



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



НАУКА ТЕЛЕВИДЕНИЯ 19(2)

The Art and Science of Television



academia.edu

Google Scholar



Институт кино и телевидения (ГИТР)

Наука телевидения 19 (2), 2023

Научный журнал

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

DOI: 10.30628/1994-2023-19.2

Учредитель и издатель — Институт кино и телевидения (ГИТР)

Адрес — Россия, 125284, 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, телерадиовещания и массовых коммуникаций РФ. Свидетельство о регистрации ПИ № ФС 77-75975

© Институт кино и телевидения (ГИТР), 2023

GITR Film and Television School

The Art and Science of Television 19 (2), 2023

Journal

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

DOI: 10.30628/1994-2023-19.2

Founder & publisher—GITR Film and Television School

Address—32A, Khoroshevskoe sh., Moscow 125284, 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

© GITR Film and Television School, 2023

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

• Григорий Рафаэлевич Консон — главный редактор, редактор, д-р искусствоведения, д-р культурологии, профессор, директор Учебно-научного центра гуманитарных и социальных наук — председатель Экспертного совета по гуманитарным и социальным наукам, образованию и культуре, Московский физико-технический институт (национальный исследовательский университет), Москва, Россия

Члены редакционной коллегии

• 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

• Илья Вадимович Кирия — PhD in Media Studies, кандидат филологических наук, исследователь лаборатории GRESEC Университета Гренобль-Альпы, Гренобль, Франция

- 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, Пекин, Китай, профессор, университет музыки и исполнительских искусств, Мюнхен, Германия
- Наталья Новак — PhD, и.о. профессора, Дортмундский технический университет, Дортмунд, Германия
- Алексей Юрьевич Овчаренко — д-р филос. наук, доцент, заведующий кафедрой лингводидактики и тестологии, Российский университет дружбы народов, Москва, Россия
- Николай Николаевич Подосокорский — канд. филос. наук, старший научный сотрудник НИЦ «Достоевский и мировая культура» Института мировой литературы им. А.М. Горького РАН, первый заместитель главного редактора журнала «Достоевский и мировая культура». Филологический журнал, 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 — д-р культурологии, 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. филос. 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 GTR Film and Television School, member of the European Cinema Academy (EFA), Moscow, Russia

Editor-in-Chief

• Grigoriy R. Konson—Editor-in-Chief, Editor, D.Sci. (in Art History), D.Sci. (in Cultural Studies), Professor, Director of the Humanities & Social Sciences Center—Chairman of the Council for Humanities & Social Sciences Research, Education, & Culture, MIPT University, Moscow, Russia

Editorial Board

- Olga B. Khvoina—Executive Secretary, Editor, Cand.Sci. (Art History), Professor, Rector's Advisor for Academic and International Affairs, the GTR Film and Television School, Moscow, Russia
- Marina Frolova-Waker—PhD (Art History), Professor, the Cambridge University, Cambridge, United Kingdom
- Tatiana M. Lukova—Designer, the GTR Film and Television School, Moscow, Russia
- Elena S. Yerkina—Chief of the Section for Scholarly-Technical Information, the GTR 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 GTR 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
- Ilya V. Kiria—PhD in Media Studies, Cand. Sci. in Journalism, Research Fellow, GRESEC Lab, University Grenoble Alpes, Grenoble, France
- Ludmila B. Kluyeva—Dr.Sci. (Art History), Assistant 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 Yu. Ovcharenko—Dr.Sci. (Philology), Assistant Professor, Head of the Department of Linguodidactics and Testology, the Peoples' Friendship University of Russia (RUDN University), Moscow, Russia
- Nikolai N. Podosokorskiy—PhD (in Philology), Senior Researcher, Research Centre “Dostoevsky and World Culture,” A.M. Gorky Institute of World Literature of the Russian Academy of Sciences, 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—D.Sci in Cultural Studies, 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**

СВЕТЛАНА АЛЕКСЕЕВНА ГЛАЗКОВА

«Пикник у висячей скалы»: опыт социологической интерпретации
двух экранизаций романа Джоан Линдси.....13

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

ДАРЬЯ АЛЕКСАНДРОВНА ЖУРКОВА

Ресайклинг советской эстрады в телешоу «Голос».....41

СТРУКТУРА И СЮЖЕТ В ЭКРАННЫХ ПРОИЗВЕДЕНИЯХ

РЕПРЕЗЕНТАЦИЯ ОБРАЗА СОВРЕМЕННОГО ГЕРОЯ НА ЭКРАНЕ

ГРИГОРИЙ РАФАЭЛЬЕВИЧ КОНСОН

ИРИНА АБРАМОВНА КОНСОН

Об истинной и мнимой человечности
в зарубежном историческом кино XXI века.....111

ЯЗЫК ЭКРАННЫХ МЕДИА

АРТЕМ НИКОЛАЕВИЧ ЗОРИН

ДАНИИЛ АЛЕКСАНДРОВИЧ ЯХАМОВ

Performing Capture в видеоиграх
и новая актерская практика постцифровой эпохи.....171

МЕДИАОБРАЗОВАНИЕ

ВЕРА ВАСИЛЬЕВНА УСТЮГОВА

Немое кино как медиа-археология:
подходы к конструированию магистерского курса.....217

ОБЗОРЫ КОНФЕРЕНЦИЙ

ОЛЬГА АЛЕКСАНДРОВНА ЛАВРЕНОВА

IX Международная научная конференция
«География искусства».....245

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

SVETLANA A. GLAZKOVA

*Picnic at Hanging Rock: A Sociological Interpretation
of Two Film Adaptations of Joan Lindsay's Novel*.....13

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

DARIA A. ZHURKOVA

Recycling of the Soviet Estrada
in *The Voice* Television Show.....41

STRUCTURE AND PLOT IN VISUAL ART WORKS

IMAGE OF A CONTEMPORARY HERO ON THE SCREEN

GRIGORIY R. KONSON

IRINA A. KONSON

On True and Supposed Humanity
in Foreign Historical Cinema of the 21st Century.....111

THE LANGUAGE OF VISUAL MEDIA

ARTEM N. ZORIN

DANIIL A. YAKHAMOV

Performing Capture
in Video Games and New Acting Practice in the Post-Digital Era.....171

MEDIA EDUCATION

VERA V. USTYUGOVA

Silent Film as Media Archaeology:
On Designing a Master's Degree Course.....217

CONFERENCE REVIEWS

OLGA A. LAVRENOVA

The *Geography of Art IX* International
Scientific Conference.....245

**ЭКРАННЫЕ
ИСКУССТВА
И КУЛЬТУРА:
МЕТОДОЛОГИЧЕСКИЕ
ПОДХОДЫ**

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

СВЕТЛАНА АЛЕКСЕЕВНА ГЛАЗКОВА

Санкт-Петербургский государственный институт
кино и телевидения,
Россия, 191119, Санкт-Петербург, ул. Правды, д.13

ResearcherID: F-8276-2015

ORCID: 0000-0002-1503-9149

e-mail: svetlagl@mail.ru

Для цитирования:

Глазкова С.А. «Пикник у висячей скалы»: опыт социологической интерпретации двух экранизаций романа Джоан Линдси // Наука телевидения. 2023. 19 (2). С. 13–37. DOI: <https://doi.org/10.30628/1994-9529-2023-19.2-13-37>. EDN: CIPBSK

