphasize the artificiality of what we see on screen.

Here is another iconic example. By the time of *Deadpool* release (that is, before the 2021 *Hawkeye* TV series came out), there was a perception among fans of the Marvel universe that Hawkeye was completely useless in it. And in a moment

of desperation, Deadpool exclaims: "Give me a bow and arrow, I'm basically Hawkeye." This serves as a marketing ploy to connect audiences to the array of Marvel movies.

However, along with the breaking of the fourth wall and the use of all kinds of templates, there are signs that the traditional superhero cinema matrix is depleted, and at the same time—that the new vectors of the comic book movie structure are opening, extravagantly fitting into the context of smart cinema. And Deadpool himself, according to comic book researcher Tomáš Lukáč, is a trickster. Comic book characters have repeatedly been recognized as such buoyant mockers; but in this case Lukáč implies a renewal of the very nature of heroes crossing the text boundaries "through the general information about the character, to the characteristic features of the figure and the roles which he takes upon himself or are given to him" (Lukáč, 2019, p. 51).

In constructing its film strategy, the Marvel team drew on their personal experience in publishing comic books, creating a universe with its own narrative, characters and themes, living by its own laws, with its own history. Deadpool acts as a figure that André Gaudreault called the *monstrator*. The Canadian film theorist wrote that the transfer of film information is by necessity syncretic and includes various modes of signification (Gaudreault, 2009, p. 77). One could say that Deadpool as a monstrator is a visual counterpart to cinema's narrator, that is, the director; he manipulates viewer reactions and participates in the creation of the modern transmedia product. Mike McCleary said that cinema "evolving in the increasingly networked and interconnected digital world, is becoming recognized less by its uniquely definable and limiting qualities, but instead by its polysemy, its polyaestheticality, and polynarrativity, by its multitudes and interrelations rather its individualistic and independent qualities" (McCleary, 2019, p. 125).

The consumers (viewers), in turn, going beyond everyday reality, are included in a new fan community in which elements of archaic oral culture are revived through fan websites and social media. Densely eventful films generate a variability of apprehension and comprehension, forcing viewers to rewatch the film, refer to source graphic novels, TV versions, and actively discuss it all. Having studied contemporary film advertising, Marika Valo notes that since the turn of the century, and even more in the last decade marketing has switched to online. At the same time, "it's not enough that the film studios and distributors know the target audience and make a campaign that appeals to them, they also need to know where to reach that specific target group. It is getting more important than ever to know the target audience in detail, and to keep up to date with what online platforms they use." (Valo, 2018, p. 35). For example, before Halloween, Marvel released a video clip with Deadpool recruiting children for his superhero team. And before Christmas, they uploaded an hour-long video of Deadpool on YouTube. Ryan Reynolds regularly

posts about the movies and the character on Twitter. Among other things, 20th Century Fox has released a series of smartphone emoji featuring Deadpool.

Deadpool website and advertisement became the platform for the specification of media convergence theory, integrating numerous media functions and addressing various users' experiences. The website offers free access to the synopsis, critical articles, visual content, video trailers and audio podcasts, as well as one-click connections to social media and discussions.

There are also numerous online databases, including Marvel Cinematic Universe Wiki⁶ and Marvel Movies Wiki⁷ with all the information about the universe and its inhabitants. Fans reconstruct every detail in the form of biographical articles or decrypted easter eggs. As a result, the focus shifts from the film itself to its perception. Within an immersive space organized by new technologies, the author as a subject loses their hierarchical advantage. And not only the author—to a large extent, marketing becomes the domain of the fans too, gaining pervasive and free (for the producers) access. Many established comic makers use their personal pages to directly communicate with fans, getting immediate reactions to their work. As a result, Marvel has reconceptualized itself from a comic book publisher to an intellectual property company that profits from licensing movies, games, TV series, toys, and assorted merchandise.

CONCLUSION

Comics as a transmedia narrative is a form of communication that involves viewers in an area of attraction, turning them into participants in the action. This means the involvement of many media platforms creating interdependence between the individual and society as a whole. Gennady Bakulev, who explored transmedia in serial production, emphasizes that the advantage of this immersive process is that “symbolic material,” which is distributed non-linearly across different media platforms, “helps the public to meaningfully architect their lifeworlds in specific sociocultural contexts” (Bakulev, 2020, p. 140). At the same time, a variety of discourses as a way of expressing viewpoints (opinions) generates interaction. In precisely this way the narrative is expanded and supplemented, creating a transmedia narrative. In a specific game space, where representatives of different social groups communicate more freely than in the real world, the addressee, who is also a member of the interaction, is encouraged to create meanings: the social and

⁶ See: https://marvelcinematicuniverse.fandom.com/wiki/Marvel_Cinematic_Universe_Wiki (28.03.2022).

⁷ See: https://marvel-movies.fandom.com/wiki/Marvel_Movies (28.03.2022).

discursive nature of communication is based on a well-known social discourse of the comic book cinema, which becomes not only amusing and entertaining quirky, but also smart cinema.

* * *

ВВЕДЕНИЕ: ИНДИВУД И SMART CINEMA

Известный американский режиссер Джим Джармуш, традиционно причисляемый к независимому кино, тем не менее однажды довольно резко высказался в его адрес: «Независимое кино... Меня тошнит от этих слов. Когда я слышу их или их синоним “артхаусное”, хватаюсь за револьвер. Сегодня эти слова превращаются в этикетки, которые наклеивают на товар, чтобы повысить его стоимость» (Hirschberg, 2005, p. 19). Подразумевается, что независимые, выступившие в момент подъема Нового Голливуда (после 1967 года) под лозунгом выхода из «системы» голливудского способа производства и соответствующего ему набора художественных особенностей, акцентируя приверженность к авторскому кино, лишенному коммерческих амбиций, постепенно адаптировались к ней, последовательно утрачивая прокламировавшийся пафос.

Само понятие «независимое» кино со временем размылось, а отцы-основатели вряд ли теперь могут соответствовать этому ярлыку. Все они давно вошли в «систему», стали коммерчески успешными режиссерами и продюсерами, тем более что изначально были связаны со студиями-мейджорами, так что это сообщество объединяется понятием «Новый Голливуд». В эпоху Нового Голливуда режиссеры и сценаристы в значительной мере освободились от продюсерского диктата. Переломный момент наступил, когда в 1975 году на экранах появилась картина Стивена Спилберга «Челюсти», созданная независимой студией Zanuck/Brown Productions и мейджором Universal Pictures — пришла «эра блокбастеров», которые характеризовались сочетанием студийного контроля с элементами режиссерской свободы.

Тем не менее и в этот период доминирование студий-мейджоров в определенной мере продолжало сохраняться, а киностудии, изначально ассоциировавшиеся с независимым кино, такие как Miramax и Sony Pictures, в конце 1990-х и в начале 2000-х сдвинулись в сторону более дорогого финансирования и дистрибуции. Вместе с тем мейджоры, учитывая интерес к артхаусу, создают небольшие дочерние производственные компании, учитывающие художественный потенциал авторов, что еще больше размывает границы между независимым и мейнстримным кино.

Сегодня в США существуют тысячи небольших компаний, которые производят кинопродукцию самостоятельно. Независимые (или числящие себя

такowymi) режиссеры и продюсеры, создающие малобюджетные фильмы, имеют пути выхода к зрителю (прежде всего благодаря значительному числу кинофестивалей, обеспечивающих путешествие их релизов по странам и континентам, что способствует, по крайней мере, ограниченному прокату). В результате при пересечении мейнстрима и независимого кино мы имеем дело с характерным «двойным кодированием», присущего тому корпусу «трансвидовых» фильмов, который получил название «smart cinema» и который вписывается в общее понятие «индивуд» («indiewood», то есть, слияние независимого и голливудского кино). Определение ему дал введший в обиход этот термин американский теоретик кино и исследователь медиапространства Джеффри Сконс. Он, в частности, отметил, что «умные» фильмы отражают «культуру иронии» и пародии, характерную для той части в основном молодой образованной аудитории, которая дистанцируется от социокультурного истеблишмента (Sconce, 2002, pp. 249–269). «Умные фильмы», которые не остаются прерогативой американского кино, являются результатом игровой постмодернистской тенденции, во многом обусловленной современными цифровыми медиа, в том числе видеоиграми, соцсетями и пр. И, что особенно важно, расширяют возможности кинозрительства, подключая аудиторию к своеобразному диалогу.

Изначально ригористически настроенный Новый Голливуд, ориентировавшийся на французскую «новую волну», итальянский неореализм и британских «рассерженных», отмежевывался от большого конгломерата фильмов, которые якобы были недостаточно серьезными и высокохудожественными. В этом плане smart cinema является более демократичным жанром, в орбиту которого закономерно попал кинокомикс; одной из «икон» направления стал, например, Кристофер Нолан, постановщик трилогии о «Темном рыцаре» Бэтмене. Сегодня можно констатировать, что сам по себе гибридный жанр кинокомикса, рассчитываемый не только на подростковую, но и на более взрослую, образованную аудиторию, уже не может однозначно включаться в чисто коммерческую продукцию и во многих случаях вписывается по своим основным признакам в категорию smart cinema.

Акцент на иронии и пародии позволяет подключить к этому понятию так называемое «quirky»- (причудливый, эксцентричный, замысловатый, забавный) направление в современном американском кино. Этот термин, введенный британским теоретиком Джеймсом Макдауэллом, предполагает, что «quirky film» должен быть уникальным маркетинговым продуктом, не отпугивающим аудиторию, не склонную смотреть трудно воспринимаемое или «авангардное» кино, но вербующим фанатов, которым льстит ощущение принадлежности к сообществу, готовому смотреть нечто выходящее за рамки привычного. Волна такого рода фильмов, указывает автор, как и smart

сінета, появилась в Америке на рубеже 1990-х–2000-х годов и нацелена на особую форму эмоциональной восприимчивости зрителя. Отмечая безусловное родство такого рода фильмов со smart cinema, он в тоже время подчеркивает их различие в том, что quirky отличается «искренностью, позитивностью, страстностью» (MacDowell, 2010, p. 11). Отсылка к восприимчивости заставляет вспомнить о понятии «кэмп», введенном американским культурологом Сьюзен Сонтаг в статье «Заметки о кэмпе» (Сонтаг, 2014). (Термин происходит от французского *se camper* — держаться вызывающе, выпендриваться)¹. Статья была опубликована в 1964 году². А в 1971 году в СССР появилась монография М.И. Туровской «Герои безгеройного времени», где известный культуролог и киновед исследовала «неканонические жанры», к которым отнесла комикс, отмечая в качестве причин «эпидемической моды» на комиксы в наиболее интеллектуальной части общества фактор, когда не только герою, но даже и «антигерою» уже неоткуда взяться, и из «низкого» жанра берется его герой, но не всерьез, а лишь как «отрицание отрицания», как циническое, пародийное замещение пустующего места героя» (Туровская, 1971, с. 91).

«БЭТМАН»-66, КЭМП И КОНТРКУЛЬТУРА

Как раз в год выхода в свет статьи Сонтаг Энди Уорхол продюсировал и сам снял игровой фильм «Бэтмен Дракула», считающийся первой кинолензой в стиле кэмп, который автор называл «оммажем» бэтманиане. Смонтированный в основном как серия «планшетов»-плакатов, комикс обрел на экране визуальную форму, характерную для графических комиксов 1930-х годов. Это была новая эстетика технологической эры, корреспондировавшая с кэмпом, его искусственностью и избыточностью, свойственным эстетике поп-арта.

А в 1966 году в эфир вышел телесериал «Бэтмен», снятый в стилистике кэмпа, то есть, по слову Сонтаг, «экстравагантного жеста», особого кода «ловкости и изворотливости», с помощью которых можно было обойти рестрикции неотмененного еще тогда цензурного Кодекса Хейса. Идея снять кино о Бэтмене пришла в голову продюсеру Уильяму Дозьеру, когда он стал свидетелем реакции публики на повторный показ сериала «Бэтмен» 1943 года — зрители смеялись над его убийственной серьезностью. Соответственно, Дозьер решил сделать все наоборот — поставить абсурдистскую пародию на этот и подобные ему комиксы.

¹ Подробнее см.: (Цыркун, 2020, с. 170–178; Цыркун, 2013).

² Первую публикацию см.: (Sontag, 1964).

Телесериал (120 эпизодов) шел в эфире 26 недель, завоевал огромную аудиторию, и у Бэтмена появилась новая когорта поклонников. Это были в большинстве своем молодые люди, студенты, почувствовавшие в фильме ту особую «чувствительность эпохи», которую, по словам Сонтаг, наиболее аутентично выразил кэмп, и живым наполнением которой являлось движение хиппи. Это была аудитория «контркультуры», либо входившая в движение хиппи, либо близкая ей.

На волне успеха решено было снять фильм по мотивам сериала, его создатели рассчитывали на еще более широкий круг зрителей, о чем сообщал титр: «Для любителей приключений, желающих уйти от действительности, любителей детских развлечений, смешного и веселого». Так или иначе, следует отметить, что кэмп по-своему эзотеричен или, как писала Сонтаг, это «что-то вроде знака отличия среди маленьких замкнутых сообществ» (Сонтаг, 2014, с. 289).

Новый «Бэтмен» (*Batman: The Movie*), снятый на специально созданной для данного случая маленькой студии «Greenlawn Productions», режиссером которого, как и сериала, стал Лесли Мартинсон, подчеркнуто выглядел карикатурой на сюжеты о Бэтмене, пародией на главных героев, на их костюмы и атрибуты, на декорации, к которым привыкли зрители прежних сериалов и читатели рисованных комиксов. В фильме намеренно акцентируется его генезис — рождение из графических комиксов, прежде всего за счет крупно напечатанных этикеток-ярлыков и использования письменных восклицаний типа «Бэмс!», «Бух!», «Плюх!» в эпизоде, где почти все персонажи поочередно падают с подводной лодки в океан.



Рис. 1. Кадр из фильма «Бэтмен», 1966³

³ Источник изображения см.: URL: <https://ascmag.com/articles/bat-matography-or-capturing-batman-on-film> (дата обращения: 27.03.2022).

Бросается в глаза нарочитый избыток аксессуаров с префиксом «бэт», причем объекты еще и сопровождаются соответствующей наклейкой — противоакулый бэт-аэрозоль, с помощью которой Бэтмен расправляется с явно резиновой акулой, бэт-мобиль, бэт-коптер, бэт-лестница, бэт-лифт (для спуска в пещеру, где происходит превращение Робина и Брюса Уэйна в супергероев) и даже бэт-наручники, которые надевают на руки Женщине-Кошке.

«Бэтмен» Мартинсона позиционировался как «антижанр», которым мы можем обозначить здесь комикс в противоположность «большим нарративам» (их смерть обозначили французские структуралисты), возникший на руинах более или менее авторитарных идеологических систем. Культуре хиппи отвечали нарушение утвердившихся на экране клише и стереотипов, театрализация быта и присущая хиппизму карнавальность, как нельзя лучше соответствующая «костюмности» комикса.

Эстетически Робин в золотисто-зелено-красном, Бэтмен в кофейно-желто-фиолетовом, не говоря уже о клоунски разряженной банде злоумышленников, — это то, что может быть определено, по Сонтаг, в терминах не красоты, а степени искусственности или стилизации (Сонтаг, 2014, с. 291).

Сценарист Лоренцо Семпл-младший написал сценарий на основе телесериала, но довел сюжет до полного абсурда: суперзлодеи замышляют взять власть над миром, с помощью специального вещества «дегидрататора» уничтожив — буквально обратив в пыль — совещание международной организации Объединенный честный мир, в которой угадывается отсылка к Организации Объединенных Наций. Делегаты представлены в карикатурном виде, подчеркивающим принадлежность к той или иной стране. (В частности, советский участник фигурирует в военном мундире с огромными погонами, увешенном огромных размеров медалями.) Бэтмен и Робин бросаются на их спасение.

Пародийная искусственность фильма прочитывается в аллюзиях на фильмы бондианы — франшизы, которая начала выходить в 1962 году. К фильмам о супершпионе Джеймсе Бонде отсылают начальные титры в духе графического пролога, созданного художником Морисом Биндером к первым фильмам бондианы с представлением кашированных (будто снятых сквозь дуло пистолета или линзу подглядывающего телескопа) фигурок персонажей.

Прозрачной пародией на бондовский дискурс является и сюжетная линия с Женщиной-Кошкой, которая обольщает Бэтмена/Уэйна под видом Китаньи Ирины Татьяни Каренской-Алисовой, «мисс Китки» — якобы русской журналистки из советской газеты «Московская правда». В свою очередь, Адам Уэст в роли Брюса Уэйна/Бэтмена в смокинге, ухаживая за мисс Китки, явно зеркалит Шона Коннери в бондиане. Один из самых смешных и абсолютно невероятных эпизодов — попытка Бэтмена обезвредить готовую взорваться бомбу, обнаруженную в хранилище злодеев на пирсе. Супергерою не прихо-

дит в голову призвать народ к эвакуации; он мечется с бомбой, у которой горит фитиль, пытаясь найти место, куда бы ее бросить, но ему мешают то марширующий оркестр, то целующаяся в лодке парочка, то няньки с колясками, а то плывущие по волнам утки. И Бэтмен произносит одну из многочисленных забавных реплик: «В иной день просто нельзя избавиться от бомбы!». И здесь нельзя не почувствовать отголоски той реальности, от которой стремились отмежевать свою публику создатели фильма.



Рис. 2. Титр к фильму «Бэтмен», 1966⁴

Однако фильм Мартинсона с его нарочитой карикатурностью и гиперболизацией слишком стремится к откровенной кэмпизации. Между тем, с точки зрения С. Сонтаг, если сущность кэмпя заключается в его пристрастии к неестественному, искусственному и преувеличенному, то наиболее удачный кэмп — непреднамеренный, тот, что сохраняет определенную серьезность, «спокойствие интонации» (Сонтаг, 2014, с. 296–297). В зазоре между намеренной серьезностью и самопародийностью родится настоящий кэмп, значимость и художественная ценность которого состоят в двойственности интерпретации, возможности извлечь из произведения более глубокий смысл, нежели тот, что лежит на поверхности, и даже противоречащий ему. «Бэтмен» же 1966 года с его нарочито нелепым сюжетом, сотканным из цепи гэгов, слишком дурашлив, перенасыщен деталями, призванными впечатлеть бурлескной бравадой, так что, вполне соответствуя характеристикам *quirky*, в категорию *smart cinema* он явно не вписывается. Его, скорее, можно сравнить с ранней американской эксцентрической комедией, даже слэпстиком.

⁴ Источник изображения см.: URL: <https://annyas.com/screenshots/updates/batman-1966/> (дата обращения: 28.03.2022; для доступа к странице сайта, где размещено представленное выше изображение, необходима регистрация).

Тем не менее с точки зрения идеологии кэмпя этот фильм состоялся как социальный факт. Как пишет С. Сонтаг, «на что отзывается кэмповский вкус, так это на бросающийся в глаза “характер”, личность, представляющую одну себя, и притом очень напористо» (Сонтаг, 2014, с. 300–301). А характеры Бэтмена и Робина в данном случае, пусть чрезмерно гиперболизированно, но зато достаточно определенно вычерчены, и им не мешает отсутствие глубины. В этом плане фильм в определенной степени выполнил свой социальный заказ на создание образов идеальных героев-защитников. «Как приятно сознавать, что они всегда начеку!» — благодушно произносит сидящий с женой за чайным столом в уютном дворике обыватель, видя летящий бэт-коптер. Более того, «Бэтмен» Мартинсона решил еще одну и, пожалуй, более важную задачу: показал, что запретительные меры в сфере искусства недолговечны, и блокада запретов и регламентаций будет тем или иным способом если не разрушена, то, по крайней мере, обойдена. Таким образом, фильм стал художественно и социально частью контркультуры. Кроме всего прочего, кинокомикс на примере «Бэтмена»-66 доказал, что этот универсальный жанр, развивающийся в современной ему социальной и художественной парадигме, временно отступая в тень, способен к обновлению и возрождению, в том числе в неожиданных формах, привлекающих новые слои зрительской аудитории.

«ДЭДПУЛ» И ТРАНСМЕДИЙНЫЙ НАРРАТИВ

Одна из важнейших характеристик кэмпя — его изменчивость, даже устаревание некоторых его проявлений, что, должно быть, замечает сегодняшний зритель «Бэтмена»-66, которому фильм наверняка покажется слишком наивным. Здесь в качестве контрпримера уместно привести дилогию «Дэдпул» как гораздо более изощренный продукт, своего рода вариант кэмпового *quirky*-фильма, на которую, на мой взгляд, можно поставить в ряд *smart cinema*. Джеймс Макдауэлл, ссылаясь на «Заметки о кэмпе» (MacDowell, 2010, р. 2), упоминает «невыразимость» восприимчивости, ибо, будучи втиснутой в шаблон, она «затвердевает в идею», а значит, теряет свою сущностную характеристику — способность воздействовать преимущественно на психологию зрителя, а не на его рефлексивные способности (Сонтаг, 2014, с. 290). И в этом его уникальность и привлекательность. Именно восприимчивость ставит в центр своего рассмотрения Джеймс Макдауэлл. Эта категория выводит *quirky* за пределы жанровой определенности. Однотипные герои и ситуации, игра со стилистическими конвенциями, повторяющиеся темы провоцируют особого рода восприятие, обеспечиваемое своеобразной тональностью.

Заглавный герой дилогии — Уэйд Уинстон Уилсон, взявший себе имя Дэдпул (это слово обозначает тотализатор, где делаются ставки на смерть знаменитостей), впервые появился в рисованных комиксах художника Роба Лайфелда и писателя Фабьена Нисизы в 1991 году. В 2009 году он возник на экране в фильме Гэвина Худа «Люди Икс: Начало. Росомаха». (Роль Дэдпула исполнили два актера — Райан Рейнольдс и Скотт Эдкинс.) А в 2016 году на экраны вышел «Дэдпул» Тима Миллера по сценарию Ретта Ривза и Пола Верника с Рейнольдсом в заглавной роли, где рассказывалась история бывшего оперативника спецслужб, а потом наемника Уэйда Уинстона. Фильму сопутствовал ошеломительный успех. В числе прочих призов он получил две номинации на «Золотой глобус» — за лучший фильм и за лучшую главную роль. Со скромным бюджетом в 58 миллионов долларов и при ограничивающей аудиторию прокатной R-категории (зрители до 17 лет допускаются только в сопровождении взрослых), но под эгидой мейджора «20th Century Fox» и компании «Marvel Entertainment» к началу 2022 года он собрал в мировом прокате около 783 миллионов и стал самым кассовым фильмом франшизы «Люди Икс» и вообще фильмов R-категории. А вместе с сиквелом «Дэдпул 2» (2018) Дэвида Литча (к сценаристам Ризу и Вернику присоединился актер Р. Рейнольдс), на этот раз с увеличенным, но не особенно значительно, бюджетом, кассовые сборы составили более полутора миллиарда долларов.

Главная особенность «Дэдпула» заключается в том, что его создатели отказались от известной формулы супергеройского кино с отчетливым противопоставлением героя и антагониста, поставив в центр образ антигероя, превращающегося в супергероя. Дилогия наполнена саркастическим юмором, кровавыми сценами и жестоким насилием, а вместе с тем лиризмом. Лирическая линия связана с трагической историей любви Уэйда и проститутки Ванессы, убитой бандитами. Винивший себя в ее смерти Уэйд несколько раз экстравагантными способами пытался покончить жизнь самоубийством, но безуспешно, потому что в результате медицинского эксперимента, избавившего его от смертельной болезни, получил способность к регенерации. Киновед Джейн Кэтрин Сайбл даже находит сходство Уэйда с героями-рыцарями артуровского цикла, в частности, с Ланселотом, отмечая в качестве нового свойства современного комиксового антигероя помещение на пик его «арки» любовь (Sible, 2020, p. 20). Следует отметить, что образ антигероя, перестающего быть таковым, занимает все более важное место в современной мировой кино- и телепродукции. При этом, как пишет А.В. Тарасова, «исцелению» такого «нестандартного» персонажа, часто страдающего от одиночества и пережитой драмы, «способствуют эмоциональные связи» (Тарасова, 2021, с. 113), в том числе семейные, что вполне корреспондирует с образом Дэдпула, мечтавшего о том, чтобы завести нормальную семью и ребенка.

В целом это альтернативный по отношению к сложившему контенту супергеройского кино и его художественно-идеологическим конвенциям фильм, где, к примеру, использование обценной лексики сочетается с использованием как будто исполненных детской рукой рисунков по мотивам сюжета. Как и в фильме Мартинсона, здесь обыгрывается номенклатура многочисленных нарративных клише, от закадровой истории персонажей, которых роднит тяжелое детство, до их статуса — бывшего наемника-мстителя, обозленного жестоким обращением (в процессе производившихся над ним манипуляций было обезображено его лицо) и проститутки с золотым сердцем. Однако этот прием представляет собой оригинальный тип деконструкции мейнстримного кино в виде спонтанных смещений, сдвигов смыслов. Эта тактика вызывает неопределенность, маргинальность, а, следовательно, единичность и уникальность диалогии, одновременно намекающих и на невозможность выйти за пределы супергеройского фильма, что подчеркивается в дальнейшем вектором развития образа Дэдпула, вписывающегося во вселенную Marvel. Недавно Макдауэлл упоминает, что *quirky* не нацелен на аудиторию, расположенную к авангардному кино, и даже напротив. По-видимому, речь может идти о так называемой «третьей», а именно лиминальной (пороговой) аудитории, одновременно востребующей и отвергающей сложившиеся иерархические конструкции, о чем, в частности, пишет в своей диссертации американский киновед Лора Кэннинг (Canning, 2014).

Начиная с титров, «Дэдпул» демонстративно конструируется как автореференциальный, насмешливо-ироничный фильм, демонстрирующий постмодернистский прием избавления от формульных клише самим их настоящим акцентированием. Особая тональность окрашивает каждый компонент произведения — сюжет, персонажный корпус, событийный ряд. «Дэдпул» строится как традиционный нарративный голливудский фильм, входящий в зонтичную структуру кинокомикса, вбирающую в себя элементы экшена, драмы, комедии, фантастики и иногда даже трагедии. (С. Сонтаг писала, что трагедийность кэмпу противопоставлена, однако в данном случае, на наш взгляд, имеет место изменение, на что он с течением времени, по ее же мнению, обречен.) Заглавный герой комментирует фильм, начиная с послетитровых кадров. В красном супергеройском костюме, имитирующем костюм Человека-паука, но имеющем прагматическую цель — скрыть следы крови после проведенных над ним медицинских экспериментов; с двумя катанами за спиной, он, слегка насмешничая над верностью зрителя, столь долго ожидавшего настоящего начала фильма, и над кастингом картины, намекая на собственную способность к телекинезу, пророчесствует насчет будущего франшизы, в частности, обещая появление легко перемещающегося во времени мутанта Кейбла. Разрушая «четвертую стену», Дэдпул на протяжении

фильма многократно обращается к зрителю, глядя в камеру, в том числе характеризуя самого себя и свое нежелание стать супергероем: «Да, я может и супер, но не герой!».



Рис. 3. Дэдпул — обои на рабочий стол⁵

Автокомментарии персонажей в кадре, слом «четвертой стены» в данном случае приобретают особый смысл. Новизна «Дэдпула» заключается главным образом в том, что персонаж выходит за пространство фильма. Характеризуя Дэдпула в этом качестве и рассматривая его историю в метафизическом ключе, Е.А. Иваненко отмечает, что в его случае имеет место даже «заигрывание с онтологическими границами миров», помещающее его в «игру в мироздание» (Иваненко, 2020).

Дэдпул подает зрителю знак, что понимает: сам он — фиктивная личность, играющий предложенную ему роль исполнитель. Комментируя события, Дэдпул вытирает запотевший объектив камеры; он знает, что происходит за съемочной площадкой и по ходу дела дает указания съемочной группе насчет саундтрека. Более того, в тот момент, когда Уэйд вспоминает, выключил ли дома плиту, он просит использовать прием *slow motion* (замедление происходящего действия за счет ускоренной съемки) — мол, дайте мне время сосредоточиться. Дэдпул иронично сетует на скромный бюджет фильма, в котором сам фигурирует, в связи с чем в группу не назначили статусных представителей команды Икс, ограничившись эпизодическими — Колоссом и Сверхзвуковой Боеголовкой. Дэдпул останавливает зрительское внимание на ключевых сюжетных моментах, явно акцентирующих стереотипность:

⁵ Источник изображения: URL: <https://wallcloud.net/ru/wallpaper/films/marvel-deadpool-movie/108r> (дата обращения: 27.03.2022).

«Каждый хороший фильм начинается с убийства, но эта история начинается как love story, а финал выглядит как happy end». Нужную тональность задают титры с превалированием самоиронии. Ироничность усиливается к финалу, когда собравший свою команду Дэдпул сообщает зрителю, что его всегда возмущало название «Люди Икс» (X-Men, т.е. «Мужчины Икс»). В соответствии с духом времени и пафосом гендерного баланса он театрально провозглашает: «Мы будем называться гендерно нейтрально: “Отряд Икс”!», самой этой декларацией в контексте забавной ситуации иронизируя над издержками «культуры отмены».

Выбрав для анализа в своей статье о стилистике *quirky* определенный корпус новейших комедий, Макдауэлл подчеркивает их «необидный» характер, помогающий им избежать трансгрессии. Однако обилие кровавых эпизодов в «Дэдпуле» как раз говорит о том, что в данном случае трансгрессии избежать не удалось, а именно ее называет Джефффри Сконс в качестве одной из примет *smart cinema*, что приводит к выводу о том, что это не просто *quirky*. Точнее — не только, ибо в данном случае мы, скорее, имеем дело именно с вариацией *smart cinema* под маской *quirky*. Например, создатели фильма прибегают к самоиронии как лучшему способу обезопасить себя от обвинений в оскорблениях — самоназыванию, которое служит надежной автореабилитацией. На вступительных титрах вместо обычного перечисления съемочной группы и актеров «Дэдпул» начинает игру со зрителем с насмешливых, если не сказать издевательских ярлыков вместо имен: «фильм от какого-то придурка», сценаристы — «недопонятые гении» и т.п. В одном из эпизодов сиквела Дэдпул бросает Кейблу: «Заткнись, Танос!». Кейбла сыграл Джош Бролин, который выступил в роли злокозненного титана Таноса в фильме Энтони Руссо и Джо Руссо «Мстители: Война бесконечности», вышедшем в тот же год, — это один из приемов, используемых в диалогии для акцентирования искусственности того, что зритель видит на экране.

Вот еще один знаковый пример. К моменту релиза «Дэдпула» (то есть до появления в 2021 году телесериала «Соколиный глаз») среди фанатов марвеловской вселенной бытовало мнение, что Соколиный глаз является в ней совершенно бесполезным. И в минуту отчаяния Дэдпул патетически восклицает: «Дайте мне лук и стрелы, я же просто Соколиный глаз!». Все это служит маркетинговым приемом для подключения аудитории к массиву марвеловских фильмов.

Однако нельзя не отметить, что наряду со словом «четвертой стены» и использованием номенклатуры шаблонов здесь просматривается намек на исчерпанность традиционной матрицы супергеройского кино и одновременно открытие новых векторов развития структуры кинокомикса, экстравагантно вписывающегося в контекст *smart cinema*. А самого Дэдпула исследователь

комикса Томаш Лукач называет трикстером. В персонажах комиксов не раз распознавали подобных неунывающих насмешников, но в данном случае Лукач говорит об обновлении самого типа героя, переходящего границы текста «через общую информацию о собственной персоне и характерных черт и ролей, которые он принимает или которые ему придаются авторами» (Lukáč, 2019, p. 51).

В конструировании своей киностратегии команда «Marvel» воспользовалась личным опытом в публикации печатных комиксов, создания вселенной со своим нарративом, корпусом героев и тематикой, живущей по законам, имеющей собственную историю. Дэдпул выступает в качестве фигуры, которую Андре Годро назвал «монстратором». Канадский кинотеоретик писал о том, что передача фильмической информации по необходимости синкретична, и включает в себя различные способы сигнификации (Gaudreault, 2009, p. 77). Можно сказать, что Дэдпул как монстратор — визуальный контрпартнер фильмического нарратора, то есть режиссера; он манипулирует реакциями зрителя и участвует в создании современного трансмедийного продукта. Как пишет Майк Макклири, «в постоянно развивающемся сетевом цифровом мире кино все менее воспринимается в его уникальном, определяемом ограниченными качествами виде, то есть за счет индивидуальных и независимых свойств, но все более за счет его полисемии, полиэстетики, полинарративности, множественности и разветвленности взаимосвязей» (McCleary, 2019, p. 125).

А потребитель-зритель, выходя за пределы повседневной реальности, включается в новую общность фанатов, в которой через фансайты и соцсети возрождаются элементы архаичной устной культуры. Густо насыщенные событиями фильмы порождают вариативность восприятия и понимания, заставляя зрителя пересматривать картину, обращаться к графическим первоисточникам, телевизионным вариантам и активно все это обсуждать. Изучив современную рекламу фильмов, Марика Вало отмечает, что с началом века и особенно в последнем десятилетии маркетинговая стратегия сместилась в область online. При этом «недостаточно знать целевую аудиторию и строить рекламную кампанию в расчете на нее; необходимо знать, где эта аудитория находится. Все важнее становится детально знать свою аудиторию и ориентироваться на те онлайн-платформы, которые ее используют» (Valo, 2018, p. 35). Так, например, перед Хэллоуином «Marvel» выпустила видеоклип с Дэдпулом, рекрутирующим в свою команду супергероев детей. А перед Рождеством — часовое видео с Дэдпулом на YouTube. Р. Рейнольдс регулярно пишет о фильмах и его герое в Twitter'e. Кроме всего прочего, «20th Century Fox» выпустила серию эмодзи для смартфонов с изображением Дэдпула.

Веб-сайт и реклама «Дэдпула» стали площадкой спецификации теории медиа-конвергенции, интегрировавшей различные медиа-функции, обраща-

ясь к разному опыту пользователей. На сайте можно свободно знакомиться с синопсисом фильмов, критическими статьями о них, с визуальным контентом, видеотрейлерами и аудиоподкастами, а также через один клик подключиться к социальным сетям и принять участие в обсуждении.

Многочисленные онлайн-базы данных, в том числе «Marvel Cinematic Universe Wiki»⁶ и «Marvel Movies Wiki»⁷ собирают всю информацию о вселенной и ее обитателях, фаны реконструируют каждую деталь в виде биографических статей или расшифровки скрытых посланий-пасхалок. В итоге акцент переносится с самого фильма на его восприятие. В иммерсивном пространстве, организованном новыми технологиями, автор как субъект утрачивает свое иерархическое преимущество. И не только автор — достоянием фанов в большой мере становится и маркетинг, получающий всепроникающий и бесплатный для продюсеров доступ. Многие состоявшие комиксмейкеры используют свои личные странички для прямого общения с фанатами, получая непосредственную реакцию на свое творчество. В итоге «Marvel» реконцептуализировала себя из издателя комиксов в компанию-держательницу интеллектуальной собственности, извлекающей прибыль из лицензирования фильмов, игр, телесериалов, игрушек и разнообразного мерча.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Феномен комикса как трансмедийного нарратива представляет собой одну из форм коммуникации, которая вовлекает в зону аттрактивности зрителей, превращая их в участников действия. Эта ситуация фактически инструментализирует социальную коммуникацию, масштабируя коммуникацию посредством медийных платформ, что способствует созданию специфической взаимозависимости между отдельным индивидом и обществом в целом. Достоинством этого иммерсивного процесса, как подчеркивает Г.П. Бакулев, исследуя трансмедийность в сериальной продукции, является то, что «символический материал», нелинейно распределяемый на разных медиаплатформах, «помогает публике осмысленно конструировать свои жизненные миры в конкретных социокультурных контекстах» (Бакулев, 2020, с. 140). При этом разнообразные дискурсы как способ выражения точек зрения (голосов) порождают диалог. Таким образом расширяется, дополняется сюжетное пове-

⁶ URL: https://marvelcinematicuniverse.fandom.com/wiki/Marvel_Cinematic_Universe_Wiki (дата обращения: 28.03.2022).

⁷ URL: https://marvel-movies.fandom.com/wiki/Marvel_Movies (дата обращения: 28.03.2022).

ствование, создавая трансмедийный нарратив. В особом игровом пространстве, где представители разных социальных групп общаются свободнее, чем в обычной жизни, адресат, он же соучастник диалога, провоцируется на создание смыслов, поскольку социально-дискурсивная природа коммуникации основывается на общеизвестном социальном дискурсе кинокомикса, становящегося не только забавным и увлекательным *quirky*, но и «умным кино».

REFERENCES

1. Bakulev, G.P. (2020). Transmediynnyy storitelling: Primeta tsifrovoy mediasredy [Transmedia storytelling: A feature of the digital media world]. *Vestnik VGIK*, 12 (1), 130–140. (In Russ.) Retrieved January 15, 2022, from <https://vestnik-vgik.com/2074-0832/article/view/34814/pdf>
2. Canning, L. (2014). *Smart cinema as trans-generic mode: A study of industrial transgression and assimilation 1990–2005* [PhD thesis, Dublin City University].
3. Gaudreault, A. (2009). Early narratology: Mimesis and diegesis. In A. Gaudreault (Ed.), T. Barnard (Trans.), *From Plato to Lumière: Narration and monstration in literature and cinema* (pp. 38–51). University of Toronto Press. <https://doi.org/10.3138/9781442688148>
4. Hirschberg, L. (2005, July 31). The last of the indies. *The New York Times*, (31), 18–21.
5. Ivanenko, E.A. (2020). Dedpul i teoditseya: Mir spravedливoy smerti [Deadpool and theodicy: A world of just death]. *Mezhdunarodnyy zhurnal issledovaniy kul'tury*, (2), 64–78. (In Russ.) <https://doi.org/10.24411/2079-1100-2020-00022>
6. MacDowell, J. (2010). Notes on quirky movie. *A Journal of Film Criticism*, (1), 1–16.
7. Lukáč, T. (2019). *Deadpool—anti-hero, trickster? Both, neither?* [Master's diploma thesis, Masaryk University].
8. McCleary, M.E. (2019). *Never seen before—again: Aesthetic adaptation and transmedia storytelling networks in the age of digital cinema* [Doctoral dissertation, Wilfrid Laurier University].
9. Sconce, J. (2002). Irony, nihilism, and the new American “smart” cinema. *Screen*, 43 (4), 249–269.
10. Sible, J.K. (2020). *Sir Deadpool: A revival of Arthurian morals in modern anti-heroes* [Honors Program theses, University of Northern Iowa].
11. Sontag, S. (1964). Notes on “Camp.” *Partisan Review*, 31 (4), 515–530.
12. Sontag, S. (2014). Zаметki o kempe [Notes on camp] (S. Kuznetsov, Trans.). In S. Sontag, *Protiv interpretatsii i drugie esse* [Against interpretation and other essays] (pp. 289–301). Moscow: Ad Marginem Press. (In Russ.)
13. Tarasova, A.V. (2021). Antigeroy v prostranstve yuzhnokoreyskogo seriala: normal'no li byt' nenormal'ny'm? [An antihero in the space of a South Korean drama: Is it okay to not be okay?]. *The Art and Science of Television*, 17 (3), 96–117. (In Russ.) <https://doi.org/10.30628/1994-9529-2021-17.3-96-117>

14. Tsyarkun, N.A. (2020). *Vselennaya supergeroev: Amerikanskiy kinokomiks: Istoriya i mifologiya* [Superhero universe: The history and mythology of American comic books movies]. Moscow; Yekaterinburg: Kabinetnyy uchenyy. (In Russ.)
15. Tsyarkun, N.A. (2013). Estetika kempa i kinokomiks [Aesthetics of camp and movie-comics]. *Vestnik VGIK*, 5 (3), 96–104. (In Russ.)
16. Turovskaya, M.I. (1971). *Geroi «bezgeroynogo vremeni»: Zametki o nekanonicheskikh zhanrakh* (Heroes of the heroless time: Notes on non-canonical genres). Moscow: Iskusstvo.
17. Valo, M. (2018). *How film marketing has changed in the last decade* [Bachelor thesis, Helsinki: Metropolia University].

ЛИТЕРАТУРА

1. Бакулев Г.П. Трансмедийный сторителлинг: примета цифровой медиасреды // Вестник ВГИК. 2020. Т. 12. № 1. С. 130–140. URL: <https://vestnik-vgik.com/2074-0832/article/view/34814/pdf> (дата обращения: 15.01.2022).
2. Иваненко Е.А. Дэдпул и теодицея: мир справедливой смерти // Международный журнал исследований культуры. 2020. № 2 (39). С. 64–78. DOI: 10.24411/2079-1100-2020-00022
3. Сонтаг С. Заметки о кэмпе / пер. с англ. С. Кузнецова // Сонтаг С. Против интерпретации и другие эссе. М.: Ад Маргинем Пресс, 2014. С. 289–301.
4. Тарасова А.В. Антигерой в пространстве южнокорейского сериала: нормально ли быть ненормальным? // Наука телевидения. 2021. № 17 (3). С. 96–117. DOI: 10.30628/1994-9529-2021-17.3-96-117
5. Туровская М.И. Герои «безгеройного времени»: Заметки о неканонических жанрах. М.: Искусство, 1971. 239 с.
6. Цыркун Н.А. Вселенная супергероев. Американский кинокомикс. История и мифология. М.; Екатеринбург: Кабинетный ученый, 2020. 320 с.
7. Цыркун Н.А. Эстетика кэмп и кинокомикс // Вестник ВГИК. 2013. Т. 5. № 3. С. 96–104.
8. Canning L. Smart cinema as trans-generic mode: a study of industrial transgression and assimilation 1990–2005: PhD Thesis. Dublin: Dublin City University, 2014. 319 p.
9. Gaudreault A. Early Narratology: Mimesis and Diegesis // *From Plato to Lumière* [:] Narration and Monstration in Literature and Cinema / ed. A. Gaudreault; trans. T. Barnard. Toronto: University of Toronto Press, 2009. P. 38–51. DOI: 10.3138/9781442688148
10. Hirschberg L. The Last of the Indies // *The New York Times*. 2005. 31 июля. P. 18–21.
11. MacDowell J. Notes on Quirky Movie // *A Journal of Film Criticism*. 2010. № 1. P. 1–16.
12. Lukáč T. Deadpool – Anti-Hero, Trickster? Both, Neither? Master's Diploma Thesis. Brno: Masaryk University, 2020. 61 p.
13. McCleary M.E. Never Seen Before – Again: Aesthetic Adaptation and Transmedia Storytelling Networks in the Age of Digital Cinema: Doctoral dissertation. Wilfrid Laurier University, 2019. 305 p.