«Пикник у висячей скалы»: опыт социологической интерпретации двух экранизаций романа Джоан Линдси

Аннотация. В статье предлагается сравнительный анализ двух экранизаций романа Дж. Линдси «Пикник у Висячей Скалы», созданных в разное время. Все три художественные формы: литературное произведение, кинофильм и телесериал — рассматриваются в методологических рамках нарративного анализа, социологии визуального и социальной семиотики, что позволяет сопоставить интерпретативные схемы, использованные в кино- и телеэкранизациях, в качестве индикаторов изменений, происходящих в социуме: его социальной системе, социальных нормах и ценностях. Первая по времени экранизация (1975 г.) воспроизводит спектр социальных отношений и норм австралийского белого общества начала XX в., описанных в романе. Сокращениям подвергаются сюжетные линии, но не мотивы и главные оппозиции романа. Экранизация в формате мини-сериала (2018 г.) трансформирует сюжет и вводит в нарратив осовремененные социальные нормы и отношения, актуальные для времени создания телесериальной версии, дает новую трактовку пер-

сонажам. В данном случае срабатывают не только принципы создания сериального медийного продукта, но и эффект временной удаленности второй экранной версии от времени создания литературного произведения, за которым стоят произошедшие изменения в социальной системе, социальных статусах и связанных с ними нормах и ценностях австралийского (и шире — западного) общества.

Ключевые слова: экранизация, кинофильм, телесериал, нарратив, социальная семиотика, социология визуального, викторианское общество, Джоан Линдси, Питер Уир, «Пикник у Висячей скалы»

UDC 791.4 + 316.7

DOI: 10.30628/1994-9529-2023-19.2-13-37

EDN: CIPBSK

Received 14.04.2023, revised 21.05.2023, accepted 30.06.2023

SVETLANA A. GLAZKOVA

Saint Petersburg State University of Film and Television
13, Pravdy, Saint Petersburg 191119, Russia

ResearcherID: F-8276-2015

ORCID: 0000-0002-1503-9149

e-mail: svetlagl@mail.ru

For citation

Glazkova, S.A. (2023). *Picnic at Hanging Rock: A Sociological Interpretation of Two Film Adaptations of Joan Lindsay's Novel. Nauka Televideniya—The Art and Science of Television*, 19 (2), 13–37. <https://doi.org/10.30628/1994-9529-2023-19.2-13-37>. <https://elibrary.ru/CIPBSK>

Picnic at Hanging Rock: A Sociological Interpretation of Two Film Adaptations of Joan Lindsay's Novel

Abstract. The article offers a comparative analysis of two film adaptations of Joan Lindsay's *Picnic at Hanging Rock* created at different times. All three artistic forms—the novel, the film, and television series—are considered within the methodological framework of narrative analysis, sociology of the visual, and social semiotics. This allows us to compare the interpretive schemes used in film and television versions as indicators of changes taking place in society: its

social system, social norms, and values. The 1975 film adaptation reproduces social relations and norms of the early twentieth century Australian white society described in the novel. Although the storylines are cut, the motifs and main oppositions remain unchanged. The mini-series screen adaptation (2018) transforms the plot and introduces the modernized social norms and relations relevant for the time of making the series, and gives a new interpretation to the characters. Here, not only the principles of creating a serial media product come into play, but also the effect of the temporary remoteness of the later screen adaptation from the time when the novel was written, behind which there are changes in the social system, statuses, and associated norms and values of the Australian (and, more generally, Western) society.

Keywords: screen adaptation, film, television series, narrative, social semiotics, sociology of the visual, Victorian society, Joan Lindsay, Peter Weir, Picnic at Hanging Rock

ВВЕДЕНИЕ

Вопрос о том, насколько репрезентации социального мира в художественной литературе и кинематографе действительно отражают его и могут рассматриваться как достоверные свидетельства о нем, является предметом многочисленных дискуссий. Репрезентативность кино может рассматриваться на 2-х уровнях: как прямое изображение, «портрет» общества, в котором он создается, ... «кино ... представляет его с помощью социально-статистических данных исполнителей (возраст, профессия и т.д.), места событий (город — деревня), динамичных элементов поведения (конфликт, мобильность) и идейного содержания (традиции, ценности, утопии)» (Ким, 2006, с. 107). Например, в русле такого подхода написаны 19 социологических эссе о кино (Радаев, 2021), где содержание кинофильмов рассматривается как на уровне социальной структуры, так и на социально-духовном: в персонажах выявляются социально-типические черты, а сюжетные линии и модели поведения дают информацию для выводов об актуальных на момент создания фильмов социальных настроениях и доминирующих идеологемах.

Однако если говорить о возможностях социологии визуального, то не только изображаемые в кино социальные акторы и отношения между ними могут быть предметом исследования. Частью социальной реальности являются технологии создания художественного экранного продукта, что влияет на его содержание. Изучая то, каким образом строится экранное повествование, то есть рефлексия над действительностью, можно изу-

чать процессы социальных изменений (Евстигнеева, Оберемко, 2007, с. 95). Социология визуального — это общее направление социологического изучения визуальных представлений и визуальных проявлений социальной жизни, в том числе и в форме их экранных репрезентаций. Вместе с социальной семиотикой она позволяет переключить внимание исследователей аудиовизуальных нарративов с культурологических проблем на уровень социального и ответить на вопрос: как происходит конструирование социальных категорий посредством визуальных репрезентаций (Кожемякин, 2018, с. 87). Разработанная методология визуального дискурсивного исследования применима к медиадискурсам, в том числе и к художественным. Поясняя ее, Т. ван Лёвен выделяет три параметра описания отношений социальных акторов и зрителей, а также изображаемых социальных акторов в медиатекстах. Это: социальная дистанция (символическое сокращение или увеличение социальных различий между зрителем и изображенными индивидами), социальные отношения (доминирование/подчинение, а также отношения вовлечения/отстранения в отношении изображенных социальных акторов), и социальное взаимодействие (символическое выражение непосредственной связи между зрителем и изображенными персонажами) (van Leeuwen, 2008, p. 141). Названные параметры включены в данную работу.

Предлагаемое исследование построено на сравнительном анализе ряда ключевых элементов нарративов романа австралийской писательницы Дж. Линдси «Пикник у Висячей скалы» (*Picnic at Hanging Rock*) и двух его разновременных экранизаций. Все три произведения созданы в одном и том же культурном контексте Австралии, что позволяет рассматривать трансформации нарратива именно как изменения в рамках одной культурной традиции¹.

Роман «Пикник у Висячей скалы» был опубликован в 1967 г. События романа разворачиваются в 1900 г. в провинции Виктория в частном колледже для девочек, который содержит мадам Эпплъярд (Appleyard College). В день Св. Валентина группа старших девочек с двумя учительницами и кучером отправляются на повозке на пикник в место, пользующееся популярностью для пеших прогулок — к Висячей скале — геологическому скальному объекту в окрестностях города. С прогулки возвращаются не все — три девочки из четырех, отправившихся в самостоятельную прогулку к горе, и учительница математики бесследно исчезают. Последующие по-

¹ Тот факт, что в команде режиссеров сериала помимо австралийцев Майкла Раймера и Аманды Бротчи присутствует и канадка Лариса Кондрачки, может свидетельствовать о расширении культурного контекста в сериале от собственно австралийского до современного глобального в его западной версии.