14. Sconce J. Irony, Nihilism, and the New American "Smart" Cinema // Screen. 2002. Vol. 43. No. 4. P. 249–269. DOI: 10.1093/screen/43.4.349
15. Sible J.K. Sir Deadpool: A Revival of Arthurian Morals in Modern Anti-Heroes: Honors Program Theses. Cedar Falls: University of Northern Iowa, 2020.
16. Sontag S. (1964). Notes on "Camp" // Partisan Review. 31 (4), pp. 515–530.
17. Valo M. How Film Marketing Has Changed in the Last Decade: Bachelor Thesis. Helsinki: Metropolia University, 2018. 40 p.

ABOUT THE AUTHOR

NINA A. TSYRKUN

Dr.Sci. (Art History),

Editor at the Foreign Cinema Department, *Iskusstvo Kino* journal
Arbat, 35, office 553, 119002, Moscow, Russia

ResearcherID: AFT-2358-2022

ORCID: 0000-0002-6723-5870

e-mail: tsyrkun@mail.ru

СВЕДЕНИЯ ОБ АВТОРЕ

НИНА АЛЕКСАНДРОВНА ЦЫРКУН

доктор искусствоведения, редактор отдела зарубежного кино
журнала «Искусство кино»

119002, Россия, Москва, ул. Арбат, 35, офис 553

ResearcherID: AFT-2358-2022

ORCID: 0000-0002-6723-5870

e-mail: tsyrkun@mail.ru

**РЕПРЕЗЕНТАЦИЯ
ОБРАЗА
СОВРЕМЕННОГО
ГЕРОЯ НА ЭКРАНЕ**

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

UDC 77 + 324 + 32.019.5 + 659.4 + 7.097

DOI: 10.30628/1994-9529-2022-18.1-113-158

EDN: ARKCRAB

Received 06.02.22, revised 06.03.2022, accepted 29.03.2022

INNA V. SHUMILINA

Institute for US and Canadian Studies
of the Russian Academy of Sciences,
Khlebny per., 2/3, 122995, Moscow
ResearcherID: AGE-0185-2022
ORCID: 0000-0003-4796-554X
e-mail: i.shumilina@iskran.ru

For citation

Shumilina I.V. (2022). Features of Screen Construction of the Image of the President of the United States: Hollywood—Media—Politics. *The Art and Science of Television*, 18 (1), 113–158. <https://doi.org/10.30628/1994-9529-2022-18.1-113-158>

Features of Screen Construction of the Image of the President of the United States: Hollywood—Media—Politics*

Abstract. Analysis of the text and the context of screen production is a necessary link for comprehending social processes. Capturing time through the screen and film images allows us to form an idea of the actual cultural, aesthetic, ideological (value) specificity of society. Whether cinema is a reflection of the truth of life, or a form of secondary communication, or a means of formation of viewers' worldview positions, are the questions, the relevance of which has increased significantly against the geopolitical background of the first quarter of the 21st century.

This article is an attempt to analyze how it works today in the US—using some examples of political cinema in conjunction with the media agenda. According to my study, the specific potential of cinema, combining different ways of communication and information, clearly highlights the American socio-political realities.

As the traditional frameworks of filmmaking expand (meaning the Internetization of space and the possibility to shoot a movie on a mobile device), the specifics of film-

© Наука
телевидения



Translated by Anna P. Evstropova.

makers' work are transforming too: a more active use of media principles of presenting socially significant information is noted, and the stylistics of materials change as well (shifting to journalism, keen satire or sharp documentary style). The article traces the influence of modern media on the film content and examines the most famous "politically charged" films against the background of the centerpiece of the American domestic politics—the presidential elections.

Keywords: political cinema, US cinema, screen culture, media, Trump, Joker, presidential election, image of the president, political satire, film image

УДК 77 + 324 + 32.019.5 + 659.4 + 7.097

Статья получена 06.02.22, отредактирована 06.03.2022, принята 29.03.2022

ИННА ВИКТОРОВНА ШУМИЛИНА

Институт Соединенных Штатов Америки и Канады
Российской академии наук,
123995, Россия, Москва, Хлебный переулок, д. 2/3
ResearcherID: AGE-0185-2022
ORCID: 0000-0003-4796-554X
e-mail: i.shumilina@iskran.ru

Для цитирования

Шумилина И.В. Особенности экранного конструирования образа президента США: Голливуд — медиа — политика // Наука телевидения 2022. 18 (1). С. 113–158. <https://doi.org/10.30628/1994-9529-2022-18.1-113-158>

Особенности экранного конструирования образа президента США: Голливуд — медиа — политика

Аннотация. Анализ текста и контекста экранной продукции — необходимое звено в системе осмысления общественных процессов. Фиксация времени через экран и кинообразы позволяет составить представление о реальной культурной, эстетической, идеологической (ценностной) специфике общества. Является ли кино отражением «правды жизни», или формой «вторичной коммуникации», или средством формирования мировоззренческих позиций зрителей — вопросы, актуальность которых значительно повысилась на фоне геополитических событий первой четверти XXI века.

В данной статье предпринимается попытка проанализировать, как это «работает» сегодня в США — на некоторых примерах «политического кино»,

смыкающихся с медийной повесткой дня. По мнению автора, специфические возможности кино, соединяющего в себе различные способы коммуникации и информирования, отчетливо высвечивают американские общественно-политические реалии.

По мере расширения традиционных рамок кинопроизводства (интернетизации пространства и возможности «снимать кино» на камеру мобильного устройства) трансформируются и особенности работы кинематографистов: отмечается более активное задействование медийных принципов подачи социально значимой информации, меняется стилистика материала (сдвигаясь в публицистичность, едкую сатиру или острую документалистику). В статье прослеживается влияние современных медиа на контент кинопродукции, рассматриваются примеры наиболее известных «политически заряженных» фильмов в контексте главного американского внутриполитического события — президентских выборов.

Ключевые слова: политическое кино, кино США, экранная культура, медиа, Трамп, Джокер, выборы президента, образ президента, политическая сатира, кинообраз

INTRODUCTION

The portrayal of the president's image by cinematic tools is a tradition that originated in the United States almost as early as the invention of cinematography itself. There are many reasons for that, one of which is the special status of the presidency in the United States. In essence, it is an elected person with a team formed by him or her, which in many ways is equal to the whole congress. The president is the highest rank of the US executive branch. In the perception of Americans, it is the president who symbolizes a certain stage in the country's life, its successes and failures in all spheres: social, economic, and international. The latter has a special significance, because since the times of Woodrow Wilson (who held office from 1913 to 1921), the American president is traditionally perceived as the leader of the free world, the guarantor of that part of the planet where democratic values are established and celebrated.¹ In other words, it is presidents who write America's history with their terms in the White House. So it was until now, and so it remains today.

¹ The 28th President of the United States, one of the most interesting and significant figures in American history of the twentieth century. Woodrow Wilson, who worked his way from a teacher, an academic, and an educational reformer to the president of the country, the recipient of the Nobel Peace Prize, the initiator of the democratization of political practices, is one of the most influential personalities of American historiography. See: Frail T.A. Meet the 100 Most Significant Americans of All Time. (2014, November 17). Smithsonian Magazine. Retrieved December 19, 2021, from <https://www.smithsonianmag.com/smithsonianmag/meet-100-most-significant-americans-all-time-180953341/>

It is not surprising that the presidential figure has long become a constant, an important key for developing all kinds of plots in the cinema. And—importantly—in a wide variety of genres. Once biopics dominated this “presidential” range of films, but over time they have become fewer, being supplanted by thrillers or films of mixed genres (thriller/action films focusing on the biographical background of a real president). It is noteworthy that the “presidential message” moved into fiction as well: even in the fictional reality, the fictional president becomes the key figure of the plot, for example, in *Abraham Lincoln vs. Zombies* (2012).

Let us briefly name some other notable examples of cinematic representations of American presidents. Woodrow Wilson, the first president to represent and symbolize the America that emerged from self-isolation and entered the world political scene as a leader of the winners’ camp in World War I, was not spoiled by Hollywood’s particular attention. The most important film about him, *Wilson* (1944), directed by Henry King, appeared only 20 years after his death. It was screened to the leaders of the United States and Great Britain at the September 1944 Second Quebec Conference, at which Roosevelt and Churchill discussed their plan to dismember doomed-to-fail Germany. With their professional intuition, the Hollywood executives sensed the growing need of the Americans and the British to recreate the image of the victorious president in the Great War, so they tried to project Wilson’s image onto Roosevelt² through the screen.

Theodore Roosevelt was more fortunate to be depicted in films and television: there were 12 feature-length films (from 1942 to 2017), seven TV films, and six TV series about him.

Slightly fewer films have been made about John F. Kennedy. American film critics and reviewers usually highlight 10 notable films about the 35th President. Among them are the 1963 biographical war drama *PT 109* about his heroism during WWII, which was critically acclaimed for its hagiography and explicit propaganda glorification with an eye to his re-election³ (Morgan, 2013), and *JFK* directed by Oliver Stone (1991). The film was an event of decades and occupies a special place in the pantheon of American films about presidents: not only it showed an alternative interpretation of events, but also internalized the narrative as public memory and has been absorbed into the national bloodstream (Hornaday, 2021).

Richard Nixon was the 37th President of the United States (1969–1974), whose image was exploited by Hollywood to its maximum. Nixon became the protagonist of 12 feature films, including the famous *All the President’s Men* (1976), the biopic *Nixon* directed by Oliver Stone (1995), and *The Post* directed by Steven Spielberg (2017). These films have been included in the lists of the most hard-hitting American

² Franklin Delano Roosevelt (FDR) was the 32nd President of the United States from 1933 to 1945.

³ The film was released during Kennedy’s lifetime, which was unusual for America around that time.

political thrillers of all time.⁴ There were also four comedies about Nixon, including the satirical short film *Men of Crisis: The Harvey Wallinger Story* directed by Woody Allen (1971), two television series and five documentaries. All these film stories contained a wide variety of diverse meanings, sometimes forming a contrast to each other in their assessments of Nixon with his many political masks. This shows us how a sense of national identity is forged through such contradictory mythic stories (Frick, 2008).

The arrival in 2016 of such an unconventional president as Donald Trump at the White House was a shock to many Americans. Actually, he got there largely thanks to television and TV shows. Almost the entire establishment of the Republican Party distanced itself from him already at the very early stage of the election race. But with his extraordinary populism and skillful manipulation of visual communications, he reached his goal. And preventing his second term in office and knocking him out of the White House became possible thanks to the extensive mobilization of the film, TV and Internet people. Such is the new “visual-political” reality.

The **purpose** of this article is to trace and show the close relationship between the processes associated with the actual election of the top American executive officers (with their functions as a Chief of State) and the media constructions built by cinematographers in the genre of political cinema. The latter is the **object** of this study, while its **subject** is the analysis of genre-diverse and politically driven film content.

JOKER-2019 AS A MARKER OF THE AMERICAN “ERA OF MASS SHOOTINGS”⁵

A year before the presidential election, Trump vs. Biden, Warner Brothers studio released *Joker*, a psychological drama directed by Todd Phillips. The film was released in October 2019, the last decade of a “frenetic news year,” as the American media characterized it (CNN Staff, 2019). The informational backdrop of everyday life in the country was indeed often overshadowed by all kinds of calamities. Natural (like the devastating tornados in May in Ohio and other states) and domestic political disasters (Trump’s impeachment, the beginning of the presidential race, deadly

⁴ MDb. (2012, May 30). *The 25 best political thriller films*. Retrieved December 19, 2021, from <https://www.imdb.com/list/ls009001106/>; Susman G. (2015, Jan. 27). Democracy ‘n’ action: 25 powerful political thrillers. *Entertainment Weekly*. Retrieved December 19, 2021, from <https://web.archive.org/web/20151130012953/http://www.ew.com/gallery/democracy-n-action-25-powerful>

⁵ Definition by the Metropolitan State University sociologist and criminal justice professor James Densley (Peterson & Densley, 2021).

shootings in public places fueled by domestic and racial hatred⁶) have all made the national news. The latter was a shock to Americans, causing heightened anxiety due to a large number of incidents and casualties. Research by the National Institute of Justice within the framework of the Gun Violence Prevention Project confirmed the fears: 2019 showed the highest rate of such crimes in the US in 50 years, with 41 assaults (The Mass Shooter Database Version 3.0, 2021). One of the authors of the project, Metropolitan State University sociologist and criminal justice professor James Densley, called it a grim record of that “angry and frustrated time” that we are living in (Pane, 2019).

In that manner, *Joker*, the psychological drama about a tragically unhappy, unhealthy man who chooses violence as a response to his everyday humiliation, surprisingly coincided with a fierce public debate around the causes and consequences of the unprecedented surge in violence. Audience interest in this “manic” film, as aptly described by the film critic Travis Bean,⁷ was incredibly high, and ratings varied widely.

The film’s box office stunned with its rapid growth practically on a daily basis. On the first day it gathered about 40 million dollars, in five days—almost 120 million, at the end of the rental (only in the US and Canada) the box office exceeded 335 million.⁸ The film became a blockbuster and one of the leaders of the decade. Such high interest in the emotionally exhausting film, full of suffering and psychological abuse,⁹ was a surprise even for the WB management, who a priori decided to keep their backs covered and invite outside investors.¹⁰ *Joker* became a triumph—eleven Oscar nominations and financial Olympus. A nine-digit worldwide box office (\$1.07 billion against a \$55 million budget) meant that the Trump-era blockbuster outperformed its extremely popular predecessors, *Batman* and *The Dark Knight*.

⁶ This refers to a number of the following incidents:

- a scandal in early 2019 around Jussie Smollett, an African American actor best known for his role in the television series *Empire*, as well as in the television projects *Alex Haley’s Queen*, *On Our Own*, *Revenge*, *The Mindy Project*. Smollett claimed he was attacked for his criticism of Donald Trump’s racist statements: two white men beat him, shouting the Trump slogan MAGA (Make America Great Again);
- shooting at the food festival in San Jose, California, in July. An armed man killed three people and wounded 17;
- massacre of by a lone shooter in a shopping center in El Paso, Texas, in August. Twenty three people died and 22 were injured;
- a similar incident in August in Dayton, Ohio: 10 people were killed, 27 were injured;
- shooting at Walmart in Southaven, Mississippi—two dead, one wounded.

⁷ Bean, T. [@t_beane]. (2019, May 29). 56. *Joker* (2019). *People praised Joker for its striking commentary on America* [Images attached] [Tweet]. Twitter. Retrieved March 15, 2022, from https://twitter.com/tl_beane/status/1266390420273192960.

⁸ Box Office Mojo by IMDbPro. (2019). *Joker*. Retrieved December 16, 2021, from <https://www.boxofficemojo.com/release/rl252151297/>

⁹ The movie is categorized as R—restricted, requiring accompanying parent or adult guardian for viewers under 17.

¹⁰ Warner Brothers management did not dare to place all the financial risks entirely on the studio and shared them with the third-party investors—BRON Studios and Village Roadshow.

The public response to “the most divisive film of the year” (Cavna, 2019) and to the reactions of a mysterious villain with mental health issues expanded in proportion to the film’s increasing box office success—on two fronts. The first fit in with how Todd Phillip explained his main idea: *Joker* is not about a villain, but on the contrary, “about kindness and empathy.”¹¹ In this aspect, the effect of the film on the audience was manifested in the level of understanding/sympathy/condemnation of the (anti)hero. But it is more important to note the second thread of discussions: the very emergence of antipodal discourse in public perception of the film raised new questions and astonishment in society. Not unfrequently this sharp divergence was linked to a general assessment of the current domestic political situation and the “climate” that has prevailed in America since Trump’s accession to the White House. A rift emerged on the political-ideological line. The film literally confronted the discourses of the extreme left, who denounced America’s “social diseases” as the inevitable consequences of the “age of capitalism,” with the radical right, with their inherent set of views in the vein of “former greatness” and “America’s glorious past.” Proponents of the centrist post-democracy ideas argued that the film reflected a range of negative effects of the destruction of the “balance of power between labor and capital” (Crouch, 2010, pp. 35–46).

Oscar-winning documentary filmmaker and Democrat Michael Moore, with his characteristic emotional intensity, called *Joker* a mirror in which Americans can see themselves and the present-day society; and the issues raised by this cinematic masterpiece, by this important movie made at such an important time he called profound and necessary. According to Moore, *Joker* is not about Trump. It is about the America that gave us Trump—the America which feels no need to help the out-cast, the destitute.¹²

American film critics echoed Moore, noting the inherent iteration of the image: now in the Trump years, “*Joker* mirrors our fascination with monsters... *Joker* is more like a sketch written the morning after the 2016 presidential election, when journalism seemed intent on understanding why so many Americans turned to a man they didn’t fully understand” (Borrelli, 2019).

In light of these judgments, it is worth noting that over the 80 years of his existence in American cinema, *Joker*’s image as such has been enriched with additional meanings. The character, who stepped out of the comic book to the screen, acquired additional qualities with each new film version. From a comedian and Bat-

¹¹ Chichizola C. (2020, January 6). What *Joker* is really about, according to director Todd Phillips. *Cinema Blend*. Retrieved December 20, 2021, from <https://www.cinemablend.com/news/2487838/what-joker-is-really-about-according-to-director-todd-phillips>

¹² Moore M. (2019, Dec.18). *Joker*: Michael Moor writes tribute to Todd Phillips’ cinematic masterpiece. *Variety*. Retrieved March 15, 2022, from <https://variety.com/2019/film/awards/michael-moore-todd-phillips-joker-1203446280/>

man's adversary (played by Cesar Romero in 1966 *Batman*) he transformed into a psychopathic gangster (Jack Nicholson in Tim Burton's 1989 version of *Batman*), then—into a mentally unstable clown with the terrorist inclinations (in Christopher Nolan's *The Dark Knight* played by Heath Ledger, 2008), then into an extravagant villain (Jared Leto in David Ayer's *Suicide Squad*, 2016), and finally into an outcast born of trauma and societal vices (*Joker* starring Joaquin Phoenix, 2019).

"*Joker's* feeling of untethered free fall into moral bankruptcy is truly its most Trump-era quality," *Vanity Fair* magazine summarized. "What is this *Joker* if not a clown sent to drive the world as mad as he is?" (Robinson, 2019).

SATIRE ON TRUMP

The 2019 *Joker*, which essentially went beyond the studio's stated psychological drama, has partly become a bearer of a political statement, virtually announcing a verdict on the Trump era. And the American president himself got it in the neck too, especially since the Trump-Joker connection had existed before the film.

The mask of a not quite adequate clown was repeatedly "tried on" the 45th President of the USA on television. The most famous was a scathing parody of Trump, which appeared in early 2017 after his interview with one of the TV channels. It was about immigrants; Trump spoke harshly, justifying his decision to legalize restrictions on citizens of seven Muslim countries to enter the United States (Presidential Executive Orders 13769, 13780: Protecting the Nation from Foreign Terrorist Entry into the United States, 2017, 2017). The interview was widely discussed: the president's stance on the Muslim ban drew mostly negative reactions, criticism was harsh, and Trump's remarks were called villainous, sounding almost like that of *The Dark Knight's* Joker's. *The Daily Show* parodied this conversation by contextually and textually linking Trump to Joker: they showed "Trump" disguised as Joker and speaking in a similar bloodthirsty style: "The world is a mess. The world is as angry as it gets. The world is an angry place."

Following that, in late January 2017, the Trump-Joker parallel emerged again. This time, in the wake of the government's fiscal shutdown.¹³ The crisis once again erupted over disagreements over immigration policy: the Democrats in the Senate and Congress had stalled funding for a wall on the Mexico border. Trump was obstructed for inaction, empty bravado, "foot-stomping" and "utter failure to deliver on promises" (Trump's shutdown was a cruel joke, 2019). "Do I really look like a guy with

¹³ Shutdown—a suspension of government agencies funded by Congress. It was announced twice during Trump's presidency, in January 2018 and from December 2018 to February 2019. Both times, the crisis occurred because

a plan?” mockingly says the meme that emerged in the wake of this scandal, linking Trump and his rhetoric with Joker’s monologue all to the same The Dark Knight.



Fig. 1. A still from a parody of Trump’s ABC News interview published in the Hollywood Reporter on January 29, 2017¹⁴



Fig. 2. Photo illustrations for the Intelligencer publication on January 23, 2019, referring to the source of Trump-Joker’s phrase, “Do I really look like a guy with a plan?”¹⁵

Satirical outbursts against Trump, based on famous movie stories and movie images, have haunted him throughout his presidential tenure. It began in 2016: just before the election, Funny or Die web platform¹⁶ released a 50-minute parody film

of the disagreements between Democrats and Republicans on bills related to the Trump administration’s immigration policy.

¹⁴ See the image source: <https://www.hollywoodreporter.com/movies/movie-news/donald-trump-defends-immigration-ban-as-joker-surprisingly-seamless-parody-969678/> (12.03.2022).

¹⁵ See the image source: <https://nymag.com/intelligencer/2019/01/trump-ransom-shutdown-do-it-again-hostage-negotiation.html> (12.03.2022).

¹⁶ *Funny or Die* web platform was launched as a site that contained comedy videos; since 2011, it has expanded and is now positioned as a television and film production company.

based on his biopic book. The secretly filmed *Donald Trump's the Art of the Deal: The Movie*, directed by Jeremy Konner, was released on Netflix three months before the election and did not go unnoticed. According to *Funny or Die* editor-in-chief Owen Burke, Johnny Depp, who personated Trump, performed “absolutely bananas” (Lee, 2016). It was funny, masterful, and additionally drew quite a few viewers to the film. According to the reviews, the satire on Trump was not flawless, sometimes it was crude due to brutal locker-room jokes, but the grotesque hit the mark. “The jokes are so accurate that they made it absolutely clear what kind of person this Trump is,” says a critic on a popular film review aggregator.¹⁷ The lines from the movie were quoted, some went viral. For example, “Busy people are always on the phone, even if there is no one on the other end.” Or: “I had my own Vietnam. I had to start up with nothing but the shirt on my back and a small million-dollar loan from my father.”

The screenplay for *The Art of the Deal: The Movie* was engagingly structured and compositionally interwoven with Trump's autobiographical book of the same name (*Trump: The Art of the Deal*, 1987). The action was reduced to an eloquent monologue by the 40-year-old Trump about himself and his road to success. The message of the story, addressed to a casual listener—a boy who ran into Trump's office to escape a security guard pursuing him—was a simple, but meaningful (to the voter watching the film) idea.¹⁸ The goal was to convey the idea that businessman Trump, even at his 40, was a person unencumbered by ethics and morality. In pursuing his goal, he used all means available, including bluffing, deception, forgery, bribery, and intimidation.

In its form, it was a movie within a movie, ostensibly made by Trump about himself, from his own script and with his own cast. Only the soundtrack was performed by some other person, “though Donald J. Trump could have performed it better,” the credits ironically stated.

¹⁷ Rotten Tomatoes. (n.d.). *Donald Trump's the Art of the Deal: The Movie*. Retrieved January 11, 2022, from https://www.rottentomatoes.com/m/funny_or_die_presents_donald_trumps_the_art_of_the_deal_the_movie

¹⁸ A reference to the reality shows *The Apprentice* and *The Celebrity Apprentice*, both of which were broadcast by NBC. Trump hosted them since the early 2000s for 14 seasons. The show promoted Trump as a successful businessman with a luxurious lifestyle. Biographers believe that it was these shows that eventually pulled Trump out of debt and made his name a brand.

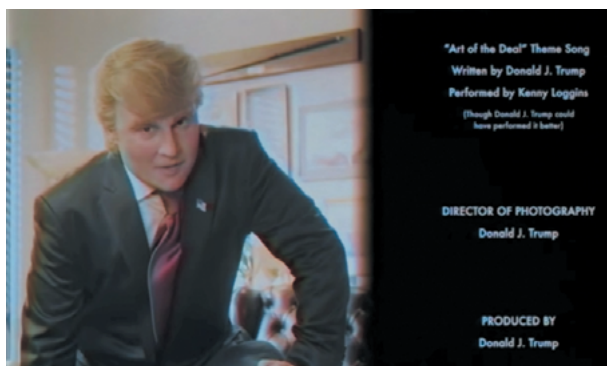


Fig. 3. A still from *The Art of the Deal: The Movie*¹⁹

The years, that the movie “Trump” recalls in deliberately boastful intonations, in reality were full of significant events for the real Trump. It was the tumultuous period of his entry into the big league of Manhattan business. He got involved in big scandals, risky ventures with junk bonds, litigation,²⁰ and close interaction with a man of such sinister reputation as lawyer Roy Cohn. The latter, in turn, went down in American political history as a ruthless, hypocritical, “devilish inquisitor”—an associate of Senator Joseph McCarthy.²¹ Since then, the name of Donald Trump has been linked to Cohn forever: the specifics of Trump’s business acumen have often been attributed to the lawyer’s direct influence in shaping his worldview, just as many of political decisions that Trump made are a consequence of this fact in his biography.

¹⁹ See the image source: <https://www.youtube.com/watch?v=NOB7dkuatG> (12.03.2022).

²⁰ At that time, Trump’s name was above all associated with such grandiose projects as the Trump Taj Mahal casino in Atlantic City—or, as he called it, “the eighth wonder of the world”—and the 58-floor luxury skyscraper on Fifth Avenue in New York, which he named after himself. The film sarcastically plays around with the facts that Trump used junk bonds, i.e., high-yield bonds with a credit rating below investment grade, to get the money for the casino, and that he demolished the Bonwit Teller building, including its Art Deco reliefs, to build his famous tower.

²¹ Joseph McCarthy was a Republican senator with far right radical views. His name is associated with a period in American history known as McCarthyism—the famous “witch hunt.” It was an influential anti-Communist social movement (late 1940s–1957) associated with repressions against those who, in their opinion, tended towards anti-Americanism.

The following is remarkable: it was precisely during the growing influence of McCarthyism that the practice of using television in presidential campaigns became widespread in the United States. It was largely thanks to it that Dwight Eisenhower got to the White House in 1952. Nevertheless, it was through TV programs and live broadcasts of the Permanent Subcommittee on Investigations hearings that McCarthyism ideas and methods were eventually exposed and condemned. A glimpse of how this played out in America in the 1950s you may get from *Good Night and Good Luck* (2005, directed by George Clooney).

WHERE DID TRUMP COME FROM: THE TV VERSION

Studying the serious, not satirical, film material in order to comprehend the Trump-President-Trumpism phenomenon could be the subject of a separate study in view of the impressive documentary filmography on him. For the purposes of this article, I shall focus on the most significant works. These include the documentary *Fahrenheit 11/9* by the Oscar-winning director Michael Moore and the TV series *Frontline* (distributed by the Public Broadcasting Service of the United States).²²

Michael Moore's film about "how the American dream died" hit the big screens in America six weeks before the 2020 presidential election, received an impressive box office and a lively response from audiences and the press. "*Fahrenheit 11/9* finds Michael Moore in fine fighting form, delivering a political call to action that ranks among his most effective works," summed up the Rotten Tomatoes review aggregator.²³

Fahrenheit 11/9 attracted special viewer attention as the second edition of *Fahrenheit 9/11* released in 2004 (Shumilina, 2005). As the title suggests, the director practically equated the dates of two American disasters: 9/11, the terrorist attack of 2001, and 11/9, the day Trump was announced to have won the 2016 election.

Fahrenheit 11/9 is two hours of "exceptional condemnation," as the press immediately wrote about it. However, unlike one might assume, it condemns not so much Trump as, more broadly, America's political class. Working in his signature style of engagement, the director composed the film relying on his in situ interviews to reveal two important theses: 1) what caused someone like Trump to become president of America and 2) how to overcome electoral apathy and prevent it from happening again. "Moore has once again done what journalism should do," Bill Maher, political commentator and host of the popular *Real Time* talk show, aptly noted when announcing the film on his program.²⁴

Indeed, a committed Democrat, Moore explored in detail the twists and turns of the key events that he saw as having an impact on the outcome of the 2016 presidential election. In his study, he spared neither Republicans nor Democrats. Using

²² The distribution and program content of the Public Broadcasting Service (PBS) depend on the results of audience measurement and underwriting data, similar to commercial TV and radio stations. More about PBS in Witherspoon et al., 2000.

²³ Rotten Tomatoes. (n.d.). *Fahrenheit 11/9*. Retrieved January 12, 2022, from https://www.rottentomatoes.com/m/fahrenheit_119

²⁴ *Real Time with Bill Maher* talk show is broadcast on HBO. Bill Maher is widely known for his sharp social and political commentary. He once said, "We have survived many recessions. We can't survive another Donald Trump term" (see: *Overtime: Terry McAuffe, Richard Engel, Anthony Scaramucci, Catherine Rampell, Tom Nichols (HBO)* [Video]. Retrieved January 12, 2022, from <https://www.youtube.com/watch?v=G-SWFBgjJEw>). A phrase was later promoted on Fox as "an example of a millionaire's irresponsibility in the face of an inevitable economic downturn if Trump loses the 2019 election" (see: *Millionaire Bill Maher pushes for recession*. (2019, August 10). *Fox Business*. Retrieved January 12, 2022, from <https://www.foxbusiness.com/politics/bill-maher-presses-for-recession>)

the events in Michigan as an example, Michael Moore told a story momentous for America—Democrat Obama’s crushing mistake during the Flint water crisis.²⁵ Moore then delved into the essence of West Virginians’ problems, making clearer the chain of events that ultimately led to Clinton’s loss of votes in the decisive primaries in a state that was previously relatively loyal to the Democratic candidate.²⁶

Notably, Moore did not aim to whitewash or mythologize Clinton, given his own reputation as a consistent Democrat supporter. Moreover, he showed that disillusionment with the Democratic candidate on the ground was gradual; that racial and class problems have accumulated over the years; and thus the “road to Trump” has been paved for decades. The result was a lack of faith in the old guard of Democratic candidates (and the Democratic Party, by Moore’s definition, is a “people’s party,” whose candidates must be those “who get on the same bus as their constituents”).²⁷

Donald Trump’s personality is highlighted early in the film. Michael Moore does it rather uncompromisingly, focusing on unsightly traits that sometimes verge on the criminal: his suspiciously close ties to certain media outlets that “jammed him to the presidency (in 2016—/S) instead of the dock,” recalling vicious remarks by this “sexual predator” about the attractiveness of his daughter Ivanka, and so on. The apotheosis of Moore’s accusations in the finale is an extreme comparison of Trump to the Führer of Nazi Germany conditioned, in his view, by the similarity of man-hating ideas related to nationality and race. Due to such a defiantly straightforward analogy at the film’s climax, Moore himself was exposed to criticism of the audience.²⁸ Similar to his earlier films, the director was accused of abusing the power of editing to manipulate the viewers’ perception. Moore, however, had foreseen this quibble and astutely included the explanations of the famous historian Timothy

²⁵ This is referred to a massive scandal that erupted in 2014 in Flint, Michigan. The drinking water source was reconnected to the Flint River, the water was not properly treated, and the residents were not warned about it. In 2015, tests showed the water was unfit for consumption due to high concentrations of E. coli and lead. Obama called the situation a failure and demanded emergency funding from Congress, but, to everyone’s disappointment, did not blame it on the governor, although Flint residents called for his resignation.

²⁶ In the West Virginia Democratic primary, Hillary Clinton lost out to Bernie Sanders. Clinton is believed to have made a strategic mistake in this coal-mining state, having previously made rash statements on energy policy (her proposals on renewable energy) and the possible loss of jobs for coal miners that could follow.

²⁷ A line from an interview from Michael Moore’s film, see: *Fahrenheit 11/9—Michael Moore Documentary* [Video, 01:07:06–01:07:33]. Retrieved January 12, 2022, from <https://www.youtube.com/watch?v=0DzZRKX1HIE>

²⁸ For instance, Moore combined the audio of Trump’s speech with the video sequence of the Reichskanzler’s speech. This was qualified as an unethical and unwarranted manipulation involving the documentary evidence of Nazi crimes, see: *Fahrenheit 11/9—Michael Moore Documentary* [Video, 00:01:40–00:01:45]. Retrieved January 12, 2022, from <https://www.youtube.com/watch?v=0DzZRKX1HIE>

Snyder in the film. “No comparison’s ever perfect,” he told the camera. “History is this huge resource of patterns. It is a way to try to get your bearings.”²⁹

The director himself—a veteran in documentary filmmaking—is pessimistic in his conclusions. Recalling his own films exposing certain social ills or political injustices,³⁰ in *Fahrenheit 11/9* Moore scales up his disappointing verdict for the first time. Moving from the particular to the general, he concentrates the whole pathos of the film on stating a systemic problem. “We had spent too much time trying to comfort ourselves with the belief that the Constitution would save us, elections would save us, ... impeachment will save us...We needed action... What we need to do is to acknowledge that we have to get rid of the whole rotten system that gave us Trump,” he declares in the finale.



Fig. 4. A still from the official trailer for Michael Moore's *Fahrenheit 11/9*, symbolic of America's contemporary domestic political condition³¹

“TRUMP LIKES BEING THE WRECKING BALL”³²

Frontline is a series of documentaries, each based on an investigation of a specific subject. It is a very popular, highly-rated TV series maintaining its reputa-

²⁹ A line from an interview with Timothy Snyder from Michael Moore's film, see: *Fahrenheit 11/9—Michael Moore Documentary* [Video, 01:40:17–01:41:00]. Retrieved January 12, 2022, from <https://www.youtube.com/watch?v=0DzZRKX1HIE>

³⁰ See: *Bowling for Columbine* (2002), *Fahrenheit 9/11* (2004), *Capitalism: A Love Story* (2009).

³¹ See the image source: <https://www.youtube.com/watch?v=WRQv9xMQ3E0> (12.03.2022).

³² Director Michael Kirk's metaphor, see: Bernstein, A. (2020, October 21). *Frontline: The Choice 2020: Producer Michael Kirk on the new PBS documentary. Assignment X*. Retrieved December 18, 2021, from <https://www.assignmentx.com/2020/frontline-the-choice-2020-producer-michael-kirk-on-the-new-pbs-documentary-exclusive-interview/>

tion as an example of unbiased, fair investigative journalism for over 40 seasons. For nearly 20 years, the program has been accompanied by a web site featuring series, supporting material, documents and related links. The covered themes range from domestic American to international and global issues. Runtime of most reports is 60 minutes, with individual stories being developed up to 120 minutes. In contrast to Michael Moore's manner of idea development (credited as a so-called participatory mode³³), Frontline is styled as non-fiction.

One of the abiding themes of the program is the presidential election. Since the late 1990s, there has been a special, *The Choice*, devoted entirely to this topic. Let us take a look at the latest of these specials, *The Choice 2020: Trump vs. Biden*, directed by Michael Kirk and aired at the end of September 2020.³⁴

The suspense is set as early as in the introduction: in the manner of a catchy, almost poster chronicle, we see the black and white photos of American presidents and their opponents in the elections of the last twenty years. Their catchphrases are played:

- George H.W. Bush: "Our challenges are great, but our will is greater."
- Bill Clinton: "A generation assumes new responsibilities."
- George W. Bush: "We will meet aggression with resolve and strength."
- John Kerry: "We have it in our power to change the world."
- Barack Obama: "Let it be said we refused to let this journey end."
- Hillary Clinton: "We have to heal the divides in our country."
- Donald Trump: "I'm your voice."
- Joe Biden: "That the end of this chapter of American darkness began here."

After this spectacular introduction, Kirk and his team proceed to create a dual portrait of the candidates in the classic documentary style (Nichols, 1991). Multiple testimonies—archive photos, videos, interviews with biographers, relatives and those who personally knew the "heroes"—are woven into the story about the milestones of their lives. The main idea was to show how each of the candidates dealt with personal life crises and to see how this influenced their character traits and their ability to react to challenges. In other words, how their absolutely opposite "life tactics" and "survival instincts" developed.³⁵

Thus, through a complex analysis of the candidates' ups and downs, Kirk builds up his cinematographic investigation which concerns many voters, apparently answering some of the important questions. Namely, whether or not Biden's

³³ Using the documentary mode classification developed by American film theoretician Bill Nichols (Nichols, 1991).

³⁴ M. Kirk is the author of eight documentaries about Trump during his presidency.

³⁵ Bernstein, A. (2020, October 21). Frontline: The Choice 2020: Producer Michael Kirk on the new PBS documentary. *Assignment X*. Retrieved December 18, 2021, from <https://www.assignmentx.com/2020/frontline-the-choice-2020-producer-michael-kirk-on-the-new-pbs-documentary-exclusive-interview/>

leading position after Super Tuesday³⁶, which was basically a prologue to his presidency, was not an accidental twist, but a reasoned political breakthrough, “the culmination of all of his training, and ambition, and his mistakes, and his regrets, and his attempts to be better?”³⁷ Or another question: is Biden’s rich political past a boon or a burden for his presidential platform? And how accurate is the assumption that Biden came to power thanks to African-Americans and Arab Americans, who gave him an advantage over Trump? And is it true that Trump did not want to “acknowledge we were facing a severe threat” due to the pandemic, which was critical because it proved his “unwillingness to think about the implications,” as former National Security Advisor John Bolton argued in the film?³⁸ Or do American voters “appreciate a fighter, and they appreciate someone that they think is fighting for them,” as Member of the House of Representatives Jim Jordan commented on the thought?³⁹ *The Choice 2020* is a cinematic attempt to find answers to these and many other voter questions—within the coordinates of objective and subjective evaluations. Kirk used a competently structured, carefully gathered material, and an impressive array of interviews. The message of the film is not difficult to decipher, it addresses the viewers with one simple question: with which of the candidates they associate themselves.



Fig. 5. A caption of *The Choice 2020*⁴⁰

³⁶ The results on Super Tuesday, when the greatest number of U.S. states hold primary elections, can have a tangible effect on the outcome of the presidential election. On March 4, 2020, Biden was more successful than expected in this stage, winning in 9 of the 14 voting states that voted.

³⁷ A quote from the commentary in the film, advancing the idea that each new failure in Biden’s career was accompanied by his efforts to “get better” in the future.

³⁸ A line from an interview with John Bolton, see: *The Choice 2020: Trump vs. Biden (full film)* | FRONTLINE [Video, 01:44:25–01:45:00]. Retrieved January 12, 2022, from <https://www.youtube.com/watch?v=7lCu6qupf40&t=130s>

³⁹ A line from an interview with Jim Jordan, see: Kirk, M. (2020, June 16). *The Choice 2020: Jim Jordan*. PBS—FRONTLINE. Retrieved January 12, 2022, from <https://www.pbs.org/wgbh/frontline/interview/jim-jordan/>

⁴⁰ See the image source: <https://www.youtube.com/watch?v=7lCu6qupf40&t=4935s> (12.03.2022).

In the dynamic development and transformation of the American political system, such notions as the presidency and leadership (which determines the functioning of this institution) invariably remain the subject of study and reflection for political scientists, sociologists and cultural scientists. The so-called concept of a president as the best among equals remains basic American, consonant with the tradition and the scale of social values. But voters' requirements for a future president are dynamic, and their variability depends on a set of circumstances. In addition, the very content of the concept of presidential leadership as an equivalent of effectiveness in the evaluation of the president is changing. For example, the approach described by the American political scientist Fred Greenstein is quite innovative in this sense. He believes that today's successful leader president is not someone who can be persuasive, as has traditionally been the case for decades. The emphasis, he argues, should be shifted to the president's ability to make effective use of his entourage. According to Greenstein, facilitators⁴¹ can make a decisive contribution to policy transformation without engaging in transformational leadership⁴² (Greenstein, 2009). Similar thoughts are expressed by other authors researching the mechanisms of an effective presidency operating within the strict checks and balances of a power structure. Michael McConnell's book, *The President Who Would Not Be King: Executive Power under the Constitution*, based on carefully studied historical sources, traces the stages of formation of such restrictions designed to protect the system from the so-called imperial presidency (McConnell, 2020, pp. 95–213). At the same time, describing the difficulties faced by presidents in this regard, McConnell writes, in particular, that Trump had to confront fierce resistance from state institutions. This was a great contrast to his predecessors, and it may have made his presidency weaker than it was under Bush and Obama (McConnell, 2020, p. 4).

The quintessence of the outcome of voters' preferences for "their" candidate usually boils down to such an established criterion of future effectiveness as the combination of the rational (the total of positive expectations based on objective facts) and the emotional (the public opinion formed under the influence of mass media and film production).

Let us turn to specific examples of "one criterion" formed in the audience.

- Bill Clinton, who replaced George H.W. Bush in 1992, came to the White House on the back of the society's request to withdraw from solving foreign problems and focus on the American economy.

⁴¹ The term is widely used in the English-speaking environment. Facilitator ensures the successful communication in a group aimed at achieving a good comprehension of the objectives, the purpose of a discussion, etc.

⁴² According to the Transformational Leadership concept, a transformational leader (TL) is a person who is able to inspire confidence and encourage the team in order to achieve tasks in hand through such positive influence on people.

- After the 9/11 attacks, George W. Bush, who came to power after Clinton, declared the strategy of fighting against terrorism, which helped him gain and maintain high ratings till the elections in 2004. He was re-elected with the same idea: despite the spreading fatigue from the military démarches in the Middle East, the public still demanded control over the points sensitive for the US.
- By the 2008 election, the demand for winding down military operations had become more relevant, and public irritation with military spending and tensions in the Middle East was growing. Barack Obama successfully ran the presidential race promising to reset relations with the Arab world and expand negotiation processes. Obama's image as a peacemaker, backed by the Nobel Peace Prize, eventually dried up in his second term.
- Donald Trump "came down the escalator of his luxurious Fifth Avenue high-rise"⁴³ in 2017 and headed for the White House with the image, paradoxically, of "a man of the people,"⁴⁴ intending to "drain the swamp in Washington, D.C."⁴⁵ (Peters & Woolley, 2016).
- Joe Biden defeated him in 2020, drawing on the potential of his reputation as an experienced politician capable of measured and fair (a message which mobilized the Afro- and Arab-American voters) decisions for a united America—"a beacon of freedom and democracy" for those craving for protection.

CINEMA AS A MATRIX OF ACTUAL TIME.⁴⁶ IN LIEU OF A CONCLUSION

An integral part of modern life is constant immersion in the world of mass media—an intensively expanding system of communication. It is in this way—through the continuous consumption of "media text"—that media culture is formed. Modern Russian scientific knowledge defines the essence of this process as "a special type of culture of the information society, which is an intermediary between society and

⁴³ A quote from *The Choice 2020: Trump vs. Biden (full film)* | FRONTLINE [Video, 1:10:38–1:11:39]. Retrieved January 12, 2022, from <https://www.youtube.com/watch?v=7lCu6qupf40>

⁴⁴ Like Andrew Jackson, the 7th President of the United States, an opponent of cronyism and elitism. Trump deliberately cultivated the idea of associating him with Jackson and even hung a portrait of Jackson in his White House office.

⁴⁵ This refers to reforming the state apparatus. Trump made this a point of his election campaign ("get rid of elitism") and later put it in the reform plan for the first 100 days of his presidency. Mainly it involved his intention to pass bills that would impose restrictions on lobbying by officials after their leaving the administration.

⁴⁶ According to Tarkovsky, cinema is a way of directly capturing time. And at the same time, it is an opportunity to reproduce this time on the screen as many times as one wants, to repeat it, to go back to it. Man has got a *matrix of actual time* (Tarkovsky, 2002, pp. 155–184).

the state, society and government” (Kirillova, 2005, p.7). Thus, the media text of the contemporary postmodern era is a product created by the press, television, radio and cinema. The specifics of the impact of “media messages,” i.e., media texts, their accumulation and combination are an integral part of individual and collective experience (and memory) of modern society. In this regard, according to the famous culturologist and film theorist Kirill Razlogov, “since the importance of screens in contemporary media practices increases, the task of understanding their cultural roles becomes urgent” (Razlogov, 2012, pp. 9–10). In his article of the same name, he metaphorically called the screen a “meat grinder of cultural discourse” (Razlogov, 2012, pp. 9–38). By this we mean that the screen form of information presentation as such is a “formative principle of modern media culture” (which is relevant in the context of this article). In their turn, cinema and television are a “representation of reality” (Razlogov, 2012, p. 14), laced with the information flow (“noise”), the semantic filling of *mise-en-scène*, the focus of the frame, etc. This is how the illusion of reality, influencing the mass consciousness, is created. The correlation of cinematic reality and common life can be however relative (precise or otherwise); it can be of pseudo- or documentary nature; it can be filled with hidden meanings, agitation or propaganda, or simulate fictitious meanings.

Based on the specific examples presented in this article, we can state that the construction of the presidential image in the media space is firmly linked to the ideological objective and, perhaps, is often subordinated to it completely (depending on the motives of the author). Thus, the film process and the images it produces become part of a certain cultural and informational environment. This, in turn, significantly affects the interaction between the society and the government. Screen designing, including by means of cinematography, has the ability to most actively influence the audience. Cinema evokes in the viewers a sense of authenticity, generates impressions and experiences related to personal life experiences.

As Yuri Lotman wrote, “a film is part of the ideological struggles, culture and art of its era. In these respects it is related to numerous aspects of life lying outside the text of the film, thus giving rise to an entire series of meanings which are often more important to a historian or a contemporary than strictly aesthetic problems might be” (Lotman, 1973, p. 30).

Creation of the narrative cine-text, according to Lotman, is the construction of narration using cinema, thus reflecting “not only the general laws of all story-telling, but also the specific features inherent in narration through the cinema” (Lotman 1973, p. 57). This determines the cognitive value and informational aspect of the “cinematic narration.”

In this regard, the Trump era, which provoked an unprecedentedly high activity in film production on presidency, is of particular interest. It is remarkable that the ratings of TV products on this topic on streaming television significantly exceeded the

“consumption” indicators of wide screen films on the same subject. The specifics of Trump’s presidency—with ideological separation within the administration, scandalous resignations, political confrontations on painful topics (like immigration policy), and racial and religious disunion of the nation—created a surge of diverse film incarnations of topical questions in the 2016–2020 American political cinematheque.⁴⁷

It seems that the tenseness of the presidential races during the last decade has increased the importance of political cinema (both fiction and documentary) in the American entertainment industry. It was also a direct response to the increased demand for getting the information “right here, right now,” almost in real time.

Series about political subjects came to the fore and became a high-demand ingredient of modern culture, capable of carrying an entertainment element and at the same time giving an opportunity to comprehend (or illusion of comprehension of) what is going on.

The presentation of film material has changed. In essence, it was a direct consequence of the development of Internet and streaming broadcasting and video-blogging,⁴⁸ providing a hypothetical opportunity for every user to shoot and upload videos on topical subjects in real-time.

By the 2020 United States elections, the *cinéma vérité* (or close to it⁴⁹) stylistics of political documentaries gave way to a different technique used for creating the image of a president. The frame space typical of the textbook realistic narration and the dramaturgy of “simple things” has changed and began to absorb the specificity, dynamics and vigorousness of information presentation in mass-media. And so, the entertainment TV show content was built into the political documentary, incorporating elements of mass pop culture. In this regard, it is important to mention several other movies about politics in addition to the aforesaid films. Let us mention briefly the most popular ones. Among them is the mini-series *The Comey Rule* (2020), based on the memoirs of former FBI director James Comey, *Supreme Loyalty: Truth, Fiction, and Leadership* (Comey, 2018). In detail and with documentary precision, the film depicts the dynamics and drama of Comey’s decisions. His name became globally known in connection with the investigation of Hillary Clinton’s private correspondence, recorded on the office servers at a critical point in the campaign against Trump.

Totally Under Control (2020) is a documentary film about the actions of the Trump administration in the early stages of COVID-19 which resulted in the failed activities of the whole US pandemic working group.

⁴⁷ In 2020 alone, more than ten releases have been announced on this topic.

⁴⁸ It is pertinent to mention in this regard the involuntary “zooming” of everyday life during the pandemic.

⁴⁹ Note that *cinéma vérité* as a special method of documentary filmmaking in its pure form has only existed for a few years; the influence of its possibilities, however, is enormous—both on non-fiction films, and on journalistic genres (reports, interviews, etc.).

A popular series is *House of Cards*, which was released in 2013, during Obama presidency, and lasted until 2019. It focuses on the unfolding intrigues around a congressman treacherously deceived by a president, and the last season is devoted to the twists and turns of political cuisine in the highest corridors of power and to a female president (2018).

The *Veep* comedy series also first aired under Obama in 2012, and its final season came out in 2019, during Trump's term. Real-life election campaigns and replacements of the US presidents generated the plot twists for the show as well. And just like in the *House of Cards*, the last season brought the first American female president into the center of the plot.

Finally, worthy of mention are films about the extravagant events of early 2021—the US Capitol attack and the armed protests in January. The most notable of these was *Trump's American Carnage* by *Frontline* about the crises and dissension in the Trump administration that led to that final chapter of his presidency and “such stunning but predictable events.”⁵⁰

These film messages about presidency were presented in a variety of ways, either with thoughtful analysis of events or with mockery of them. It is noteworthy that visualization of mosaicity of social and public discourses, mentioned in the article, coincided with a palpable viewers' demand for a new stylistic approach to film material. This encouraged the authors to use a more laconic technique of cinema text, to focus attention on its information capacity, and to avoid undershoots in the tempo-rhythm dynamics. But this is a topic for another study.

* * *

At the end of the 20th century, the image of a US president was most often presented in the biopic form portraying their personality; the 21st century turned this tradition upside down. And it is quite understandable: starting from George W. Bush, each new head of the White House demonstrated a fundamentally opposite position on questions related to both domestic and foreign policy than their predecessor. Each incomer swung the political pendulum backward, contributing to the split of the American society: George W. Bush—with wars; Barack Obama—with soft socialism; Donald Trump—with national isolationism (so-called “a populist rhetoric strategy”—Novoselova, 2020, p. 357); and Joe Biden—by encouraging immigration. The people are in turmoil, and each dividing line is steadily associated with the image and face of a particular president. That is why films with presidents as leading characters are not so much about them as they are about how high is the “fever” in the country, and the “temperature” is measured through certain interpretations of the president's image.

⁵⁰ See: *Trump's American Carnage* (full documentary) | *FRONTLINE* [Video, 00:02:08–00:08:10]. Retrieved March 15, 2022, from <https://www.youtube.com/watch?v=BVUS4dS30c0>

ВВЕДЕНИЕ

Отображение образа президента средствами кино — традиция, зародившаяся в США чуть ли не с появлением кинематографа. Это объясняется множеством причин, одна из которых — особый статус института президентства в США. По сути, это всенародно избираемый один человек с формируемой им командой, который во многом равновесен целому конгрессу. Именно он есть верхушка исполнительной власти в стране. В сознании американцев именно президент персонифицирует и символизирует определенный этап в развитии страны, ее успехи и провалы во всех сферах — социальной, экономической, международной. Последнее имеет особое значение, ибо со времен Вудро Вильсона (занимал пост с 1913 по 1921 гг.) американский президент воспринимается по традиции еще и как лидер свободного мира, гарант той части планеты, где устанавливаются и торжествуют демократические ценности¹. Иными словами, именно президенты своими сроками в Белом доме пишут историю Америки. Так было до сих пор — так остается и сегодня.

Неудивительно, что фигура президента давно стала константой, важным ключом для развития кинематографистами самых различных сюжетов. И — что важно — в самых различных жанрах. Если когда-то в этом «президентском ряду» фильмов преобладали байопики, то со временем их становилось меньше — они оттеснялись триллерами или лентами смешанных жанров (триллеры/боевики, ориентированные на биографический бэкграунд реального президента). Примечательно, что «президентский посыл» переместился и в жанр фантастики: даже в вымышленной сценаристами реальности столь же вымышленный «президент» становится ключевой фигурой сюжета — вспомним, например, «Авраам Линкольн против зомби» (*Abraham Lincoln vs. Zombies*, 2012).

Отметим кратко некоторые другие заметные примеры «киноотображений» американских президентов. Вудро Вильсон — первый президент, представлявший и символизовавший Америку, вышедшую из самоизоляции на мировую политическую арену в качестве лидера лагеря победителей в Первой мировой войне, не был избалован повышенным вниманием Голливуда. Самый главный фильм о нем появился 20 лет спустя после его смерти, в 1944 году — «Вильсон» (*Wilson*, реж. Генри Кинг). А показан он был лидерам США и Великобритании во время второй Квебекской

¹ 8-й президент США — одна из самых интересных и значимых фигур американской истории XX века. Имя В. Вильсона, прошедшего жизненный путь от преподавателя, научного деятеля — реформатора системы образования до президента страны, лауреата Нобелевской премии мира, инициатора демократизации политических практик — входит в число наиболее влиятельных личностей историографии Америки. См: Frail T.A. Meet the 100 Most Significant Americans of All Time // Smithsonian Magazine. 2014, November 17. URL: <https://www.smithsonianmag.com/smithsonianmag/meet-100-most-significant-americans-all-time-180953341/> (дата обращения: 19.12.2021).

конференции (сентябрь 1944 г.), на которой Рузвельт и Черчилль обсуждали план расчленения обреченной на поражение Германии. Профессиональным чутьем деятеля Голливуда почувствовали нарастающую потребность американцев и англичан в воссоздании образа президента-победителя в Большой Войне. И попытались спроецировать через экран образ Вильсона на Рузвельта².

Теодору Рузвельту повезло быть запечатленным в кино- и телеобразах больше: о нем вышло 12 полнометражных фильмов (с 1942 по 2017 гг.), 7 телефильмов и 6 телесериалов.

Чуть меньше картин было снято о Джоне Кеннеди. Американские киноведы и кинообозреватели, как правило, отмечают 10 заметных фильмов о 35-м президенте США. Среди них — биографическая военная драма «ПТ 109» (*PT 109*) 1963 года, рассказывающая о его героизме во время Второй мировой войны и получившая в свое время критические оценки за агиографию и откровенное пропагандистское возвеличивание с прицелом на переизбрание³ (Morgan, 2013), и «Джон Ф. Кеннеди. Выстрелы в Далласе» (*JFK*, реж. Оливер Стоун, 1991). Этот фильм стал событием на десятилетия и занял особое место в пантеоне американских фильмов о президентах как не только показавший альтернативную интерпретацию событий, но и превративший это изложение в общественную память и впитавшийся в национальную кровь (Hornaday, 2021).

Ричард Никсон — 37-й президент Америки (1969–1974 гг.), чей образ максимально активно эксплуатировался Голливудом. Никсон стал главным героем 12 полнометражных фильмов, включая такие известные как «Вся президентская рать» (*All the President's Men*, 1976), байопик «Никсон» (*Nixon*, реж. Оливер Стоун, 1995) и «Почта» (*The Post*, реж. Стивен Спилберг, 2017). Эти ленты вошли в списки самых мощных американских политических триллеров «всех времен»⁴. Помимо этого, о Никсоне сняли 4 комедии, среди которых сатирическая короткометражка «Люди кризиса: история Харви Уоллинджера» (*Men of Crisis: The Harvey Wallinger Story*, реж. Вуди Аллен, 1971), два телесериала и пять документальных картин. Все эти киноистории наполнялись самыми разнообразными смыслами, порой контрастируя друг с другом в оценках Никсона с множеством его политических масок. И это показывает, как с помощью этих противоречивых мифических историй изобретается чувство национальной идентичности (Frick, 2008).

² Франклин Рузвельт (FDR) — 32-й президент США, занимал пост с 1933 по 1945 гг.

³ Картина была выпущена на экраны еще при жизни Кеннеди, что было необычно для Америки в те годы.

⁴ The 25 Best Political thriller films // IMDb: site. 2012. May 30. URL: <https://www.imdb.com/list/ls009001106/> (дата обращения: 19.12.2021); Susman G. Democracy 'n' Action: 25 Powerful Political Thrillers // Entertainment Weekly. 2015. Jan. 27. URL: <https://web.archive.org/web/20151130012953/http://www.ew.com/gallery/democracy-n-action-25-powerful-political-thrillers> (дата обращения: 19.12.2021).

Потрясением для многих американцев стал приход в 2016 году в Белый дом «нестандартного президента» Д. Трампа. Собственно, он попал туда во многом благодаря телевидению, телешоу. Уже на самом раннем этапе предвыборной гонки от него дистанцировался чуть ли не весь истеблишмент Республиканской партии. Но благодаря уникальному популизму и умелым манипуляциям визуальными средствами коммуникаций он достиг цели. Воспрепятствовать его второму сроку во власти, «выбить» его из Белого дома стало возможным во многом благодаря мощной мобилизации «людей кино, телевидения, интернета». Такова новая «визуально-политическая» реальность.

Цель данной статьи — проследить и показать тесную взаимосвязь между процессами, связанными с реальными выборами главы американской исполнительной власти (с функциями главы государства), и медийными конструкциями, выстраиваемыми кинематографистами в жанре политического кино, которое является **объектом** настоящего исследования, **предмет** которого составляет анализ жанрово-разнообразного и политически мотивированного киноконента.

«ДЖОКЕР»-2019 КАК МАРКЕР АМЕРИКАНСКОЙ «ЭПОХИ МАССОВЫХ РАССТРЕЛОВ»⁵

За год до президентских выборов в США «Трамп vs Байден» студия Warner Brothers выпустила в прокат психологическую драму «Джокер» (*Joker*, реж. Тодд Филлипс). Фильм вышел в октябре 2019-го — последней декаде «лихорадочного новостного года», как характеризовали его американские СМИ (CNN, 2019). Информационный фон повседневности в этой стране действительно часто омрачался «стихийными бедствиями». На уровень национальных новостей выходили то природные потрясения (разрушительный ураган, дважды пронесившиеся над Огайо и некоторыми другими штатами), то внутривнутриполитические (процесс импичмента Трампа, начало президентской гонки, смертоносные стрельбы в общественных местах на почве бытовой и расовой ненависти⁶). Последнее из перечисленных было шоком для аме-

⁵ Определение американского социолога и профессора уголовного права университета Миннесоты Джеймса Денсли (Peterson & Densley, 2021).

⁶ Имеется в виду ряд следующих инцидентов:

- скандал в начале года вокруг актера Джусси Смоллетта — афроамериканской звезды, наиболее известного по телесериалу «Империя» (*Empire*), а также по работам в телепроектах Куинн (Alex Haley's Queen), «На моей площади» (*On Our Own*), «Реванш» (*Revenge*), «Проект Минди» (*The Mindy Project*). Смоллетт утверждал, что на него было совершено нападение в связи с критикой расистских высказываний Дональда Трампа

риканцев, вызвав, ввиду множества инцидентов и жертв, повышенную тревожность. Исследования в рамках проекта по предотвращению насилия с применением огнестрельного оружия Национального института юстиции подтверждали опасения: в 2019 году в США фиксировался самый высокий показатель подобных преступлений за последние 50 лет — 41 нападение (The Mass Shooter Database Version 3.0, 2021). По определению одного из авторов проекта, профессора социологии и уголовного права Университета Миннесоты Джеймса Денсли, это был мрачный рекорд «злого, разочарованного общества» (Paine, 2019).

Таким образом, выход на экраны Америки психологической драмы «Джокер» о трагически несчастном, нездоровом человеке, выбравшем насилие в качестве ответа на свои жизненные унижения, удивительным образом совпал с острыми общественными дискуссиями вокруг причин и последствий небывалого всплеска насилия в стране. Интерес зрителей к фильму, «сбивающему с толку», по меткому замечанию кинокритика Трэвиса Бина⁷, оказался невероятно высок, а оценки — весьма разнообразны.

Бокс-офис картины поража́л стремительным ростом фактически ежедневно. В первый же день она собрала порядка 40 млн долларов, через пять дней — почти 120 млн, на финише проката (только в США и Канаде) поступления превысили 335 млн⁸. Картина вышла в лидеры последнего десятилетия и сделалась блокбастером. Столь высокий интерес к эмоционально изнурительному фильму, полному страданий и психологического надрыва⁹, стал неожиданностью даже для руководства WB, априори решивших подстраховаться сторонними инвесторами¹⁰. Триумф «Джокера» — одиннадцать номинаций на премию «Оскар» и финансовый олимп. Девятизначная касса в мировом прокате (1,07 млрд долл. при бюджете картины в 55 млн) означала,

-
- белые мужчины избили его, выкрикивая трамповский лозунг MAGA (Make America Great Again — Сделаем Америку вновь великой);
 - стрельба на гастрономическом фестивале в Сан-Хосе (штат Калифорния) в июле. Вооруженный мужчина убил трех человек и ранил 17;
 - массовое убийство стрелком-одиночкой в торговом центре в Эль-Пасо (штат Техас) в августе. 23 человека погибли и 22 получили ранения;
 - аналогичный инцидент в августе же в городе Дейтон (штат Огайо) — погибло 10 человек, 27 ранены;
 - перестрелка в магазине популярной сети Walmart в Саутхейвене (штат Миссисипи) — двое погибших, один раненый.

⁷ Bean T. Joker. People praised Joker for its striking commentary on America // Tw. 2019. May 29. URL: https://twitter.com/tl_bean/status/1266390420273192960 (дата обращения: 16.12.2021).

⁸ Joker: crime drama film / director T. Phillips. 2019. 122 min. // Box Office Mojo by IMDbPro. URL: <https://www.boxofficemojo.com/release/r1252151297/> (дата обращения: 16.12.2021).

⁹ Отнесен к категории R — Restricted, что налагает ограничения на просмотр для зрителей до 17 лет.

¹⁰ Руководство Warner Brothers не рискнуло возложить финансовые риски целиком на свою студию и разделило их с инвесторами со стороны — BRON Studios и Village Roadshow.

что блокбастер «времен Трампа» обошел сверхпопулярных предшественников — «Бэтмена» и «Темного рыцаря».

Общественный отклик на «самый спорный фильм года» (Cavna, 2019) и на поступки «загадочного злодея с проблемами психического здоровья» расширялся пропорционально нарастанию кассового успеха картины — по двум направлениям. Первое увязывалось с пояснением режиссера идеи картины: «Джокер» — это не кино о злодее, а наоборот — «фильм о доброте и человеколюбии»¹¹. В этом аспекте эффект от воздействия картины на зрителей проявлялся в уровне понимания/сочувствия/осуждения (анти)герою. Но нам важнее отметить второе направление дискуссий. А именно то, что сам факт диаметрально противоположного дискурса общественного восприятия фильма вызывал в социуме новые вопросы и изумление. Нередко это резкое расхождение увязывалось с общей оценкой текущей внутриполитической обстановки и «климатом», воцарившемся в Америке с приходом Трампа в Белый дом. Проявился разлом по политико-идеологической линии. Фильм буквально столкнул рассуждения крайне левых, обличавших «социальные недуги» Америки в качестве неминуемых последствий «эпохи капитализма», с правыми радикалами с присущим им набором воззрений в духе «былого величия» и «славного прошлого Америки». Сторонники центристских идей «постдемократии» заявляли, что на экране отразился целый ряд негативных эффектов разрушения «баланса сил между трудом и капиталом» (Крауч, 2010, с. 35–46).

Оскаровский лауреат, кинодокументалист и демократ Майкл Мур с характерным эмоциональным накалом назвал картину зеркалом, в котором американцы могут увидеть себя и нынешнее общество, а вопросы, которые поднимаются кинематографическим шедевром и важным фильмом, снятым в важное время — глубокими и необходимыми. По Муру, это фильм не о Трампе. Речь идет об Америке, которая дала нам Трампа, об Америке, которая больше не чувствует необходимости помогать изгоям и обездоленным¹².

Американские кинокритики вторили Муру, подмечая присущую времени итерацию образа: «Сейчас — в годы Трампа — “Джокер” отражает наше увлечение монстрами. Джокер ... больше похож на набросок, написанный на следующее утро после президентских выборов 2016 г., когда журналисты стремились расшифровать, почему так много американцев обратились к человеку, которого они не до конца понимали» (Borrelli, 2019).

¹¹ Chichizola K. What Joker Is Really About, According To Director Todd Phillips // Cinema Blend. 2020, Jan.06. URL: <https://www.cinemablend.com/news/2487838/what-joker-is-really-about-according-to-director-todd-phillips> (дата обращения: 20.12.2021).

¹² Moore M. Joker: Michael Moor Writes Tribute to Todd Phillips' Cinematic Masterpiece // Variety. 2019. Dec.18. URL: <https://variety.com/2019/film/awards/michael-moore-todd-phillips-joker-1203446280/> (дата обращения: 14.01.2022).

В свете этих суждений стоит отметить, что собственно образ Джокера за 80 лет существования в американском кино обогатился дополнительными смыслами. Шагнувший из комикса на экран герой в каждой новой киноверсии обретал дополнительные качества. Из комедианта и противника Бэтмена (в роли Джокера — Сесар Ромеро, 1966 г.) превращался в психопата-гангстера (Джек Николсон в версии «Бэтмена» Тима Бертона, 1989), затем — в психически неуравновешенного клоуна с наклонностями террориста (в «Темном рыцаре» Кристофера Нолана, в исполнении Хита Леджера, 2008), далее — в экстравагантного злодея (Джаред Лето в «Отряде самоубийц» Дэвида Эйера, 2016) и, наконец, — в изгоя, порожденного травмами и общественными пороками («Джокер», в главной роли Хоакин Феникс, 2019).

«Чувство безудержного свободного падения в моральное банкротство — самое характерное качество эпохи Трампа, — резюмировал влиятельный журнал “Vanity Fair”. — Кто этот Джокер как не клоун, который послан сводить с ума весь мир?» (Robinson, 2019).

САТИРА НА ТРАМПА

Лента «Джокер»-2019, сущностно вышедшая за рамки заявленной студией психологической драмы, отчасти сделалась носителем политического заявления, фактически огласила приговор эпохе Трампа. Да и самому американскому президенту досталось. Тем более что связка «Трамп — Джокер» существовала и до этого фильма.

Маску не совсем адекватного клоуна многократно «примеяли» на 45-го президента США на телевидении. Наибольшую известность получила хлесткая пародия на Трампа, появившаяся в начале 2017 года после его интервью одному из телеканалов. Речь шла об иммигрантах; Трамп высказывался в жесткой форме, обосновывая свое решение узаконить ограничения на въезд в США гражданам семи мусульманских стран (Presidential Executive Orders 13769, 13780: Protecting the Nation from Foreign Terrorist Entry into the United States, 2017). Интервью широко обсуждалось — позиция президента по «мусульманскому бану» вызвала в основном негативную реакцию, критика последовала резкая, реплики Трампа называли «злодейскими», прозвучавшими почти как из уст Джокера из «Темного рыцаря». Популярное телевизионное The Daily Show спародировало эту беседу, контекстно и текстуально связав Трампа с Джокером, то есть показав «Трампа», загримированного под Джокера и говорящего в аналогичной «кровожадной» стилистике: «В мире — бардак. Мир настолько зол, насколько возможно. Мир — злое место».



Рис. 1. Кадр из пародии на интервью Трампа телеканалу ABC News; опубликовано в журнале «Hollywood Reporter» 29 января 2017 г.¹³

Следом за этим, в конце января 2017 г., параллель Трамп-Джокер возникла вновь. На этот раз — в связи с накрывшим правительство финансовым шатдауном¹⁴. Кризис в очередной раз разразился на почве разногласий по иммиграционной политике — демократы в Сенате и Конгрессе затормозили финансирование строительства заградительной стены на границе с Мексикой. Трамп подвергся обструкции за бездействие, пустую браваду, «топанье ногами» и «абсолютную неспособность справиться с обещаниями» (Trump's Shutdown Was a Cruel Joke, 2019, Jan. 25). «Я похож на парня с планом?» — издевательски гласил мем, возникший следом за этим финансово-политическим скандалом, связывая Трампа, его риторику и монолог Джокера все с тем же «Темным рыцарем».

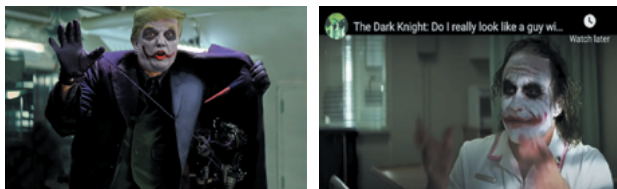


Рис. 2. Фотоиллюстрации к публикации в «Intelligencer» от 23 января 2019 г., отсылающие читателей к фильму-«первоисточнику» фразы Трампа-Джокера «Я похож на парня с планом?»¹⁵

¹³ Источник изображения см.: URL: <https://www.hollywoodreporter.com/movies/movie-news/donald-trump-defends-immigration-ban-as-joker-surprisingly-seamless-parody-969678/> (дата обращения: 12.03.2022).

¹⁴ Шатдаун (shutdown) — приостановка работы госучреждений, финансируемых Конгрессом. В период президентства Трампа объявлялся дважды — в январе 2018 года и в декабре 2018 – феврале 2019. Оба раза кризис произошел из-за разногласий демократов и республиканцев по законопроектам в связи с проводимой администрацией Трампа иммиграционной политикой.

¹⁵ Источник изображения см.: URL: <https://nymag.com/intelligencer/2019/01/trump-ransom-shutdown-do-it-again-hostage-negotiation.html.7> (дата обращения: 12.03.2022).

Сатирические выпады против Трампа, основанные на известных кино-сюжетах и кинообразах, преследовали его на протяжении всей президентской каденции. Начало этому было положено в 2016 году: накануне выборов веб-платформа *Funny or Die*¹⁶ выпустила 50-минутный комедийный фильм-пародию на его литературный байопик. Фильм «Искусство заключать сделки» (*Donald Trump's the Art of the Deal: The Movie*, реж. Джереми Коннер) был снят в условиях полной секретности, размещен на популярном стриминговом ресурсе Netflix за 3 месяца до выборов и не остался незамеченным. Джонни Депп, перевоплотившийся в Трампа, сыграл «совершенно сумасшедше», как заметил главный студийный редактор Оуэн Берк (Lee, 2016). Это было забавно, талантливо и дополнительно привлекло к фильму немало зрителей. По отзывам, сатира на Трампа не была безупречна, местами — грубовата из-за брутальности шуток «ниже пояса», однако гротеск попадал в цель. «Шутки настолько точны, что сделали абсолютно понятным, что за человек этот Трамп», — писали зрители в отзывах на популярных агрегаторах¹⁷. Реплики фильма цитировались, некоторые стали вирусными. К примеру, такая: «Я всегда на телефоне, даже если на другом конце провода никого нет». Или: «У меня был собственный Вьетнам — мне все пришлось начинать с нуля. У меня не было ничего, кроме рубашки на спине и небольшой суммы в миллион долларов от моего отца».

Сценарий фильма «Искусство заключать сделки» был выстроен увлекательно, композиционно переплетаясь с одноименной биографической книгой Трампа (*Trump: The Art of the Deal*, 1987). Действие сводилось к веле-речивому монологу 40-летнего Трампа о себе самом и своем пути к успеху. Основной пафосрассказа, обращенного к случайному слушателю — мальчишке, забежавшему к нему в кабинет, спасаясь от преследования охранника, — заключался в незатейливой, но значимой (для избирателя, смотрящего фильм) идее¹⁸. Ставилось целью донести до зрителя (избирателя) мысль о том, что бизнесмен Трамп уже и в 40 лет был личностью, не обремененной мыслями о нормах этики и морали. На пути к своей цели он задействовал любые средства, включая блеф, обман, подлог, подкуп, запугивание.

¹⁶ Веб-платформа «Funny or Die» была запущена как сайт, производящий комедийные видео; с 2011 года расширилась и теперь позиционируется еще и как теле- и кинопроизводственная компания.

¹⁷ Donald Trump's the Art of the Deal: comedy film / director J. Conner. 2016. 50 min. // Rotten Tomatoes. URL: https://www.rottentomatoes.com/m/funny_or_die_presents_donald_trumps_the_art_of_the_deal_the_movie (дата обращения: 11.01.2022).

¹⁸ Намек на реалити-шоу «Ученик» (*The Apprentice*) и «Ученик знаменитости» (*The Celebrity Apprentice*), которые транслировал телеканал NBC. Трамп вел их с начала 2000-ных на протяжении 14 сезонов. Шоу продвигало Трампа как успешного бизнесмена «с роскошным образом жизни». Биографы полагают, что именно эти шоу «вытянули» Трампа в конце концов из долговых передыг и сделали его имя брендом.

По форме это был «фильм в фильме», якобы снятый самим Трампом о себе, по своему сценарию и собственным актерским кастингом. Только саунд-трек был исполнен не им, «но Трамп мог бы сделать это лучше», иронично значилось в титрах.



Рис. 3. Кадр из фильма «Искусство заключать сделки»¹⁹

Годы, о которых «Трамп» в нарочито хвастливых интонациях рассказывает в телефильме, в реальности настоящего Трампа были полны значимых для него событий. Это был бурный период его вхождения в «высшую лигу» делового Манхэттена. Это было время его непосредственного участия в больших скандалах, рискованных авантюрах с так называемыми «мусорными» облигациями, судебных тяжбах²⁰ и тесного взаимодействия с таким человеком зловещей репутации, как адвокат Рой Кон. Тот, в свою очередь, вошел в политическую историю Америки как беспощадный, лицемерный, «дьявольский инквизитор» — сподвижник сенатора Джозефа Маккарти²¹. С той поры имя Трампа увязалось с именем Кона навечно: специфику деловой хватки Трампа часто объясняли прямым влиянием адвоката на формирование его мировоззрения, так же как многие политические решения Трампа — следствием данного факта его биографии.

¹⁹ Источник изображения см.: URL: <https://www.youtube.com/watch?v=NOB7dkuatG> (дата обращения: 12.03.2022).

²⁰ Имя Трампа было связано в тот период — в первую очередь — с такими грандиозными проектами как заявленное им «восьмое чудо света» казино Тадж-Махал в Атлантик-Сити (*Trump Taj Mahal*) и роскошным 58-этажным небоскребом на Пятой авеню в Нью-Йорке, названного им в честь самого себя. Факты того, что для запуска казино Трамп задействовал механизм так называемых «бросовых облигаций» — т.е. облигаций с высокими доходом, но с кредитным рейтингом ниже инвестурной, а для постройки своей знаменитой башни снес памятник архитектуры — здание «Bonwit Teller», включая барельефы ар-деко — едко обыгрывается в телефильме.

²¹ Джозеф Маккарти — сенатор-республиканец, крайне правых радикальных взглядов; с его именем связан такой период в истории Америки как «маккартизм» — знаменитая «охота на ведьм». Это влиятельное

ОТКУДА ВЗЯЛСЯ ТРАМП: ТВ-ВЕРСИЯ

Изучение киноматериала на предмет осмысления явления «Трамп-президент-трампизм», снятого не в сатирической форме, а в серьезном ключе, могло бы стать темой отдельного исследования, ввиду впечатляющей документальной фильмографии. В рамках данной статьи остановимся на наиболее значимых работах. Среди них — фильм оscarоносного режиссера Майкла Мура «Фаренгейт 11/9» и сериал *Frontline* (распространяется *Public Broadcasting Service* — Службой общественного вещания США)²².

Фильм Майкла Мура о том, как «умерла американская мечта», вышел на большие экраны Америки за шесть недель до президентских выборов 2020 года, получил внушительный бокс-офис и живой отклик у зрителей и в прессе. «Майкл Мур в отличной боевой форме, дает политический призыв к действию, а фильм входит в число его самых эффектных работ», — резюмировал сводную критику веб-агрегатор рецензий «Rotten Tomatoes»²³.

Картина «Фаренгейт 11/9» привлекла особое зрительское внимание еще и в качестве второго выпуска «Фаренгейта 9/11» от 2004 года выпуска (Шумилина, 2005). Как следует из названия, режиссер практически уравнивал даты двух американских катастроф: «9.11» — теракт 2001 года и «11.9» — день, когда было объявлено, что Трамп выиграл выборы 2016 года.

«Фаренгейт 11/9» — двухчасовой фильм «исключительного осуждения», как о нем сразу же написали в прессе. Причем, не столько осуждения Трампа, как можно было бы предположить, а гораздо шире — политического класса Америки. Работая в своей фирменной манере «соучастия», режиссер компоновал свой кинопродукт, опираясь на интервью «на местах» — для раскрытия двух важных тезисов: 1) что привело к тому, что такой человек, как Трамп, стал президентом Америки и 2) как сделать так, чтобы побороть «избирательную апатию» и не допустить повторения этого. «Мур опять сделал то, что должна делать журналистика», — метко заметил Билл Маэр,

антикоммунистическое общественное движение (конец 1940-х–1957), отличавшееся репрессивным характером действий в отношении тех, кто, по их мнению, был настроен «антиамерикански». Примечательно, что именно в период нарастания влияния маккартизма в США распространилась практика заедования телевидения в президентских кампаниях. Во многом благодаря этому хозяином Белого дома в 1952 году стал Дуайт Эйзенхауэр. Тем не менее именно через телевизионные программы и трансляции прямых эфиров слушаний подкомитета Сената по расследованию идеи и методы маккартизма, в конце концов, были разоблачены и подверглись осуждению. О том, как это происходило в Америке 50-х, можно получить представление из фильма «Доброй ночи и удачи» (*Good Night and Good Luck*, 2005, реж. Джордж Клуни).

²² Подробнее о *Public Broadcasting Service*, дистрибуция и программное наполнение которой связаны с результатами данных измерений аудитории и андеррайтинга, аналогично коммерческим теле- и радиостанциям, см.: Witherspoon et al., 2000.

²³ Fahrenheit 11/9 // Rotten Tomatoes. URL: https://www.rottentomatoes.com/m/fahrenheit_119 (дата обращения: 12.01.2022).

политический комментатор и ведущий популярного ток-шоу *Real Time*, анонсируя ленту в своей программе²⁴.

И действительно, убежденный демократ Мур подробно исследовал перипетии некоторых ключевых событий, повлиявших в дальнейшем, по его видению, на итоги выборов 2016 года. Не пощадил он в своем исследовании ни республиканцев, ни демократов. На примере событий в Мичигане Мур рассказал о важной для Америки истории — сокрушительной ошибке демократа Обамы во время скандала с токсическим отравлением воды в городе Флинт²⁵. Затем режиссер погрузился в реальность проблем жителей Западной Вирджинии, делая понятнее цепь событий, приведших в итоге к потере голосов избирателей кандидата от Демпартии Хиллари Клинтон на решающих праймериз в этом относительно лояльном к ней ранее штате²⁶.

Примечательно, что режиссер не ставил своей целью «отмыть» или мифологизировать кандидата от этой партии, учитывая его собственное реноме последовательного сторонника демократов. Более того, Мур показал, что разочарование в демократическом кандидате «на местах» происходило постепенно, расовые и классовые проблемы нарастали годами и, таким образом, «дорога к Трампу» прокладывалась десятилетиями. Итогом же стало неверие в «старую гвардию» демократических кандидатов (а Демпартия, по определению Мура — это «народная» партия, и кандидатов должна выдвигать из тех, «кто садится в тот же автобус, что и его избиратели»²⁷).

²⁴ Ток-шоу «В реальном времени» (*RealTimeWithBillMaher*) транслируется по кабельной телесети HBO. Билл Маэр широко известен своими острыми социально-политическими комментариями. Ему принадлежит фраза «мы пережили множество рецессий, но не сможем пережить еще один президентский срок Дональда Трампа» (см.: Overtime: Terry Mc Auliffe, Richard Engel, Anthony Scaramucci, Catherine Rampell, Tom Nichols (HBO): video. 8.16 min. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=G-SWFBgiJEw> (дата обращения: 12.01.2022), раскрытая затем на канале Fox как «образец безответственности миллионера перед лицом неизбежности экономического спада в случае проигрыша Трампа на выборах 2019». (см.: *Millionaire Bill Maher pushes for recession* // Fox Business. 2019. Aug. 10. URL: <https://www.foxbusiness.com/politics/bill-maher-presses-for-recession> (дата обращения: 12.01.2022).

²⁵ Речь идет о масштабном скандале, разразившемся в 2014 году в связи с переподключением источника питьевой воды к речному снабжению Флинта (штат Мичиган), где вода не была должным образом очищена, а жители города не предупреждены об этом. В 2015 году тесты показали, что эта вода непригодна к употреблению из-за повышенного содержания в ней кишечной палочки и свинца. Обама назвал ситуацию «провалом», потребовал от Конгресса экстренного финансирования, но, к всеобщему разочарованию, не стал возлагать вину за произошедшее на губернатора, которого жители Флинта призывали уйти в отставку.

²⁶ Х. Клинтон на первичных выборах демократов в Западной Вирджинии не выдержала конкуренции с Берни Сандерсом. Считается, что Клинтон совершила стратегическую ошибку в этом угледобывающем штате, ранее делая оптимистичные заявления по энергетической политике (предложения Клинтон по «чистой возобновляемой энергии») и вероятной в таком случае потере рабочих мест в отрасли для угольщиков.

²⁷ Реплика из интервью в фильме Майкла Мура «Фahrenheit 11/9» — см: *Fahrenheit 11/9* — Michael Moore Documentary: video. 01:07:06–01:07:33. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=0DzZRKX1HIE> (дата обращения: 12.01.2022).

Личностные качества Трампа Мур высвечивает в самом начале фильма. Делает это бескомпромиссно, акцентируя внимание на неприглядных чертах, порой граничащих с криминалом: подозрительно тесных связей с некоторыми СМИ, «протащившими его в президенты (в 2016 году — *ИШ*) вместо скамьи подсудимых», напоминая порочные высказывания «этого сексуального хищника» относительно привлекательности его дочери Иванки и т.п. Апофеозом обвинений Мура в финале становится экстремальное сравнение Трампа с фюрером нацистской Германии, обусловленное, по его мнению, сходством человеконенавистнических идей по вопросам национальности и расы. Столь вызывающе-прямолинейная аналогия в кульминационный момент картины поставила и самого Мура под удар зрительской критики²⁸. По аналогии с его прежними фильмами, режиссера упрекнули в злоупотреблении возможностями монтажа с целью манипуляций зрительским восприятием. Впрочем, Мур предусмотрел этот экивок и дальновидно включил в фильм пояснения известного историка Тимоти Снайдера. «Сравнения всегда не идеальны, — сообщил тот на камеру. — История — это огромный ресурс паттернов. Это ресурс, который дает нам возможность сориентироваться»²⁹.

Сам же режиссер — бывший ветеран-документалист — пессимистичен в своих окончательных выводах. Вспоминая собственные фильмы, нацеленные на обличение определенных социальных пороков или фактов политической несправедливости³⁰, в «Фаренгейте 11/9» Мур впервые масштабирует свой неутешительный приговор. Переходя от частного к общему, он сосредоточивает весь смысловой пафос картины на констатации системной проблемы. «Мы потратили слишком много времени, полагая, что Конституция спасет нас, что выборы спасут нас, ... импичмент спасет нас ... Мы нуждаемся в действии. Мы должны избавиться от всей прогнившей системы, которая дала нам Трампа», — заявляет он в финале своей ленты.

²⁸ Мур использовал, например, синхронное наложение аудио выступления Трампа на видеоряд выступления рейхсканцлера. Это расценивалось как неэтичная и неоправданная манипуляция с документальными свидетельствами преступлений нацизма: см. Fahrenheit 11/9 — Michael Moore Documentary: video. 00:01:40-00:01:45. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=0DzZRKX1HIE> (дата обращения: 12.01.2022).

²⁹ Реплика из интервью Т. Снайдера в фильме Майкла Мура «Фарнегейт 11/9» — см: Fahrenheit 11/9 — Michael Moore Documentary: video. 01:40:17-01:41:00. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=0DzZRKX1HIE> (дата обращения: 12.01.2022).

³⁰ См. «Боулинг для Колумбины» (2002), «Фаренгейт 9/11» (2004), «Капитализм: история любви» (2009).

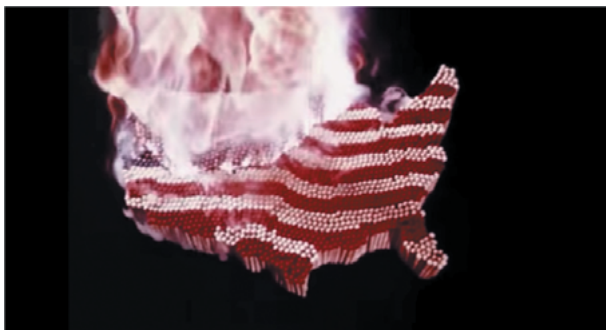


Рис. 4. Кадр из официального трейлера к фильму Майкла Мура «Фаренгейт 11/9», символизирующий современное внутривнутриполитическое состояние Америки³¹

«ТРАМПУ НРАВИТСЯ БЫТЬ РАЗРУШИТЕЛЬНЫМ ШАРОМ»³²

Телевизионный сериал «На передовой» (Frontline) представляет собой цикл документальных программ, в основе каждой из которых — расследование какой-то одной заявленной темы. «На передовой» являет собой пример очень популярной, высокорейтинговой программы, способной удерживать репутацию беспристрастного, честного журналистского расследования уже на протяжении 40 сезонов. Почти 20 лет программе сопутствует веб-сайт с изложением серий, подтверждающих материалов, документов и связанных ссылок. Тематический охват программ широкий — от внутренних американских проблем до международно-значимых и глобальных. Каждая серия имеет хронометраж в пределах 60 минут, отдельные сюжеты развиты до 120 минут. Сериал снимается в стиле неигрового кино — если сравнивать с манерой выстраивания идеи у Майкла Мура (чей стиль считается образцом так называемой «участвующей» документалистики³³).