иски пропавших, предпринимаемые полицией и добровольцами, ни к чему не приводят. Благодаря настойчивости молодого англичанина, ставшего свидетелем прогулки, через неделю после исчезновения удастся найти одну из пропавших, но это также не прольет свет на тайну, потому что девушка потеряла память. В самом колледже тоже происходит трагедия: одна из младших воспитанниц, оставшись без попечения старшей подруги, пропавшей во время пикника, покончит с собой. Трагедия у скалы окажется разрушительной для репутации колледжа, директриса и владелица которого мадам Эпплъярд также покончит с собой у Висячей скалы, виновницы ее краха, и еще одна пара действующих лиц — служащая колледжа Дора Ламли и ее брат, — погибнет при пожаре в гостинице, после того, как Дора покинет колледж.

В 1975 г. вышла экранизация романа, снятая режиссером П. Уиром в жанре мистической драмы, которая по безоговорочному мнению кино-критиков положила начало «новой волне» в австралийском кинематографе. В феврале 2018 г. мини-сериал под названием «Пикник у Висячей скалы» был показан на австралийском телеканале Showcase².

СРАВНИТЕЛЬНЫЙ АНАЛИЗ

Роман Дж. Линдси написан в той сдержанной по стилю манере, которая была свойственна реалистической литературе конца XIX – начала XX вв. Некоторые критики отмечали старомодность языка, а также банальность сюжета и снобизм автора (McFarlane, 2008, p. 72). Помимо использования узнаваемого викторианского стиля, автор в романе воссоздает отношения и коллизии австралийского общества исторически достоверно, то есть не модернизирует его, не осовременивает персонажей, в минимальной степени трактуя их внутренний психологический мир. Строгость и детальность авторского подхода способствовала тому, что само происшествие на Скале публика восприняла как реальное, многочисленные поиски новостных сообщений об описываемом в романе происшествии в газетах того времени свидетельствуют об этом.

Экранизация 1975 г. хронологически близка времени написания романа и также знаменует сдвиг в культурном сознании современной Австралии. Киноведы подчеркивают, что экранизация не должна рассматриваться

² Сериал был также приобретен BBC в Великобритании, Canal+ во Франции и Amazon Video в США. Премьера в России состоялась 15 августа 2018 г.

как «буквальный перевод» литературы на экран, но как ее интерпретация. В кинематографе существуют определенные правила такой интерпретации — экранизация по мотивам произведения. В ходе экранизации происходит замена текстовых средств выражения кинематографическими (Дезорцева, 2018). Экранизация предполагает также адаптивное изменение образов героев/персонажей к системе норм и ценностей сегодняшней аудитории. В этот момент происходит «насыщение» исходного нарратива современными смыслами и образами. Экранизация создается для сегодняшней аудитории, поэтому «современная экранизация классического литературного наследия представляет собой специфическую интерпретацию произведения прошлой эпохи с точки зрения современности, вольно или невольно реализуя новые эстетические критерии, идеологемы, современные воззрения на человека и общество и т.д.» (Арутюнян, 2003).

Жанр кинофильма соответствовал духу опубликованного романа и был определен критиками как «мистическая драма». Решение режиссера оставить финал фильма открытым, без разгадки тайны, кажется также новаторским, но зато соответствующим литературному тексту, ведь опубликованная версия романа не содержит общепринятого завершения³. П. Уир так комментировал это в своем интервью: «В “Пикнике”, который содержит загадку без решения, я знал, что должен заморозить аудиторию, ввести ее в своего рода состояние сна, чтобы не возникло самого ожидания общепринятого финала» (Bliss, 2000, p. 190). В предисловии к публикации в 1987 г. ранее неизданной главы 18 Дж. Тейлор, литературный агент Дж. Линдси, упоминает, что причиной решения об изъятии заключительной главы из романа стало мнение издателя о невозможности адаптировать ее к киноэкрану. Изъятие заключительной главы вынудило слегка трансформировать текст романа, чтобы сделать его более законченным⁴ (Taylor, 1987, p. 8). То есть на структуру и сюжет романа повлияла его еще не снятая киноверсия. Исследователями австралийского кинематографа отмечается, что роман Дж. Линдси 1967 г., фильм П. Уира 1975 г., возникшая на их основе паралитература, а также публикации в 1987 г. заключительной главы романа сформировали значимый феномен для австралийского культурного ландшафта (Bladen, 2012, p. 160).

³ В 1987 г. была опубликована последняя глава «Тайна Висячей скалы», не вошедшая в первое издание романа, где можно обнаружить путь к разгадке ключевого сюжета романа. Примечательно, что этот текст практически не повлияет на художественное решение в телеверсии 2018 г.

⁴ Однако осуществленное в 1987 г. обратное включение главы 18 в текст романа все равно не возвращает первоначальный текст, поскольку он уже претерпел изменения в первом издании. Справедливо утверждение, что теперь это не восполненный текст романа, а два самостоятельных текста.

Вторая экранизация романа в формате мини-сериала в 2018 г. знакомит зрителей с еще одной версией истории. На решение шоураннеров взять в разработку сюжет романа мог повлиять не только нарративный потенциал его викторианской тематики, популярной у современной зрительской аудитории, но и сам культурный феномен «Пикника», приобретший самостоятельное символическое значение в массовом сознании. В 2017 г. образы фильма П. Уира были апроприированы в рамках политической кампании «Miranda Must Go!» («Миранда должна уйти!»)⁵, что акцентировало неоднозначное прочтение этого мифа в современной австралийской массовой культуре. Это событие могло стать одной из причин для заметной переакцентировки системы персонажей и сюжета в мини-сериале.

Рассмотрим основные элементы нарратива трех версий «Пикника у Висячей скалы», изменения в которых могут свидетельствовать об изменениях в интерпретации социальных фактов.

СИСТЕМА ПЕРСОНАЖЕЙ РОМАНА, ФИЛЬМА И СЕРИАЛА

В романе присутствуют большое число персонажей, из которых непросто выделить главных или второстепенных, поскольку на протяжении повествования наше внимание переключается с одних на других. Первоначально читателя знакомят с обитателями колледжа для девочек Эпплъярд: это хозяйка колледжа мадам Эпплъярд — дама пятидесяти лет, строгая и консервативная, учительница французского мадемуазель Диана де Пуатье, мисс Грета МакКроу — учительница математики, мисс Ламли — младшая учительница танцев, воспитанницы колледжа разного возраста, из которых пятеро участвуют в развитии действия: Миранда, Марион, Ирма, Эдит и младшая воспитанница и сирота Сара Уэйбурн; также второстепенными действующими лицами в колледже являются прислуга и служащие. После исчезновения девушек повествование дополняется новыми персонажами — полицейский-констебль Бамфер, ведущий расследование, семья полковника Фицхьюберта (аристократы) и их племянник из Англии Майкл, конюх полковника Фицхьюберта Альберт, про которого сразу становится известно, что это брат Сары; появляется в конце повествования и брат мисс Ламли.

Все эти персонажи появляются и в кинофильме, однако сюжетные линии там существенно сокращаются. В фильме не дается объяснения обстоятельствам, сопровождавшим уход со сцены брата и сестры Ламли, как

⁵ «Пикник у Висячей скалы» к 2017 г. интерпретируется как символ одержимости Австралии вымышленной историей вместо подлинной истории коренных народов.

и событиям в доме Фицхьюбертов после того, как на Скале нашли Ирму; ничего не рассказывается зрителю и о взаимоотношениях Ирмы, Майкла и Альберта, описанных в романе.

Персонажи кинофильма визуально соответствуют тем описаниям, которые мы встречаем в романе: возраст, внешность, характер, поведение воспроизведены в фильме с большой точностью (Рис. 1).



Рис. 1. Кадр из фильма «Пикник у Висячей скалы», реж. Питер Уир, 1975.
25 мин. 30 сек. Скриншот автора
Fig. 1. Picnic at Hanging Rock [film, 25:30]. (1975). Directed by Peter Weir⁶

Персонажи — аутентичный элемент экранной реальности. Несоответствие персонажей нашим представлениям о типажах той эпохи, в которую они помещены создателями фильма, может работать как авторское указание на то, что зрительское восприятие переключают в другой регистр и рассказывают иную историю. Типажи кинофильма аутентичны изображаемой реальности поздневикторианского австралийского общества. Типажи сериальной версии максимально ей не соответствуют. Следует отметить наиболее важные изменения как в социальных характеристиках знакомых персонажей, так и в трактовке их характеров, наблюдаемых в сериале. Телесериал как большая аудиовизуальная форма романа предполагает удлинение повествования за счет его сюжетного усложнения и расширения круга действующих лиц. Все это имеется в экранизации 2018 г.

Миссис Эпплъярд становится молодой вдовой, приехавшей из Лондона. Она не консервативна, а наоборот, весьма предприимчива, решитель-

⁶ Источник изображения см. / See the image source: https://www.youtube.com/watch?v=upJilu97iWM&list=PLHQODl6AgbeTpT4B0Og6F_yAXM6jAO-rq&index=5 (27.06.2023).

на и авантюристична (консерватизм ее ограничивается только вопросами эстетики и уместности ватерклозетов в жилом доме), к тому же она обладает криминальным прошлым, что выясняется позднее. Она не та, за кого себя выдает, а ее отдельные поступки шокируют окружающих.

Математичка мисс МакКроу также из зрелой дамы превращается в молодую женщину, о шотландском происхождении которой очевидным образом сигнализируют рыжие волосы и элементы одежды с орнаментом «клеткой». Сериал пользуется визуальными маркерами для определения принадлежности мисс МакКроу, дополняя ее «говорящую» фамилию (Рис. 2 и 3).



Рис. 2. Математичка Грета МакКроу на пикнике у Висячей скалы.
Кадр из фильма «Пикник у Висячей скалы»,
реж. Питер Уир, 1975. 21 мин. 49 сек.

Скриншот автора

*Fig. 2. Math teacher Miss Greta McCraw at a picnic at Hanging Rock.
Picnic at Hanging Rock [film, 21:49]. (1975).
Directed by Peter Weir⁷*

⁷ Источник изображения см. / See the image source: https://www.youtube.com/watch?v=upJilu97iWM&list=PLHQODl6AgbeTpT4B0Og6F_yAXM6jAO-rq&index=5 (27.06.2023).



Рис. 3. Математичка Грета МакКроу. Кадр из телесериала «Пикник у Висячей скалы», реж. Майкл Раймер, 2018. 5 серия, 1 мин. 28 сек. Скриншот автора
Fig. 3. Math teacher Miss Greta McCraw. Picnic at Hanging Rock [series, ep. 5, 01:28]. (2018). Directed by Michael Rymer⁸

В первом и во втором случае изменение возраста персонажей вызвано потребностью создания дополнительных сюжетных линий. В романе обе эти женские фигуры выглядели герметично. Криминальный бэкграунд мадам Эпплъярд в сериале — также необходимость авантюрного сюжета: она скрывает свое неблагоприятное прошлое, а после жертвует воспитанницами, раскрывшими ее тайну (Рис. 4 и 5).



Рис. 4. Мадам Эпплъярд. Кадр из телесериала «Пикник у Висячей скалы», реж. Майкл Раймер, 2018. 3 серия, 32 мин. 01 сек. Скриншот автора
Fig. 4. Madame Appleyard. Picnic at Hanging Rock [series, ep. 3, 32:01]. (2018). Directed by Michael Rymer⁹

⁸ Источник изображения см. / See the image source: <https://hd.kinopoisk.ru/film/404852f1c280f0f3a3a05a3d076c720d?episode=5&season=1&watch=> (27.06.2023).

⁹ Источник изображения см. / See the image source: <https://hd.kinopoisk.ru/film/404852f1c280f0f3a3a05a3d076c720d?episode=3&season=1&watch=> (27.06.2023).



Рис. 5. Мадам Эпплъярд. Кадр из фильма «Пикник у Висячей скалы», реж. Питер Уир, 1975. 17 мин. 47 сек. Скриншот автора

*Fig. 5. Madame Appleyard. Picnic at Hanging Rock [film, 17:47]. (1975).
Directed by Peter Weir¹⁰*

Некоторые решения по персонажам в сериале очевидно вызваны современными общекультурными тенденциями: одна из трех подруг, пропавших на скале, Марион Куэйд, имеет аборигенное происхождение (она метиска), что существенно понижает ее социальный статус. За глаза местная знать называет Марион «бастардом Куэйда». Очевидно, что она рождена от внебрачной связи местного белого аристократа или просто богатого человека и аборигенки. Это довольно смелая новация, если вспомним, что до 1967 г. аборигены не обладали никакими правами белого человека (Рис. 6).



Рис. 6. Марион Куэйд и Миранда. Кадр из телесериала «Пикник у Висячей скалы», реж. Майкл Раймер, 2018. 2 серия, 17 мин. 40 сек. Скриншот автора

*Fig. 6. Marion Quade and Miranda. Picnic at Hanging Rock [series, ep. 2, 17:40]. (2018).
Directed by Michael Rymer¹¹*

¹⁰ Источник изображения см. / See the image source: https://www.youtube.com/watch?v=upJilu97iWM&list=PLHQODI6AgbeTpT4B0Og6F_yAXM6jAO-rq&index=5 (27.06.2023).

¹¹ Источник изображения см. / See the image source: <https://hd.kinopoisk.ru/film/404852f1c280f0f3a3a05a3d076c720d?episode=2&season=1&watch=> (27.06.2023).

Эта черта австралийской культуры и внутренней политики объясняет отсутствие коренных австралийцев в романе и фильме, не считая упоминания в романе и появления в фильме фигуры коренного австралийца-следопыта в сценах поисков на горе. Аборигены в культуре белых австралийцев длительное время воспринимались в качестве бессубъектной части австралийского ландшафта и не могли появиться в колледже для девушек из благородных и состоятельных семей.

В сериале не рассказывается предыстория Марион, потому что ее сложно было бы придумать даже в соответствии с новым политико-культурным курсом XXI в., поэтому единственно возможный вариант развития сюжета делает Марион фигурой трагической, так как она неизбежно испытывает налагаемые в начале XX в. австралийским белым обществом ограничения. Как и в романе, Марион в сериале умна и эрудирована, поэтому мадам Эпплъярд предлагает ей после выпуска занять место учительницы истории в колледже (что символично: аборигенам возвращают право рассказывать (свою) историю), но оговаривается, что родители, конечно, не будут ее видеть, отыгрывая в этом эпизоде тему расовых предрассудков, которые почему-то никак не проявляются внутри колледжа.