Президентские выборы — одна из постоянных тем программы. С конца 1990-х производится также спецвыпуск «Выбор» (*The Choice*), целиком

³¹ Источник изображения см.: URL: <https://www.youtube.com/watch?v=WRQv9xMQ3E0> (дата обращения: 12.03.2022).

³² Метафора режиссера Майкла Кирка, см.: Bernstein A. *Frontline: The Choice 2020*: Producer Michael Kirk on the new PBS documentary—Exclusive Interview // Assignment X. 2020. Oct. 21. URL: <https://www.assignmentx.com/2020/frontline-the-choice-2020-producer-michael-kirk-on-the-new-pbs-documentary-exclusive-interview/> (дата обращения: 18.12.2021).

³³ Используется американская типологизация документального кино согласно классификации теоретика кино Билла Николса (Nichols, 1991).

посвященный этой теме. Рассмотрим последний из выпусков: «Выбор 2020: Трамп vs Байден» (*The Choice 2020: Trump vs. Biden*), режиссер Майкл Кирк, в эфир выпущен в конце сентября 2020 года³⁴.

Интрига задается уже заставкой серии: в манере броской, почти плакатной хроники на экране следуют черно-белые фото американских президентов последних двадцати лет и одной кандидатки, чуть было не ставшей президентом. Звучат их коронные слоганы:

- Джордж Буш-ст.: «Наши задачи велики, но наша воля больше!»
- Билл Клинтон: «Поколение берет на себя новые обязанности!»
- Джордж Буш-мл.: «Встретим агрессию решительно!»
- Джон Керри: «Сделаем все, чтобы изменить мир!»
- Барак Обама: «Пусть скажут ... что мы отказались позволить этому путешествию закончиться!»
- Хиллари Клинтон: «Мы должны устранить раскол в нашей стране!»
- Дональд Трамп: «Я — твой голос!»
- Джо Байден: «Вот и наступил конец этой главы американской тьмы!»

После этой эффектной вводки Кирк и его команда приступают к созданию двойного портрета кандидатов в стиле классической документалистики (Nichols, 1991). В повествование о важных этапах жизненного пути каждого из них вплетаются множественные свидетельства — архивные фото, видео, интервью биографов, родственников и тех, кто лично хорошо знаком с «героями». Главная идея — показать кандидатов в необычном ракурсе преодоления личных жизненных кризисов, выяснить, как это влияло на формирование особенностей их характера и умение реагировать на сложные ситуации. Иными словами, как выработался их абсолютно противоположный «жизненный метод» и «инстинкты выживания»³⁵.

Таким образом, через нетривиальный анализ жизненных коллизий кандидатов режиссер складывает свое кинорасследование, затрагивающее многих избирателей и, возможно, дающее ответы на важные для них вопросы. А именно: действительно ли случившееся лидерство Байдена в «супервторник»³⁶, по сути ставшее прологом к его президентству, было не случайным поворотом, а мотивированным политическим прорывом, «кульминацией всех предыдущих “тренировок” Байдена во власти, его амбиций, ошибок, сожалений и попыток “стать лучше”»³⁷? Или другой вопрос: богатое политическое прошлое

³⁴ М. Кирк — автор восьми документальных фильмов о Трампе в период его президентства.

³⁵ Bernstein A. *Frontline: The Choice 2020*: Producer Michael Kirk on the new PBS documentary – Exclusive Interview // Assignment X. 2020. Oct.21. URL: <https://www.assignmentx.com/2020/frontline-the-choice-2020-producer-michael-kirk-on-the-new-pbs-documentary-exclusive-interview/> (дата обращения: 18.12.2021).

³⁶ Результаты «супервторника» — когда первичные выборы проходят сразу в большом количестве штатов — могут ощутимо повлиять на финальные итоги президентских выборов. 4 марта 2020 года Байден успешнее, чем ожидалось, прошел этот этап, победив в 9 штатах из 14 голосовавших.

³⁷ Цитата по тексту комментариев в фильме, где проводится мысль о том, что каждый новый провал в карьере Байдена сопровождался его усилиями в дальнейшем «стать лучше».

Байдена — это благо для «платформы» его президентства или «обуза»? А насколько верно предположение, что афроамериканцы и цветные привели Байдена к власти, обеспечив ему преимущество перед Трампом? И правда ли то, что Трамп «не хотел замечать серьезность угрозы пандемии», и это было критично, ибо именно в этом сказывалось «его постоянное нежелание думать о последствиях», — как утверждал в фильме экс-советник президента Джон Болтон³⁸? Или же американские избиратели больше «ценят бойца и того, кто сражается за них» — как прокомментировал эту мысль член Палаты представителей Джим Джордан³⁹? «Выбор 2020» — кинематографическая попытка найти ответы на эти и подобные вопросы избирателей — в координатах объективных и субъективных оценок. Использован грамотно выстроенный, тщательно собранный материал, впечатляющий массив интервью. «Кинопослание», заложенное в фильм, расшифровать несложно — оно обращено к каждому зрителю с главным вопросом: с кем из кандидатов он ассоциирует себя больше.



Рис. 5. Титр фильма «Выбор 2020»⁴⁰

Такие понятия как президентство и лидерство (определяющего функционирование этой институции) в динамике развития и трансформаций американской политической системы неизменно остаются предметом пристального изучения и осмысления политологов, социологов и культурологов. Так называемая «концепция президента» как «лучшего среди равных» остается базово-американской, созвучной традиции и ценностной общественной шкале.

³⁸ Реплика из интервью Дж. Болтона — см.: PBS—Frontline: *The Choice 2020*. Jim Jordan. URL: <https://www.pbs.org/wgbh/frontline/interview/jim-jordan/> (дата обращения: 12.01.2022).

³⁹ Реплика из видеointервью Дж. Джордана — см.: Frontline: *The Choice 2020*. Trump vs Biden: video. 01:22:23–01:22:31. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=7lCu6qupf40&t=130s> (дата обращения: 12.01.2022).

⁴⁰ Источник изображения см.: URL: <https://www.youtube.com/watch?v=7lCu6qupf40&t=4935s> (дата обращения: 12.01.2022).

Но требования избирателей к будущему президенту переменчивы, их вариативность зависит от комплекса обстоятельств. Кроме того, содержательное наполнение понятия «президентское лидерство» как эквивалента эффективности в оценке президента претерпевает изменения. К примеру, достаточно новаторским в этом смысле считается подход, описанный американским исследователем данной темы Фредом Гринштейном. Он полагает, что современный успешный президент-лидер — это не тот, «кто умеет убеждать», как это традиционно трактовалось многие десятилетия. Акцент в таком признании, по его мнению, следует сместить на способность президента эффективно использовать возможности своего окружения. Согласно Гринштейну, фасилитаторы⁴¹ могут внести решающий вклад в преобразование политики, не занимаясь трансформационным лидерством⁴², как пишет он об этом в своей книге «Президентская разница» (Greenstein, 2009). Аналогичные мысли обнаруживаются и у других авторов, осмысляющих механизмы результативного президентского правления, находящегося при этом в рамках жестких «сдержек и противовесов» работающей структуры власти. В книге Майкла МакКоннела «Президент, который не хотел быть королем: исполнительная власть по Конституции», основанной на тщательно изученных исторических источниках, прослеживаются этапы формирования таких ограничений, призванных защищать систему от так называемого «имперского президентства» (McConnell, 2020, pp. 95–213). Вместе с тем, описывая трудности, с которыми сталкиваются президенты в этой связи, МакКоннел пишет, в частности, о том, что Трампу пришлось столкнуться с яростным сопротивлением со стороны государственных институтов. В этом заключался большой контраст в сравнении с его предшественниками, и это, возможно, сделало его президентство слабее, чем при Буше и Обаме (McConnell, 2020, p. 4).

Квинтэссенция же итога предпочтения «своего» кандидата избирателем сводится, как правило, к такому сформировавшемуся критерию будущей эффективности как сочетание рационального (суммы позитивных ожиданий — на основании объективных фактов) и эмоционального (реакции общественного сознания — под влиянием массмедиа и кинопродукции).

По поводу формирования у аудитории «одного критерия» — обобщим и обратимся к конкретным примерам.

⁴¹ Термин широко применяется в англоязычной среде. Фасилитатор — человек, способный обеспечить успешность (легкость) групповой коммуникации — для достижения понимания задач, цели дискуссии и т.д.

⁴² Согласно концепции «трансформационного лидерства» предполагается, что ТЛ — это тот, кто способен повлиять, вызвать доверие, вдохновить окружающую его команду настолько сильно, что благодаря этим качествам поставленные задачи будут решены.

- Билл Клинтон пришел в Белый дом в 1992 году, сменив Дж. Буша-ст. на волне преобладавших в обществе настроений устранить от решения внешних проблем и сосредоточиться на состоянии американской экономики.
- Дж. Буш-мл., пришедший к власти вслед за Клинтоном, провозгласил концепцию борьбы с террором после терактов 9/11/2001, получил на этом высокие рейтинги и сохранял их вплоть до выборов на второй срок в 2004 году. Ему удалось избраться вновь на этой же идее — несмотря на распространявшуюся усталость от военных демаршей на Ближнем Востоке, общество все еще требовало контроля взрывоопасных для США точек.
- К выборам 2008 года тема сворачивания военных операций актуализировалась, раздражение в обществе от военных расходов и напряженности в ближневосточном регионе нарастало. Барак Обама успешно прошел президентскую гонку на обещаниях перезагрузить отношения с арабским миром и расширить переговорные процессы. Имидж Обамы-мировотворца, подкрепленный Нобелевской премией мира, окончательно истощился на втором его президентском сроке.
- Дональд Трамп «спустился по эскалатору своего роскошного небоскреба на Пятой авеню»⁴³ в 2017 году и направился в Белый дом на имидже, как это ни парадоксально, «своего парня из народа»⁴⁴, намеренного «осушить вашингтонское болото»⁴⁵ (Peters & Woolley, 2016).
- Джо Байден в 2020-м одолел его, опираясь на потенциал своей репутации опытного политика, способного на взвешенные, справедливые (что мобилизовало голоса афро- и арабоамериканцев) решения во имя единства Америки — «маяка свободы и демократии» для страждущих защиты.

⁴³ Эпизод из документального фильма *Frontline: The Choice 2020* [Video]. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=7lci6qurpf40> 1:10:38 – 1:11:39 (дата обращения: 12.01.2022).

⁴⁴ Подобно Э. Джексону, 7-му президенту США, противнику клановости и элитарности. Идею ассоциировать его с Джексоном Трамп намеренно культивировал и повесил даже для наглядности портрет Джексона в своем кабинете в Белом доме.

⁴⁵ Имеется в виду реформирование госаппарата. Этот пункт Трамп заявил в своей предвыборной гонке («избавление от элитарности»), затем вынес его в план реформ первых 100 дней своего президентства. Речь шла, главным образом, о намерении провести законопроекты, накладывающие ограничения на лоббистскую деятельность чиновников после ухода из администрации президента.

КИНО КАК МАТРИЦА РЕАЛЬНОГО ВРЕМЕНИ⁴⁶. ВМЕСТО ЗАКЛЮЧЕНИЯ

Неотъемлемой частью современной жизни является постоянное погружение в «мир масс-медиа» — интенсивно расширяющуюся систему коммуникаций. Именно так — через непрерывное потребление «медийного текста» — формируется медиакультура. По определению сути этого процесса современным отечественным научным знанием, это «особый тип культуры информационного общества, являющегося посредником между обществом и государством, социумом и властью» (Кириллова, 2005, с.7). Таким образом, медиатекст современной постмодернистской эпохи — продукт, созданный прессой, телевидением, радио и кино. Специфика воздействия «медиапосланий», то есть медийных текстов, их накопление и комбинация — неотъемлемая часть индивидуального и коллективного опыта (и памяти) современного социума. В связи с этим, как сформулировал известный культуролог и теоретик кино К.Э. Разлогов, «задача понимания культурной роли экранов становится все более важной с возрастанием их роли в современных медийных практиках» (Разлогов, 2012, с. 9–10). Экран — это «мясорубка культурного дискурса», — метафорично уточнял он в своей одноименной статье (Разлогов, 2012, с. 9–38). Понимаем под этим, что экранная форма подачи информации как таковая представляет собой современный «формообразующий принцип в культуре» (что актуально в контексте данной статьи). Кино и телевидение — в свою очередь — как «отпечаток реальности» (Разлогов, 2012, с. 14), сдобренный информационным потоком («шумом»), смысловым наполнением «мизансцен», фокусом кадра и т.д. Так создается «иллюзия реальности», воздействуя на массовое сознание. При этом корреляция кинореальности и обыденной жизни может быть сколь угодно относительной (точной или наоборот), носить псевдо- или документальный характер, наполняться скрытыми смыслами, агитационной или пропагандистской нагрузкой или моделировать вымышленные смыслы.

Опираясь на конкретные примеры, приведенные в данной статье, можно утверждать, что конструирование кинообраза президента в медийном пространстве прочно связано с идейной (идеологической) задачей и, возможно, часто подчинено ей полностью (зависит от мотивов автора). Таким образом, кинопроцесс и воспроизводимые кинообразы становятся частью определенной культурно-информационной среды. Это, в свою очередь, существенно влияет на взаимодействие общества и власти. Экранное

⁴⁶ По Тарковскому, кино — это способ непосредственно запечатлеть время. И одновременно — возможность сколько угодно раз воспроизвести это время на экране, повторить его, вернуться к нему. Человек получил *матрицу реального времени* (Тарковский, 2002, с. 155–184).

конструирование, в том числе средствами кинематографа, обладает способностью активнее всего воздействовать на аудиторию. Кино вызывает у зрителя ощущение достоверности, порождает впечатления и переживания, связанные с личным жизненным опытом.

Как писал об этом Ю.М. Лотман, «кинофильм принадлежит идеологической борьбе, культуре, искусству своей эпохи. Этими сторонами он связан с многочисленными вне текста фильма лежащими сторонами жизни, и это порождает целый шлейф значений, которые и для историка, и для современника порой оказываются более существенными, чем собственно эстетические проблемы» (Лотман, 1973, с. 30).

Модель построения нарративного кинотекста, по Лотману, есть выстраивание повествования средствами кино, «где отражаются не только общие законы всякого рассказывания», но и специфические черты, присущие именно такому «повествованию» (Лотман, 1973, с. 57). Это определяет познавательную ценность и информационную сторону «кинопослания».

В этой связи особый интерес представляет собой «эпоха Трампа», спровоцировавшая беспрецедентно высокую активность в кинопроизводстве по проблематике «президентства». Обращает на себя внимание тот факт, что рейтинги телесериальной продукции по этой теме на потоковом телевидении значительно превысили показатели по «потреблению» аналогичной по тематике кинопродукции «широкого» экрана. Специфика правления 45-го президента США — с идейным размежеванием в администрации, скандальными отставками, партийным противостоянием по «болевым» темам страны (иммиграционная политика, например), разобщением нации по расовому и религиозному признакам — породила всплеск разноплановых киновоплощений актуальных тем в американской политической «синематеке» 2016–2020⁴⁷.

Как видится, накаленность президентских гонок на временном отрезке последнего десятилетия ощутимо повысила значимость политического кино (художественного и документального) в американской индустрии развлечения. Это стало и прямым ответом на усилившийся зрительский запрос получать информацию «здесь и сейчас», практически — в реальном времени.

Сериальное кино на политические темы существенно выдвинулось вперед и превратилось в востребованный элемент современной культуры, способный нести в себе элемент развлечения и одновременно дающий возможность (или ее иллюзию) осмысления происходящего.

Изменилась подача киноматериала. По существу, это стало прямым следствием развития интернет- и стримингового вещания и видео-блогерства⁴⁸,

⁴⁷ Только в 2020 году было заявлено более десяти релизов на эту тему.

⁴⁸ Уместно упомянуть в этой связи и вынужденную «зумизацию» повседневной жизни в период пандемии.

предоставляющего гипотетическую возможность каждому пользователю самостоятельно снимать и загружать в сеть злободневные сюжеты в реальном времени.

Популярная стилистика документального политического кино *cinéma vérité* (или близкая к ней⁴⁹) к американским выборам 2020 года уступила место иной технике создания кинообраза «главного героя» — президента. Пространство кадров из хрестоматийно реалистичного повествования и с драматургией «простых вещей» изменилось и стало вбирать в себя специфику, динамику и активную энергетику подачи информации в массмедиа. Таким образом, контент развлекательных телешоу, по сути, встроился в политическую документалистику, вобрав в себя элементы массовой поп-культуры. В этой связи к вышеописанным фильмам «про политику» важно добавить некоторые другие, наиболее популярные. Кратко остановимся на них. В первую очередь упомянем мини-сериал «Правило Коми» (*The Comey Rule*, 2020), снятый по мемуарам бывшего директора ФБР Джеймса Коми «Высшая лояльность: правда, вымысел и лидерство» (Comey, 2018). Детально и с документальной точностью фильм отображает динамику и драматизм решений Коми, имя которого стало планетарно известно в связи с расследованием частной переписки Хиллари Клинтон, зафиксированной на служебных серверах в решающий момент предвыборной схватки с Трампом.

Фильм «Все под контролем» (*Totally Under Control*, 2020) разоблачает действия федерального правительства под руководством Трампа на начальных этапах распространения COVID-19, приведшие к провалу работы всей правительственной целевой группы по борьбе с пандемией в США.

Популярный и долгоиграющий сериал «Карточный домик» (*House of Cards*), первый сезон которого вышел еще в бытность президента Обамы в Белом доме (2013) и продолжался до 2019 года, посвящен разворачиванию интриги вокруг президента и предательски обманутого им конгрессмена, а последний сезон — перипетиям политической кухни в высших коридорах власти и женщине-президенту (2018).

Комедийный сериал «Вице-президент» (*Veep*) также вышел в эфир при Обаме в 2012 году, а заключительный его сезон пришелся на 2019-й — то есть на период правления Трампа. Предвыборная борьба, смена президентов в жизни порождает и сюжетные развороты сериала. В последнем сезоне в центр развития сюжета также была выведена первая американская женщина-президент.

⁴⁹ Отметим, что *cinéma vérité* как специальный метод кинодокументалистики в чистом виде существовал всего несколько лет, однако влияние его возможностей огромно — как на неигровое кино, так и на жанры журналистики (репортажи, интервью и т.п.).

И, наконец, следует упомянуть фильмы, посвященные экстраважным американским событиям начала 2021 года — захвату Капитолия и вооруженным столкновениям в январе. Самым примечательным из них стал снятый съемочной группой Frontline фильм «Американская бойня Трампа» (*Trump's American Carnage*), рассказывающий о кризисах и разногласиях в администрации в период правления Трампа, приведших к этой последней главе его президентства и «столь ошеломительным, но предсказуемым событиям»⁵⁰.

Подчеркнем, что упомянутые «кинопослания» на тему президентства были представлены в разной смысловой форме — содержащей вдумчивый анализ событий или высмеивающей их. Примечательно, что визуализация перечисленной в статье «мозаичности» американских социально-общественных дискурсов совпала с ощутимой зрительской потребностью в новой стилистике подачи киноматериала. Это диктовало авторам необходимость использовать более лаконичную технику «кинотекста», заострять свое и зрительское внимание на степени наполняемости его информативной стороны, не допускать «провалов» в динамике темпоритма. Но это тема уже другого исследования.

* * *

Если еще в конце ушедшего столетия фигура президента преподносилась американским кино преимущественно в лично-портретном ключе в стиле байопик, то XXI-й век перевернул эту традицию. И это понятно: начиная с Дж. Буша-младшего (2001), чередой хозяев Белого дома символизировала во многом их фундаментально противоположные позиции по острым вопросам внутренней и внешней политики страны. Сменявший своего предшественника в этот период становился «гирей», которая отталкивала «маятник» в обратную сторону и при этом, так или иначе, вносил свою лепту в раскол американского общества: Дж. Буш-мл. — войнами; Б. Обама — «мягким социализмом»; Д. Трамп — национал-изоляционизмом (т.н. «стратегия популистской риторики» — Novoselova, 2020, p. 357); Дж. Байден — благоволением иммиграции. Общество бурлит, а каждая линия раскола устойчиво ассоциируется с образом и лицом конкретного президента. Потому сегодня фильмы с главными героями в виде хозяев Белого дома не столько о них самих, сколько о «температуре заболевания» целой страны. А измеряется эта «температура» трактовкой образа главы исполнительной власти.

⁵⁰ См.: Frontline: *Trump's American Carnage* [Video]. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=BVUs4dS30c0> 00:02:08–00:08:10 (дата обращения: 15.03.2022).

REFERENCES

1. Peters, G., & Woolley, J.T. (2016, November 21). A video message from president-elect Donald J. Trump. *The American Presidency Project*. Retrieved December 12, 2021, from <https://www.presidency.ucsb.edu/documents/video-message-from-president-elect-donald-j-trump>
2. Borrelli, C. (2019, October 7). Commentary: How 'Joker' mirrors our fascination with monsters, now in the Trump's years. *Chicago Tribune*. Retrieved December 19, 2021, from <https://www.chicagotribune.com/entertainment/movies/ct-ent-joker-commentary-1007-20191007-knyonui5gfcjzontn6vuhf6hie-story.html>
3. Cavna, M. (2019, October 3). Why 'Joker' became one of the most divisive movies of the year. *The Washington Post*. Retrieved May 12, 2021, from <https://www.washingtonpost.com/arts-entertainment/2019/10/03/why-joker-became-one-most-divisive-movies-year/>
4. CNN Staff. (2019, December 23). CNN's top 100 digital stories of 2019. *CNN News*. Retrieved May 12, 2021, from <https://edition.cnn.com/2019/12/22/us/top-100-digital-stories-2019-trnd/index.html>
5. Comey, J. (2018). *A higher loyalty: Truth, lies, and leadership*. NY: Flatiron Books; First Edition.
6. Crouch, C. (2010). *Postdemokratiya* [Post-democracy] Moscow: Vysshaya shkola ekonomiki.
7. Frick, D. (2008). *Reinventing Richard Nixon: A cultural history of an American obsession*. Lawrence: University Press of Kansas.
8. Greenstein, F. (2009). *The presidential difference: Leadership style from FDL to Barack Obama*. Princeton University Press.
9. Hornaday, A. (2021, December 22). 'JFK' at 30: Oliver Stone and the lasting impact of America's most dangerous movie. *The Washington Post*. Retrieved January 14, 2022, from <https://www.washingtonpost.com/arts-entertainment/2021/12/22/oliver-stone-jfk-anniversary/>
10. Kirillova, N.B. (2005). *Mediakul'tura: Ot moderna k postmodernu* [Media culture: From modern to postmodern]. Moscow: Akademicheskiiy proekt. (In Russ.)
11. Lee, B. (2016, February 10). Funny or Die releases spoof Donald Trump biopic starring Johnny Depp. *The Guardian*. Retrieved January 12, 2022, from <https://amp.theguardian.com/film/2016/feb/10/funny-or-die-donald-trump-johnny-depp>
12. Lotman, Y.M. (1973) *Semiotika kino i problemy kinoestetiki* [Semiotics of Cinema]. Tallinn: Eesti Raamat. (In Russ.)
13. McConnell, M. (2020). *The president who would not be king: Executive power under the Constitution*. Princeton University Press.
14. Morgan, I. (2013, October 24). Reel presidents: Hollywood depictions of US presidents. Retrieved January 15, 2022, from <https://www.e-ir.info/2013/10/24/reel-presidents-hollywood-depictions-of-us-presidents/>
15. Nichols, B. (1991). *Representing reality: Issues and concepts in documentary*. Indiana University Press.
16. Novoselova, O. (2020). Peculiarities of Modern Nationalist Messages in Online Political Communication: The Analyses of Donald Trump's and Jair Bolsonaro's Election Campaigns. *Changing Societies & Personalities*, 4 (3), 350–371. <https://doi.org/10.15826/csp.2020.4.3.105>

17. Pane, L.M. (2019, December 23). US mass killing hit new high in 2019, most were shootings. *AP*. Retrieved January 15, 2022, from <https://apnews.com/4441ae68d14e61b64110db44f906af92>
18. Peterson, J., & Densley, J. (2021). *The Violence Project. How to stop a mass shooting epidemic*. NY: Abrams Press.
19. Presidential executive orders 13769, 13780: Protecting the nation from foreign terrorist entry into the United States. (2017). *Homeland Security*. Retrieved January 14, 2022, from <https://www.dhs.gov/publication/executive-orders-13769-and-13780>
20. Razlogov, K. E. (2012). Ekran ekran kak myasorubka kul'turnogo diskursa [Film screen as a meat grinder of cultural discourse]. In K.E. Razlogov (Ed.), *Ekrannaya kul'tura: Teoreticheskie problemy* [Screen culture: Theoretical problems]. Saint Petersburg: Dmitry Bulanin. (In Russ.)
21. Robinson, J. (2019, April 10) This Is the 'Joker' the Trump Era Deserves—But Not the One We Need Right Now. *Vanity Fair*. Retrieved January 15, 2022, from <https://www.vanityfair.com/hollywood/2019/10/joker-joaquin-phenix-trump-era>
22. Shumilina, I.V. (2005). "Tsel'siy" protiv "Farengeya," ili Prezidentskaya kinogonka-2004 [Celsius vs Fahrenheit, or The 2004 presidential film race]. *ISOA: Vestnik analitiki*, (2), 111–124. (In Russ.)
23. Tarkovsky, A.A. (2002). Zapechatlennoe vremya [Sculpting in Time]. In P.D. Volkova (Ed.), *Arkhivy, dokumenty, vospominaniya* [Archives, documents, memories]. Moscow: Eksmo-Press. (In Russ.)
24. The mass shooter database version 3.0. (2021). *The Violence Project*. Retrieved January 16, 2022, from <https://www.theviolenceproject.org/mass-shooter-database/>
25. Trump's shutdown was a cruel joke. (2019, January 25). *The New York Times*. Retrieved January 16, 2022, from <https://www.nytimes.com/2019/01/25/opinion/trump-shutdown-deal.html>
26. Witherspoon J., Kovitz R., Avery R.K., & Stavitsky A.G. (2000) *A history of public broadcasting*. Washington: Current.

ЛИТЕРАТУРА

1. Лотман Ю.М. Семиотика кино и проблемы киноэстетики. Таллинн: Ээсти раамат, 1973. 135 с.
2. Кириллова Н.Б. Медиакультура: от модерна к постмодерну. М.: Академический проект, 2005. 447 с.
3. Крауч К. Постдемократия / пер. с англ. Н. Эдельмана. М.: Высшая школа экономики, 2010. 191 с.
4. Разлогов К.Э. Экран как мясорубка культурного дискурса // Экранная культура. Теоретические проблемы: сб. статей / отв. ред. К.Э. Разлогов. Санкт-Петербург: Дмитрий Буланин, 2012. С. 9-37.
5. Андрей Тарковский: Архивы, документы, воспоминания / авт.-сост. П.Д. Волкова. М.: Подкова: ЭКСМО-Пресс, 2002. 461 с.

6. Шумилина И.В. «Цельсий» против «Фаренгейта», или Президентская киногонка-2004 // Вестник аналитики. 2005. № 2. С. 111–124.
7. Peters, G., & Woolley, J.T. A Video Message from President-Elect Donald J. Trump // The American Presidency Project. 2016, November 21. URL: <https://www.presidency.ucsb.edu/documents/video-message-from-president-elect-donald-j-trump> (дата обращения: 12.12.2021).
8. Borrelli C. Commentary: How 'Joker' mirrors our fascination with monsters, now in the Trump's years // Chicago Tribune. 2019. October 7. URL: <https://www.chicagotribune.com/entertainment/movies/ct-ent-joker-commentary-1007-20191007-knyonui5gfcj-zontn6vuhf6hie-story.html> (дата обращения: 19.12.2021).
9. Cavanaugh M. Why 'Joker' became one of the most divisive movies of the year // The Washington Post. 2019, October 3. URL: <https://www.washingtonpost.com/arts-entertainment/2019/10/03/why-joker-became-one-most-divisive-movies-year/> (дата обращения: 12.05.2021).
10. CNN's top 100 digital stories of 2019 // CNN News. 2019, December 23. URL: <https://edition.cnn.com/2019/12/22/us/top-100-digital-stories-2019-trnd/index.html> (дата обращения: 12.05.2021).
11. Comey J. A Higher Loyalty: Truth, Lies, and Leadership. NY: Flatiron Books; First Edition. 2018. 312 p.
12. Frick D.E. Reinventing Richard Nixon: A Cultural History of an American Obsession. Lawrence: University Press of Kansas, 2008. 331 p.
13. Greenstein F. The Presidential Difference: Leadership Style from FDR to Barack Obama. Princeton, NJ; Oxford: Princeton University Press, 2009. 344 p.
14. Hornaday A. 'JFK' at 30: Oliver Stone and the lasting impact of America's most dangerous movie // The Washington Post. 2021, December 22. URL: <https://www.washingtonpost.com/arts-entertainment/2021/12/22/oliver-stone-jfk-anniversary/> (дата обращения: 14.01.2022).
15. Novoselova, O. Peculiarities of Modern Nationalist Messages in Online Political Communication: The Analyses of Donald Trump's and Jair Bolsonaro's Election Campaigns // Changing Societies & Personalities. 2020. Vol. 4. № 3. P. 350–371. DOI: 10.15826/csp.2020.4.3.105.
16. Lee B. Funny or Die releases spoof Donald Trump biopic starring Johnny Depp // The Guardian. 2016, February 10. URL: <https://amp.theguardian.com/film/2016/feb/10/funny-or-die-donald-trump-johnny-depp> (дата обращения: 12.01.2022).
17. McConnell M. The President Who Would Not Be King: Executive Power under the Constitution. Princeton, NJ: Princeton University Press, 2020. 440 p.
18. Morgan I. Reel Presidents: Hollywood Depictions of US Presidents // E-International Relations. 2013, October 24. URL: <https://www.e-ir.info/2013/10/24/reel-presidents-hollywood-depictions-of-us-presidents/> (дата обращения: 15.01.2022).
19. Nichols B. Representing Reality: Issues and Concepts in Documentary. Bloomington: Indiana University Press. 1991. 313 p.
20. Pane L.M. US mass killing hit new high in 2019, most were shootings // AP News. 2019, December 23. URL: <https://apnews.com/4441ae68d14e61b64110db44f906af92> (дата обращения: 15.01.2022).

21. Peterson J., Densley J. The Violence Project. How to stop a mass shooting epidemic. NY: Abrams Press. 2021. 240 p.
22. Presidential Executive Orders 13769, 13780: Protecting the Nation from Foreign Terrorist Entry into the United States // Homeland Security. 2017. URL: <https://www.dhs.gov/publication/executive-orders-13769-and-13780> (дата обращения: 14.01.2022).
23. Robinson J. This Is the Joker the Trump Era Deserves—But Not the One We Need Right Now // Vanity Fair. 2019, October 4. URL: <https://www.vanityfair.com/hollywood/2019/10/joker-joaquin-phoenix-trump-era> (дата обращения: 15.01.2022).
24. The Mass Shooter Database Version 3.0 // The Violence Project. 2021. URL: <https://www.theviolenceproject.org/mass-shooter-database/> (дата обращения: 16.01.2022).
25. Trump's Shutdown Was a Cruel Joke // The New York Times. 2019. Jan. URL: <https://www.nytimes.com/2019/01/25/opinion/trump-shutdown-deal.html> (дата обращения: 16.01.2022).
26. Witherspoon J., Kovitz R., Avery R.K., Stavitsky A.G. A History of Public Broadcasting. American University—School of Communication. Washington: Current. 2000. 138 p.

ABOUT THE AUTHOR

INNA V. SHUMILINA

Cand.Sci. (Political Science),
Senior Research Fellow at the Center
for Social and Political Studies
of the Intra Political Department,
Institute for US and Canadian Studies
of the Russian Academy of Sciences,
Khlebny per., 2/3, 122995, Moscow

ResearcherID: AGE-0185-2022

ORCID: 0000-0003-4796-554X

e-mail: i.shumilina@iskran.ru

СВЕДЕНИЯ ОБ АВТОРЕ:

ИННА ВИКТОРОВНА ШУМИЛИНА

кандидат политических наук,
старший научный сотрудник
Центра социально-политических исследований
Отдела внутривнутриполитических исследований,
Институт Соединенных Штатов Америки
и Канады Российской академии наук,
123995, Россия, Москва, Хлебный переулок, д. 2/3

ResearcherID: AGE-0185-2022

ORCID: 0000-0003-4796-554X

e-mail: i.shumilina@iskran.ru

НАТАЛЬЯ ГЕННАДЬЕВНА КРИВУЛЯ

Высшая школа телевидения МГУ имени М. В. Ломоносова

19991, Россия, Москва, Ленинские горы, д. 1, стр. 51

Институт кино и телевидения (ГИТР)

123007, Россия, Москва, Хорошевское шоссе, 32а

ResearcherID R-2816-2019

ORCID: 0000-0003-4580-1357

e-mail: hstv-sn@bk.ru

Для цитирования

Кривуля Н.Г. Механоморфизм: от механической куклы к киборгам. Трансформация анимационного персонажа в условиях доминирования техногенной парадигмы // Наука телевидения 2022. 18 (1). С. 159–194. <https://doi.org/10.30628/1994-9529-2022-18.1-159-194>

Механоморфизм:
от механической куклы к киборгам.
Трансформация
анимационного персонажа
в условиях доминирования
техногенной парадигмы¹

Аннотация: В статье предпринята попытка рассмотреть эволюцию анимационного персонажа, появившегося под воздействием идей технократизма. Актуальность темы обусловлена возрастающим интересом к персонажам гибридной природы, возникающей на основе интеграции человеческого и искусственного начал. На материале отечественных и зарубежных фильмов прослеживается зарождение и трансформация вариативных типов персонажей, содержащих в себе концепт механистичности. Выделяются такие типы персонажей как кук-

ла, марионетка, мехатрон, робот, киборг или искусственный человек (постчеловек). Двойственность, присущая данным типам персонажей, проявляется, с одной стороны, в стремлении куклы или машины имитировать человека, а с другой стороны, в желании человека уподобиться машине с целью преодоления биологического несовершенства своей телесности и расширения физических возможностей. В каждом из рассматриваемых типов персонажей проявляется стремление имитировать человека, быть подобным ему, но в то же самое время подчеркивается непохожесть на человека, заостряется внимание на инаковости и даже враждебности по отношению к человеку. Амбивалентная природа искусственных творений порождает двойственные чувства: от умиления, восхищения до отстранения, смятения и страха. Хотя человек по-прежнему остается точкой отсчета при разработке данных типов персонажей, его положение по отношению к «умной машине» или искусственному творению меняется. До 1960-х–1970-х годов в анимации доминирующим при разработке образов «умных машин» было стремление приблизить, уподобить их человеку или биологическому существу. К концу XX века эта тенденция перестает быть единственно возможной. Все чаще в фильмах предпринимаются попытки уйти от человеческой идентичности, размыть ее понятие и предложить иные ее вариации. Основанием к появлению такой точки зрения становятся педалирование идеи несовершенства человеческой и в целом биологической породы, на фоне которой искусственные или полученные модифицированным путем существа представляются более совершенными и прогрессивными. Изменение претерпело не только положение искусственного создания, умной машины по отношению к человеку, оно коснулось дистанции между ними, которая демонстрирует тенденцию к сокращению и даже устранению. Искусственные создания более не воспринимаются как нечто несовершенное, косное, обладающее ограниченной функциональностью, они предстают как более совершенные существа, причем довольно часто их основная функция заключается в спасении и сохранении человечества как вида.

Ключевые слова: анимация, персонаж, кукла, марионетка, роботы, киборги, идеи механизма, технократизм

NATALIA G. KRIVULYA

Moscow State University, Higher School of Television,
Leninskiye Gory, 1, str. 51, 119991, Moscow, Russia
GITR Film and Television School,
Khoroshevskoe sh. 32, 123007, Moscow, Russia
ResearcherID R-2816-2019
ORCID: 0000-0003-4580-1357
e-mail: hstvtv@bk.ru

For citation

Krivulya N.G. (2022). Mechanomorphism—From Mechanical Dolls to Cyborgs: How Animation Characters Transform Under the Dominating Technogenic Paradigm. *The Art and Science of Television*, 18 (1), 159–194. <https://doi.org/10.30628/1994-9529-2022-18.1-159-194>

Mechanomorphism— From Mechanical Dolls to Cyborgs: How Animation Characters Transform Under the Dominating Technogenic Paradigm²

Abstract. The article studies the evolution of animated characters, which is influenced by the technocratic ideas and is based on the integration of human and artificial. There are such types of characters as doll, puppet, mechatron, robot, cyborg or artificial person (posthuman). The duality inherent in them is manifested, on the one hand, in the desire of an artificial creature to imitate a human being, and, on the other hand, in the desire of a human being to partly become a machine in order to overcome the biological imperfection. The ambivalent nature of created beings gives rise to conflicting feelings: from amusement and admiration to detachment, confusion and fear. While humans remain the point of reference in the development of such characters,

² The study was conducted within the framework of the Development Program “Preservation of the World Cultural and Historical Heritage” established by the Interdisciplinary Research and Educational School of the Moscow State University.

the position of people in relation to artificial creations is changing. Until the 1960s–1970s, the dominant characteristic in the animation of artificial creatures was the desire to make them look more like biological beings. By the end of the twentieth century, the tendency changed to shifting away from human identity or to offering other variations of it. The reason for this is the pedaling of the idea of human imperfection, against which artificial creatures seem to be closer to the ideal.

Not only has the position of the artificial towards the human altered: the distance between the two is also reducing, and they even come towards the point of convergence. Artificial beings appear as more perfect creatures, the main function of which is to save and preserve humans as a species.

Keywords: animation, character, doll, puppet, robots, cyborgs, ideas of mechanism, technocratism

Вера в научно-технический прогресс, определяющая развитие человечества с начала Нового времени, кардинально меняет сознание человека. Сначала Бога-демиурга сменяет декартовский Бог-часовщик, сотворивший мир и населяющих его существ как сложный механизм. Вместо метафоры «мир — театр» утверждается новый метафорический концепт, где мир — это сложный механизм. В рамках этой установки человек формирует новое представление о себе как сложном устройстве, в котором все логично и рационально. Оставаясь венцом творения, он начинает мыслить себя идеальной машиной. Эта точка зрения получает отражение в литературе и искусстве. Особенно активно она начинает разрабатываться с конца XIX века, когда художники и литераторы, вдохновленные идеями технократизма, начинают конструировать новую модель мира, где наряду с человеком появляются новые герои — «умные машины» и искусственные существа. Целью данной работы является проследить появление и трансформацию данных типов персонажей на материале лент мировой анимации.

Истоки представления человека как автомата восходят к философии XVII века и декартовой антропологии. Ж. О. де Ламетри, развивший идеи Р. Декарта, в своем нашумевшем труде «Человек-машина» писал: «Быть машиной, чувствовать, мыслить, уметь отличать добро от зла так же, как голубое от желтого, словом, родиться с разумом и устойчивым моральным инстинктом и быть только животным, — в этом заключается не больше противоречия, чем в том, что можно быть обезьяной или попугаем и уметь предаваться наслаждениям» (Ламетри, 1976, с. 237–238). Он также утверждал, что «человеческое тело представляет собой часовой механизм, но огромнейших размеров и построенный с таким искусством и изощренностью, что если остановится коле-

со, при помощи которого в нем отмечаются секунды, то колесо, обозначающее минуты, будет продолжать вращаться...» (Ламетри, 1976, с. 237).

Согласно Декарту, разница между живым и неживым такая же, как и разница между работающим и сломанным механизмом: «...тело живого человека так же отличается от тела мертвого, как отличаются часы или иной автомат (т.е. машина, которая движется сама собой), когда они собраны... от тех же часов или той же машины, когда они сломаны и когда условие их движения отсутствует» (Декарт, 1989, с. 484).

В культурном пространстве формируется образ человека-автомата, механистического объекта, где место души, являющейся причиной движения органических тел³, теперь занимает физическая энергия, помещена внутрь тела. Декарт устраняет душу или «духовную субстанцию» как основную причину, заставляющую человеческое тело функционировать. Тело и душа больше не представляют нечто единое и неразрывно существующее. Тело обретает самостоятельность. Оно начинает восприниматься как функционирующий механизм, которому дан энергетический импульс, приводящий все его части в движение. При этом и Декарт, и Ламетри говорят о человеке как о живой «машине тела», состоящей из взаимосвязанных между собой винтиков и шестеренок. Для Ламетри человек — это не просто живая машина, а природный механизм особого рода, способный чувствовать, мыслить, отличать добро от зла; одно из материальных существ, ничем принципиально (кроме более сложного устройства) не отличающееся от иных существ органического мира.

С момента представления человека как машины запускается механизм деперсонификации. Человек начинает мыслить себя не в духовной перспективе, а в вещно-материальном плане. Место «духовной субстанции», наполняющей человеческое тело жизненными силами и делающей возможным то или иное человеческое поведение, теперь занял энергетический импульс, посылаемый извне.

Тело человека, мыслящего себя как механизм, предстает как работающий упорядоченный набор шестеренок и винтиков, создающий игру программируемых комбинаций и вариантов. На место чувствующего тела приходит «бестелестность», условная плоть механизма, свободного от человеческих проявлений телесного.

Точка зрения на человека как на управляемый механизм получает отражение в анимации. Развитие этой темы стоит начать рассматривать с образа персонажа-марионетки. Марионетка — это кукла, некий сотворенный объект, но имеющий иные культурные коннотации. Ее тело, в отличие от куклы,

³ Аристотель в работе «О душе» отмечает: «душа есть причина как то, откуда движение как цель и как сущность одушевленных тел» (Аристотель, 2020, с. 415 в 9–11), «душа есть первая энтелехия естественного тела, обладающего в возможности жизнью» (Аристотель, 2020, с. 412, а 27–29).