Проблема пересборки образа прошлого, как в данном примере, путем вписывания в него расовых меньшинств возникает в масскультурном нарративе примерно с конца 2000-х. Так называемая инклюзивная тенденция направлена на конструирование новой европейской идентичности путем удревления присутствия и увеличения культурного вклада этнических меньшинств в европейской истории; также это определенная попытка снять вину за колониальное наследие (Капорина, 2021). Появление персонажа с аборигенными корнями в истории про «белых австралийцев» — очевидная дань такой тенденции на австралийской культурной почве.

Воспитанница-сирота Сара, которую по сюжету активно притесняет мадам Эпплъярд (в романе и фильме неприязнь мадам к Саре вызвана прежде всего экономическими причинами — возникшей большой задолженностью по оплате обучения со стороны опекуна Сары), не замкнутый подросток, пассивно бунтующий против направленных на нее репрессивных методов воспитания (как в романе и фильме), а необузданная сорви-голова, дерзко конфликтующая с директрисой колледжа и ее главной приспешницей — мисс Ламли.

Миранда, образ которой и в романе и в фильме дан схематично (у нее одной из трех пропавших девушек не названа фамилия) и возвышенно, в телеверсии становится простоватой, приземленной и грубоватой девушкой, отвергающей правила хорошего тона: она может демонстративно сесть на горшок перед учительницей, вошедшей к ней в комнату, или снять

чулки на прогулке в присутствии молодого мужчины и развесить их на ветках деревьев.

Подобная смена характеров персонажей делает их непредсказуемыми и неоднозначными. А это одно из условий динамичного развития действия в длинном повествовании, которым и является сериал. Их мотивы, поступки, события, ими порождаемые — движут сюжетные линии (Архипова, Неклюдова, с. 148).

ОТНОШЕНИЯ, МОДЕЛИ ПОВЕДЕНИЯ, СЮЖЕТНЫЕ МОТИВЫ

Вместе с характерами меняются и модели поведения персонажей. По репертуару моделей поведения персонажей можно получить информацию об обществе, об отношениях между людьми из разных социальных групп, социальных нормах. Для изображаемого в романе викторианского общества характерна четкая социальная регламентация, консерватизм, жесткий распорядок социальной жизни во всех социальных группах, строгая мораль. Социальная регламентация проявляется и в распределении активных и пассивных ролей. В романе активное поведение демонстрируют несколько персонажей — Миранда, уводя подруг на Скалу, Сара — протестуя против отношений доминирования, мисс Ламли — преследуя свои корыстные цели, Майкл — отправляясь на поиски пропавших девушек, а также несколько раз нарушая ожидания дяди и Ирмы, Альберт, принимая самостоятельные решения, Мадемуазель, разыскивая Сару. Все они (кроме мисс Ламли) ведут себя совсем не так, как предписывают социальные нормы и правила поведения изображаемого викторианского общества. Они им противостоят или сопротивляются.

В фильме П. Уира три пропавшие девушки словно следуют непонятному зову, их действия немотивированы для зрителя, остальные ученицы колледжа выглядят пассивными и покорными, дисциплинированными, только однажды становятся агрессивными по отношению к Ирме, воплотившей для них травматическое переживание. «Сон во сне» — это лучшая метафора, прозвучавшая в фильме, для описания летаргического состояния викторианского общества, которое тоже скоро исчезнет.

Сериал интерпретирует гендерную ситуацию в духе начала XXI в. без оглядки на реалии 1900-х: для женских персонажей характерна артикулированная непокорность, активное противостояние отношениям доминирования, отторжение традиционных гендерных ролей. Ирма готова «играть по правилам» и быть элегантной молодой леди, а Миранда не хочет поте-

рять свободу. «Твоя жизнь будет определена твоим мужем», — сообщает ей директриса, но Миранда не склонна соглашаться с этой неминуемой перспективой. Марион не просто связана с аборигенной Австралией, она еще и отчаянно современна в своих характеристиках: она «пария» по цвету кожи, внебрачному происхождению и нетрадиционной эротической привязанности. Объект ее влечения — учительница математики Грета МакКроу, — сначала отвечает ей взаимностью, но перед требованиями общественной морали, естественно, сдается.

В фильме П. Уира подобные мотивы присутствовали только намеком, о чем упоминали некоторые критики (Aitken, Zonn, 1993, p. 203), и в романе они не обнаруживаются, а в сериале становятся одним из сюжетных мотивов, что было отмечено в рецензиях (Byrnes, 2018). Актуален в сериале и мотив преодоления отношений доминирования. Директриса доминирует над своими подчиненными и воспитанницами, которые стремятся эти отношения преодолеть, разрушить: показав нелегитимность статуса директрисы, которая его себе присвоила (Миранда), избежать, совершив самоубийство (Сара), уйти от гнетущей атмосферы пансиона (учительница французского); случаются и иные ситуации и реакции. Насилие в кинофильме имело сугубо психологическую природу. Только однажды оно визуально предъявлено в прямой форме в сцене, когда Сару Уэйбурн привязывают к станку для исправления осанки на время урока танцев. В сериале насилие предстает в грубой физической форме в каждой серии, и чаще всего его совершает директриса колледжа. Логическим объяснением склонности мадам Эпплъярд к насилию, которое дают создатели сериала, является ее социальное происхождение: она сирота из приюта, воспитанная одним из главарей преступного мира Лондона, женой которого она была вынуждена стать. Эта печать «социального низа» не даст ей возможности «прописаться» в верхних слоях общества. Довольно неожиданная трактовка неудачной социальной мобильности для современного экранного произведения, но и в этом случае она была предопределена законами жанра — директриса не могла остаться просто консервативной и неприятной личностью, она обязана была оказаться злодейкой. Социальная подоплека ее злодейства — это и объяснение, и повод ей посочувствовать.

Криминальная предыстория мадам Эпплъярд, ее очевидная связь с доктором, лечащим воспитанниц колледжа, связь учительницы французского с часовщиком, к которому она открыто сбегает из пансиона ночью в последней серии, тогда как в киноверсии максимум, на что решилась Мадемуазель — использовать пудру в своем макияже, поведенческие эксцессы Миранды — все это несомненные поведенческие «анахронизмы», по-

явление которых обусловлено и нарративной структурой сериала, и ценностными ориентациями современной аудитории

СЮЖЕТНЫЕ ЛИНИИ ЭКРАНИЗАЦИЙ

Структурно кинофильм можно разделить на три сюжетные линии: 1) исчезновение, которая становится лейтмотивом, 2) история Майкла (поиски и нахождение Ирмы), 3) история Сары — утрата и гибель.