состоит из отдельных, но при этом объединенных и потому соподчиненных частей. В отличие от куклы, марионетка дистанцирована от человека. Взаимодействуя с марионеткой, человек становится кукловодом. Он обладает волей, в то время как марионетка — это безвольное создание, не способное к движению. Источник движения марионетки находится за ее пределами. Она связана с ним нитями. То есть если кукла непосредственно анимируется человеком, то марионетка опосредованно. Через нити осуществляется передача энергетического импульса, приводящего ее части в движение. Марионетка — это кукла, рожденная мифологией мертвой машинной жизни. Она «ассоциируется с псевдожизнью, мертвым движением, смертью, притворяющейся жизнью... напоминает о машинной цивилизации, отчуждении, двойничестве» (Лотман, 1998, с. 647). Марионетка — это безвольный предмет, орудие или игрушка в чьих-то руках. В этой связи важным становится вопрос «Что или кто осуществляет движение марионеткой?». Устройство марионетки таково, что она оказывается целиком во власти этого источника. Поэтому образ марионетки связан с понятием зависимости, подчиненности, отсутствия воли и ответственности. Будучи объектом манипулирования, основной функцией марионетки становится развлечение того, кто ею движет и того, кто созерцает это движение.

Тело марионетки утрачивает цельность, оно стремится распасться на отдельные части, которые еще находятся в слабой взаимосвязи друг с другом. Получая энергетический импульс, марионетка приводится в движение, которое по природе своей имитационно. И чем искуснее эта имитация, тем более завораживающим и магическим является действие.

Обращаясь к анимации, под марионеткой стоит понимать не саму куклу (плоскую или объемную), но образ персонажа, действующего не по своей воле, зависимого от других, персонажа, проявляющего признаки вещи, объекта манипулирования. Такой тип героя появляется в искусстве задолго до рождения анимации, но в ней он получает разработку начиная с 1960-х годов, когда игровые мотивы и зрелищно-развлекательные формы в культуре и искусстве стали не просто одними из основных, но определяющими.

Зачастую образ персонажа-марионетки представляет тип опредмеченного человека, превращенного в вещь, объект игры и манипуляций, человека, лишённого воли и жизненной энергии, утратившего власть не только над миром и вещами, но и превращенного в объект потребления.

Тема человека-марионетки, человека-вещи стала центральной в творчестве чешского режиссера Яна Шванкмайера. Почти всем антропоморфным героям его фильмов присуще марионеточное поведение, это образы «одномерных людей». У Шванкмайера люди в большей степени принадлежат к «мертвой природе», чем одушевленные предметы, которые берут власть над

опредмеченным человеком. Управляя людьми, ожившие вещи играют с ними жестокие игры.

Образ человека-куклы вводится Шванкмайером в его первом фильме «Последний трюк пана Шварцвальда и пана Эдгарда» (1964). Он начинается с того, что два актера надевают на себя огромные кукольные головы, как бы входя внутрь куклы, и тем самым перестают существовать как люди. Они становятся предметами манипуляции и игры. На протяжении всего сюжета Шванкмайер постоянно показывает зрителям, что внутри персонажей-марионеток нет человека, нет живой, рефлексирющей личности, есть только мертвый пустой объект игры, вещь для манипуляции.

Пространство внутри больших голов может быть заполнено чем угодно — сложными механизмами с вращающимися колесиками и шестеренками, вырезками из старых газет и журналов, афишами и открытками, в нем может располагаться, словно в футляре, скрипка или любой из инструментов для извлечения звуков. Шванкмайер визуализирует метафору пустой головы как отсутствие человека, вместо него есть пустое место.

Режиссер подчеркивает, что его герои — марионетки. Их тела утрачивают цельность и распадаются на отдельные части, которые становятся объектами игры и виртуозных манипуляций. Они с легкостью снимают свои головы с плеч и жонглируют ими, выстраивают из них пирамиды или перекидывают их друг другу. На протяжении всего фильма планомерно, от эпизода к эпизоду разрушается показанный вначале образ куклы, внутри которой спрятан человек. Все действия героев словно доказывают, что актеры, «вошедшие» в куклу, исчезли в ней, утратив свою телесность. Последним доказательством этого является финал фильма, в котором персонажи разрывают друг друга на части, в буквальном смысле разрушая свое материальное тело. Но если для человека — это трагедия, то для марионетки — не более чем еще один вид игры, ее части могут распадаться, перегруппировываться и объединяться вновь. Теряя телесность, марионетка уплощается, лишается объема, ее движения и позы наполняются схематизмом, становятся символическими жестами. В. Подорога говорит, что марионетка «не имеет телесного воплощения», в ее движениях сбывается «утопия преодоленного тела» (Подорога, 2003, с. 71). Ю.М. Лотман в своем исследовании «Куклы в системе культуры» писал о том, что марионетка — гораздо более «мертвый» вид куклы именно потому, что марионетка пытается подражать движениям человека: «Чувство естественности прерывистых и скачкообразных движений возникает именно при взгляде на заводную куклу или марионетку (...) Возможность сопоставления с живым существом увеличивает мертвенность куклы» (Лотман, 1998, с. 647).

Мотив превращения человека в марионетку, то есть в вещь, проходит через все творчество Шванкмайера. Тема персонажа-куклы актуализирует

важный для него мотив смерти. Кукла, механизм, предмет принадлежат миру неживой материи. «Неживое» воспринимается не только как бездушное, но и как мертвое, разрушающееся. Мотив смерти Шванкмайер не рассматривает в трагическом преломлении. Для него нет трагедии в том, что материал, телесное, разрушается. Трагедия заключается в омертвлении мира, в утилитарном характере современной цивилизации, потерявшей духовные ориентиры. Шванкмайер не испытывает сострадания к этому миру, он иронично наблюдает за его активным разрушением. Существующий мир мертвых марионеток и механических людей, пронизанный прагматизмом и рациональностью, идеологией потребления не есть лучший из миров. В одном из своих интервью режиссер замечает: «Смешно говорить об этой цивилизации. Мне кажется, что эта цивилизация недостойна жалости. Если согласиться с тем, что человеческое счастье — главная жизненная ценность, я не вполне уверен (и не только я, разумеется), что человечество, шагнув на путь цивилизации, не совершило роковую ошибку, за которую заплатит своим существованием, как вид»⁴.

Образ марионетки становится актуальным в переломные исторические периоды (Голдовский, 2011), в момент остро переживаемого антропологического кризиса (в анимации европейского авангарда 1920 годов, в западноевропейской анимации 1960-х, в фильмах восточноевропейских режиссеров в 1970-х–1980-х, в российской анимации второй половины 1990-х).

В ситуации утраты естественной телесности внимание сосредоточивается на телесном, отсюда такой интерес к разным формам проявления телесного, к физиологии, жизни тела и поверхности. С другой стороны, восприятие тела как механизма лишает человека индивидуальности, чувственности, импульсивности, эмоциональности. Он приобретает косность, мерность, программируемость. Начинает ощущать себя встроенным в систему и частью системы. Воспринимая себя как автомат, человек полагает, что его естественная оболочка может быть улучшена, исправлена, отремонтирована и даже заменена более совершенной искусственной.

Идея становления нового мира, работающего как слаженный механизм, делает актуальной и идею создания нового сверхчеловека. Это уже не кукла и не марионетка, а мехатрон — человекоподобная машина. Ее функция уже не связана с областью игры, зрелищности и развлечения. Мехатрон возникает на основе замещения уподобления. Возникнув, он начинает занимать то место, которое отводилось человеку. Замещение человека мехатроном вызывает чувство страха. Он рожден не только оживающей мертвенной

⁴ Цит. по: Skazzka. Искусство кино: миры Яна Шванкмайера // Livejournal. Другое кино. Смотрим. Пишем. Обсуждаем. URL: <https://drugoe-kino.livejournal.com/144730.html> (дата обращения: 13.03.2022).

материей, ее имитационной природой, но и тем, что человек проигрывает по своим физическим показателям искусственному созданию. Мехатрон один из первых претендентов на место соперника человеку.

Идеи Декарта и Ламетри получили отклик и развитие сначала среди французских материалистов (Гольбаха, Дидро, Гельвеция), а во второй половине XIX века оказались переосмыслены в философии техники. Как писал Э. Капп, человек, создавая машины и механизмы, бессознательно стремится воспроизводить самого себя. Совершенствуя создаваемые им механизмы, человек основывается на сопоставлении их с собственным телом и телами других биологических существ. Открыв возможность творить себе подобных, но не биологическим, а механическим путем с основой на технологии, человек увлекся этим процессом, порождая армию механических машин, способных заменить его в тех или иных сферах занятости и освободить его от физического труда. Эта идея обретения свободы и поныне вызывает у человечества восторг, отодвигающей в тень страх от потери собственной идентичности.

Соотнесение человека с машиной приведет к появлению нового типа персонажей, возникающего на основе синергии машинного и биологического / человеческого. Первоначально эта синергия будет проявляться на уровне внешней формы. В кинематографе и анимации начала XX века появятся образы антропных и зооморфных роботов. Первоначально такие персонажи возникнут в лентах комедийных жанров.

Косность машины будет основой для создания гэговых ситуаций. Пол Терри был, похоже, одним из первых аниматоров, в чьих фильмах появились забавные роботы-животные. В его серии «Басни Эзопа» в 1922 году вышел сюжет «Механическая лошадь». Влияние этого фильма будет ощущаться в анимации на протяжении всех 1920-х годов и даже в последующий период, когда анимация станет звуковой. Терри определит и стилистику изображения роботов. Их тела будут состоять из старой бочки или печки, внутри которой можно хранить различные вещи, а ноги выглядят так, словно они собраны из трубы и жестяных банок, соединенных шарнирными суставами, не говоря уже о съемной голове из бидона или воронки. Такой принцип изображения с теми или иными вариациями будет использоваться при изображении роботов в фильмах 1920-х–1930-х годов. Вероятно, такое изображение вызвало смех у зрителей невероятностью конструкции и тем, что это механическое существо подобно живому прототипу. Терри решил, что это хороший знак, и аналогичные образы появились в лентах «Венгерский гуляш» (*Hungarian Goulash*, Terrytoons, 1930) и «Счастливый Поло» (*Happy Polo*, Van Buren, 1932). У американских аниматоров возникло неписаное правило, согласно которому в 99 случаях из 100, если в фильме есть механическая лошадь или робот, то они изображались в стилистике, предложенной Терри.

Только механическими лошадьми Терри не ограничивался, в его ленте «Высокие ставки» появляется механическая мышь и робот-слон. Механические животные наводнят не только ленты Терри, но и анимационные серии Уолта Диснея. Механические куры, козлы и коровы будут регулярно появляться то в сериях «Комедии Алисы» и «Кролик Освальд», то в лентах с Микки Маусом. Механическая корова становится героем в одноименном фильме 1927 года диснеевской серии «Кролик Освальд» (рис. 1).



Рис. 1. Кадр из фильма «Механическая корова», реж. Уолт Дисней, 1927

Fig. 1. *The Mechanical Cow*, directed by Walt Disney, 1927⁵

Робот-лошадь фигурирует и в ленте «Взлеты и падения» (*Ups'n Downs*, 1931) Хью Хармана и Рудольфа Изинга с их знаменитым персонажем Боско. Почти все гэги из этого фильма, связанные с механической лошадью, были воспроизведены режиссерами в их первом цветном фильме «Старая плантация» (*The Old Plantation*, 1935). Не отставал от собратьев по цеху и Уолтер Ланц. Роботизированные животные фигурируют у него в лентах «Крылатый конь» (*The Winged Horse*, 1932) и «Делать добро» (*Making Good*, 1932).

Но наряду с механическими животными в фильмах появились и антропоморфные роботы. Возможно, один из самых ранних примеров антропоморфных роботов можно обнаружить в отечественной ленте «Межпланетная революция» (1924). Здесь роботы — это не механические устройства, заменяющие человека в трудовых процессах, а боевые машины. Они являют собой образ нового грозного футуристического оружия, вставшего на сторону капитала и служащего ему для защиты его интересов. Машины и роботы в сознании советских аниматоров ассоциируются с системой капиталистического производства, угнетающей трудящихся, лишаящей их права на труд и достойное существование. Поэтому советский рабочий и красноармеец,

⁵ Источник изображения см.: URL: https://www.intanibase.com/iad_entries/entry.aspx?shortID=70 (дата обращения 16.01.2022).

ведя войну за свершение не только мировой, а космической революции, желая избавить мир от угнетателей, отправляются в межкосмическое путешествие с целью уничтожить сбежавших с Земли на Марс буржуев. Прибыв на Марс, они вступают в схватку с боевыми роботами, защищающими его правителей. В этом наивном с технической точки зрения фильме впервые в мировом кинематографе поднимается тема войны роботов и людей. Здесь авторы ленты создают образ робота не как помощника человеку, а как боевой машины, т.е. происходит смена смысловых коннотаций. Представление робота, тем более антропного, как грозного оружия, направленного против человека, будет причиной возникновения страха перед искусственным творением. Этот страх вызван не столько разрушением границ идентичности человека, сколько тем, что машина способна выйти из подчинения, обрести самостоятельность, или тем, что система дает сбой или программа содержит ошибку, проявление которой может нести опасность для человека.

Тема страха перед угрозой бунта «умных» машин будет находить вариативные воплощения в анимации на протяжении всего XX века. В новейшее время эта тема будет модифицирована в связи с развитием искусственного интеллекта («Гандахар: Световые годы», 1987 (рис. 2); «Метрополис», 2001; «Аниматрица», 2003; «Яблочное зернышко», 2004; «9», 2009; «Блам!», 2017; «Митчеллы против машин», 2021).



Рис. 2. Кадр из фильма «Гандахар: Световые годы», реж. Рене Лалу, 1987

Fig. 2. *Gandahar*, directed by René Laloux, 1987⁶

Говоря о страхе перед антропоморфным роботом, некоторые исследователи полагают, что он вызван внешним сходством механического человека

⁶ Источник изображения см.: URL: <https://moviebot.ru/movie.php?film=22500> (дата обращения 16.01.2022).

и человека биологического (Козлова, 2020, с.74). Однако нам кажется, что это только одно из возможных объяснений, так как человек до появления роботов имел опыт взаимодействия с механическими созданиями, теми же аниматрониками или гидравлическими автоматами, представленными в антропной форме. По отношению к ним он не испытывал такого чувства страха и желания дистанцироваться. Проблема страха вызвана не столько внешним подобием, сколько осознанием того, что машина может быть совершеннее человека, ее физические, а сейчас, с активным развитием нейронных сетей, и интеллектуальные способности в отдельных областях превосходят способности человека.

В американской анимации антропоморфный робот или андроид впервые появляется в серии «Басни Эзопа» в сюжете «Железный человек» (*The Iron Man*, 1930) Джона Фостера и Гарри Бейли. Почтовая служба доставляет фермеру Алу Фальфе посылку, в которой оказывается робот. Как только его извлекли из ящика, он сразу же пустился в пляс, а за ним и фермер. Этот танец длится не долго, пока робот не пинает фермера ногой под зад. Этот поступок бездумной машины возмущает Ала Фальфу, и тот решает дать сдачи. Но как только это происходит, в работе что-то нарушается, и он начинает увеличиваться до невиданных размеров, принимая угрожающий вид. Возвышаясь до небес, он вдруг неожиданно взрывается. Вместо того, чтобы разбираться в произошедшем или просто испугаться от гигантского размера робота и последующего взрыва, фермер покатывается со смеху, не нарадуясь случившемуся, пока падающие с неба обломки робота не собираются воедино, восстанавливая свою целостность. Это так пугает фермера, что он вместе со всеми животными скотного двора в панике убегает прочь за горизонт. В ленте не создается гармоничного существования андроида и человека, комическая ситуация оборачивается конфликтом двух видов или форм существования. Антропоморфная машина предстает угрозой, спастись от которой возможно лишь бегством, т.е. самоустраниением. Здесь в, казалось бы, комичном сюжете впервые затрагивается тема страха, вызванного мощью машины и тем, что в случае сбоя программы, все может обернуться катастрофой.

В самых первых фильмах с участием роботов, когда программный код машины дает сбой, и она начинает вести себя непредсказуемо, человек стремится отстраниться от робота, т.е. увеличить дистанцию между собой и механизмом. Не в силах воздействовать на механическое железное создание и противостоять ему, он спасается бегством.

В лентах следующего поколения с развитием тематики появляются новые сюжеты, транслирующие изменение точки зрения на антропные машины. Постепенно изображение роботов становится все более детальным, продуманным и более сложным. Меняется не только их изображение, но и функции. Они все чаще предстают в роли помощников.

Новый ракурс на образ робота появляется в фильме «Бимбо внутри робота» (*Bimbo in The Robot*, 1932) студии Макса Флейшера. Здесь робот превращается в управляемую машину, способную победить мощного противника. Бимбо, желая добиться руки и сердца своей возлюбленной, должен участвовать в боксерских поединках за главный приз, но ему не одолеть грозного противника. Тогда он находит выход и трансформирует свой автомобиль, превращая его в антропоморфного робота. Бимбо занимает место пилота внутри машины. Если первый раунд грозный Майк нокаутирует робота, то уже во втором раунде не столько Бимбо, сколько его машина, быстро освоив технику бокса, поняла, что нужно делать. В результате Бимбо стал победителем, отправив в нокаут грозного Майка. Аналогичный сюжет был представлен в ленте «Железный человек» (*Man of Tin*, 1940). Здесь также робот использовался как соперник в боксерском поединке, и он также был пилотируемой машиной. Им управлял Скрэппи — юный помощник профессора-изобретателя. Мальчик решает залезть внутрь робота в тот момент, когда профессор после неудачной попытки запустить робота электроразрядами отчаялся и оставил открытой дверцу внутреннего отсека. Попадая внутрь робота, Срэппи оказывается перед пультом управления. Управляя рычагами, он приводит робота в движение. Это воодушевляет профессора, который не догадывается, что робот начал двигаться не благодаря запуску программы, а так как Скрэппи управлял им как машиной. Увидев объявление в газете, профессор решает, что робот должен участвовать в боксерских поединках. Сюжет истории разворачивается подобно предыдущему фильму. В первом раунде Скрэппи, управляющий роботом, терпит поражение, но во втором раунде он одерживает победу. Это происходит не благодаря сверхспособностям робота и не из-за умелого управления им, а по чистой случайности. Почти потерявший из-за побоев сознание Скрэппи случайно нажимает рычаг силы, и робот превращается в грозное оружие, разящее противника.

Идея использовать робота как сверхсильное существо в боксерских поединках оказалась заразной для анимации. Не прошла она и мимо аниматоров студии Диснея. В ленте «Механический человек Микки» (*Mickey's Mechanical Man*, 1933) (рис. 3) диснеевский режиссер Уилфред Джексон создает образ робота-боксера, тренером которого выступает знаменитый мышонок Микки. Робот Микки боксирует с убийцей гориллой Конгом (здесь явная отсылка к ленте «Кинг-Конг», вышедшей в том же 1933 году). Несмотря на то, что первый раунд был фактически проигран роботом, и он был почти сломан ударами гориллы, благодаря смекалке Минни и звуку ее клаксона робота удалось возратить на ринг. Услышав звуки клаксона, которые воздействуют на него особым образом, робот Микки готов к бою с умноженной силой. Он превращается в безжалостную боксерскую машину, сокрушающую своего

противника. Хотя сегодня это не самый известный сюжет с Микки, в свое время он оказал значительное влияние не только на анимационную индустрию, но и на игровое кино. Образ робота-бойца станет одним из наиболее распространенных типажей в мировой кинопрактике.

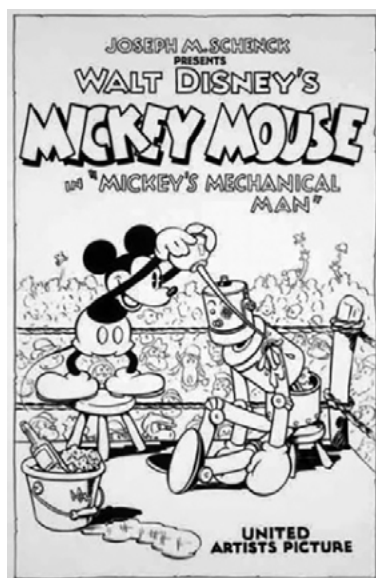


Рис. 3. Кадр из фильма «Механический человек Микки», реж. Уилфред Джексон, 1933

Fig. 3. *Mickey's Mechanical Man*, directed by Wilfred Jackson, 1933⁷

Тема пилотируемого боевого робота, заявленная в американской анимации, спустя почти 30 лет получит развитие в японской анимации. В аниме 1960-х годов эта тема приобретет иной ракурс, а интерес к ней сформирует самостоятельный жанр, известный как меха. Одним из главных составляющих фильмов этого жанра станет наличие гигантских пилотируемых боевых роботов. Впервые образ управляемого робота появится в аниме-сериале «Железный человек № 28», который считается родоначальником жанра меха. Но в этом сериале ребенок управлял гигантским роботом через дистанционный пульт, т.е. он не был погружен в стальную машину, что станет принципиальным для всех последующих лент.

⁷ Источник изображения см.: URL: <https://www.imdb.com/title/tt0024330/mediaviewer/rm2270890240/> (дата обращения 16.01.2022).

Образ пилотируемого робота, когда человек находится непосредственно внутри машины, впервые появится в сериале «Мазингер Зет» (1972–1974, Го Нагаи) (рис. 4). По словам Фр. Л. Шодта, помещение пилота внутрь машины стало шагом на пути персонификации машины (Gilson, 1998, с. 367). Робот обладает сверхсилой, но только человек может правильно управлять этим грозным оружием. Основной идеей становится то, что победу можно одержать, только когда есть соединение человека и машины. Пилот становится не столько душой железного монстра, сколько его мозгом. Поэтому не случайно, разрабатывая образ гигантского робота Мазингер Зет, его авторы решили, что место пилота будет располагаться в голове машины. Главный персонаж сериала пилот Кодзи Кабуто, направляя свой летательный аппарат внутрь робота, встраивает его в ту часть, где по анатомии у человека располагается мозг. Как только летательный аппарат встраивался в предназначенное для него гнездо, гигантский робот приходил в движение, управляемый импульсами, передаваемыми из машины пилота.



Рис. 4. Кадр из фильма «Мазингер Зет», автор Го Нагаи, реж. Юео Сэрикава, Тосио Кацута, Томохару Кацумата, Токуэ Сиранэ, Нобуо Онуки, 1972–1974

Fig. 4. *Mazinger Z*, author Go Nagai, directed by Yueo Serikawa, Toshio Katsuta, Tomoharu Katsumata, Tokue Shirane, Nobuo Onuki, 1972–1974⁸

Соединяя себя с машиной, человек получал новые возможности, значительно превосходящие те, которыми он обладал от природы. Это превращало его в сверхгероя. Но просто встраивания себя в железные доспехи, размещения себя внутри машины человеку покажется недостаточным, и он захочет устранить имеющийся барьер. В анимации, начиная с последних десятилетий XX века, все активнее будет звучать тема сращения машинного

⁸ Источник изображения см.: URL: <https://www.pinterest.co.uk/pin/495536765246229750/> (дата обращения 16.01.2022).

и человеческого. Тенденция на киборгизацию — «переход от биологической эволюции к техноэволюции» — в условиях активного развития информационно-когнитивных и биоинженерных технологий, а также идей трансгуманизма, становится одной из определяющих для современного общества (Baeva, 2018, p. 139). Она находит отражение в экранных произведениях, выдвигая на авансцену новый тип героя. Традиционных роботов и андроидов в фильмах потеснят киборги, создания, возникающие на основе интеграции машинной составляющей в человека («Эдит и Я», 2009) или человеческой идентичности в машинное тело («Призрак в доспехах», 1995 (рис. 5), «Мэндок Скрэмбл», 2010.



Рис. 5. Кадр из фильма «Призрак в доспехах», реж. Мамору Осии, 1995

Fig. 5. *Ghost in the Shell*, directed by Mamoru Oshii, 1995⁹

После подобной интеграции или технологической сингулярности новое постбиологическое существо или постчеловек начинает мучиться вопросом самоопределения. Именно это и происходит с героиней фильма «Эксперименты Лейн» (1998, Рютаро Накамура), разрушающей грань между реальностью и виртуальным миром. Затерявшись в сети, она в конечном итоге теряет свою идентичность и задается вопросом «Кто она?». В ответе на этот вопрос создатели фильма приходят к тому, что в будущем человек, интегрировавшись с машиной или сетью, не будет определять свою идентичность только в соответствии с физиологическими параметрами. Идентичность будет размыта, она есть нечто, что не имеет определенного местоположения. В ситуации размытия грани между реальным и виртуальным становится неважным место локализации идентичности, точно так же при синергии биологического и искусственного неважным становится и та форма, в которой найдет воплощение идентичность. Страх, вызванный потерей идентичности, приводящей

⁹ Источник изображения см.: URL: <https://ru.kinorium.com/103242/> (дата обращения 16.01.2022).

к антропологическому кризису, о котором, начиная с конца XX века, все чаще стали говорить, в фильмах, постепенно притупляется и на его место приходит убеждение в неизбежности подобной синергии и принятии «постчеловека», который должен прийти на место традиционному человеку как биологическому существу. Все чаще можно заметить не пугающие интонации, вызывающие чувство страха в отношении синергии биологического и искусственного, а нескрываемый восторг, вызванный открывающимися перспективами по поводу расширения человеческих возможностей и преодоления конечности его физического бытия.

Анализируя первые ленты с антропными роботами, можно прийти к заключению, что они сначала показывались как забавные механизмы, вызывающие смех своей косностью и стремлением походить на человека.

К началу 1930-х годов с распространением идей технократизма расширяется представление о роботах. Теперь они показываются заместителями человека. Причем эта замена происходила не на интеллектуальном, а на телесном, физическом уровне. Робот замещал человека или антропоморфного персонажа в ситуации, когда нужно было проявить грубую физическую силу.

В анимации это сформировало два направления, в которых происходило развитие образов роботов. С одной стороны, их образы разрабатывались как боевые машины. Такой тип роботов появляется в американской анимации, их физическое превосходство используется для достижения целей и победы противника. Сначала это боксерские поединки или скачки, т.е. безобидные турниры, где есть противник, но не враг. Интерес к этому типу роботов актуализируется с началом второй мировой войны. Например, в Японии в 1940-е годы начинают издаваться манги с участием боевых роботов. Одной из первых можно считать мангу «Электрический осьминог», а в 1943 году появилась пропагандистская манга Екоямы Рюичи «Воин науки приходит в Нью-Йорк», изображающая гигантского антропного робота (井上晴樹, 2007, с. 49–51). И уже в фильмах послевоенного периода активно разрабатывается образ боевых роботов, призванных сражаться с врагом.

Другое направление, в рамках которого разрабатывались образы роботов, было связано с представлением их как машин, призванных заместить человека в сферах применения тяжелого физического и рутинного труда. В этой связи роботов все чаще изображают как помощников по хозяйству, обслуживающий персонал, и даже появляются роботы-няньки и воспитатели. Таким образом, за очень короткий период времени роботы из косных машин, собранных из подручного хлама, превращаются либо в грозных бойцов, либо в бытовых помощников. С появлением роботов-помощников человек стремился делегировать им все больше и больше своих обязанностей.

Образ робота-помощника в американской анимации возникает в период великой депрессии. Антропоморфный робот появляется в ленте Уолтера Ланца «Механический человек» (1932). По сюжету безумный изобретатель Мерзкий Пит из печных труб и консервных банок собирает робота и оживляет его, словно это старый автомобиль. После поворота ручки стартера, вставленной в грудь робота, он оживает и сразу же принимается колотить своего создателя, нанося ему один удар за другим. Так впервые в анимации в шуточной форме обозначается тема бунта машины против человека. Эта тема потом будет неоднократно попадать в центр внимания анимации. Но Пит, в отличие от Ала Фальфы, является создателем робота и может контролировать свое создание. Он пинком под зад отправляет робота в чулан. Безумный изобретатель на этом не останавливается. Чтобы не просто оживить машину, а очеловечить ее, он решает, что для этого необходимо человеческое сердце, которое должно быть вживлено в машину. Таким образом, уже здесь, в наивном комедийном сюжете обозначается попытка соединить искусственное и биологическое. Авторы открыто заявляют об идее синтеза двух форм, необходимого для дальнейшей эволюции машины и создания ее более совершенной формы. Фактически это была заявка на появления киборга.

Появление в 1920-х–1930-х годах в фильмах персонажей-роботов произошло не только под влиянием литературных источников, таких как произведения Карла Чапека, Фрэнка Баума и Мэри Шелли, но и благодаря популярности механических игрушек той эпохи, которые могли быть довольно сложными устройствами, а также под напором технического прогресса и модой на всевозможные автоматы, машины и домашние механические аппараты.

В период великой депрессии в США получили распространение идеи технократии, согласно которым научно-технический прогресс занимает не просто лидирующие, но определяющие позиции в развитии цивилизации. Техническое знание рассматривалось как основное для решения любой возникшей проблемы. В разных кругах велись дискуссии по поводу выхода из сложившейся экономической ситуации. Сторонники технократии полагали, что все финансовые проблемы в мире можно решить, заменив ручной труд машинным. Эти радикальные идеи оказали и глубокое влияние на область анимационной комедии, и вдохновили ведущих аниматоров на создание поистине безумных фильмов.

Впервые идеи технократии нашли отражение в ленте Аба Айвекса «Techno-Cracked» (1933). Ленивый лягушонок Флип должен выполнять обязанности работника по дому, но делать ему это совсем не хочется. Неожиданно в журнале он находит статью с громким заголовком «Технократия. Зачем быть рабом? Механический человек работает, пока вы спите», в которой говорится, что всю рутинную работу можно доверить машинам. Обрадовавшись этой

идее, он решает облегчить себе жизнь и конструирует в сарае из подручных средств робота, который будет выполнять за него всю его работу. Под рядами тока сконструированный робот оживает. Флип учит его косить траву. Убедившись, что робот освоил это действие, Флип отправляется спать. Но бездумная машина косит все подряд и ее невозможно остановить. Единственный способ прекратить это разрушительное безумие — уничтожить робота.

Тема технократии нашла отражение и в ленте студии Чарльза Минца «Technoracket» (1933). Так же как и в предыдущем фильме, герой ленты Скрэппи читает в газете заголовок статьи «Технократия — Новая эра. Механические работники для фермы». Идея обновления вдохновляет героя, и он решает уволить всех с фермы, заменив их роботами. Уже на следующий день на ферме жизнь повторяется, но вместо вчерашних животных и работника Упи появляются роботы: робот-петух, робот-корова, роботы-курицы и даже робот-червяк, и всем этим роботизированным хозяйством управляет Скрэппи, сидя в доме за пультом-коммутатором. Запустив механизированную ферму, где все работает как часовой механизм, довольный техническим нововведением Скрэппи отправляется отдыхать. Тем временем уволенный Упи вместе с фермерскими животными решает уничтожить роботов, отобравших у них работу и фермерскую жизнь. Он пробирается в дом и разрушает пульт управления механической фермой. Все приходит в хаос. Роботы выходят из подчинения, их программы сбиваются, и они начинают крушить все вокруг. Спасаясь от взбунтовавшихся машин, Скрэппи в панике убегает, бросая свою ферму. И снова, как в фильме с фермером Алом Фальфой, человек вынужден спастись бегством от обезумевших машин. Фильм был реакцией на продвижение идей технократии.

В 1930-х годах в американской анимации находят отражение настроения, вызванные скепсисом по отношению к идеям технократии. Появляется целый ряд фильмов, в которых персонажи с неизменным упорством создают роботов, готовых стать их помощниками или заменить их на рабочих местах. Они конструируют их из подручных средств — паровых котлов, печек, водосточных труб, утюгов, жестяных бочек и тому подобного железного хлама. С выходом каждого нового фильма конструкции роботов становятся все сложнее и хитроумнее. Если в лентах начала 1930-х годов они создавались из труб и жестяных бочек, то уже к середине 1930-х их конструкции включают заводные механизмы, лампочки, часы, нагревательные приборы, появляются примитивные устройства для их программирования. Андроида, который будет вместо него работать по дому, создает Боско в ленте «Механический человек Боско» (1932). Подобно лягушонку Флипу, он конструирует его из подручного металлического хлама, снабжает старым машинным мотором, а вместо глаз вставляет электрические лампочки. Включив свое создание, Боско даже

не догадывается, к каким последствием приведет его включение. Но как только машина приходит в движение, Боско понимает, что он, возможно, создал монстра. Робот начинает преследовать своего создателя и угрожающе вращать руками, пытаясь схватить его. Боско пытается спастись бегством и запирается в доме, но на пути робота нет преград. Одну за другой он срывает двери с петель, пока не оказывается перед подружкой Боско Хани. Пытаясь защитить себя от железного монстра, угрожающего ей, она хватается за флакон духов с комода и брызгает робота в лицо. От запаха духов робот мгновенно меняется в характере и превращается из грозного монстра в женоподобное механическое создание с романтическим настроением. Но эффект от духов непродолжителен, и робот снова меняется и начинает зловеще скрежетать зубами и угрожать Боско. Хани, спасая своего возлюбленного, придумывает новый трюк. Она решает вставить в робота граммофон с веселой детской песенкой в надежде, что робот под воздействием музыки примет добродушный вид. Так и происходит, робот начинает танцевать, но, к сожалению, его трюк не удался, на пластинке оказалась царапина. Робот снова принимает зловещий вид и грозит убить всех. Даже бегством от него не спастись. Единственный способ — это уничтожить робота. Боско, добежав до гаража, находит динамит и запускает его в робота, тот, заглатывая наживку, взрывается и от него остается только груда пружин и шестеренок.

Аналогичный способ избавления от неуправляемого робота представляют создатели ленты «Механический умелец» (*The Mechanical Handy Man*, 1937) из серии «Кролик Освальд». Сюжет начинается с того, что Освальду предлагают совершенного помощника по ферме — многофункционального робота со странной зооморфной конструкцией. У него есть реле-переключатель, благодаря которому он программируется на тот или иной вид деятельности. Вдохновленный техническим прогрессом Освальд рад своему приобретению. Выставляя программу роботу на дойку коровы, Освальд даже не подозревает, к каким ужасающим последствиям это может привести, ведь отключить робота невозможно, можно только сменить программу, но и это не выход. Дойка коровы Бесси, чемпионки по надоям, превращается в чудовищную погоню, грозящую Освальду и корове судом и пожизненным тюремным заключением. Спасая свою корову от запрограммированного на результат робота, кролик Освальд переключает реле на его спине на функцию «зарубить петуха». Это оказывается не лучший выход. Робот переключает свое внимание с Бесси на петуха Клаку. Смена программы грозит смертью верному помощнику Освальда. Робот схватил Клаку и уже занес топор над его головой. Единственным выходом остановить робота становится только одно — уничтожить чудо технического прогресса. И снова, как и в предыдущей ленте, только разрушение чудо-машины предотвращает катастрофу.

Мир машин, вторгающихся в жизнь человека и заменяющих его, пугал. Многим казалось, что с приходом эры роботизированных машин мир ожидает погружение в хаос, вызванный техногенной катастрофой или вышедшими из подчинения машинами. Технофобы полагали, что роботы, пришедшие на место людей, лишат их работы, а значит и средств к существованию. Комедийные интонации, вызванные появлением в человеческом пространстве роботов как неких несовершенных, косных созданий, постепенно сменяются нарастающим чувством страха перед машиной, превосходящей человека в силе и способной восстать против своего создателя. В фильмах начинают отчетливо звучать интонации технофобии, которые проявляются, начиная с показа страха по отношению к любым техническим устройствам и кончая неприятием научно-технического процесса.

На фоне усложнения конструкции механических существ в лентах этого периода центральной темой конфликта становится потеря контроля над механическим существом. Это давало повод созданию всевозможных комических ситуаций. В одних случаях робот восстает против своих создателей («Механический человек Боско», 1933), в других он показывается нерегулируемой машиной, механически выполняющей заданную программу («Механический умелец», 1937, Чарльз Р. Бауэрс), в третьих заложенная в него программа дает сбой и это каждый раз оборачивается катастрофой. Осознание физического превосходства робота внушало человеку внутренний страх. Если в лентах конца 1920-х и начала 1930-х годов человек спасался бегством от взбунтовавшейся машины, то уже в лентах второй половины 1930-х годов единственным выходом из сложившейся ситуации становится ее физическое устранение.

В фильмах 1930-х годов центральной станет тема борьбы со стальными машинами, которая окончательно сформируется к концу десятилетия. Ленты студии братьев Флейшеров из серии с Суперменом («Магнитный телескоп», «Механические чудовища», 1942) станут знаковыми явлениями в этом плане. В них будет предложена совсем иная точка зрения на взаимоотношения человека и роботов, появится иной характер представления конфликта. Он уже не будет иметь комедийных интонаций. Конфликт перерастет в нечто угрожающе-разрушительное. Из помощников и причудливых самоделок роботы вырастут в железных гигантов, несущих с собой агрессию и уничтожение человечества. В серии они предстают порождениями злого гения. Впервые в истории анимации машины начнут олицетворять зловещее начало, противостоять которому человек уже не в силах. Человек оказывается слаб и беспомощен на фоне созданного им творения. Для противодействия механическим гигантам нужна сверхсила, и такой сверхилой является Супермэн. Тема противодействия человека гигантским роботам получит развитие в анимэ в фильмах жанра меха, родоначальником которого стал Осама Тедзука с его знаменитой серией «Астробой» (рис. 6).



Рис. 6. Кадр из фильма «Астробой», реж. Осаму Тедзука, 1963

Fig. 6. *Astroboy*, directed by Osamu Tezuka, 1963¹⁰

Тедзука явился новатором и в том, что он предложил зрителю новую концепцию робота. До него роботы соотносились с образом взрослого человека. Режиссер разработал и сделал популярным образ робота-ребенка. Еще до появления «Астробоя» Тедзука создал образ Мичи — главного персонажа манги «Метрополис», опубликованной в 1949 году. Мичи не был роботом в традиционном понимании. Согласно сюжету, он был искусственно созданным существом, обладающим сверхспособностями. При этом Мичи задуман как ребенок, которого создатель воспитывает как своего собственного. Манга «Метрополис» была экранизирована только в 2001 году. Поэтому образ «Астробоя», появившийся в манге 1952 года, оказался более успешным. Одноименный сериал начал выходить в 1963 году. После «Астробоя» персонаж робота-ребенка получает особую популярность в японских комиксах и аниме (Dmitruk, 2018, p. 65-95).

Целую галерею хитроумных машин создают авторы ленты «Современные изобретения» (*Modern Inventions*, 1937). По сюжету Дональд Дак отправляется в музей современных изобретений «Мир Будущего», где встречается с различными невероятными механизмами (роботом-нянькой, роботом-упаковщиком, роботом-парикмахером и роботом-смотрителем музея). Этот фильм меняет представление о роботах-помощниках. В анимации получает развитие образ «умной машины». Первоначальный страх замещается

¹⁰ Источник изображения см.: URL: <https://www.pinterest.ru/pin/323485185711181045/> (дата обращения 16.01.2022).

любопытством к предмету, которое переходит в заинтересованность и даже востребованность. Эта смена точки зрения становится основой сюжета в фильме «На ярмарке все средства хороши» (*All's Fair At the Fair*, 1938), снятом к открытию в Нью-Йорке всемирной выставки. В ленте демонстрируется переход от патриархального образа жизни к современному, урбанистическому миру царства умных машин. Человека как бы перемещают из настоящего в будущее. Посещая выставку, которая по своему дизайну представляет футуристический образ города будущего, где на каждом углу обслуживающие человека роботы и автоматы, он, в буквальном смысле проходя сквозь чистилище, превращается из провинциального деревенского обывателя в «облагороженного» гражданина индустриального мира. Приезжая на выставку на неказистой лошадке, молодая чета оказывается в окружении чудес технического прогресса. Здесь все механизировано, все вызывает лишь удивление и восхищение: роботы делают мебель, строят дома, стригут овец и вяжут свитера, выращивают растения и готовят свежий сок. Роботы в буквальном смысле преображают людей. Они стригут, бреют, делают макияж, меняют старомодную одежду на современные модные костюмы и даже обучают новым манерам — учат танцевать по-новому. В процессе посещения выставки супружеская пара кардинально меняется и даже молодеет. Ее обновление завершается заменой старой, забранной в утиль повозки, на новенький роскошный автомобиль. Основная идея фильма — роботы и хитроумные автоматы преобразуют вас и откроют для вас будущее, сделав его фантастическим, роботы все будут делать за вас, а вы должны только хорошо проводить время и наслаждаться жизнью. Тема роботов, обустроивающих человеческую жизнь, привносящих в нее комфорт, в тех или иных вариациях будет проходить сквозной нитью через всю анимацию XX века (начиная с «Кибернетической бабушки» (1962), «Про Ксюшу и Компьюшу» (1989), «Утиных историй» (1987) и кончая «В гости к Робинсонам» (2007), «Валл-И» (2008), «Городом героев: Новая история» (2018)). Анимация, как и кинематограф, активно участвует в формировании у человечества доверия к машине и к технологии в целом. Аниматоры, разрабатывая образы роботов, используют глубокие просоциальные способности человека. В результате это снимает отчуждение и формирует отношение человека к роботам как к людям или животным. Анимационные фильмы, в отличие от игрового кино, чаще «учат» человека доверять роботам, нежели испытывать по отношению к ним страх и недоверие. Это способствует формированию нового мышления. Доверие к машине, по мнению Джона П. Саллинза, есть вопрос не только доверия информации, но и безопасности человека (Sullins, 2020, p. 315).

Если для человека важна связь со своим творением, и он даже готов одушевлять, воспринимать как живых, мыслящих существ созданные им

устройства и программы, то для машины связь с создателем не важна. Рационально организованное бытие машины не нуждается в присутствии другого. Машина может с успехом функционировать без человека. Он нужен для того, чтобы запустить механизм, задать алгоритм, написать код или обслуживать устройство, но это могут делать другие машины. Тем более что машины могут создавать машины, и в этой цепочке уже не остается места человеку. Машина функционирует, выполняя заложенную в нее программу, а благодаря искусственному интеллекту и нейронным сетям глубокого обучения машина не только начинает превосходить человека во многих областях, но и демонстрирует способности к развитию и совершенствованию. Получая все более совершенные машины, человек может утратить возможности их контроля. Если машина не нуждается в другом, в своем создателе, то человек, создавая машины, становится зависимым от них.

Эта зависимость возникает не только на основе связи творец-создание как мать-ребенок, но и потому, что машины представляют усовершенствованные, вынесенные вовне части человека. Машины, становясь его продолжением и костылями, усиливают его возможности, дают ему ощущение сверхспособностей. Стремясь усовершенствовать их, он вынужден познавать самого себя. Это познание выявляет его слабые стороны. На фоне создания все более совершенных машин человек все острее ощущает свое несовершенство. Машина становится «Другим», который, с одной стороны, помогает преодолеть человеку его экзистенциальную отчужденность и одиночество, а с другой — собственное несовершенство и ограниченность. Поэтому человек стремится вложить в машину человеческую психологию, сделать ее не только помощником, но и другом. Именно этими двумя стремлениями создатели лент, как правило, мотивируют появление умных машин в мире людей («Я, робот» (2004), «Время Евы» (2008) «Ева — искусственный интеллект» (2011), «Город героев» (2014) (рис. 7).