Сюжетные линии в сериале существенно обогащены: история бегства мадам Эпплъярд от своего прошлого подскажет ей ошибочную версию причин исчезновения девушек и в итоге приведет ее саму к гибели, абьюзивные отношения мадам Эпплъярд с Сарой и Мирандой, романтическая связь Марион и Греты МакКроу, двусмысленное приятельство Майкла и Альберта, история разочарования спасенной Ирмы, романтическая связь Мадемуазель и часовщика, и, наконец, главная — дружба трех девушек: Миранды, Марион и Ирмы, — в которой они противостоят враждебному внешнему миру. Все они усложняют первоначальную историю «Пикника» и предлагают свою версию главного конфликта, отличную от той, что находим в романе и кинофильме.

СОЦИАЛЬНЫЕ ДИСТАНЦИИ В РОМАНЕ, ФИЛЬМЕ И СЕРИАЛЕ

Для сегодняшнего читателя и зрителя, в том числе австралийского, социальные реалии викторианского общества, очевидно, несовременны, они относятся к представляемому образу прошлого. Условия социальной жизни, социальные роли и статусы, поведенческие и моральные нормы претерпели серьезные изменения с 1900 г. Как же представлены эти «социальные факты прошлого» в анализируемых трех случаях?

Маркеры социальных статусов могут фиксироваться несколькими способами и прежде всего вербально: в словах и описаниях, которыми люди характеризуют себя и свои взаимоотношения; в предметном мире: одежде, еде, типах жилищ, их интерьерах и экстерьерах, предметах быта и обихода; и, наконец, в собственно действиях и представлениях: этикетных нормах, морально-этических взглядах, эстетических предпочтениях, представлениях о гигиене, воспитании и образовании (Редин, 2018, с. 11–12).

Условием считывания таких маркеров социальных статусов будет наше знание их символического значения, позволяющее их верно интерпретировать.

По нашему мнению, наиболее показательной характеристикой для визуального наблюдения за социальными позициями людей является социальная дистанция, которая позволяет наблюдать реальные различия статусных позиций персонажей «Пикника у Висячей Скалы».

Термин «социальная дистанция» характеризует размещение социальных групп и индивидов в социальном пространстве и понимается как степень близости или отчужденности их между собой (Марсова, 2015, с. 175). Социальные дистанции задаются пространственным размещением персонажей (социальных акторов) в кадре, их речевым поведением, символическими маркерами социального статуса («верх» и «низ»), особенностями взаимодействия персонажей разных социальных статусов. В романе социальный статус персонажа называется рассказчиком истории или другим персонажем, а также дополняется описанием действий, в котором легко отметить отношения иерархии. Социальные дистанции персонажей разных социальных групп (привилегированных и низших) проявляются в опосредованности коммуникации между ними разными промежуточными звеньями, а также исключением представителей низших групп из каких-либо действий, которые совершают представители высших групп. Наши представления о сословном обществе конструируют два разных мира — мир привилегированных богатых белых австралийцев и мир простого народа, незнатных белых работяг. Промежуточное положение занимают образованные белые австралийцы — врачи, учителя, в т.ч. директриса колледжа, которым дано общаться с богатыми и знатными почти на равных, но не позволено стать частью этого мира. Социальное дистанцирование имеет и гендерную природу — раздельное обучение представителей высших сословий изолирует девочек от внешнего «грубого» мужского мира, правила этикета запрещают говорить с мужчинами о некоторых интимных темах: Эдит отказывается сказать полицейскому, что она видела на Скале учительницу математики «в исподнем», а прислуга в доме Фитцхьюбетов, куда поместили найденную без сознания Ирму, не сообщает полицейским об отсутствии на Ирме корсета.

В кинофильме социальные дистанции возможно определить в ходе наблюдения за обликом и действиями персонажей в кадре и их взаимодействием. Отношения иерархии прочитываются без особых затруднений: представители высших слоев и классов лучше одеты, они демонстрируют хорошие манеры, двигаются более плавно и медленно, у них сдержанное речевое поведение. Более низкие классы одеты проще и небрежнее, кроме

тех, кто находится в услужении: их одежда аккуратна, их манеры простоваты, язык более свободный и нелитературный.

Социальная иерархия красноречиво проявляется в отдельных сценах, например, при первом общении Майкла Фитцхьюберта и кучера его дяди — Альберта. Альберт держится с племянником полковника почти на равных (они одного возраста), и Майкл хочет поддержать эту приятельскую манеру общения, однако, когда Альберт протягивает ему бутылку пива, из которой он только что пил (нарушение этикета), Майкл берет ее нехотя и собирается сначала обтереть горлышко бутылки, чтобы выпить самому, но стесняется взгляда Альберта, который может понять это как жест пренебрежения (Рис. 7).



Рис. 7. Кадр из фильма «Пикник у Висячей скалы», реж. Питер Уир, 1975. 14 мин. 28 сек.
Скриншот автора

Fig. 7. Picnic at Hanging Rock [film, 14:28]. (1975). Directed by Peter Weir¹²

Во время светского приема у полковника Альберт находится на удалении от гостей и иронично наблюдает за ними, а также сообщает Майклу, что отказался прислуживать полковнику и гостям. В сцене поиска на горе крупным кадром нам показывают руку Альберта с грязными ногтями — еще один визуальный маркер социального низа.

Прислуга в фильме перед хозяевами держится чопорно, действия медлительные, в разговоре демонстрируют неуверенность. Так, кучер мадам Эпплъярд говорит неуверенно и с директрисой, и с полицейским. Бодро говорит он только с учительницами, с кем находится на одной социальной ступени — наемные работники, и с воспитанницами, которые еще дети и также находятся в зависимом положении. Девушки робко ведут себя

¹² Источник изображения см. / See the image source: https://www.youtube.com/watch?v=upJilu97iWM&list=PLHQODl6AgbeTpT4B0Og6F_yAXM6jAO-rq&index=5 (27.06.2023).

с взрослыми, все их действия в колледже подчинены строгим правилам распорядка, внешний вид и поведение не противоречат этикету.

Диалог между людьми из разных сословий обречен на неудачу. В романе сцена разговора Ирмы и спасшего ее Альберта в саду полковника Фитцхьюберта демонстрирует полную неловкость Альберта перед знатной и богатой девушкой. Дистанцию между ними он воспринимает как непреодолимую пропасть: он почти не смотрит на нее в разговоре и не осмеливается пожать протянутую ему руку. В фильме Альберт и Ирма не общаются. В сериале они беседуют без особых затруднений со стороны Альберта, хотя он демонстрирует определенную отстраненность.

В сериале социальная дистанция маркируется одеждой и, скорее, называется персонажами, но в действии или в кадре почти не акцентируется. Так, например, о неуместности появления директрисы на светском приеме говорят прозрачным намеком, но это остается репликой, которая звучит при появлении среди гостей мадам Эпплъярд. Визуальных знаков эта дистанция не получает. Девушки-воспитанницы всячески возражают приказному тону директрисы и внешне не очень-то ее боятся, несмотря на ее увлечение физическими мерами наказания. Социальная дистанция между белыми австралийцами и аборигенами, метисами присутствует весьма условно: Мэрион посещает все светские мероприятия вместе с белыми соученицами, горничная пансиона Минни выходит замуж за метиса Тома (в сериале и романе Том — рыжеватый ирландец). Внешность полицейского также говорит о его смешанном аборигенном происхождении. Таким образом, социальные дистанции между привилегированным, средним и низшим классом, а также белыми австралийцами и метисами в сериале максимально сглажены.

Вольное обращение с социальными реалиями викторианского общества и современная трактовка сюжета позволяют отнести телесериал к популярному сегодня жанру нео-викторианского кино, под которым понимается экранизация викторианского и нео-викторианского литературного материала с очевидными инкорпорациями современной проблематики и идеологии (Скороходько, 2016, Oyarzun, 2021).

ЛОКАЦИИ

Действие романа разворачивается в австралийской провинции Виктория, где в окрестностях городка Маседон расположены колледж мадам Эпплъярд и ставшая местом загадки Висячая Скала, отделенная от города

диким пространством австралийского буша. В этой внутренней географии романа, по мнению многих, скрыты главные оппозиции и конфликты.

Колледж являет собой образчик английского колониального порядка, который, однако, безнадежно устареваает. В романе здание колледжа охарактеризовано весьма однозначно: «Appleyard College was already in the year nineteen hundred, as architectural anachronism in the Australian bush — a hopeless misfit in time and place. The clumsy two storey mansion». («Уже в 1900 году колледж Эпплъярд был в австралийском буше архитектурным анахронизмом — безнадежное несоответствие времени и месту. Неуклюжий двухэтажный особняк» (Lindsay, 1967, p. 8). Особняк и прилегающий к нему сад в фильме и сериале существенно различаются. Это было отмечено и в русскоязычных рецензиях: «В отличие от Мартиндейл-холла, где снималась лента Уира, архитектурный комплекс Верриби-меншн, что исполняет в сериале роль колледжа, не особняк, а форменный дворец» (Кузьминский, 2018). Это контрастирует с принципом визуализации в кинофильме, где интерьеры старой усадьбы, переделанные под нужды колледжа, говорят, скорее, о консерватизме и чопорности, чем о показной роскоши, функция которой в сериале — придать зрелищность месту действия. Другое центральное место действия — Висячая скала, меняющая судьбы людей, напрямую или опосредованно соприкоснувшихся с ней. И не только людей. Дж. Линдси в романе пишет о тех многочисленных живых созданиях, насекомых, птицах, растениях, которые были безжалостно сметены со своих мест во время пикника и последующих поисков. В романе эти описания незаметных для человека событий составляют важную часть структуры повествования, замедляя внимание читателя и переводя его с антропоцентричной на космоцентричную модель восприятия.

Микромир в кинофильме появляется в таком активном качестве эпизодически:

- 1) муравьи на куске торта в момент, когда девушки погружаются в сон на поляне для пикника;
- 2) муравьи на голой ступне спящей девушки и ящерица рядом со спящей Мирандой на Скале;
- 3) птицы взлетают при появлении людей у подножия Скалы, эти же птицы встречают Майкла и Альберта, когда те возвращаются на Скалу для продолжения поисков.

Киноповествование сложно выстроить на подобных «статичных» кадрах, чтобы не потерять темп. Кадры с этими обитателями «дикого пространства» Скалы напоминают зрителю о том, что это пространство отнюдь не пустое. Так режиссер интерпретирует важную для самосознания

австралийцев идеологему об австралийском континенте как о ничейной земле (*terra nullus*), которая ждала своих белых первооткрывателей. Противопоставление культурных ландшафтов: «дикого пустого/порогового пространства “необжитой земли” и пространства “викторианского порядка и цивилизации” является центральной смысловой оппозицией фильма» (Holmkvist, 2013).

В сериале эти оппозиции полностью сняты, внимание зрителя переключается на психологические конфликты, вызванные консервативным социальным порядком. Микромир в сериале также не играет самостоятельной роли. Пышная растительность в саду и дикие заросли у Скалы выступают в роли красочных декораций для действия. Скала становится локацией, с которой связывают мистические истории аборигенов: «Ночью здесь никто не остается. Приходит призрак», — сообщает абориген из поисковой службы.

Визуальная репрезентация природного мира в телесериале тоже выглядит более пышной и яркой. В кинофильме природный ландшафт австралийского буша выдержан в желтоватых красках, создавая визуальный эффект солнечного и сухого пространства, опасного и малопригодного для хрупкой человеческой жизни, тем более жизни неприспособленных к суровой австралийской природе европейцев.

Таким образом, центральная оппозиция романа и фильма: природного и цивилизованного пространств, — в сериале трансформируется в оппозицию «быть самим собой» или «казаться тем, кем ты не являешься». Остаться собой для четырех воспитанниц колледжа мадам Эпплъярд не представляется возможным в существующих условиях. Скала становится единственным «убежищем» от неправильного социального порядка, пропитанного психологическим и прямым насилием.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Во всех трех произведениях повествование ведется о событиях поздневикторианской эпохи. Поэтому изображение социальных и психологических тем и конфликтов испытывает воздействие проблем и способов мышления, актуальных на момент создания этих произведений. Экранизация 1975 г. достаточно полно воспроизводит главные смысловые коллизии романа Дж. Линдси, даже прибегнув к сокращению его фабулы, не осовременивает персонажей и свойственный эпохе стиль социальных взаимодействий. Роман и кинофильм сформировали мифологический сюжет, став-

ший знаковым для массовой культуры современной Австралии.

Сериальная версия романа выходит спустя более чем 40 лет после первой экранизации. Социальные и культурные изменения, произошедшие за эти десятилетия в австралийском обществе, проецируются на идею романа, меняют характеристики персонажей, дополняют сюжетные мотивы, меняют типы конфликтов и способы их разрешения. Сериал отказывается от главной для романа и фильма культурной оппозиции: дикая Австралия — окультуренная Австралия, предлагая свою версию центрального конфликта: социальная иерархия и консерватизм сословного общества против свободы и независимости личности. Он интерпретирует сюжет романа в системе современных страхов и комплексов, понятных современному зрителю: отношения доминирования, насилие, расовые предрассудки, гомосексуальные отношения, конфликт свободного индивида и консервативного общества, саморазрушение и суицид. Усложнение характеров, наделение их противоречивыми качествами и тайнами дают возможность создателям телеверсии выстраивать динамичный сюжет, а роскошь интерьеров и красочность ландшафтов увеличивают ее зрелищность. Нарратив сериала структурируется в соответствии с логикой обеспечения широкого зрительского интереса, именно поэтому в первоначальный сюжет встраиваются наиболее актуальные идеологемы. По этой причине социальные маркеры викторианской эпохи перестают работать в сериале как в значительной мере утратившие актуальность для современного зрителя. Визуально отображаемые социальные дистанции между привилегированным, средним и низшим классом, а также белыми австралийцами и метисами, характеризующие общество начала XX в., какие мы могли видеть в кинофильме, — в сериале максимально сглажены.

Все эти изменения приводят к тому, что телесериал «Пикник у Висячей Скалы» репрезентирует совсем иное австралийское общество, чем то, что было описано в романе Дж. Линдси и показано в фильме П. Уира: это современное австралийское общество 2010-х в условных декорациях.

ЛИТЕРАТУРА

1. Арутюнян, М. (2003). *Экранизация литературных произведений как специфический тип взаимодействия искусств* [дис. ... канд. филос. наук: 09.00.04, Москва].
2. Архипова, А., Неклюдова, Е. (2020). *Эпоха сериалов: как шедевры малого экрана изменили наш мир*. Москва: РИПОЛ классик.