Но два этих фактора в конечном итоге и формируют две зависимости у человека. С одной стороны, это физическая зависимость: сегодня она уже существует, современный человек не может отказаться от помощи машин и ботов. С другой стороны, начинает развиваться эмоциональная зависимость человека от машины, и сможет ли он с ней бороться — еще неизвестно. Не обернется ли это антропологическим кризисом и «разрушением иерархии человечества»?

Машина всегда будет содержать в себе код искусственного Другого, который может проявить свою инаковость. Как правило, различие между человеком и машиной, делающей ее Другой по отношению к человеку, проявляется не на уровне интеллекта или возможностей, а на эмоциональном уровне. Один из персонажей ленты «Хищные куклы» (2003) полагает, что

человека от машины отличает единственная эмоция — способность испытывать боль. По его мнению, только боль и воля ее преодолеть определяют развитие человечества, его эволюцию, делает человека венцом вселенной. Но данное заключение героя фильма пугающе, оно не оставляет человеку иные эмоциональные сферы, отличающие его от машины.



Рис. 7. Кадр из фильма «Город героев: Новая история», реж. Николас Филиппи, Бен Джуоно, Джонни Кастучиано, Кэндзи Оно, Стивен Хеневельд и др., 2018

Fig. 7. *Big Hero 6: The Series*, directed by Nicholas Filippi, Ben Juwono, Johnny Castuciano, Kenji Ono, Stephen Heneveld, 2018¹¹

Декарт в своих работах писал, что ощущение боли есть лишь рефлекс, и он доступен и человеку и животному. Но если животное он рассматривал как не способную думать и не обладающую душой машину, то человека, помимо рефлексов, Декарт наделял страстями в виде чувственных восприятий, эмоций и т.д. Чувство, согласно Декарту, есть субъективно переживаемая сознанием боль. Помимо рефлекса, у человека есть еще и идеи, рождаемые в его сознании. Боль — это то, что переживается душой. Душа — это то, что отсутствует у машины, ее функцию может замещать программа, симулирующая чувства и переживания человека.

Пытаясь создать машину по своему подобию, человек стремится сделать ее антропной не только внешне, но и наделить искусственным интеллектом, а также научить сопереживать, чувствовать, потому что обрабатывать и оценивать информацию она уже умеет.

Начиная с 1970-х годов, проблема психологической антропизации машин становится одной из центральных в лентах анимационной фантастики.

¹¹ Источник изображения см.: URL: <https://www.pinterest.ru/pin/323485185711181045/> (дата обращения 16.01.2022).

Появляются фильмы, где разрабатывается образ чувственной машины — «Вальтрон: Защитник вселенной» (1984), «Двухсотлетний человек» (1999), «Искусственный разум» (2001), «Пиноккио 3000» (2004), «Валл-И» (2008) (рис. 8), «Астробой» (2009) и др.



Рис. 8. Кадр из фильма «Валл-И», реж. Эндрю Стэнтон, 2008

Fig. 8. *Wall-E*, directed by Andrew Stanton, 2008¹²

Идеализируя и очеловечивая машину, человек стремился быть ей подобным. С начала века своим идеалом он все чаще выбирает машину. Он возводит ее на пьедестал. Машина, начавшая определять бытие человека, становится источником вдохновения, задает параметры идеального. В это время машина и механизмы обожествляются. Н. Бердяев, размышляя о судьбе человека и культуры, писал: «В век маловерия, в век ослабления не только старой религиозной веры, но и гуманистической веры XIX века единственной сильной верой современного цивилизованного человека остается вера в технику, в ее бесконечное развитие. Техника есть последняя любовь человека, и он готов изменить свой образ под влиянием предмета любви» (Бердяев, 1989, с. 147–148).

Восхищение машиной формировало новый взгляд на общество и человека, который должен был уподобляться слаженному механизму.

Идея создания нового человека через рационализацию его природы получила развитие в 1920-е годы. Новый тип людей должен был быть создан по образу машины и функционировать столь же четко, как работает механизм.

¹² Источник изображения см.: URL: <https://oir.mobi/627437-robot-valli.html> (дата обращения 16.01.2022).

В начале двадцатых годов А. Гастаев, развивая теорию о новом человеке, называл его «социально-инженерной машиной». Он писал, что «человек есть одна из самых совершенных машин, какие только знает наша техника (...) Технический прогресс этой машины беспределен» (Гастаев, 1966, с. 47). В своих работах он весьма активно пропагандировал идеи машинеризации людской природы, подчинения действий человека механике: «В машине-орудии все рассчитано и подогнано. Будем также рассчитывать и живую машину — человека» (Гастаев, 1973, с. 101).

Мечты о новом человеке-машине нашли свое отражение в анимации. В фильмах 1930-х годов впервые появляется новый тип персонажа — человек-машина. Новый герой — это человек максимальной рациональности, четко выполняющий программу.

Но если в тридцатые годы стремление человека уподобиться машине выливалось в стремление добиться четкости и слаженности в движениях, и путь к этому лежал через тренировку тела, то уже в середине XX века человек открыл для себя новые способы, связанные с интеграцией технического и биологического. Он стал воспринимать свое тело как биомеханизм, который можно ремонтировать и заменять одни, вышедшие из строя детали, на другие — биологические или искусственные аналоги.

Сращение человека с машиной трансформирует его тело. Гибридные объекты возникают на основе соединения биологических и механических элементов. Мир, который населяют подобные персонажи, сюрреалистически-фантастичен, в нем царит холодность, равнодушие и отчужденность. Образ такого мира возникает в фильмах польских режиссеров Яна Леница и Валериана Боровича («Дом», 1958; «Адам», 1959; «Лабиринт», 1962).

Приемы опредмечивания человека переводят его в пограничное состояние, он не является ни живым, ни мертвым. Обитатели кафкиански пугающего мира «Лабиринта» (1962) утратили признаки живого, чувствующего человека, они превратились в гибридных уродов, соединяющих в себе фрагменты человека, машины и животного. Причем, если обыватели представляются как зооморфные существа, то правитель города, неустанно следящий за всем, что происходит и безжалостно уничтожающий любое проявление человеческих, с его точки зрения, слабостей, — это кибер-монстр, чье тело — сложный механизм. Свою механическую монструозность он переносит на город и его обитателей, уничтожая в человеке его человеческое, заменяя его душу мертвым механизмом, а сознание — программным кодом.

Мир, соединяющий человека с машиной, становится пространством бытия героев в лентах жанра клопанка, стимпанка или дизельпанка («Метрополис», 2001; «Стимбой», 2005; «Загадочные географические исследования Джаспера Морелло» 2005; «Изобретение любви», 2010; «Господин Иллюминатор», 2013 (Рис. 9); «Механика сердца», 2013 (рис. 10.).

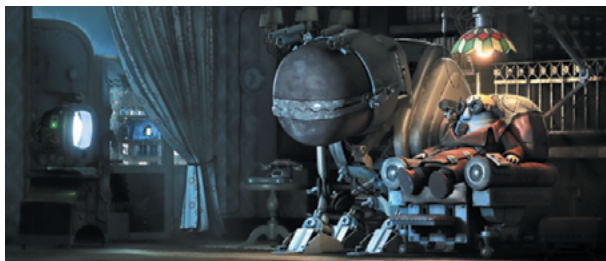


Рис. 9. Кадр из фильма «Господин Иллюминатор»,
реж. Лоран Уитц, Александр Эспигарес, 2013

Fig. 9. *Mr Hublot*, directed by Laurent Witz, Alexandre Espigares, 2013¹³

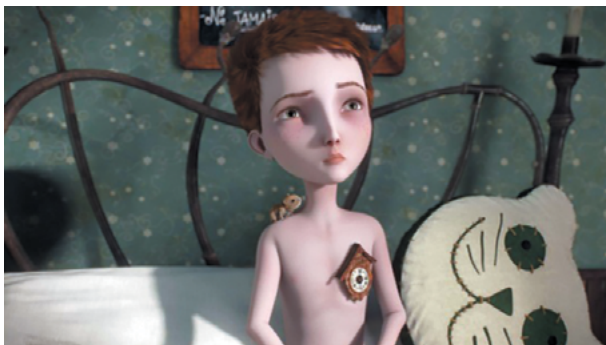


Рис. 10. Кадр из фильма «Механика сердца», реж. Стефан Берла, Матиас Мальзьё, 2013

Fig. 10. *Jack and the Cuckoo-Clock Heart*, directed by Stephane Berla, Mathias Malzieu, 2013¹⁴

Персонажи в этих фильмах не испытывают дискомфорта от замены части своего тела изысканными механическими протезами или становясь частью абсурдной механизированной цивилизации, не мыслят себя без интеграции с механизмами, ставшими их продолжением. В этих фильмах создается образ цивилизации, в которой сознание человека изменено окружающими его машинами. Он уже мимикрирует под машины, а не только воспроизводит механизмы по аналогии с биологическими формами.

Стоит отдать должное, что зачастую синергия человека с машиной в европейской анимации порождает апокалипсические настроения. Зрителю необходимо было как-то объяснить упорное стремление к синтезу био-

¹³ Источник изображения см.: URL: <https://altereos.ru/multifilm-gospodin-illyuminator-2013-mr-hublot/> (дата обращения 16.01.2022).

¹⁴ Источник изображения см.: URL: <https://ru.kinorium.com/439233/> (дата обращения 16.01.2022).

логического и механического. Зачастую причинами к такой интеграции становилось устранение травм и восстановление после пережитой катастрофы. Эта катастрофа могла быть как личностная, пережитая отдельным человеком, так и общечеловеческая.

Если в фильмах 1930-х–1940-х годов интеграция человека с машиной воспринималась как нечто пугающее, порождающее монструозных созданий, то уже в анимации 1970-х в этом видели новую форму научно-технической эволюции, позволяющую решить ряд проблем гуманитарного плана, вставших перед современным человеком после пережитых им двух мировых войн. Механические имплантаты стали насущной необходимостью.

Значительная часть жизненных функций начинала обеспечиваться искусственно. Подвергшееся насилию тело, лишенное части своих функций, восстанавливало их за счет протезов. Вживляемые механические части стали компенсировать физиологические недостатки человека. Из неполноценного человека, инвалида, он вновь обретал возможность полноценного бытия. Но интегрированные механизмы не усиливали его возможности. Постепенно точка зрения на протезы, реконструирующие поврежденное человеческое тело, менялась. Протезы не только стали заменять части человеческого тела, но и позволяли усиливать их потенциал, наделяя обладателя новыми сверх-возможностями.

Человек уже давно убедился в несовершенстве своего тела, и исправить это несовершенство он решился, встав на путь научно-технического прогресса. Преднамеренная, а не вызванная травмой, интеграция в тело человека механических частей делала его более совершенным.

Среди тех, кто из несовершенного человека превратился в супергероя, был Энтони Эдвард «Тони» Старк или Железный человек. Первый анимационный сериал с его участием вышел на экраны в 1966 году («Железный человек», 1966). Он был создан на основе одноименного комикса, издававшегося в период с 1963 по 1964 года. Впоследствии этот герой неоднократно возвращался в пространство экрана¹⁵.

Персонаж «Тони» Старк возник в период войны во Вьетнаме. Согласно сюжету, «Тони» — сын богатого промышленника, унаследовавший бизнес отца

¹⁵ С 1994 по 1996 год снимается новый анимационный сериал с Железным человеком в главной роли. Помимо этого, его образ появляется в нескольких сериях о Человеке-пауке, в анимационном сериале «Фантастическая четверка» (1994–1996), в одной из серий «Невероятного Халка» (1996–1998), в нескольких сериях сериала «Мстители. Всегда вместе» (1999–2000). Он становится одним из героев полнометражного фильма «Новые Мстители» (2005) и его продолжения «Новые Мстители 2» (2006), а в 2007 году на экраны выходит полнометражный мультфильм «Несокрушимый Железный человек» (2007), а в 2008 году третий мультсериал «Железный человек: Приключения в броне» (2008–2012) — в обоих произведениях ему отведена центральная роль. В 2010 году он становится одним из героев полнометражной ленты «Планета Халка».

и продвинувший компанию в лидеры производителей оружия. Старк был ранен осколком в грудь в Азии и пленен оружейным бароном Вонг-Чу, который заставляет его и его друга физика Хо Инсена работать в его лаборатории по созданию оружия массового поражения. Именно там Старк начал работать над модифицированным экзоскелетом, оснащенным тяжелым вооружением. Его друг Хо Инсен втайне от Старка сконструировал ему защитную грудную пластину, способную поддерживать его раненое сердце. Помимо этого, будучи тяжело раненным, Старк ввел в свою нервную систему вирус Экстремис, который давал ему киберпатическую связь с костюмом, ускорил его реакции и даже привел к исцелению. Благодаря этому костюму Старк смог бежать из плена. После победы над бароном Вонг-Чу, «Тони» вернулся в Америку и повел двойную жизнь, придумав историю о том, что Железный человек был его охранником. Сконструированный экзоскелет, в который облачался «Тони» Старк, превращал его из инвалида в сверхчеловека. Экзоскелет оказался средством, открывающим перед ним новые возможности. Первоначально броня костюма-протеза «Тони» Старка делалась из жидкого металла, совместимого с экзоскелетом, который после введения в организм вируса Экстремиса становился частью эпидермиса.

С образа «Тони» Старка — Железного человека в анимации начинается движение в сторону создания персонажей-киборгов. Если авторы «Тони» Старка не интегрировали в его тело механические элементы и их персонаж мог существовать без своего костюма-протеза, ведя двойную жизнь, то авторы последующих лент уже стали вживлять в тела своих героев железные фрагменты. Таковыми стали персонажи «Галактического экспресса 999» (1978–1981), «Призрака в доспехах» (1995) (рис. 11, см. стр. 172), «Киборга 009» (2001–2002). Механизм теперь являлся частью, обеспечивающей их бытие, их раздельное существование стало немыслимым. Киборги заняли промежуточное положение, они переставали быть людьми, но не были и роботами. Их двойственная природа становилась основой сюжетных конфликтов.

Совершенствование человека, начавшееся в 1920-е годы, превращается в усовершенствование тела и умений, т.е. становится чисто техническим совершенствованием. И если в 1960-х годах это стремление к совершенствованию виделось через соединения человека с механическими элементами, превращения его в некий автомат, то с изменением характера самой цивилизации и переходу к информационному обществу перед человеком были открыты новые перспективы. Возводя в идеал машину с ее рациональностью, человек стремится уподобиться ей, рационализировать не только свое тело, движения, но и интеллектуальные способности, отказаться от сферы чувственно-сентиментального, вносящего алогичность в бытие. Машины,

пришедшие в мир, организовали в нем новую технизированную действительность, и в этой действительности не остается места прежнему человеку.

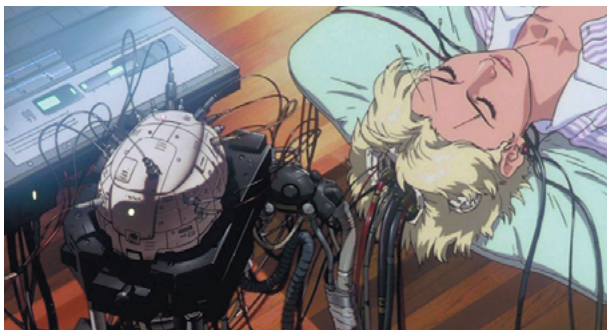


Рис. 11. Кадр из фильма «Призрак в доспехах», реж. Мамору Ошии, 1995

Fig. 11. *Ghost in the Shell*, directed by Mamoru Oshii, 1995¹⁶

Парадокс современной ситуации заключается в том, что человек, воспитанный в эру технического прогресса и выросший в окружении совершенствуемых машин, уже не хочет оставаться человеком в своей изначальной форме. Он хочет машинизироваться, иметь те же свойства, что и машина.

Рассмотрение человека, вернее, его тела, как машины, предложенное Р. Декартом, открыло путь к его усовершенствованию или продлению его службы. Одним из способов достижения этого является замена биологических частей на неорганические и нейронные имплантаты. Это ведет к появлению гибридных существ — технологических кентавров.

Идеи Декарта и Ламетри получили новый импульс развития в рамках философии техники и киберкультуры, становление которой происходит на фоне трансформации антропоцентрической модели мира. В этот период активно формируется новое представление о телесном, связанное с кибер-идентичностью. Основы новой телесности лежат в области интеграции и сращения биологического и неорганического, человеческого/животного и машинного. В результате этого возникает новая гибридная форма существования, являющаяся продуктом техногенной цивилизации. Новые существа, которых можно определить как киборгов, начинают выстраивать новые общественные системы, в которых перестают функционировать традиционные культурные и социальные оппозиции — жизнь/смерть, женское/мужское, природа/культура.

¹⁶ Источник изображения см.: URL: <https://ru.kinorium.com/103242/> (дата обращения 16.01.2022).

Процесс слияния человека и машины идет в двух направлениях. В пространстве экрана появляются новые типы гибридных персонажей. С одной стороны, это люди или животные, в которых интегрированы механические и цифровые элементы, например чипы, с другой стороны, это искусственные создания, стремящиеся обладать не столько человеческим интеллектом, сколько его творческими способностями или эмоциональной сферой.

Стремление человека соединиться с машиной, обрести неуязвимый дом для ума и сердца, находит воплощение в образе персонажа киборга. В нем реализуется метафора человека-машины, наделения человека сверхспособностями за счет развития не человеческого, а имплантации искусственного, механически-цифрового. В этом смысле киборг как бы определяет конечность человеческой естественной эволюции, что переводит развитие человека, его физические и интеллектуальные способности на новый уровень. Этот уровень связан не с биологической эволюцией, а с научно-технологическим прогрессом, наделяющим человека качествами интеллектуальной машины.

В киборге, будь он антропного или зооморфного типа, биологические органы замещаются техническими деталями. Индивидуальное меняется на конвейернопроизводимое, программируемое. Машинное, механическое, программируемое получает приоритет перед человеческим или биологическим (природным). Эта тема нашла отражение в ленте «Робокоп» (1987). Если робокоп Алекс Мерфи или киборг Мотоко Кусанаги из «Призрака в доспехах» (1995) создаются, чтобы спасти не тело, а сознание человека, находящегося на грани между смертью и жизнью, то киборги в анимэ-сериале «Киборг 009» (2012) появляются в результате модернизации тел похищенных людей. Наряду с киборгами антропного плана и людьми, превращенными в биороботов, в пространстве экрана появляются аналогичные киберрастения и животные. Например, в ленте «Армитаж III: полиматрица» доктор Осакура в своей лаборатории создал экспериментальных антрофитокиберсущест, а сериале «Киборг Куро-тян» (1999–2001) главный персонаж кот Куро превращен в киберживотное.

Киборги, являясь гибридными существами, выходят за пределы понимания их как антропоморфных предметов или машин, но в то же время их невозможно определить и как механических живых существ. В их структуре граница относительна и подвижна, она может смещаться как в одну, так и в другую сторону. Смещение грозит превратить киборга в бездушную биоморфную машину, но движение в противоположном направлении приводит к тому, что продукт технологических манипуляций превращается в некое сверхсущество, которое может неожиданно оказаться более человечным и гуманным на фоне потерявших собственную идентичность людей, стремящихся преодолеть в себе природное начало с его несовершенством, ограниченностью и конечностью. Стоит учесть, что как сохранение имеющегося баланса между

человеческим и машинным, так и движение в ту или иную сторону становится предметом выбора, который может быть личностным или манипулятивным, детерминированным внешними факторами.

Появление киборгов есть выход за пределы привычной, традиционной идентичности человека и движение в сторону появления постчеловека. При этом это движение не обязательно может быть формой прогресса. Осмысление этого движения только начинается.

Хотя человек по-прежнему остается точкой отсчета при разработке персонажей, представляющих разные формы «умных машин», но положение его по отношению к искусственному созданию меняется. До 1960-х–1970-х годов в анимации доминирующим при разработке образов «умных машин» было стремление уподобить их человеку или биологическому существу. К концу XX века эта тенденция перестает быть единственно возможной. Все чаще в фильмах предпринимаются попытки уйти от человеческой идентичности, размыть ее понятие и предложить иные ее вариации. Основанием к появлению такой точки зрения становятся педалирование идеи несовершенства человеческой и в целом биологической породы, на фоне которой искусственные или полученные модифицированным путем существа представляются более совершенными, прогрессивными и жизнеспособными.

Изменение претерпело не только положение искусственного создания, «умной машины» по отношению к человеку, но оно коснулось самой дистанции, которая демонстрирует тенденцию к сокращению и даже устранению. Если в фильмах первой половины XX века роботы и искусственные существа представляли как несовершенные создания, то постепенно они приобрели статус умелых помощников, машин, чей интеллект превышает человеческий. Расширение функций стало причиной и вариативности решения их образов.

Идея робота как собранного из железного хлама существа, воплощающего собой подобие антропоморфной или зооморфной формы, постепенно изменяется. Уже в лентах 1970-х–1980-х годов внешний облик «умных машин» претерпевает серьезную трансформацию. Теперь их образы представляют вариативную реализацию концепции искусственного сознания, воплощенного в железе. Многообразие их форм, предлагаемое экраном, есть следствие расширения их функционала и стремления не приблизиться к человеку, а наоборот, быть его эквивалентом и продемонстрировать свою инаковость. На этом фоне из общей массы умных машин начинают выделяться образы андроидов, которые внешне неотличимы от человека, но их инаковость заключается в их способностях.

Искусственные создания более не воспринимаются как нечто несовершенное, косное, обладающее ограниченной функциональностью, они предстают как более совершенные существа, причем довольно часто им вменяется функция спасения человечества.

На этом фоне проявляется обратная тенденция, в рамках которой человек уподобляется машине. Он теряет свою идентичность, душевные качества, чувственность, начинает действовать, руководствуясь не сердцем или разумом, а сообразно правилам, предписаниям, циркулярам, заданным кем-то программам, отказывается от истории и опыта, накопленного тысячелетиями. Образ такого обезличенного человека есть одно из проявлений антропологического кризиса.

Подводя итог, можно сказать, что в анимационных фильмах происходит развитие концепта искусственного человека. Первоначально этот концепт реализуется в образе куклы, модифицированной вариацией которой является марионетка. В 1920-х годах этот концепт находит воплощение в образе созданного механического существа, на смену которому приходит образ робота. Параллельно с очеловечиванием роботов наблюдается противоположное явление. В фильмах получает разработку образ человека-машины, утрачивающего свою идентичность и «человечность». Противодействием данной тенденции становится появления гибридных искусственных форм — киборгов, а также стремление представить образ искусственного существа, обладающего не только интеллектом, но и чувственной составляющей и способностью к творчеству, т.е. теми качествами, которые отличают человека от биологических и искусственных созданий.

ЛИТЕРАТУРА

1. Аристотель. О душе / предисл. В. Серезникова. СПб.: Питер, 2002. 220 с.
2. Бердяев Н.А. Человек и машина: Проблема социологии и метафизики техники // Вопросы философии. 1989. № 2. С. 147–162.
3. Гастев А.К. Как надо работать: Практическое введение в науку организации труда. М.: Экономика, 1966. 472 с.
4. Гастев А.К. Трудовые установки. М.: Экономика, 1973. 343 с.
5. Голдовский Б. «Идея марионетки» в искусстве эпохи надлома // Персональный сайт Бориса Голдовского. 2011. URL: <http://www.goldovsky.ru/stati.html> (дата обращения: 18.05.2021).
6. Декарт Р. Страсти души. Часть первая. § 6 // Декарт Р. Сочинения: в 2 т. / сост., ред. В.В. Соколов; Академия наук СССР, Институт философии. Т. 1. М.: Мысль, 1989. С. 481–572.
7. Козлова С.С. Конфликт искусственного и живого тела в кинематографе: мотив страха и его преодоление // Вестник ВГИК. 2020. Т. 12. № 2 (44). С. 73–83. URL: <https://vestnik-vgik.com/2074-0832/article/view/34172> 9 (дата обращения: 10.03.2022).
8. Ламетри Ж.О. Человек-машина // Ламетри Ж.О. Сочинения / общ. ред., предисл. и примеч. В.М. Богуславского; Академия наук СССР, Институт философии. М.: Мысль, 1976. С. 183–244.

9. Лотман Ю.М. Куклы в системе культуры // Лотман Ю.М. Об искусстве. СПб: Искусство-СПб, 1998. С. 645–650.
10. Подорога В.А. Кукла и марионетка: Материалы к феноменологии театральной репрезентации // Синий диван. 2003. № 2. С. 56–72.
11. Baeva L. Cyborgization: Pros and Cons // *Androids, Cyborgs, and Robots in Contemporary Culture and Society*/ ed. by S.J. Thompson. Hershey, PA: IGI Global, Engineering Science Reference, 2018. P. 138–150.
12. Gilson M. A Brief History of Japanese Robophilia // Leonardo. 1998. Vol. 31. No. 5. P. 367–369. DOI: <http://dx.doi.org/10.2307/1576597>
13. Dmitruk N. Are You Really a Child? Androids and Cyborgs in Japanese Comics and Animations // *Androids, Cyborgs, and Robots in Contemporary Culture and Society*/ ed. by S.J. Thompson. Hershey, PA: IGI Global, Engineering Science Reference, 2018. P. 65–95.
14. Sullins J.P. Trust in Robots // *The Routledge Handbook of Trust and Philosophy* / ed. by J. Simon. New York: Routledge, 2020. P. 313–325.
15. 井上晴樹日本ロボット戦争記 1939–1945. NTT出版, 2007. 439 с. (Харуки Иноуэ. Отчет о войне роботов в Японии 1939–1945. Издательство НТТ, 2007. 439 с.)

REFERENCES

1. Aristotle. (2002). *O dushe* [On the soul]. Piter. (In Russ.)
2. Baeva, L. (2018). Cyborgization: Pros and cons. In S.J. Thompson (Ed.), *Androids, cyborgs, and robots in contemporary culture and society* (pp. 138–150). IGI Global, University of Maryland University College.
3. Berdyayev, N. (1989). Chelovek i mashina: Problema sotsiologii i metafiziki tekhniki [Man and machine: The problem of sociology and metaphysics of technology]. *Voprosy filosofii*, (2), 147–148. (In Russ.)
4. Descartes, R. (1989). Strasti dushi [Passions of the soul]. In V.V. Sokolov (Ed.), *Dekart: Sochineniya* [Descartes: Writings] (Vol. 1, pp. 481–572). Mysl'. (In Russ.)
5. Dmitruk, N. (2018). Are you really a child? Androids and Cyborgs in Japanese comics and animations. In S.J. Thompson (Ed.), *Androids, cyborgs, and robots in contemporary culture and society* (pp. 65–95). IGI Global, University of Maryland University College.
6. Gastev, A. (1966). *Kak nado rabotat': Prakticheskoe vvedenie v nauku organizatsii truda* [How to work: A practical introduction to the science of labor organization]. Ekonomika. (In Russ.)
7. Gastev, A.K. (1973). *Trudovye ustanovki* [Labor setup]. Ekonomika. (In Russ.)
8. Gilson, M. (1998). A brief history of Japanese robophilia. Leonardo, 31 (5), 367–369. <http://dx.doi.org/10.2307/1576597>
9. Goldovsky, B. (2011). «Ideya marionetki» v iskusstve epokhi nadloma [“The idea of a puppet” in the art of the breakdown era]. Personal website of Boris Goldovsky. (In Russ.) Retrieved May 18, 2021, from <http://www.goldovsky.ru/stati.html>
10. Kozlova, S.S. (2020). Konflikt iskusstvennogo i zhivogo tela v kinematografe: Motiv strakha i ego preodolenie [Conflict of artificial and living body in cinema: The theme of fear and its overcoming]. *Vestnik VGIK*, 12 (2), 73–83. (In Russ.) Retrieved March 10, 2022, from <https://vestnik-vgik.com/2074-0832/article/view/34172>

11. La Mettrie, J.O. (1976). Chelovek-mashina [Man a machine]. In V.M. Boguslavskiy (Ed.), *Sochineniya* [Writings] (pp. 183–244). Mysl'. (In Russ.)
12. Lotman, Yu.M. (1998). Kukly v sisteme kul'tury [Dolls in the cultural system]. In Y.M. Lotman, *Ob iskusstve* [On art] (pp. 645–650). Iskusstvo-SPB. (In Russ.)
13. Podoroga, V.A. (2003). Kukla i marionetka: Materialy k fenomenologii teatral'noy reprezentatsii [Doll and puppet: Materials for the phenomenology of theatrical representation]. *Siniy divan*, (2), 56–72. (In Russ.)
14. Sullins, J.P. (2020). Trust in robots. In J. Simon (Ed.), *The Routledge handbook of trust and philosophy* (pp. 313–325). Routledge
15. 井上晴樹. (2007). 日本ロボット戦争記 1939–1945. NTT出版. (In Japan.)

СВЕДЕНИЯ ОБ АВТОРЕ

НАТАЛЬЯ ГЕННАДЬЕВНА КРИВУЛЯ

доктор искусствоведения, профессор,
Высшая школа телевидения МГУ имени М. В. Ломоносова
19991, Россия, Москва, Ленинские горы, д. 1, стр. 51,
заведующая кафедрой мастерства художника мультимедиа,
Институт кино и телевидения (ГИТР)
123007, Россия, Москва, Хорошевское шоссе, 32а

ResearcherID R-2816-2019

ORCID: 0000-0003-4580-1357

e-mail: hstv-sn@bk.ru

ABOUT THE AUTHOR

NATALIA KRIVULYA

Dr.Sci. (Art History), Professor,
Moscow State University, Higher School of Television,
Leningradskiy Prospekt, 1, str. 51, 119991, Moscow, Russia
Head of the Department of Multimedia Arts,
GITR Film and Television School,
Khoroshevskoye sh. 32, 123007, Moscow, Russia

ResearcherID R-2816-2019

ORCID: 0000-0003-4580-1357

e-mail: hstv-sn@bk.ru

**ЯЗЫК
ЭКРАННЫХ МЕДИА**

**THE LANGUAGE
OF VISUAL MEDIA**

ДАНИЛА СЕРГЕЕВИЧ БУКИН

Санкт-Петербургский государственный университет,
199034 Россия, Санкт-Петербург, Менделеевская линия, 5

ResearcherID: ABA-3161-2021

ORCID: 0000-0001-5372-8845

e-mail: st086378@student.spbu.ru

Для цитирования

Букин Д.С. Язык описания традиционной Японии в медиадискурсе британской хроники 1920-х годов // Наука телевидения 2022. 18 (1). С. 197–216.
<https://doi.org/10.30628/1994-9529-2022-18.1-197-216>

Язык описания традиционной Японии в медиадискурсе британской кинохроники 1920-х годов

Аннотация. Статья нацелена на прояснение особенностей языка, посредством которого описывается традиционная Япония в медиадискурсе британской кинохроники 1920-х. Реализация поставленной задачи представляется возможной благодаря современной тенденции к дигитализации кинолент из архивов кинокомпаний, занимавшихся в данный период производством и дистрибуцией кинохроники. В представленной работе таковыми выступают прежде всего «Pathé News», «Gaumont Graphic» и «Empire News Bulletin». В настоящее время открытый доступ к видеоматериалам предоставляет Интернет-архив британской организации «British Pathé». Именно этот ресурс используется в качестве основы источниковой базы проекта. Поскольку язык описания традиционной Японии был производным от медиадискурса кинохроники, или, иными словами, лингвистического пространства данного средства массовой коммуникации, определявшего возможности и ограничения высказывания в нем, значительное внимание уделено его реконструкции. Она основана на обращении к многогранному контексту производства кинохроники. В статье поднимаются вопросы авторства, мотивов, целей и задач создания кинохроники, ее аудитории и идеологического наполнения. Анализ самого языка описания представлен на примере кинолент, в которых возможно выделить дискурсивные маркеры японской культуры. Таковыми маркерами выступают традиционные японские костюмы, образы самураев и гейш, синтоистские храмы, цветущая вишня (сакура), хризантемы, летние

зонтики, деревянные босоножки, ритуальные практики японцев и т.д. То, как снимались киноленты, позволяет утверждать, что британская кинохроника данного периода воспроизводила западную традицию описания восточных стран, как аисторичного пространства, в котором сохранились древние обычаи и порядки. Однако кинохроника этот ориенталистский дискурс в определенной степени модифицирует, акцентируя внимание на западном влиянии на Японию, которое как бы придает ей темпоральность, помещая в условный контекст современной цивилизации.

Ключевые слова: Великобритания, Япония, кинохроника, англо-японские отношения, межвоенное время, медиадискурс, ориентализм, British Pathé, Gaumont Graphic, Empire News Bulletin

UDC 791.1

Received 08.11.2021, revised 19.02.2022, accepted 29.03.2022

DANILA S. BUKIN

Saint Petersburg State University,
Mendeleevskaya line, 5, 199034, Saint Petersburg
ResearcherID: ABA-3161-2021
ORCID: 0000-0001-5372-8845
e-mail: st086378@student.spbu.ru

For citation

Bukin D.S. (2022). Discourse of Traditional Japan in the British Newsreels of the 1920s. *The Art and Science of Television*, 18 (1), 197–216. <https://doi.org/10.30628/1994-9529-2022-18.1-197-216>

Discourse of Traditional Japan in the British Newsreels of the 1920s

Abstract. The article aims to distinguish the features of the language used to describe traditional Japan in the media discourse of the 1920s British newsreels. This becomes possible thanks to a modern trend of digitizing reels from the archives of companies which were involved in production and distribution of films at that time. In this paper, I consider reels of Pathé News, Gaumont Graphic, and Empire News Bulletin. At the present time, open access to video footage is provided by British Pathé Internet archive, therefore it served as a basis for my source database. The language for describing traditional Japan was derived from the media discourse of newsreels, or, in other words, their linguistic space, which determined the possibilities and limitations of expressive means; this is why considerable attention is paid to the reconstruction of this language. For this purpose, I address the multifaceted context of newsreel production. The article

raises questions of authorship, motives, goals and objectives of newsreels, its audience and ideological content.

In order to analyze the means for describing traditional Japan, I choose films in which discursive markers of Japanese culture are present: Japanese costumes, samurai and geisha, Shinto temples, cherry blossoms, chrysanthemums, summer umbrellas, wooden sandals, ritual practices, etc. Judging by the patterns used, British newsreels of that period reproduced the Western tradition of describing Orient as an ahistorical space in which ancient customs were preserved. At the same time, newsreels modified this Orientalist discourse by accentuating Western influence on Japan, giving it some temporality by placing it in the conventional context of modern civilization.

Keywords: Great Britain, Japan, newsreel, Anglo-Japanese relations, interwar years, media discourse, orientalism, British Pathé, Gaumont Graphic, Empire News Bulletin

ВВЕДЕНИЕ

К настоящему дню для исследователей кинотекстов все более доступным становится такой аудиовизуальный медиум, как кинохроника. Данная тенденция обусловлена прежде всего активной дигитализацией архивов кинохроник. В последнее десятилетие безусловным лидером в этой области стала британская компания British Pathé¹. Сегодня ее электронный киноархив предоставляет доступ к более чем 220 тыс. кинолент, произведенных на протяжении XX в. такими кинокомпаниями, как Pathé News, Gaumont Graphic, Empire News Bulletin и т.д.

Создание этого киноархива позволило реактуализировать тенденцию последних пятидесяти лет, направленных на исследование кинохроники. Наиболее значимый проект в этой области, именуемый British Universities Newsreel Database (далее — BUND), направлен на сбор документации и архивных материалов, относящихся к проблеме производства кинохроники, а также размещение их в открытом доступе². Фактически этот проект частично закрывает недостатки архива British Pathé. Ценой открытого доступа к мириадам кинозаписей было почти полное отсутствие информации о том, как они создавались (Кауе, 2018, р. 297). BUND, располагающий более подробными данными о кинолентах: авторах, месте, времени и принципах их создания, — позволяет часть обозначенных трудностей нивелировать.

Несмотря на доступность кинолент, они не так часто становятся объектами интереса историков. Во многом это связано с упомянутым ранее

¹ Электронный архив см.: URL: <https://www.britishpathe.com/> (дата обращения: 20.09.2021).

² Проект см.: URL: <http://bufvc.ac.uk> (дата обращения: 20.09.2021).

недостатком кинодокументации, позволяющей восстановить «реальность» за объективом кинокамеры, проследить процесс создания, оборота и использования кинохроник (Hiley, McKernan, 2001, p. 187). Определенным фактором, затрудняющим восприятие исследователем кинохроники, становится то, что в удовлетворительном состоянии многие киноленты не сохранились (Hiley, McKernan, 2001, p. 189). Однако на протяжении всей второй половины XX в. исследователи «открывали» для себя значимость кинохроники. Постепенно приходило понимание того, какое она влияние оказывала на зрителей той эпохи, и как воздействует на современных, что воспринимают отрывки хроники, транслируемые различными кинокомпаниями вне их изначального контекста (Hiley, McKernan, 2001, p. 186).

Главный вопрос, которым задаются современные историки визуальных искусств, — посредством чего конструируемая реальность кинохроники влияла, влияет и будет влиять на людей в будущем, их идентичность (Chambers, 2018, p. 265); как разворачивался, разворачивается и будет разворачиваться дискурс кинохроники и соответствующие ему дискурсивные практики. В данном случае важна не степень достоверности кадров кинохроники, а понимание того, какие дискурсы, выдаваемые за действительность, транслировались аудитории в прошлом и делают это сегодня. Только если раньше эти дискурсы претендовали на действительность настоящего, то сейчас они стремятся подчинить действительность исторического прошлого, другим путем осуществляя власть над современностью.

В качестве **исследовательского вопроса** для работы с материалами киноархива British Pathé была выбрана проблема репрезентации традиционной Японии в медиадискурсе британской кинохроники 1920-х. В связи с этим, **актуальность** предпринятых штудий обусловлена как постепенно возрастающим интересом академического сообщества к проблеме современного значения медиадискурса кинохроники, так и расширением сферы интеллектуального писка в области англо-японских культурных отношений первой четверти минувшего столетия.

Объектом исследования выступает медиадискурс кинохроники, под которым понимается общее лингвистическое пространство этого средства коммуникации, в рамках которого действуют правила, определяющие, что и как может быть сказано (и, тем самым, показано), а что нет. Соответственно, **предметом** изучения становится соответствующий медиадискурсу язык описания фиксируемых кинохроникой явлений, актуализирующий связанные с ними дискурсы и присущие им идеологические клише (Fairclough, 1995, pp. 23–45; Talbot, 2007, pp. 3–15), и его использование на примере кинотекстов, посвященных японским сюжетам. **Целью** работы является реконструкция этого языка.

Таким образом, для понимания того, почему традиционная Япония описывалась так, а не иначе, необходимо прежде всего реконструировать медиадискурс британской кинохроники данного времени. Для этого следует ответить на ряд вопросов: кем были создатели кинохроники, на кого они ориентировались при ее создании, какие цели и задачи должна была выполнять кинохроника, какие смыслы вкладывались в нее сознательно, а какие бессознательно.

МЕДИАДИСКУРС КИНОХРОНИКИ И ЯЗЫК ОПИСАНИЯ ЯПОНИИ

В Великобритании 1920-х «авторами» кинохроник являлись кинокомпаниями, встроенные в инфраструктуру британской сети телекоммуникаций, такие как Pathé News, Gaumont Graphic и Empire News Bulletin. Прежде всего они были вовлечены в процесс формирования единого дискурсивного поля кинохроники, руководствуясь одинаковыми принципами организации съемочного процесса, дистрибуции и демонстрации кинолент. В этой ситуации кинохроника оказывалась одним из товаров на рынке индустрии развлечений, и, поскольку основным мотивом производства была максимизация прибыли, ее создателям приходилось в первую очередь учитывать потребности своей аудитории.

Поскольку кинохроника демонстрировалась один-два раза в неделю перед показом художественных фильмов, ее аудитория состояла преимущественно из посетителей кинотеатров. В половозрастном отношении это были, как правило, неженатые мужчины и женщины до сорока лет (McKernan, 2018, p. 39). Поход в кинотеатр был недорогим занятием, из-за чего эта социальная практика пользовалась популярностью у небогатых слоев населения, привлекая и людей со средним достатком. По словам М. Хаггинса, зрители посещали кинотеатры для того, чтобы развлечься и ненадолго сбежать от реальности (Huggins, 2007, p. 84). С этим связан и ограниченный круг сюжетов — то, что удовлетворяло вкусы «среднего человека» (Huggins, 2007, p. 85): члены королевской семьи, политические деятели, спорт, праздники, парады, катаклизмы и т.п.

Кинохроника должна была не столько информировать, сколько развлекать, чтобы человек раз за разом возвращался за новой порцией «движущихся картинок». Именно поэтому ее нарративная структура также включала литературные тропы и соответствовала традиционным сюжетным схемам: так, например, военные сюжеты изображались как драма, в которой добро борется со злом (Maitland, 2015, p. 573). Весьма показательными документами представляются рекомендации кинооператорам от монтажеров о том, что

и как снимать. Один из таких предписывает фокусировать внимание на детях, красивых девушках и в целом на всем необычном для зрителя. Если снимается город, сначала должна быть изображена его панорама; при показе представителя монархии, в первую очередь, крупным планом он сам, и только затем панорама, и т.п.

Одним из основных предписаний оператору было требование фиксировать движение. Именно способность изображать движущиеся в пространстве объекты рассматривалась как основное преимущество кинохроники по сравнению с вербальными источниками информации (Hiley, 1993).

Операторам далеко не всегда удавалось соответствовать этим рекомендациям, однако основные из них выполнялись. Это свидетельствует об определенной степени шаблонности в отборе и визуализации сюжетов. Создатели пытались избегать политизированных и остросоциальных проблем — всего того, что могло принести зрителю дискомфорт и, тем самым, вызвать недовольство (Althaus, 2010, p. 199). Таким образом, отказываясь от выхода за рамки социальных норм, кинохроника утверждала их, поддерживала политический и социальный статус-кво, транслируя своей аудитории доминирующие в обществе дискурсы. Консерватизм данного медиума объясняется также тем, что владельцы кинокомпаний нередко были аффилированы с правящей на тот момент Консервативной партией Великобритании (Harrison, 2014, p. 45).

Конструируемую реальность кинокамера выдавала за подлинную, чему способствовало в том числе и то, что кинохроника по сравнению с печатной продукцией представлялась гораздо более объективным источником информации, поскольку будто бы фиксировала действительность в своей первозданной форме (Hiley, 1993). Создатели кинохроники понимали и пользовались этим убеждением публики, нередко выдавая постановочные съемки за документальные (Ramírez, 2020, p. 2). Если газеты и журналы позволяли читателю узнавать об актуальных событиях, то кинохроника позволяла видеть их своими глазами. Однако от этой самой печатной продукции кинохроника была напрямую зависима, будучи всецело помещенной в медиaprостранство своего времени. Периодика давала авторам кинохроники сюжеты для дальнейших съемок, после чего они как бы переводились на язык визуального, превращая статичное вербальное повествование в нарратив, разворачивание которого зритель мог увидеть собственными глазами.

Киноленты становились для британцев еще одним средством формирования представлений об окружающем мире: как о собственном, так и о чужом; как о Британии, так и о Японии. Но кинохроника, как и любое другое СМИ, не преследовала цель изобразить реальный мир, а стремилась лишь представить его таковым, зашифровав в нем различные по своему содержанию культурные коды. Главное отличие было в том, что кинокамера делала это

убедительнее. Как печать выбирала, о чем писать и как писать, кинокамера выбирала, что показывать и как показывать, наделяя важностью то или иное событие. Она тоже имела власть определять актуальное (Sieber, 2016, p. 25).

Определенное место в медиадискурсе британской кинохроники всегда занимала восточная тематика. Благодаря этому актуальной в 1920-х была и репрезентация Японии: интерес британской публики к этой стране прослеживается на протяжении всего десятилетия, о чем свидетельствует более сотни произведенных за десятилетие кинолент.

Связано это было с двумя факторами. С одной стороны, Страна восходящего солнца оставалась важным международным партнером Великобритании, с другой — продолжала мыслиться британцами в качестве экзотичной и привлекательной восточной страны.

Япония вошла в третье десятилетие военно-политической союзницей Великобритании. Две инсularные державы объединял англо-японский союзный договор 1902 г., который, однако, прекратил свое существование в 1921 г. Многие исследователи сходятся на том мнении, что прекращение союза было закономерным итогом почти двух десятилетий англо-японских отношений, которые были не столько партнерскими, сколько соперническими, основанными на взаимном недоверии друг к другу (Nish, 2000, p. 256; Best, 2006, pp. 813-814; Naraoka, 2017, p. 53). Тем не менее в британском публичном пространстве первых десятилетий XX в. доминировали в основном положительные образы Японии. Так, например, на начальных этапах Первой мировой войны в британской прессе она изображалась активной союзницей Великобритании, стремящейся освободить Восточную Азию от германской угрозы (Букин, 2020, с. 109). После 1915 г., когда восточный партнер фактически прекратил участие в войне, его не перестали изображать в положительном свете, продолжая описывать в качестве весьма ценной вспомогательной силы (Букин, 2020, с. 110). Уже в 1920-х эта тенденция получила свое продолжение в связи с улучшением англо-японских отношений, вызванным совместным противостоянием большевистской России и революционному Китаю.

В публичном дискурсе Япония оставалась современной дружественной державой и цивилизованным представителем Восточной Азии³. Однако наряду с политическим существовал и культурный образ Японии — старой, консервативной, традиционной. Именно эту «другую» Страну восходящего солнца стремились представить британские документалисты.

Сюжеты, связанные с репрезентацией традиционной Японии, нередко мелькали на экранах британских кинотеатров. Подобное постоянство объяс-

³ Это декларировалось, например, в парламентских речах, причем как консерваторами, так и либералами и лейбористами. См. стенограммы заседаний британского парламента: (The Late Emperor of Japan, 1927; Leaders' Tributes, 1927).

няется логикой кинохроники, которая, как уже было сказано, была сосредоточена на фиксации необычных и диковинных для европейцев вещей — всего того, что могло привлечь и удержать внимание зрителя. В интертитре одной из кинолент высказывается такое предположение: «Почему-то восточные сюжеты нравятся европейцам — возможно, контраст в платье и обычаях всему виной» (*Three Minutes in Japan*, 1921)⁴. Акцент ставится, как видно, на «платье» и «обычаях», которые разительно отличались от таковых в западном полушарии мира. В этой ситуации происходила реактуализация мифа о Востоке как о Другом для Запада. Именно он был своеобразной «грамматикой» хроникального языка описания Страны восходящего солнца.

Традиция мифологизации Японии культивировалась в Европе с момента «открытия» этой страны в середине XIX в. Японское искусство (главным образом в лице импортированных гравюр *укие-э*)⁵ поразило западную публику, впоследствии значительно повлияв на такие направления в искусстве как постимпрессионизм и символизм. Европейцы формировали свое восприятие этой восточноазиатской страны на основе копий произведений японских мастеров и художников, представляя ее как «страну цветов» и «нацию художников». Нереалистичность этого образа отмечал еще Оскар Уайльд, когда писал о том, что «японцы были намеренно и осознанно созданы конкретными художниками. (...) Настоящие жители Японии не так уж не похожи на типичных англичан, а именно, они исключительно банальны, и в них нет ничего странного или из ряда вон выходящего. По сути своей, Япония — чистая выдумка. Ни такой страны, ни такого народа нет» (Уайльд, с. 241). На практике Япония, проходившая через процессы модернизации, внешне немногим отличалась от других западных стран, из-за чего оказывалась малопривлекательной как для британских путешественников, так и для тех, кто никогда в этой стране не был⁶. Многие предпочитали восточную фантазию серой японской реальности, которая не сильно отличалась от того, что европейцы могли видеть у себя дома.

Воображаемая Япония была порождением ориенталистского дискурса, который в свое время был осмыслен американским литературоведом Э. Саидом. По его мысли, со времени греко-персидских войн любое западное описание Востока строилось на логике бинарных оппозиций: если для Запада были характерны такие сущностные черты, как активность, развитие и свобода, то для Востока — пассивность, стагнация, несвобода. Западные авторы

⁴ *Three Minutes in Japan*: documentary film. Pathé News, 1921. 01:41:26'-01:44:00' // British Pathé. URL: <https://www.britishpathe.com/video/three-minutes-in-japan> (дата обращения: 20.09.21).

⁵ Подробнее см.: Гришин М.В. Мифологизация традиционного Востока в искусстве и научной мысли Запада. М.: Государственный институт искусствознания, 2013. С. 304–365.

⁶ Яркое описание разочарования европейцев в настоящей Японии представлено в: (Japan As It Is, 1917).

из географического востока (East) создавали Восток как культурный конструкт (Orient), тело которого включало все не-западное пространство. Он оказывался не просто противоположностью, но и зеркалом Запада, в котором отражались его подавленные желания, вроде стремления к эмансипации сексуальности (Саид, 2006, с. 298). К XIX в. в текстах ориенталистов — западных «агентов», создававших экспертное знание о Востоке, — Запад представлялся оплотом цивилизации, в то время как Восток пребывал в варварстве, будучи тенью своего великого прошлого, от которого остались лишь классические тексты. Как утверждал автор концепции, первоначально образы развитого Запада и отсталого Востока конструировались с целью утверждения собственной цивилизационной идентичности, а в Новое время инструментализировались для осуществления власти над Востоком (Саид, 2006, с. 10) и, тем самым, легитимации колониальной экспансии в Азии и Африке.

Несмотря на многочисленные критические высказывания, акцентирующие внимание на множестве фактических неточностей и общей идеологизированности концепции (например, Лысенко, 2009, с. 74; Штейнер, 2010, с. 15–16), Саид обозначил принципы описания не-западных обществ, которые находят свое подтверждение и на японском материале. Япония во второй половине XIX в. действительно описывалась в качестве варварской страны. Однако этот образ был амбивалентен: с одной стороны, некоторые европейцы видели в японцах лишь отсталое и не дотягивающее до западных стандартов общество, другие же — такой же отсталый, но более естественный и аутентичный народ, в отличие от европейцев не утративший связи с природой, традициями и духовностью (Гришин, 2013, с. 84). Так, например, бывший английский посол в Японии (1858–1864 гг.) Резерфорд Элкок, делая в своих заметках акцент на уникальности японской культуры, с недовольством отмечал, что с усилением модернизации она теряла свою привлекательность. Стремление стать «цивилизованной», как выражался автор, угрожало стране потерей того сущностного компонента, который делал ее особенной и отличной от других (Alcock, 1880, p. 850). В желании сохранить уникальную культуру прослеживается и потребительское отношение к ней, придание ей онтологического статуса средства удовлетворения интереса европейца к восточной экзотике.

Кинохроника с самого момента ее зарождения стремилась использовать этот интерес в коммерческих целях. Однако это был интерес к воображаемой Японии — застывшей во времени «стране цветов». Поэтому его удовлетворение часто требовало встроить действительность в привычные рамки. Пример этой практики предоставляет ранняя французская кинохроника. Как отмечает Дайске Мияо, документалисты кинокомпании братьев Люмьер, отправленные в Японию в конце XIX в., стремились зафиксировать не только популярные символы Японии, вроде сакуры, гейш, синтоистских храмов и т.п.,

но и повседневные практики, как, например, семейный обед, представленный в одноименной киноленте 1897 г. Картина, изображающая мужчину, женщину и двух детей якобы в процессе семейного принятия пищи, на самом деле была постановкой, срежиссированной оператором, который стремился показать, как должен был выглядеть японский семейный обед (Miyao, 2016, p. 82). А должен он был выглядеть именно в соответствии с европейскими представлениями.



Рис. 1. Кадр из киноленты «Семейный обед», 1897

Fig. 1. *Repas en famille*, 1897⁷

Британская кинохроника начала покорять мир несколько позже, чем французская, а расцветать стала только к 1920-м годам. В это время она все также преследовала цель запечатлеть «загадочную» страну через презентацию японских праздников, фестивалей, ритуалов, традиционных занятий и т.п. Все они в той или иной степени включали в себя дискурсивные маркеры традиционной японской культуры. На кинолентах можно было видеть процессии, где люди шли в костюмах синтоистских священников и самураев с различными баннерами, людей, которые занимаются изготовлением зонтиков и деревянной обуви, крестьян, исполняющих сакральные ритуалы для роста посевов, детей, изучающих самурайское искусство и мн. др.

Демонстрация подобной экзотики служила для развлечения зрителя. Это объясняет примеры, когда материал преподносился в заведомо юмористической форме: в ходе представления кинолент показывались интертитры,

⁷ Источник изображения см.: (Miyao, 2016, p. 80).

вроде «Почему бы нам подобно японцам не сменить обувь на деревянную — может это снизило бы наши расходы на обувь» (*Three Minutes in Japan*, 1921) и «Даже в Японии есть студенческие сообщества. И на их фоне наши выглядят жалко!» (*Japan: Students Take Part in Battle of the Shrines*, 1929)⁸. Поскольку 1920-е в основном все еще оставались временем немного кино, такие подписи были одним из средств, позволявших донести до зрителя семантику кинолент. Ту же самую функцию выполняли превью-кадры к кинолентам. Многие из них были шаблонными или просто содержали один лишь текст, хотя для некоторых хроник изготавливались отдельные кадры, включающие символы Японии. На них можно было наблюдать японские имперские флаги, хризантемы, цикады, сакуру и т.д. Как правило, они были лишь одним из элементов кадра. Значительно реже можно было увидеть полноценные рисунки. Примером подобного служит изображение японской девушки из киноленты «Три минуты в Японии» (*Three Minutes in Japan*, 1921), которая одета в кимоно, держит цветы и летний зонтик.



Рис. 2. Превью-кадр к киноленте «Три минуты в Японии», 1921

Fig. 2. Preview to *Three Minutes in Japan*, 1921⁹

Однако традиционная Япония в кинохронике 1920-х гг. редко представляла изолированную от современной Японии, между ними не было четкой

⁸ Japan: Students Take Part In Battle Of The Shrines: documentary film. Gaumont Graphic, 1929. 00:00:41' // British Pathé. URL: <https://www.britishpathe.com/video/VLVADK2COK5K3C3JCSY4VBHYUHDZQ-JAPAN-STUDENTS-TAKE-PART-IN-BATTLE-OF-THE-SHRINES> (дата обращения: 20.09.21).

⁹ Источник изображения см.: URL: <https://www.britishpathe.com/video/three-minutes-in-japan> (дата обращения: 20.09.2021).

границы. В конце концов даже многие парады проходили в модернизированных городах, таких как Токио и Киото. Поэтому закономерно создавался контраст, который сам по себе инициировал подобные сюжеты. Представляется, что британская кинохроника участвовала в процессе модификации ориенталистского дискурса к японским реалиям. Если ранее западная традиция изображения восточных стран подразумевала их описание как аисторичных сущностей, то язык кинохроники одновременно историзировал и деисторизировал Японию. Он подталкивал к вопросу о том, каким образом восточная страна могла одновременно сохранять традиционные устои при внешней модернизации.



Рис. 3. Парад на фоне Киото из киноленты «Возвращение старой Японии», 1928

Fig. 3. Parade in Kyoto from *The Old Japan Returns*, 1928¹⁰

Кинохроника часто сосредоточивалась на этой проблеме. Посвященные ей кинотексты повторяли мысль, обозначенную в титре-предисловии к одному из них: «Современная “вестернизированная” Япония еще раз становится Японией старых дней» (*Japanese Festival*, 1920)¹¹. Причем часто для обозначения выбранной темы в заголовке киноленты используется слово «старый». Так, в хронике под названием «Старая и новая Япония» (*The Old and*

¹⁰ Источник изображения см.: URL: <https://www.britishpathe.com/video/the-old-japan-returns> (20.09.21).

¹¹ *Japanese Festival*: documentary film. Pathé News, 1920. 01:28:48'-01:29:27' // British Pathé. URL: <https://www.britishpathe.com/video/japanese-festival> (дата обращения: 20.09.21).

the New Japan, 1923)¹² титр-предисловие сразу заявляет зрителю о том, что «Только благодаря таким кадрам мы можем понять ход прогресса в “Стране восходящего солнца”». После этих слов следует демонстрация парада, в котором сначала идут люди в традиционных костюмах, после чего кадр обрывается, и уже на следующем видно, как на их месте идут солдаты и матросы в военной форме. В данном случае вестернизированные военные силы выступали в качестве маркера модерности, противопоставляемого восточной традиции.



Рис. 4. Превью-кадр к киноленте «Старая и новая Япония», 1923

Fig. 4. Preview to *The Old and the New Japan*, 1923¹³

В тематически подобной киноленте «Старая Япония» (*The Old Japan*, 1927)¹⁴, изображающей церемонию похорон почившего императора Есихито, также представлены люди в традиционных одеждах и в военной форме. Только в данном случае они не противопоставляются друг другу, а существуют как бы одновременно в одном пространстве, тем самым вновь демонстрируя единство модерна и пре-модерна в Японии, их взаимосвязь. Таким образом, костюм, или, обобщая, внешняя форма, в кинохронике становится маркером темпорального измерения, старого и нового.

¹² *The Old and the New Japan*: documentary film. Pathé News, 1923. 01:27:10'-01:27:55' // British Pathé. URL: <https://www.britishpathe.com/video/the-old-and-the-new-japan> (дата обращения: 20.09.21).

¹³ Источник изображения см.: URL: <https://www.britishpathe.com/video/the-old-and-the-new-japan> (дата обращения: 20.09.21).

¹⁴ *The Old Japan Returns*: documentary film. Pathé News, 1927. 01:48:26'-01:50:03' // British Pathé. URL: <https://www.britishpathe.com/video/the-old-japan-tokyo> (дата обращения: 20.09.2021).

Сопоставление разных временных значений ярко представлено в киноленте «Почитание святых» (*Honouring their Saint*, 1927)¹⁵, посвященной процессии японских верующих в буддийский храм. Наибольший интерес вызывает самый первый кадр: он демонстрирует огромную толпу людей, в которой мужчины носят западный костюм, а женщины — традиционное японское платье. Другие хроники, посвященные буддийским церемониям (*Japan: Japanese Ceremonies to Mark Buddha's Birthda*, 1928¹⁶; *Cherry Blossom Time in Old Japan*, 1928)¹⁷, дублируют и дополняют это изображение. В них можно наблюдать не только мужчин в европейских костюмах, а женщин в традиционных платьях, но и наоборот — мужчин в традиционных, а женщин в современных. Примечательно то, как мужчины в традиционных одеждах дополняют свой костюм европейскими шляпами. Старое и новое будто бы смешиваются в Японии.



Рис. 5. Шествие японцев во время праздника на кадре киноленты «Почитание святых», 1927

Fig. 5. Procession during a celebration from *Honouring their Saint*, 1927¹⁸

¹⁵ *Honouring Their Saint*: documentary film. Pathé News, 1927. 01:00:01'-01:01:06' // British Pathé. URL: <https://www.britishpathe.com/video/honouring-their-saint> (дата обращения: 20.09.2021).

¹⁶ *Japan: Japanese Ceremonies To Mark Buddha's Birthday*: documentary film. Empire News Bulletin, 1928. 00:00:33' // British Pathé. URL: <https://www.britishpathe.com/video/VLVA41H4MOKEUBV4HONHYUJTPXTZ5D-JAPAN-JAPANESE-CEREMONIES-TO-MARK-BUDDHAS-BIRTHDAY> (дата обращения: 20.09.21).

¹⁷ *Cherry Blossom Time In Old Japan*: documentary film. Pathé News, 1928. 01:00:01'-01:23:00' // British Pathé. URL: <https://www.britishpathe.com/video/cherry-blossom-time-in-old-japan> (дата обращения: 20.09.21)

¹⁸ Источник изображения см.: URL: <https://www.britishpathe.com/video/honouring-their-saint> (20.09.21).

Соотношение современного и домодерного также прослеживается и в ре-ализуемых японцами практиках. Примером традиционной практики, привне-сенной в современный мир, служит обучение детей боевым искусствам их предков — самураев. Кинолента «Япония: дети обучаются самурайскому искус-ству» (*Japan: Children Learn Samurai Arts*, 1928)¹⁹ так и говорит о том, что «Япония открывает школы для воскрешения древнего искусства самообороны». Одна-ко, как минимум, не менее интересно выглядят попытки представить то, ка-ким образом модерное привносится в пространство традиционного. Ярче все-го это демонстрирует кинолента «Госпожа Япония начинает играть в бильярд» (*Miss Japan Takes up Billiards*, 1929)²⁰, в названии которой делаются недвусмыс-ленные намеки. Начинается фильм с провокационных слов «Кто сказал, что Япония отстает от жизни? Девушки самостоятельно играют в бильярд!». Затем хроника показывает девушек в кимоно, участвующих в подобии известной игры. Для того чтобы решить, кто будет первым, они играют в «камень, нож-ницы, бумага». Показывается, как они «успешно» играют, благодаря чему их иронично называют «профессионалами». Принимая бильярд, Япония словно впускает к себе западную цивилизацию, оставаясь при этом самой собой.



Рис. 6–7. Интертитр «Кто сказал, что Япония отстает от жизни? Девушки самостоятельно играют в бильярд!» и кадр из киноленты «Госпожа Япония начинает играть в бильярд», 1929

Fig. 6–7. Intertitle “Who said they were behind the times in Nippon? The girls play a billiards game all their own!” and a still from *Miss Japan Takes up Billiards*, 1929²¹

¹⁹ Japan: Children Learn Samurai Arts: documentary film. Empire News Bulletin, 1928. 00:00:21' // British Pathé. URL: <https://www.britishpathe.com/video/VLVA56FALG4ANOM7O4IUP773WQ4EO-JAPAN-CHILDREN-LEARN-SAMURAI-ARTS> (дата обращения: 20.09.21).

²⁰ Miss Japan Takes Up Billiard: documentary film. Pathé News, 1929 // British Pathé. URL: <https://www.britishpathe.com/video/miss-japan-takes-up-billiards> (дата обращения: 20.09.21).

²¹ Источник изображений см.: URL: <https://www.britishpathe.com/video/miss-japan-takes-up-billiards> (20.09.21).

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Подводя итоги, отметим, что британская кинохроника 1920-х сформировала специфический язык описания традиционной Японии. Он формировался в рамках сложившегося медиадискурса кинохроники, определявшего возможности и ограничения этого языка. Данное дискурсивное поле было определено контекстом создания кинолент. Прежде всего они производились кинокомпаниями с целью извлечения коммерческой выгоды. Позиционируя кинохронику как объективный новостной ресурс, фиксирующий реальные события в действительности, на деле она мало чем отличалась от других документальных лент данного времени в том смысле, что, скорее, конструировала реальность, нежели иллюстрировала ее. Чтобы привлечь массового зрителя, кинохроника демонстрировала желаемую действительность, не подвергая сомнению сложившийся социальный порядок, тем самым ретранслируя и укрепляя его. Все эти условия определили реализм, развлекательность и консерватизм как основные рамки лингвистического пространства кинохроники.

Традиционная Япония стала объектом внимания кинохроники благодаря популярности в британском обществе ориенталистского мифа, представлявшего консервативный Восток в качестве антитезы прогрессивного Запада – отсталого, но более естественного и «живого». В соответствии с этим мифом Япония описывалась в западных текстах как воплощение восточной красоты, в пространство которой европеец мог сбежать от серости и обыкновенности западной жизни. Воображаемая Япония привлекала гораздо больше, чем реальная Япония, на тот момент мало чем отличавшаяся по внешности от серой Европы. Поэтому и кинохроника использовала ориенталистский дискурс для описания Страны восходящего солнца в своих кинотекстах. Несмотря на то, что Япония изображалась в значительной мере подверженной влиянию цивилизации Запада, это влияние носило будто бы только внешний характер. Японцы действительно стали ставить электрические столбы, играть в бильярд и носить шляпы, однако язык кинохроники описывал Японию в категориях все той же субстанционально восточной страны, в которой традиция оставалась живой и продолжала жить, несмотря на влияние извне.

ЛИТЕРАТУРА

1. Букин Д.С. «Создавая союзника»: образы Японии в британских журналах периода Первой мировой войны // Военная история: люди, судьбы, конфликты: материалы VII международной конференции (2020, Санкт-Петербург) / под ред. В.А. Носова, С.А. Пищулина. Санкт-Петербург: Форпост, 2020. С. 107–111.

2. Гришин М.В. Мифологизация традиционного Востока в искусстве и научной мысли Запада. М.: Государственный институт искусствознания, 2013. 402 с.
3. Лысенко В.Г. Познание чужого как способ самопознания: Запад, Индия, Россия (попытка ксенологии) // Вопросы философии. 2009. №11. С. 61–77.
4. Саид Э.В. Ориентализм: Западные концепции Востока / пер. с англ. А.В. Говорунова. Санкт-Петербург: Русский мир, 2006. 637 с.
5. Уайльд О. Избранные произведения в 2 т. Т. 2, М.: Республика, 1993. 544 с.
6. Штейнер Е. Восток, Запад и Ориентализм: Место востоковедения в глобализирующемся мире // Ориентализм/Оксидентализм: Языки культур и языки их описания / под ред. Е. Штейнера. М.: Совпадение, 2012. С. 14–24.
7. Alcock R. Old and New Japan // The Contemporary Review. 1880. Vol. XXXVIII. P. 827–850.
8. Althaus S.L. The Forgotten Role of the Global Newsreel Industry in the Long Transition from Text to Television // International Journal of Press-Politics. 2010. Vol. 15. № 2. P. 193–218. DOI: 10.1177/1940161209358761
9. Best A. The “Ghost” of Anglo-Japanese Alliance: an Examination into Historical Mythmaking // The Historical Journal. 2006. Vol. 49. № 3. P. 811–831. DOI: 10.1017/S0018246X06005528
10. Chambers C. The Irish Question: Newsreels and National Identity // Researching Newsreels: Local, National and Transnational Case Studies / ed. by C. Chambers, M. Jönsson, R.V. Winkel. London: Palgrave Macmillan, 2018. P. 265–283.
11. Fairclough N. Media Discourse. London: Bloomsbury Academic, 1995. 224 p.
12. Harrison R. Inside the Cinema Train: Britain, Empire, and Modernity in the Twentieth Century // Film History. 2014. Vol. 26. № 4. P. 32–57. DOI: 10.2979/filmhistory.26.4.32
13. Hiley N. Hints to Newsfilm Cameramen // Researcher's Guide to British Newsreels. Vol. 3 / ed. by J. Ballantyne. London: British Universities Film & Video Council, 1993. URL: <https://citeseeerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.506.3728&rep=rep1&type=pdf> (дата обращения: 20.09.2021).
14. Hiley N., McKernan L. Reconstructing the News: British Newsreel Documentation and the British Universities Newsreel Project // Film History. 2001. Vol. 13. № 2. P. 185–199. DOI: 10.2979/FIL.2001.13.2.185.
15. Huggins M. Projecting the Visual: British Newsreels, Soccer and Popular Culture 1918–39 // The International Journal of the History of Sport. 2007. Vol. 24. № 1. P. 80–102. DOI: 10.1080/09523360601005447
16. Japan As It Is // The Contemporary Review. 1917. Vol. 112. P. 533–541.
17. Kaye L. If You Build It, Will They Come? Researching British Newsreels // Researching Newsreels: Local, National and Transnational Case Studies / ed. by C. Chambers, M. Jönsson, R.V. Winkel. London: Palgrave Macmillan, 2018. P. 285–300.
18. Leaders' Tributes // Hansard. House of Commons Debates. 1927. Vol. 202. CC. 307–309.
19. Maitland S. Culture in Translation: The Case of British Pathe News // Perspectives: Studies in Translatology. 2015. Vol. 23. № 4. P. 570–585. DOI: 10.1080/0907676X.2015.1056813
20. McKernan L. The Newsreel Audience // Researching Newsreels: Local, National and Transnational Case Studies / ed. by C. Chambers, M. Jönsson, R. V. Winkel. London: Palgrave Macmillan, 2018. P. 35–49.

21. Miyao D. Japonisme and the Birth of Cinema // *Journal of Japonisme*. 2016. Vol. 1. № 1. P. 66–92. DOI: 10.1163/24054992-00011p05
22. Naraoka S. Japan's Twenty-One Demands and Anglo-Japanese relations // *Britain's Retreat from Empire in East Asia, 1905–1980* / ed. by A. Best. London: Routledge, 2017. P. 35–56.
23. Nish I. Echoes of the Alliance 1920–30 // *The History of Anglo-Japanese Relations, 1600–2000* / ed. by I. Nish, Y. Kibata. Vol 1. London: Palgrave Macmillan, 2000. P. 255–278.
24. Ramirez G. The March of Time in Britain and the International History of Documentary Film // *Film History*. 2020. Vol. 32. № 2. P. 1–27. DOI: 10.2979/filmhistory.32.2.01
25. Sieber S. The Politics of Archives. Media, Power and Identity // *Constructions of Cultural Identities in Newsreel Cinema and Television after 1945* / ed. by K. Imesch, S. Schade, S. Sieber. Bielefeld: Transcript Verlag, 2016. P. 21–38.
26. Talbot M. *Media Discourse: Representation and Interaction*. Edinburgh: Edinburgh University Press, 2007. 198 p.
27. The Late Emperor of Japan // *Hansard. House of Lords Debates*. 1927. Vol. 66. CC. 78–81.

REFERENCES

1. Alcock, R. Old and new Japan. (1880). *The Contemporary Review*, XXXVIII, 827–850.
2. Althaus, S.L. (2010). The forgotten role of the global newsreel industry in the long transition from text to television. *International Journal of Press-Politics*, 15 (2), 193–218. <https://doi.org/10.1177/1940161209358761>
3. Best, A. (2006). The “ghost” of Anglo-Japanese alliance: An examination into historical mythmaking. *Historical Journal*, 49 (3), 811–831. <https://doi.org/10.1017/S0018246X06005528>
4. Bukin, D.S. (2020). Sozdavaya soyuznika: Obrazy Yaponii v britanskikh zhurnalakh perioda Pervoy mirovoy voyny [Creating an ally: Images of Japan in British magazines of the First World War]. In A.V. Nosov, & S.A. Pishchulin (Eds.), *Proceedings of the 7th International Conference “War history: People, fates, conflicts”* (pp. 107–111). Forpost. (In Russ.)
5. Chambers, C. (2018). The Irish question: Newsreels and national identity. In C. Chambers, M. Jönsson, & R.V. Winkel (Eds.), *Researching newsreels: Local, national and transnational case studies* (pp. 265–283). Palgrave Macmillan.
6. Fairclough, N. (1995). *Media discourse*. Bloomsbury Academic.
7. Grishin, M.V. (2013). *Mifologizatsiya traditsionnogo Vostoka v iskusstve i nauchnoy mysli Zapada* [Mythologization of the traditional East in the art and scientific thought of the West]. State Institute for Art Studies. (In Russ.)
8. Harrison, R. (2014). Inside the cinema train: Britain, empire, and modernity in the twentieth century. *Film History*, 26 (4), 32–57. <https://doi.org/10.2979/filmhistory.26.4.32>
9. Hiley, N. (1993). Hints to newsfilm cameramen. In J. Ballantyne (Ed.), *Researcher's guide to British newsreels* (Vol. 3). British Universities Film & Video Council. <https://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.506.3728&rep=rep1&type=pdf>

10. Hiley, N., & McKernan, L. (2001). Reconstructing the news: British newsreel documentation and the British Universities Newsreel Project. *Film History*, 13 (2), 185–199. <https://doi.org/10.2979/FIL.2001.13.2.185>
11. Huggins, M. (2007). Projecting the visual: British newsreels, soccer and popular culture 1918–39. *The International Journal of the History of Sport*, 24 (1), 80–102. <https://doi.org/10.1080/09523360601005447>
12. Japan as it is. (1917). *The Contemporary Review*, 112, 533–541.
13. Kaye, L. (2018). If you build it, will they come? Researching British newsreels. In C. Chambers, M. Jönsson, & R.V. Winkel (Eds.), *Researching newsreels: Local, national and transnational case studies* (pp. 285–300). Palgrave Macmillan.
14. Leaders' Tributes. (1927). *Hansard: House of Commons debates*, 202, Columns 307–309.
15. Lysenko, V.G. (2009). Poznanie Chuzhogo kak sposob samopoznaniya: Zapad, Indiya, Rossiya [Understanding the Other as a way of self-knowledge: West, India, Russia]. *Voprosy filosofii*, (11), 61–77. (In Russ.)
16. Maitland, S. (2015). Culture in translation: The case of British Pathé News. *Perspectives*, 23 (4), 570–585. <https://doi.org/10.1080/0907676X.2015.1056813>
17. McKernan, L. (2018). The newsreel audience. In C. Chambers, M. Jönsson, & R.V. Winkel (Eds.), *Researching newsreels: Local, national and transnational case studies* (pp. 35–49). Palgrave Macmillan.
18. Miyao, D. (2016). Japonisme and the birth of cinema. *Journal of Japonisme*, 1 (1), 66–92. <https://doi.org/10.1163/24054992-00011p05>
19. Naraoka, S. (2017). Japan's twenty-one demands and Anglo-Japanese relations. In A. Best (Ed.), *Britain's retreat from empire in East Asia, 1905–1980* (pp. 35–56). Routledge.
20. Nish, I. (2000). Echoes of the alliance 1920–30. In I. Nish, & Y. Kibata (Eds.), *The History of Anglo-Japanese relations, 1600–2000* (Vol. 1, pp. 255–278). Palgrave Macmillan.
21. Ramirez, G. (2020). The march of time in Britain and the international history of documentary film. *Film History: An International Journal*, 32 (2), 1–32. <https://doi.org/10.2979/filmhistory.32.2.01>
22. Said, E. (2006). *Orientalizm: Zapadnye kontseptsii Vostoka* [Orientalism: Western concepts of the Orient] (A.V. Govorunov, Trans.). Russkiy mir. (In Russ.)
23. Sieber, S. (2016). The politics of archives: Media, power and identity. In K. Imesch, S. Schade, & S. Sieber (Eds.), *Constructions of cultural identities in newsreel cinema and television after 1945* (pp. 21–38). Transcript Verlag.
24. Steiner, E. (2012). Vostok, Zapad i Orientalizm: Mesto vostokovedeniya v globaliziruyushchemsya mire [Orientalism/Occidentalism: Languages of cultures vs. languages of description]. In E. Steiner (Ed.), *Orientalizm/Oksidentalizm: Yazyki kul'tur i yazyki ikh opisaniya* [East, West and Orientalism: The place of Oriental studies in the globalizing world] (pp. 14–24). Sovpadenie.
25. Talbot, M. (2007). *Media discourse: Representation and interaction*. Edinburgh University Press.
26. The late Emperor of Japan. (1927). *Hansard: House of Commons debates*, 66, Columns 78–81.
27. Wilde, O. (1993) *Izbrannyye proizvedeniya* [Selected works] (Vol. 2). Respublika. (In Russ.)

СВЕДЕНИЯ ОБ АВТОРЕ

ДАНИЛА СЕРГЕЕВИЧ БУКИН

Магистрант 2 курса Института истории,
Санкт-Петербургский государственный университет,
199034 Россия, Санкт-Петербург, Менделеевская линия, 5

ResearcherID: ABA-3161-2021

ORCID: 0000-0001-5372-8845

e-mail: st086378@student.spbu.ru

ABOUT THE AUTHOR

DANILA S. BUKIN

Second year Master's student, Institute of History,
Saint Petersburg State University,
Mendeleevskaya line, 5, 199034, Saint Petersburg

ResearcherID: ABA-3161-2021

ORCID: 0000-0001-5372-8845

e-mail: st086378@student.spbu.ru

МЕДИАОБРАЗОВАНИЕ

MEDIA EDUCATION

WOLFGANG MASTNAK

University of Music and Performing Arts /
Hochschule für Musik und Theater München
Arcisstraße 12, 80333 Munich, Germany
Beijing Normal University 北京师范大学
Research Centre for Arts Therapies 艺术治疗研究中心
19 Xinwai Ave, Beitaipingzhuang, Haidian District, Beijing, China, 100875
北京市新街口外大街19号 邮编: 100875
ResearcherID: AGX-8330-2022
ORCID: 0000-0003-4632-5639
e-mail: wolfgang.mastnak@hmtm.de

For citation

Mastnak W. (2022). TV-Therapy: A Preliminary Theoretical Framework. *The Art and Science of Television*, 18 (1), 219–239. <https://doi.org/10.30628/1994-9529-2022-18.1-219-239>

TV-Therapy: A Preliminary Theoretical Framework

Abstract. Broadly speaking, television is regarded as a mass media array providing information and entertainment. From a scientific perspective it also involves artistic features and counts as a highly influential socio-cultural phenomenon. While in this context also pathogenic and pathological aspects have been discussed and studied, health promoting and therapeutic factors of television are still greatly underrepresented in the realm of TV-sciences. On the basis of a random sample of qualitative data and meta-synthetic construction, the present article suggests a preliminary eight-dimensional theoretical framework of TV-therapy: (i) identity fusion and introjection, (ii) parallel worlds and escapism, (iii) subliminal mirroring and self-exploration, (iv) biographical work and self-integration, (v) therapeutic transference and creative coping, (vi) self-administration and self-regulation, (vii) social adjustment and virtual networking and (viii) TV as a source of topics and an incentive for people to communicate. Regarding psychodynamic impacts of television, the article encourages further studies on the interaction between television

and individuals with mental conditions such as schizophrenia or eating disorders, as well as health-related TV-education. Television may become an important tool in public health, which calls television programme creators and television production companies into play.

Keywords: biographical work; coping; escapism; fiction; identity fusion; parallel worlds; public health; self-exploration; self-regulation; social adjustment; socio-cultural changes

INTRODUCTION

The notion of *Television therapy* is not new. Although various authors such as G.G. Young (1988) used that term, TV-therapy is not as broadly established and profoundly developed as, for instance, cognitive behavioral therapy (CBT) or music therapy. Nonetheless, already in 1956 Gaither Lee Martin and Charles H. R. Over (1956) spoke of therapy by television. Their empirical study used closed-circuit television in psychiatric settings and concluded that mentally ill patients improve significantly in behaviour patterns, especially in the areas of communication, interpersonal relationship and socialization, as well as that programs of general education and instruction may have positive effects on that clientele. Moreover, some of their approaches also combined therapeutic TV-watching with creative art work, which is akin to intermodal forms of arts-based therapies.

One year later, Hyman Tucker et al. (1957) published their results about effectiveness of closed-circuit television as a therapeutic medium to treat psychiatric patients, and Floy Jack Moore et al. (1965) used the term television in the context of videotaped therapeutic sessions both for self-experience and a sort of retrospective archive analysis. Although this practice was miles away from what we may call TV-therapy today, it is remarkable that this new mass medium had inspired the therapeutic domain at such an early time: We remember the *Olympia-Kanone*, an iconoscope produced for the 1936 Berlin Olympic Games, as well as the implementation of the 525-line TV in the United States in 1941, the world's first 625-line television standard designed in the Soviet Union in 1944, and the Philips production and commercialization of the image iconoscope and multicon from 1952 to 1958.

Back to watching TV in psychiatric wards. Notwithstanding the fact that the origins of TV-therapy were highly promising, this approach—at least as we know from reviewing relevant literature—did not flourish, and from today's perspective we may assume following reasons: (i) in the early stages of TV-therapy, television was still a highly captivating medium and thus prone to attract the patients' attention. However, the more TV became commonly used, the more it lost this mesmerizing aura;

(ii) while Martin and Over spoke of chronically psychotic females who were confined to a closed ward and had no access to television during their hospitalization, psychiatric circumstances have been changing for the last decades, particularly in terms of increased liberty and community psychiatry (Burns, 2014). In spite of the warning that these trends may have an adverse impact on patients, there is good evidence that such social openness does not entail homelessness, incarceration or suicide after discharge from hospital (Salisbury & Thornicroft, 2016)—consequently TV lost its function as social surrogate; (iii) the more sound and film storage devices became available and affordable, the more patients used them for own therapeutic archives. Broadly speaking, the original incentives of TV-therapy went into a decline, while self-administered TV-therapy was in the ascendant—and this is a main focus of the present article.

Discussing TV-therapy also touches upon approaches such as cinema therapy and video therapy, where we have to distinguish between different definitions. By way of illustration, the term *video therapy* is also used as a synonym of telehealth, e-counselling, teletherapy, e-therapy or cyber-counselling, while in the realm of creative therapies it may refer to video art performed by patients and involve practices comparable to therapeutic filmmaking (Johnson & Alderson, 2008; Cohen et al., 2015), expressive (video) remix therapy (Jamerson, 2013) or digital storytelling. These models are also topics of the Beijing Normal University Research Centre for Arts Therapies.

The discipline of cinema therapy or movie therapy—both expressions are often used synonymously—goes back to the work of Gary Solomon (Solomon, 1995), who was the first in the West to write about using movies for therapeutic purposes, and Michael Powell's PhD thesis (Powell, 2008) focused on cinema therapy as a clinical intervention. Today, cinema therapy is used to treat a broad spectrum of medical conditions such as relationship problems (Eğeci & Gençöz, 2017) or anxiety disorders (Dumtrache, 2014, p. 717):

Cinema-therapy refers to the use of movies as a support for the individual's personal and interpersonal development and it represents a promising method that enhances both the attractiveness of the therapeutic process and the depth of a significant personal and relational development. By means of this research, we aim to build and develop a cinema-therapy program, as well as to identify its effects on the participants' anxiety level. The results of the present study indicate a significant drop in anxiety among the participants in the cinema-therapy program as opposed to those from the control sample. This paper is an advocacy of the use of movies as a support in the personal development process, in the modelling of emotional, value and behavioral dimensions of human personality.

While the term *cinema therapy* commonly refers to distinct models in clinical settings, the present article is dealing with a completely different issue: the phe-

nomenon of self-administered *TV-therapy* as both an intended and an involuntary curative process. Particularly through experience and discovery of beneficial impacts of watching TV on the psyche, this medium is used for emotional self-regulation as well as the improvement of quality of life. In this context, the term TV-therapy also applies to the use of similar mass-media for similar purposes. Given that such application of TV-therapy is hidden from the public and institutionalized treatment, related research is difficult and has to be tailored to its specific conditions. This also requires interdisciplinary collaboration with sociology, cultural anthropology and clinical sciences.

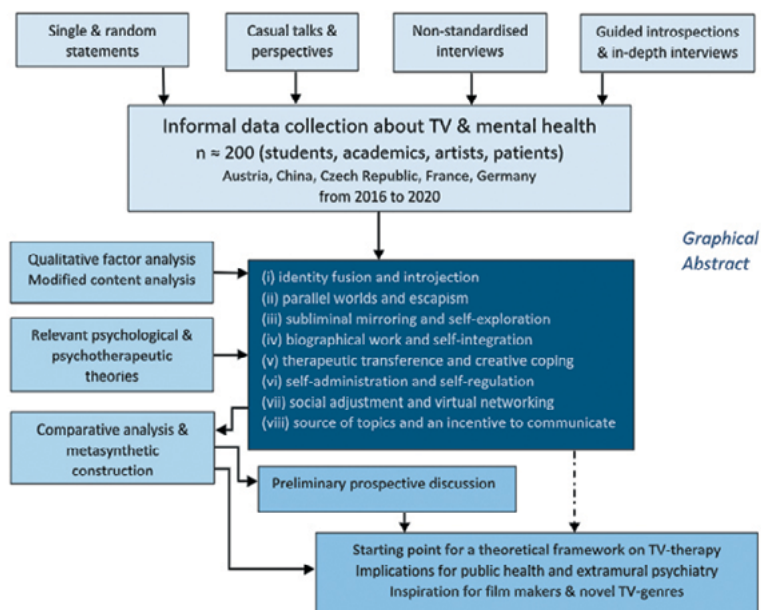
Regarding the global prevalence of mental disorders, self-designed and self-administered TV-therapy is of considerable relevance to public health systems, though. A meta-analysis—in the sense of statistical processing of results from multiple studies to get pooled data and identify central tendencies—estimating the prevalence of mental disorders from the late 1970 to about 2010 (Steel et al., 2014, p. 476) confirms that common mental issues are highly prevalent and affect people across all regions of the world:

Pooling across all studies, approximately 1 in 5 respondents (17.6%, 95% confidence interval: 16.3–18.9%) were identified as meeting criteria for a common mental disorder during the 12-months preceding assessment; 29.2% (25.9–32.6%) of respondents were identified as having experienced a common mental disorder at some time during their lifetimes. A consistent gender effect in the prevalence of common mental disorder was evident; women having higher rates of mood (7.3%:4.0%) and anxiety (8.7%:4.3%) disorders during the previous 12 months and men having higher rates of substance use disorders (2.0%:7.5%), with a similar pattern for lifetime prevalence. There was also evidence of consistent regional variation in the prevalence of common mental disorder. Countries within North and South East Asia in particular displayed consistently lower one-year and lifetime prevalence estimates than other regions. One-year prevalence rates were also low among Sub-Saharan-Africa, whereas English speaking counties returned the highest lifetime prevalence estimates.

Also, in children and adolescents the worldwide prevalence of mental disorders is high. According to a comparative study from the University of São Paulo Medical School in Brazil the pooled prevalence is 13.4% (Polanczyk et al., 2015), and the World Health Organization specifies that the burden of mental disorders is particularly high in conflict-affected populations (Charlson et al., 2019). Given that television embodies both therapeutic and pathogenic potential, educational issues come into play—and this is a key topic of Beijing Normal University. Regarding excessive TV watching, psychopathology also speaks of hidden addiction (Sussman & Moran, 2013), which is comparable to the epidemiology of internet addiction (Pan et al., 2020). Additionally, to such forms of TV *binge-watching*, TV-viewing is also dis-

cussed as an important factor influencing personality and behaviour such as adolescent sex attitudes (Tolman et al., 2007) or negative dietary patterns (Kelly et al., 2016). By and large, television can be considered a huge psycho-modulating factor and TV-self-therapy a phenomenon of still underestimated effect.

METHODS



Television therapy is a relatively young discipline and empirical research still scant. Moreover, the considerable lack of relevant meta-theoretical considerations and theoretical frameworks calls for basic research and orientation. On that account, informal and often casually acquired verbal data from mainly students, academics, artists and patients have been collected, compared and re-grouped in order to identify possible categories. Their characteristics cover a broad spectrum from random talks, e.g., about TV-based self-regulation techniques, to in-depth interviews, which helped to elucidate how watching television supports self-discovery and self-integration. Qualitative data-processing and meta-synthetic construction resulted in a preliminary theoretical framework.

Key principles of systemic meta-syntheses (Mastnak, 2021) go back to in-depth analyses of seminal theories in psychology, psychosomatics and medicine. Throughout the course of history of science such cornerstones witness the power of epistemological syntheses of all sorts of findings and shed light on ground-breaking concepts and innovation. Broadly speaking: great minds discovered the inner logic of data from clinical experience, subjective theories and interdisciplinary research and created consistent frameworks—and this is precisely the way, systemic meta-syntheses are built.

This also explains the use of the word “systemic.” Given that tangible entities have their very unique characteristics, holistic truth-philosophical representation strives for a most adequate isomorphism between the actual object in the real world and its theoretical representation in the realm of science. Distinct from research on single perspectives, dimensions or parameters, systemic meta-syntheses try to take the complexity of phenomena into account, hence the term systemic.

In general, there are two different ways to create a systemic meta-synthesis: a bottom-up and a top-down mode. In bottom-up mode studies on a given issue or thematic field are taken into account and explorative comparative processing tries to trace down general principles as well as their inner logic and coherence. This process generates hypotheses, which are usually more robust than results of single hypothesis generating studies.

The top-down mode starts with a given hypothesis and goes on searching for confirmatory or contradictory evidence. While the whole process reminds of conventional hypothesis testing, the “timeline inversion” makes the decisive difference: What supports or destroys the hypothesis is derived from previous studies. The advantage of this approach lies in the enormous pool of relevant data, which have to be re-evaluated, though.

In addition to these two main types, the notion systemic meta-synthesis encompasses all approaches (i) which respect epistemology and philosophy of sciences and (ii) integrate data and results from various types of studies (iii) to create a novel theory or theoretical framework. And there are basically no discipline-related limitations or apodictic exclusion criteria. The present study combined bottom-up and top-down approaches and used various forms of inductive and deductive reasoning.

RESULTS

Based on a pool of qualitative data and meta-synthetic reasoning, this article suggests an eight-dimensional framework to deal with TV-therapy. Its dimen-

sions describe factors of individual TV-therapeutic attitudes and practices and may, similar to the differential-psychological model of factor analysis, differ in strength and manifestation. This dynamic theoretical framework may help to elucidate therapeutic features of television consumption in the broad sense of watching live or recorded television, as well as viewing DVDs and streaming shows on TV sets, computers and portable devices. Nonetheless, there are various theoretical approaches to explore TV-therapy imaginable. Consequently, further theoretical considerations to formulate and assemble pertinent components into coherent wholes are highly welcome.

Identity fusion and introjection

From Aristotle's views of the relationship between drama and spectators to modern psychological considerations there is a wealth of theories dealing with merging identities and introjection, and Maria Grazia Turri (2015) proposed in her PhD-thesis a new understanding of spectatorship as transference dynamic.

This article suggests to differentiate between identity fusion and trait transference. Concerning identity fusion, we refer to group-psychological theories that differentiate between two distinct forms of group alignment: identification and fusion—the former asserts that group and personal identity are distinct, while the latter means that group and personal identities are functionally equivalent and mutually reinforcing (Kavanagh et al., 2020). In the context of TV-consumption and TV-therapy, particularly identity fusion (Reese & Whitehouse, 2021) enormously impacts on an individual's personality and is likely to create hybrid-identities, which merge “pro-protagonist-behaviour” and unconscious motives alongside unrealistic self-images. Moreover, such phenomena may interdepend with psychotic traits and even aggravate symptoms. From a psychopathological perspective we have to distinguish between two outcomes: on the one hand such modes of TV-consumption may counteract psychiatric treatment, on the other they may give rise to a feeling of self-actualization and improve the subjective experience of quality of life.

TV-associated introjection differs markedly from the comprehensive and dominating processes that go hand in hand with identity fusion: they only concern several personality traits, are controllable and easily reversible, and are likely to improve mental well-being. The notions *projection*, *introjection* and *projective identification* belong largely to psychoanalytic theory (Malancharuvil, 2004), while Meissner (2009) suggested a neuropsychological reconstruction of projective identification, hence the neuroscientific substantiation of the previously phenomenological terms. As regards the realm of TV-therapy, this article proposes the term *introjective trait dynamics*.

In this connection, we rather focus on the subjective (and possibly unrealistic) discovery of a TV-character's personality traits in oneself, alongside this detection's

psychodynamic—we use this term in a broader sense, not only referring to psychoanalysis—consequences. Introjection of a TV-protagonist's feature may concern (i) the re-activation of suppressed personality traits and self-concepts, (ii) an imaginary space that allows talents and self-images to bloom, while the “real world” inhibits their growth, and (iii) the egosyntonic realization of “elementary psychosomatic variables” (Mastnak, 1994, p. 137).

Elementary psychosomatic variables (EPV)—in German language *psychosomatische Grundvariablen*—form a core concept of the Perspektiventheorie [“Perspectives Theory”]. The Perspectives Theory was developed in the late 1980s and is meant to contribute to comprehensive models of differential psychology and theories of personality. In a sense akin to the concept of role-person merger (Turner, 1978) in the social construction of personality or Erwin Roth's (1969) theory of attitudes as the basis of his concept of personality, elementary psychosomatic variables are considered qualitative entities which require individual realization to form distinct personalities. By way of illustration, the EPV which creates the desire of being loved cannot be sufficiently replaced by other EPVs. During the later intrauterine period and particularly during childhood it develops distinct features of bonding, which may give rise to resilience, emotional wellbeing or traumatic deficiencies. Perspectives Theory suggests to understand the entire personality as a dynamic system consisting of EPVs which can, e.g., through life-experience or educational impact, change their intensity and significance like “perspectives,” hence the name.

Parallel worlds and escapism

Broadly speaking, we may differentiate between four kinds of parallel worlds: (i) the physical notion of multiverse alongside various hypotheses of multiple universes such as expressed by Hugh Everett or the Copenhagen Interpretation, usually summarized under the umbrella-term *many-worlds interpretation* (MWI), (ii) *the mortal world* and spiritual worlds as described in various religions such as heaven and hell in Christianity, which are in a sense comparable with the temporary places Svarga and Naraka in Hinduism, or—according to Tibetan Buddhist religion—overlapping worlds occupied by ghosts, (iii) parallel and mutually penetrating worlds as described in various social and differential psychological theories such as professional, private, criminal or cyber worlds, and (iv) imaginary worlds as well as worlds created by our minds, such as in psychotic hallucinations or mesmerizing creative acts.

Variatio delectate—this famous Latin phrase, literally “variation is delightful,” sometimes also translated as “there's nothing like change”—may be interpreted in various ways, also concerning the human need for balance between stability and alteration. However, people may experience right the opposite, namely “permanent chaos”—and thus fall into despair. For centuries the arts have been successfully pro-

viding means to temporarily immerse oneself in fictional worlds, such as novels or theatre plays—and since the 1890s cinema, and later on television.

The private availability of films has given rise to self-administered changes of worlds, where intensity and reversibility decide between aesthetic experience and pathological escapism. In general, a lack of change is likely to cause mind wandering and a “drive to distraction” (Faber et al., 2018). From a TV-psychological and pathological perspective we have to clearly identify functions and characteristics of fantasy worlds and to differentiate between artistic pleasure and pathological delusion as a tendency to seek escape and distraction from reality or real-life problems (Jouhki & Oksanen, 2022). Relating to loneliness, escapism and identification with TV and film characters, an Italian study (Gabbiadini et al., 2021) pointed out:

Nowadays, binge-watching (i.e., watching multiple episodes of a TV series in one session) has become a widespread practice of media consumption, raising concerns about its negative outcomes. Nevertheless, previous research has overlooked the underlying psychological mechanisms leading to binge-watching [...] psychological determinants of problematic digital technologies usage (i.e., feelings of loneliness), as well as some of the mechanisms related to the enjoyment of media contents (i.e., escapism and the identification with media characters), were considered as predictors of the tendency to binge-watch. Results indicated that higher feelings of loneliness were associated with higher levels of problematic digital technologies usage. Additionally, direct and indirect effects showed that only escapism—out of the four dimensions measuring the problematic use of Internet-related technologies—predicted participants’ stronger identification with media characters, which in turn promoted greater binge-watching tendencies. Overall, we suggest that binge-watching could be interpreted as a coping strategy for media escapist, who enjoy TV series as a privileged online space in which the need to escape finds its fulfillment, allowing them to manage loneliness by identifying with a fictitious character.

Such phenomena call for (i) representative studies about modes of TV-watching and associated escapism, pseudo-psychotic delusions included, (ii) conditions that are likely to trigger binge-watching such as social distancing and curfews (Dixit et al., 2020), (iii) clear differentiation between the relevant clusters of recreational TV series viewers (presenting low involvement in binge-watching), regulated binge-watchers (moderately involved), avid binge-watchers (presenting elevated but non-problematic involvement), and unregulated binge-watchers (presenting potentially problematic involvement associated with negative outcomes) (Flayelle et al., 2019) and (iv) relevant psycho-education. Dealing with these issues, we are permanently faced with the vague boarder between fascination with film and movie art on the one hand and pathological binge-watching alongside associated escapism on the other.

Subliminal mirroring and self-exploration

The question “Who am I?” penetrates practical anthropology and human ontology as well as spiritual areas and personal doubts about one’s identity and sense of living. “Who am I?” is both a philosophical and a psychological question, which not only arises in the context of mental disorders such as depression or pathological dissociation and fragmentation of the self, but goes to the roots of existence and its deeper meaning (if there is a deeper meaning of existence). Since the cradle of human culture, the arts have been inspiring the human mind and encouraged creative thinking, the question about one’s origin and nature included. Today, television is an enormous source nourishing self-discovery, both in a clarifying and in a bewildering way.

Guided self-exploration has always been an explicit goal of psychoanalysis (Kantrowitz, 2012), and continuing self-exploration is likely to become a habit or trait in former analysands. However, self-exploration is not the monopoly of psychoanalysis, but rather an important principle in many psychotherapeutic areas, and Stanislav Grof (1988) even spoke of the “adventure of self-discovery.” There is broad consensus that self-discovery plays a crucial role for psychotherapeutic progress and personal growth, whereas psychotherapeutic schools of thought greatly differ in method as well as the rationale behind.

While psychotherapy usually works with external professional support of self-discovery, the present article suggests the existence of an autonomous neuro-cognitive processor within the human brain that strives for self-discovery and activates relevant processes. Although still on a hypothetical level, we assume that this processor is inextricably intertwined with the default mode network (Yeshurun et al., 2021), a central-nervous system specializing in information processing. Moreover, it is a dynamic high-capacity module to integrate incoming intrinsic (e.g., thought) and extrinsic (e.g., social situations) information with consolidated knowledge. This forms rich, context-dependent models, self-images included.

This self-discovery processor appears to encompass a sort of “mirroring unit” that compares—in a subliminal way—own traits with features of other individuals from real, artistic and imaginary areas. These modes of comparison resemble psychotherapeutic mirror techniques such as in psychodrama, but differ in the impetus behind. While in therapeutic sessions the therapist encourages mirror techniques, in self-administered television therapy mirroring is triggered by an internal self-discovery processor, which seems to be able to also adjust the intensity of discovery—according to one’s readiness to accept related insights.

Moreover, these modes of mirroring alongside associated self-discovery may also serve as a driving force for further film-guided self-exploration. In this context we assume a dual principle consisting of (i) an inner processor regulating aspects and modes of self-discovery and (ii) a subtle interplay between subliminal infor-

mation processing and conscious (often seemingly spontaneous) recognition, self-recognition included.

Biographical work and self-integration

Mindful work with a patient's biography has become an important means in various therapeutic areas and curative domains, e.g., in palliative care (Hesse et al., 2019). The rationale behind is complex and involves the notion of biographical continuity, which is both an ontological and a personality psychological problem, hence the recent discussions about *cisism* and *cisnormativity* (Silverman & Baril, 2021). Notwithstanding such qualifications, there is relatively broad consensus about the significance of biographical work and self-integration. By way of illustration, geriatric findings suggest that maintenance of the self in dementia is associated with socio-biographical factors (Surr, 2006).

Particularly in cases of repressed traumatic experiences, fragmentation of the self and distinct dissociative symptoms the notion of self-integration comes into play (Weeks & Pasupathi, 2011): critical to identity, self-integration is considered the process of connecting experiences to the self. It essentially involves subjectively constructed connections between the self and negative events, stability and changes of the self as a whole, as well as the dynamic relationship between conscious self-images and external stimuli such as a therapist's responsiveness.

However, dealing with the self alongside the notion of self-integration also addresses its dynamic wholeness, and Gil G. Noam (1988) suggested a model consisting of two related dimensions: self-complexity and biographical topics, including *schemata* and *themata*. This framework is basically consistent with our understanding of biographical work and self-integration in self-administered television therapy. Particularly in adults and the older generation, television offers an enormous potential to enhance biographical work and thus to facilitate self-integration.

An example: at the age of 55 Charles casually browsed the internet and found a film series he adored when he was around 10 years old: *Der Kurier der Kaiserin* ["The Empress's Courier"] (not to be confused with Mortimer Stewart's *The Queen's Messenger* from 1928). At that time Charles's beloved grandmother died, he was confronted with social classroom-issues and felt depressed by his parents' fear he might be doomed to fail his school career. Watching these old films, Charles felt completely mesmerized. He not only remembered certain scenes, but also re-experienced emotions he had 45 years ago, particularly self-doubts and his belief that success was just casual, while suffering shipwreck would eventually be inevitable. Through repetitive watching the series his still debilitating feelings of imperfection began to fade.

Therapeutic transference and creative coping

Reality TV has become a captivating genre that also accesses therapeutic domains. Jenny Hamilton (2013) coined the term reality television therapy (RTVT) and was one of the first researchers to study this phenomenon. While the “counselling world” has given comparatively little consideration to this genre, Hamilton raised the question how RTVT may make therapy more accessible to people and whether watching these programs can be considered a therapeutic experience for audiences. She summarized:

So how might RTVT work as a therapeutic experience for audiences? RTVT shows use the conventions of TV filming and editing to create emotional drama and intensity, such as cutting between speakers, close ups on eye movements and facial expressions, editing out less emotionally charged material, self-disclosing monologues and use of music to heighten emotion. Aristotle identified catharsis as a process of emotional purging experienced by the audiences of Greek tragedies. RTVT programs almost invariably seem to follow the stages of therapy recognized by both Rogers and Snyder: an initial stage of catharsis (through emotional disclosure, often via monologues to camera); a phase of insight (provided by both the helper and participant), followed by “positive choice and action” as we watch the participant embark on a change process. The viewer may identify with participants and feel they have shared in their emotional journey. They may experience emotions associated with the therapeutic process, or tap into or release emotions around their own issues, as in group therapy where significant issues can be prompted by others, raising clients’ self-awareness and offering “[...] the invaluable healing factor of simply knowing that you are not alone with your issue.” Referring to Bohart and Tallman (1996), she shed light on the authors’ proposition that “all therapy is ultimately self-help and it is the client who is the therapist,” highlighting that self-help has proven to be as helpful as contact with a therapist, can suit some clients better, and that “ultimately clients must manufacture solutions from their own experience.” Although the present article does not agree with the assumption that professional psychotherapy can be replaced with the patient’s “therapist within,” we greatly encourage research on mechanisms underlying TV-based psychotherapeutic self-help.

In this context, we suggest to distinguish between four essential domains: (i) the use of TV-watching to modulate pathological conditions such as obsessive-compulsive thought and behaviour, e.g. workaholism (Cossin et al., 2021) and the overestimation of one’s importance, (ii) enhancement of resilience through model-based learning or emotionally stabilizing introjection, (iii) construction of psychotherapeutic self-help models or self-application of techniques as seen in reality television or documentary films and (iv) the creative development of individual coping strategies inspired by movie scenes or characters.

Self-administration and self-regulation

One of the most striking and probably most promising results of this small framework-generating research concerns psychotherapeutic self-help, in particular self-administration of watching TV for the express purpose of self-regulation. In public health areas, self-regulation is not only a core factor of human functioning that facilitates the successful pursuit of personal goals, but also gains importance in the promotion and maintenance of mental health, therapy of (subclinical) mental and psycho-affective syndromes included. While some related approaches only provide shallow insights, recent comparative research designed a pertinent integrative model of self-regulation in social psychological, personality psychological and cognitive neuroscientific contexts (Inzlicht et al., 2021).

A British meta-analysis (Pandey et al., 2018) highlighted the effectiveness of universal self-regulation-based interventions in children and adolescents. Implicitly addressing this huge clientele of television-associated social networks, the authors emphasized that childhood and adolescence self-regulation is gaining importance, as well as the mounting evidence of its positive associations with health, social and educational outcomes.

Qualitative analysis of our data pool suggests that particularly the combination of (i) high awareness of psychopathological traits, susceptibilities and vulnerabilities and (ii) a distinct readiness to self-experimentation may give rise to effective television-based self-regulation. These efficient techniques differ sharply from television addiction or the obsessive-compulsive use social media, and comprise a broad spectrum of individualized models such as short TV-based cognitive recovery, mental relaxation, control of compulsive thought or coping with transient feelings of emptiness or low spirits.

Due to a lack of robust data substantiating this phenomenon, further research is needed to explore both the nature of this sociocultural phenomenon and its public health relevance. Moreover, television-related mental health education comes into play.

Social adjustment and virtual networking

Although social coherence and communication styles are changing, genetics of social behaviour and neurogenetics of sociality (Donaldson & Young, 2008) witness the profound interactive character of the human race, hence the risk of deprivation syndromes. Social media have greatly responded to and impacted on social adjustment and virtual networking has immensely gained ground. Qualitative data analysis suggests four main incentives to use interactive television devices: (i) basic communication to get the impression of social inclusion, (ii) sharing of life experiences and development of (maybe also fictitious) closeness, (iii) mutual support, both in the sense of empathy and advice, and (iv) online creative interaction.

Decades ago, a project called R4R *Recording for Recovery*—not to be confused with models such as *Reading for Recovery* to support the treatment of substance abuse and addiction—was created to inspire music-based social networking among isolated people: people sent each other audio tapes with favorite music as a sign of social bonding, as well as an invitation to share aesthetic experiences evoked by listening. The vivid dynamics evoked by this network could not be predicted: sharing music became the source and inner drive of a new feeling of emotional security and social responsibility.

Likewise, social media with television function bring about unpredictable dynamics, both in a beneficial and in a potentially harmful way. In this regard we emphasize three critical aspects: (i) different from genuine human connection and authentic bonding, which involve continuous feedback-loops, individuals may regulate frequency and intensity of communication in an (unintentionally) egocentric way and thus cause traumatic reactions. Moreover, unrealistic projection may lead to delusional relationships alongside obsessive-compulsive as well as pseudo-psychotic traits, (ii) falling in love with robots has become a real phenomenon (Viik, 2020), also in the realm of social networking. Although individual experiences may satisfy, anthropological considerations point towards serious risks. Moreover, we have to differentiate between robots as colleagues and partners (Nyholm & Smids, 2020): “in comparison with the more demanding ideals of being a good friend or a good romantic partner, it is comparatively easier for a robot to live up to the ideal of being a good colleague. The reason for this is that the ‘inner lives’ of our friends and lovers are more important to us than the inner lives of our colleagues,” and (iii) discussions about social network facilities as surrogate connection should not ignore the nature of bodily, spiritual and (face-to-face) empathetic interaction: “ersatz connections” have limitations.

At this point, looking back over changes in communication styles help to understand recent phenomena. There was in living memory a period, e.g. in Central Europe, dominated by small talks and hollow conversation, marked by nearly obsessive-compulsive avoidance of responsibility and commitment, followed by an era of—mostly completely dispensable—pseudo-organizational communication on smartphone screens: particularly younger people exhibit symptoms of smartphone addiction paired with social isolation (Tateno et al., 2019) alongside nomophobia (Notara et al., 2021), athazagoraphobia, i.e. the fear of being forgotten, and FoMO (Akbari et al., 2021), the fear of missing out. Self-images and self-values are externalized and thus uncontrollable and fragile, while the soul is arid and empty. Notwithstanding these pathogenic traits, social media also encompass an enormous potential to enrich life, deepen communication and inspire the mind: creative television can also be regarded as a viable countermeasure to bring back deep satis-

faction and personal growth—and comparable to community music education and therapy the notion of *community television education and therapy* comes to mind.

Pool of contents and incentive of communication

Without a doubt, the art of communication is one of the great chapters of human culture, and disastrous communication one of the darkest sides of human life. The world of communication encompasses verbal flow that gives rise to mutual discovery of interior lives, non-verbal communication in perfect harmony as expressed, for instance, in the Philemon and Baucis scene in Wolfgang Roscher und Claus Thomas's film *Doktor Faustus* (Archives of the University Mozarteum in Salzburg), as well as the phenomenon the Austrian communication expert Paul Watzlawick described as “you cannot not communicate.” Although the present article is not primarily focusing on this topic, communication is still an important factor of TV-related quality of life.

A life-style platform called communication deficit “the silent scourge that hampers relationships”—and habituation of adverse communication patterns is widely known as a heavy burden: partners feel lost or unseen, constantly criticized, or experience a huge lack of intimacy. Moreover, communication may become dreary and narrowed down to meaningless formulae such as talking about the weather or—during the COVID-19 pandemic—actual rules and the incompetence of politicians. For several decades cinema has been regarded as a tool to develop communication, particularly in the context of social messages (Riber & Smith, 1985), while the potential of television to improve communication at home, e.g., by suggesting topics of interest, has been widely ignored.

As regards topics of interest, the present article suggests to differentiate between grades of subjective significance. While, for instance, a TV-documentation about astrophysics may inspire communication about the beauty of galaxies, another movie may elicit the spontaneous recognition of one's own frozen communication style and petrified relationship, and thus spark off intimate in-depth conversation. Such processes go hand in hand with TV-guided self-discovery and mirroring, and are also regarded a promising path in couple therapy (Alexander, 2009):

Psychiatrists need to be aware of how their individual clients are impacted by issues they may be having in their intimate relationships and how couples' issues, in turn, impact and are impacted by emotional and mental disorders. In addition, psychiatrists need to be able to offer sound advice to individuals in troubled relationships, know how to make referrals to trained marriage therapists and know how medications they prescribe may impact couples. Over the past twenty years, there have been significant advances in couple research to assist health professionals in offering insight to couples struggling with communication, conflict resolution, affairs, addictions and many other

aspects of the couple's odyssey. Movie clips offer an effective way of teaching psychiatrists about common issues in coupling and couple therapy.

While Matthew Alexander discussed movies and movie clips for educating psychiatrists about common clinical issues in couple therapy, the present article focuses on unintended effects of television on communication styles, as well as implicit self-regulation and improvement of verbal exchange in relationships. In this context, the present article emphatically suggests further research on the use of film and television to treat communication issues, not only in order to explore associated mechanisms in individuals with relevant medical conditions such as autism spectrum disorder (Bolton et al., 2020), but also to discover therapeutic values of television in a broader clientele.

Discussion

Qualitative processing of a random data alongside meta-synthetic construction resulted in the present theoretical framework of TV-therapy. We consider it a preliminary model and are aware of its limitations, hence the need for further systemic, quantitative, qualitative, cross-cultural and epistemological research in this domain.

Dealing with TV-therapy and TV-pathology, we emphatically encourage differential-diagnostic approaches to explore interactions between television consumption and mental diseases such as schizophrenia, depression, anxiety disorders, post-traumatic stress disorders, eating disorders, obsessive-compulsive and oppositional defiant disorders, or the broad spectrum of addiction.

TV-related pathogenesis and pathological dynamics are challenging and may bring about a broad spectrum of "aberrations." And yet, we have to be extremely careful with ethical and pathological assessments of main-streams: they may be nourished by biased views and thus crucially misunderstand sociocultural transformations. From a meta-theoretical and epistemological perspective, we have to clearly distinguish between cultural and anthropologic criteria, and we must be aware of the "natural" dynamics of customs and the relative invariance of the human (genetic) nature.

While the present article expressly focuses on TV-therapy prospects, we also have to explore adverse phenomena such as—pars pro toto—television addiction, which is "no mere metaphor" (Kubey & Csikszentmihalyi, 2002): psychiatry explicitly states that television addiction functions similarly to substance abuse disorders and claims that a great deal more research is needed (Sussman & Moran, 2013). Given that trends to obsessive and excessive TV-consumption alongside associated pathogenic impacts on the psyche are likely to jeopardize the younger generation, implementation of TV-oriented health education has to be discussed.

Notwithstanding such risks, there is an enormous therapeutic and health-promoting potential inhering in television. Taking the widespread reluctance to go to psychotherapy into account, TV-self-therapy is not confronted with such “inhibition thresholds.” Together with the perspectives and factors discussed in this article, TV-makers are called to get aware of their function in public health and psycho-epidemiology. Television may also greatly contribute to a better common understanding of mental disorders alongside improved social inclusion (Damjanović et al., 2009).

To derive broad benefits from the therapeutic potential of TV requires (i) further research, (ii) educational support to develop skills of health-promoting TV use, (iii) specific training of staff in areas such as psychiatry, geriatrics or prisons, and (iv) promotion of the novel health- and therapy-oriented genre of TV programs. In general, TV-therapy may become an inexpensive and broadly accessible tool to enhance quality of life, improve prevention of psychosocial problems, and provide efficient self-therapy alongside psychological self-regulation.

REFERENCES

1. Akbari, M., Seydavi, M., Palmieri, S., Mansueto, G., Caselli, G., & Spada, M.M. (2021). Fear of missing out (FoMO) and internet use: A comprehensive systematic review and meta-analysis. *Journal of Behavioral Addictions*. Advance online publication. <https://doi.org/10.1556/2006.2021.00083>
2. Alexander, M. (2009). The couple's odyssey: Hollywood's take on love relationships. *International Review of Psychiatry*, 21 (3), 183–188. <https://doi.org/10.1080/09540260902748092>
3. Archives of the University Mozarteum in Salzburg.
4. Bohart, A.C., & Tallman, K. (1996). The active client: Therapy as self-help. *Journal of Humanistic Psychology*, 36 (3), 7–30.
5. Bolton, T.A.W., Freitas, L.G.A., Jochaut, D., Giraud, A.L., & Van De Ville, D. (2020). Neural responses in autism during movie watching: Inter-individual response variability co-varies with symptomatology. *NeuroImage*, 216, Article e116571. <https://doi.org/10.1016/j.neuroimage.2020.116571>
6. Burns, T. (2014). Community psychiatry's achievements. *Epidemiology and Psychiatric Sciences*, 23 (4), 337–344. <https://doi.org/10.1017/S2045796014000560>
7. Charlson, F., van Ommeren, M., Flaxman, A., Cornett, J., Whiteford, H., & Saxena, S. (2019). New WHO prevalence estimates of mental disorders in conflict settings: a systematic review and meta-analysis. *Lancet*, 394 (10194), 240–248. [https://doi.org/10.1016/S0140-6736\(19\)30934-1](https://doi.org/10.1016/S0140-6736(19)30934-1)
8. Cohen, J.L., Johnson, J.L., & Orr, P. (Eds.). (2015). *Video and filmmaking as psychotherapy: Research and practice* [Advances in Mental Health Research Book 4]. Abingdon: Routledge.

9. Cossin, T., Thaon, I., & Lalanne, L. (2021). Workaholism prevention in occupational medicine: a systematic review. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 18 (13), 7109. <https://doi.org/10.3390/ijerph18137109>
10. Damjanović, A., Vuković, O., Jovanović, A.A., & Jasović-Gasić, M. (2009). Psychiatry and movies. *Psychiatria Danubia*, 21 (2), 230–235.
11. Dixit, A., Marthoenis, M., Arafat, S.M.Y., Sharma, P., & Kar, S.K. (2020). Binge watching behavior during COVID 19 pandemic: A cross-sectional, cross-national online survey. *Psychiatry Research*, 289, Article e113089. <https://doi.org/10.1016/j.psychres.2020.113089>
12. Donaldson, Z.R., & Young, L.J. (2008). Oxytocin, vasopressin, and the neurogenetics of sociality. *Science*, 322 (5903), 900–904. <https://doi.org/10.1126/science.1158668>
13. Dumtrache, S.D. (2014). The effects of cinema-therapy group on diminishing anxiety in young people. *Procedia—Social and Behavioral Sciences*, 127, 717–721. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2014.03.342>
14. Egeci, İ.S., & Gençöz, F. (2017). Use of cinematherapy in dealing with relationship problems. *The Arts in Psychotherapy*, 53, 64–71. <https://doi.org/10.1016/j.aip.2017.02.004>
15. Faber, M., Radvansky, G.A., & D'Mello, S.K. (2018). Driven to distraction: A lack of change gives rise to mind wandering. *Cognition*, 173, 133–137. <https://doi.org/10.1016/j.cognition.2018.01.007>
16. Flayelle, M., Maurage, P., Karila, L., Vögele, C., & Billieux, J. (2019). Overcoming the unitary exploration of binge-watching: A cluster analytical approach. *Journal of Behavioral Addictions*, 8 (3), 586–602. <https://doi.org/10.1556/2006.8.2019.53>
17. Gabbiadini, A., Baldissarri, C., Valtorta, R.R., Durante, F., & Mari, S. (2021). Loneliness, escapism, and identification with media characters: An exploration of the psychological factors underlying binge-watching tendency. *Frontiers in Psychology*, 12, Article e785970. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.785970>
18. Grof, S. (1988). *The adventure of self-discovery: Dimensions of Consciousness and New Perspectives in Psychotherapy and Inner Exploration*. Albany: University of New York Press.
19. Hamilton, J. (2013). Reality TV as therapy. *Therapy Today*, 24 (5), 14–17.
20. Hesse, M., Forstmeier, S., Mochamat, M., & Radbruch, L. (2019). A review of biographical work in palliative care. *Indian Journal of Palliative Care*, 25 (3), 445–454. https://doi.org/10.4103/IJPC.IJPC_16_19
21. Inzlicht, M., Werner, K.M., Briskin, J.L., & Roberts, B.W. (2021). Integrating models of self-regulation. *Annual Review of Psychology*, 72, 319–345. <https://doi.org/10.1146/annurev-psych-061020-105721>
22. Jamerson, J.L. (2013). Expressive remix therapy: using digital media art in therapeutic group sessions children and adolescents. *Creative Nursing*, 19 (4), 182–188. <https://doi.org/10.1891/1078-4535.19.4.182>
23. Johnson, J.L., & Alderson, K.G. (2008). Therapeutic filmmaking: An exploratory pilot study. *The Arts in Psychotherapy*, 35 (1), 11–19. <https://doi.org/10.1016/j.aip.2007.08.004>
24. Jouhki, H., & Oksanen, A. (2022). To get high or to get out? Examining the link between addictive behaviors and escapism. *Substance Use and Misuse*, 57 (2), 202–211. <https://doi.org/10.1080/10826084.2021.2002897>

25. Kantrowitz, J.L. (2012). Afterward: keeping analysis alive over time. *Psychoanalytic Quarterly*, 81 (4), 905–929. <https://doi.org/10.1002/j.2167-4086.2012.tb00629.x>
26. Kavanagh, C.M, Kapitány, R., Putra, I.E., & Whitehouse, H. (2020). Exploring the pathways between transformative group experiences and identity fusion. *Frontiers in Psychology*, 11, Article e1172. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2020.01172>
27. Kelly, B., Freeman, B., King L., Chapman, K., Baur, L.A., & Gill, T. (2016). Television advertising, not viewing, is associated with negative dietary patterns in children. *Pediatric Obesity*, 11 (2), 158–160. <https://doi.org/10.1111/ijpo.12057>
28. Kubey, R., & Csikszentmihalyi, M. (2002). Television addiction is no mere metaphor. *Scientific American*, 286 (2), 74–80. Retrieved March 25, 2022, from <https://www.jstor.org/stable/26059563?refreqid=excelsior%3A4e4d08b49648f8d707b6ffd7e6343d8e>
29. Malancharuvil, J.M. (2004). Projection, introjection, and projective identification: A reformulation. *American Journal of Psychoanalysis*, 64 (4), 375–382. <https://doi.org/10.1007/s11231-004-4325-y>
30. Martin, G.L., & Over, C.H.R. (1956). Therapy by television. *Audio Visual Communication Review*, 4 (2), 119–130. Retrieved March 25, 2022, from https://archive.org/details/sim_ectj-educational-communication-and-technology_spring-1956_4_2/page/118/mode/2up
31. Mastnak, W. (1994). *Sinne—Künste—Lebenswelten: Polyästhetische Erziehung und Therapie durch mehrsinnliches wahrnehmen und gesamt Künstlerischs Gestalten*. Prešov: Matúš.
32. Mastnak, W. (2021). Systemic meta-synthesis. *ResearchGate*. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.25103.30886>
33. Meissner, W.W. (2009). Toward a neuropsychological reconstruction of projective identification. *Journal of the American Psychoanalytic Association*, 57 (1), 95–129. <https://doi.org/10.1177/0003065108329564>
34. Moore, F.J., Chernel, E., & West, M.J. (1965). Television as a therapeutic tool: “O Wad Some Power the Giftie Gie Us.” *Archives of General Psychiatry*, 12 (2), 217–220. <https://doi.org/10.1001/archpsyc.1965.01720320105012>
35. Noam, G.G. (1988). Self-complexity and self-integration: Theory and therapy in clinical-developmental psychology. *Journal of Moral Education*, 17 (3), 230–245. <https://doi.org/10.1080/0305724880170307>
36. Notara, V., Vagka, E., Gnardellis, C., & Lagiou, A. (2021). The emerging phenomenon of nomophobia in young adults: A systematic review study. *Addiction & Health*, 13 (2), 120–136. <https://doi.org/10.22122/ahj.v13i2.309>
37. Nyholm, S., & Smids, J. (2020). Can a robot be a good colleague? *Science and Engineering Ethics*, 26 (4), 2169–2188. <https://doi.org/10.1007/s11948-019-00172-6>
38. Pan, Y.C., Chiu, Y.C., & Lin, Y.H. (2020). Systematic review and meta-analysis of epidemiology of internet addiction. *Neuroscience and Biobehavioral Reviews*, 118, 612–622. <https://doi.org/10.1016/j.neubiorev.2020.08.013>
39. Pandey, A., Hale, D., Das, S., Goddings, A.L., Blakemore, S.J., & Viner, R.M. (2018). Effectiveness of universal self-regulation-based interventions in children and adolescents: A systematic review and meta-analysis. *JAMA Pediatrics*, 172 (6), 566–575. <https://doi.org/10.1001/jamapediatrics.2018.0232>

40. Polanczyk, G.V., Salum, G.A., Sugaya, L.S., Caye, A., & Rohde, L.A. (2015). Annual research review: A meta-analysis of the worldwide prevalence of mental disorders in children and adolescents. *Journal of Child Psychology and Psychiatry*, 56 (3), 345–365. <https://doi.org/10.1111/jcpp.12381>
41. Powell, M. (2008). *Cinematherapy as a clinical intervention: theoretical rationale and empirical credibility* [PhD dissertation, University of Arkansas].
42. Reese, E., & Whitehouse, H. (2021). The development of identity fusion. *Perspectives on Psychological Science*, 16 (6), 1398–1411. <https://doi.org/10.1177/1745691620968761>
43. Riber, J., & Smith, S. (1985). Commercial cinema: a medium for development communication. *Development Communication Report*, 50, 5–6.
44. Roth, E. (1969). *Persönlichkeitspsychologie*. Stuttgart: Kohlhammer.
45. Salisbury, T.T., & Thornicroft, G. (2016). Deinstitutionalisation does not increase imprisonment or homelessness. *British Journal of Psychiatry*, 208 (5), 412–413. <https://doi.org/10.1192/bjp.bp.115.178038>
46. Silverman, M., & Baril, A. (2021). Transing dementia: Rethinking compulsory biographical continuity through the theorization of cisism and cisnormativity. *Journal of Aging Studies*, 58, Article e100956. <https://doi.org/10.1016/j.jaging.2021.100956>
47. Solomon, G. (1995). *The motion picture prescription: watch this movie and call me in the morning*. Oxford: Aslan Publishing.
48. Steel, Z., Marnane, C., Iranpour, C., Chey, T., Jackson, J.W., Patel, V., & Silove, D. (2014). The global prevalence of common mental disorders: A systematic review and meta-analysis 1980–2013. *International Journal of Epidemiology*, 43 (2), 476–493. <https://doi.org/10.1093/ije/dyu038>
49. Surr, C.A. (2006). Preservation of self in people with dementia living in residential care: A socio-biographical approach. *Social Science & Medicine*, 62 (7), 1720–1730. <https://doi.org/10.1016/j.socscimed.2005.08.025>
50. Sussman, S., & Moran, M.B. (2013). Hidden addiction: Television. *Journal of Behavioral Addictions*, 2 (3), 125–132. <https://doi.org/10.1556/jba.2.2013.008>
51. Tateno, M., Teo, A.R., Ukai, W., Kanazawa, J., Katsuki, R., Kubo, H., & Kato, T.A. (2019). Internet addiction, smartphone addiction, and Hikikomori trait in Japanese young adult: Social isolation and social network. *Frontiers in Psychiatry*, 10, Article e455. <https://doi.org/10.3389/fpsyt.2019.00455>
52. Tolman, D.L., Kim, J.L., Schooler, D., & Sorsoli, C.L. (2007). Rethinking the associations between television viewing and adolescent sexuality development: Bringing gender into focus. *Journal of Adolescent Health*, 40 (1), Article P84.E9–84.E16. <https://doi.org/10.1016/j.jadohealth.2006.08.002>
53. Tucker, H., Lewis, R.B., Martin, G.L., & Over, C.H.R. (1957). Television Therapy—effectiveness of closed-circuit television as a medium for therapy in treatment of the mentally ill. *AMA Archives of Neurology & Psychiatry*, 77 (1), 57–69. <https://doi.org/10.1001/archneurpsyc.1957.02330310067013>
54. Turner, R.H. (1978). The role and the person. *American Journal of Sociology*, 84 (1), 1–23. Retrieved March 25, 2022, from <https://www.jstor.org/stable/2777976>

55. Turri, M.G. (2015). *A psychoanalytic perspective on theories of spectator-character and actor-character identification in the theatre* [PhD thesis, University of Exeter].
56. Viik, T. (2020). Falling in love with robots: a phenomenological study of experiencing technological alterities. Paladyn, *Journal of Behavioral Robotics*, 11 (1), 52–65. <https://doi.org/10.1515/pjbr-2020-0005>
57. Weeks, T.L., & Pasupathi, M. (2011). Stability and change self-integration for negative events: The role of listener responsiveness and elaboration. *Journal of Personality*, 79 (3), 469–498. <https://doi.org/10.1111/j.1467-6494.2011.00685.x>
58. Yeshurun, Y., Nguyen, M., & Hasson, U. (2021). The default mode network: Where the idiosyncratic self meets the shared social world. *Nature Reviews. Neuroscience*, 22 (3), 181–192. <https://doi.org/10.1038/s41583-020-00420-w>
59. Young, G.G. (1988). Television therapy. *Ohio Medicine*, 84 (6), 465–471.

ABOUT THE AUTHOR

WOLFGANG MASTNAK

Dr.Phil. & Dr.Paed. (Music Education & Psychology), Dr.Paed.Habil.
(Arts Therapies), Dr.Rer.Medic. (Medical Sciences), Dr.Sportwiss.
(Sports Medicine), Dr.Rer.Nat. (Mathematics)
Professor (Chair) of Music Education
University of Music and Performing Arts /
Hochschule für Musik und Theater München
Arcisstraße 12, 80333 Munich, Germany
Professor (Chair) of Arts Therapies and Research Director
Beijing Normal University 北京师范大学
Research Centre for Arts Therapies 艺术治疗研究中心
19 Xinwai Ave, Beitaipingzhuang, Haidian District, Beijing, China, 100875
北京市新街口外大街19号 邮编: 100875

ResearcherID: AGX-8330-2022

ORCID: 0000-0003-4632-5639

e-mail: wolfgang.mastnak@hmtm.de

НАУКА ТЕЛЕВИДЕНИЯ 18 (1), 2022. 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 31.03.2022
Усл. печ. л. 15,1. Тираж 200 экз.

Отпечатано в Издательском центре
Института кино и телевидения (ГИТРа)

Контактная информация:
8 (495) 787-65-11
www.gitr.ru, e-mail: mail@gitr.ru
125284, Россия, Москва,
Хорошевское ш., д. 32А

THE ART AND SCIENCE OF TELEVISION 18 (1), 2022. 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 31.03.2022
Cond. printed sheets 15,1. Circulation 200 copies.

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

Contacts:
+7 (495) 787-65-11
www.gitr.ru, e-mail: journal@gitr.ru
125284, Khoroshevskoe shosse, d. 32A
Moscow, Russia

ДЛЯ ЗАМЕТОК

FOR NOTES