3. Дезорцева, М.А. (2018). Исторические романы Хилари Мантел о Томасе Кромвелле как основа для экранизации: на примере телесериала «Wolf Hall» BBC. *Наука телевидения*, 14 (4), 148–166. <https://doi.org/10.30628/1994-9529-2018-14.4-148-166>, <https://www.elibrary.ru/YWBZLJ>
4. Евстигнеева, Н.В., Оберемко, О.А. (2007). Модели анализа нарратива. *Человек. Сообщество. Управление*, (4), 95–107. <https://elibrary.ru/item.asp?edn=PZVHCT>
5. Капорина, Ю.В. (2021). Темные королевы Темных веков: конструирование новой идентичности в историческом сериале. *Вестник РГГУ. Серия: Литературоведение. Языкознание. Культурология*, (9–2), 204–222. <https://doi.org/10.28995/2686-7249-2021-9-204-222>, <https://elibrary.ru/item.asp?edn=LVMVXV>
6. Ким, С.Г. (2006). 2006.02.019. Тренц Х.-Й. Кино как символическая форма мирового сообщества. *Trenz Н.-J. Das Kino als symbolische Form von Weltgesellschaft Berliner. J. für Soziologie. B., 2005. Bd. 15, Н. 3. S. 401-417. Социальные и гуманитарные науки. Отечественная и зарубежная литература. Серия 11: Социология*, (2), 107–115. <https://elibrary.ru/HRUYFB>
7. Кожемякин, Е.А. (2018). Визуальное и социальные перспективы критического дискурс-анализа и социальной семиотики. *Знак: проблемное поле медиаобразования*, 1 (27), 86–92. <https://elibrary.ru/item.asp?edn=YSSODV>
8. Кузьминский, Б. (2018, 22 мая). Сериал «Пикник у Висячей скалы» переворачивает знаменитый одноименный фильм. *Ведомости*. <https://www.vedomosti.ru/lifestyle/articles/2018/05/22/770331-serial-piknik> (22.03.2023).
9. Марсова, В.В. (2015). Концепт «социальная дистанция» в социально-гуманитарных науках: история развития и перспективы изучения. *Вестник Красноярского государственного педагогического университета им. В. П. Астафьева*, 2 (32), 175–179. <https://elibrary.ru/item.asp?edn=ULXIJD>
10. Радаев, В.В. (2021). *Смотрим кино, понимаем жизнь: 19 социологических очерков*. Москва: Изд. дом Высшей школы экономики.
11. Редин, Д.А. (отв. ред.). (2018). *Границы и маркеры социальной стратификации России XVII–XX вв.: векторы исследования*. Санкт-Петербург: Алетея. <https://elibrary.ru/item.asp?edn=XOYVXV>
12. Скороходько, Ю.С. (2016). Поэтика неовикторианского кино: к постановке проблемы. *Сибирский филологический журнал*, (1), 91–98. <https://doi.org/10.17223/18137083/54/11>
13. Aitken, S.C., Zonn, L.E. (1993). Weir(d) Sex: Representation of Gender — Environment Relations in Peter Weir’s Picnic at Hanging Rock and Gallipoli. *Environment and Planning D: Society and Space*, 11 (2), 191–212. <https://doi.org/10.1068/d110191>
14. Bladen, V. (2012). The Rock and the Void: Pastoral and Loss in Joan Lindsay’s Picnic at Hanging Rock and Peter Weir’s Film Adaptation. *COLLOQUY text theory critique*, (23), 159–184.

15. Bliss, M. (2000). *Dreams Within a Dream: The Films of Peter Weir*. Carbondale: Southern Illinois University Press.
16. Byrnes, H. (2018, May 5). Foxtel's Picnic at Hanging Rock turns up the homoerotic heat in saucy new series. *News Corp Australia Network*. Retrieved April 5, 2023, from <https://www.news.com.au/entertainment/tv/foxtels-picnic-at-hanging-rock-turns-up-the-homoerotic-heat-in-saucy-new-series/news-story/151d918b1b755d4b0107219f1e2e4957>
17. Holmkvist, J. (2013). Contrasting cultural landscapes and spaces in Peter Weir's film "Picnic at Hanging Rock" (1975) and in Joan Lindsay's 1967 novel with the same title. *Coolabah*, (11), 25–35.
18. Lindsay, J. (1967). *Picnic at Hanging Rock*. Melbourne: Published by F.W. Cheshire.
19. McFarlane, B. (1988). *Australian Cinema*. Columbia University Press. Retrieved April 5, 2023, from <http://www.bookmice.net/darkchilde/rock/rockxxc.html>
20. Taylor, J. (1987). The Invisible Foundation Stone. In J. Lindsey, *The Secret of Hanging Rock* (7–20). London: Angus & Robertson Publishers.
21. Valls Oyarzun, E. (2021). "Tell Us, Irma, Tell Us:" (Re)fashioning neo-Victorian memory in Joan Lindsay's Picnic at Hanging Rock (1967). *Brno studies in English*, 47 (1), 255–273. <https://doi.org/10.5817/BSE2021-1-14>
22. van Leeuwen, T. (2008). *Discourse and Practice. New Tools for Critical Discourse Analysis*. N.Y.: Oxford Univ. Press.

REFERENCES

1. Aitken, S.C., & Zonn, L.E. (1993). Weir(d) sex: Representation of gender-environment relations in Peter Weir's Picnic at Hanging Rock and Gallipoli. *Environment and Planning D: Society and Space*, 11 (2), 191–212. <https://doi.org/10.1068/d110191>
2. Arkhipova, A., & Neklyudova, E. (2020). *Epokha serialov: Kak shedevry malogo ekrana izmenili nash mir* [The era of TV series, or How the masterpieces of a small screen had changed our lives]. Moscow: Ripol Classic. (In Russ.)
3. Arutyunyan, M. (2003). *Ekranizatsiya literaturnykh proizvedeniy kak spetsificheskii tip vzaimodeystviya iskusstv* [Film adaptations of literary texts as a specific kind of interaction in art] [PhD dissertation, Moscow]. (In Russ.)
4. Bladen, V. (2012). The rock and the void: Pastoral and loss in Joan Lindsay's Picnic at Hanging Rock and Peter Weir's film adaptation. *COLLOQUY text theory critique*, (23), 159–184.
5. Bliss, M. (2000). *Dreams within a dream: The films of Peter Weir*. Carbondale: Southern Illinois University Press.
6. Byrnes, H. (2018, May 5). Foxtel's Picnic at Hanging Rock turns up the homoerotic heat in saucy new series. *News Corp Australia Network*. Retrieved April 5, 2023,

from <https://www.news.com.au/entertainment/tv/foxtels-picnic-at-hanging-rock-turns-up-the-homoerotic-heat-in-saucy-new-series/news-story/151d918b1b755d4b0107219f1e2e4957>

7. Dezortseva, M.A. (2018). Istoricheskie romany Khilari Mantel o Tomase Kromvele kak osnova dlya ekranizatsii: Na primere teleseriala “Wolf Hall” BBC [Hilary Mantel’s historical novels about Thomas Cromwell as the basis for film adaptation: By the example of the television series “Wolf Hall” BBC]. *Nauka Televideniya—The Art and Science of Television*, 14 (4), 148–166. (In Russ.) <https://doi.org/10.30628/1994-9529-2018-14.4-148-166>, <https://www.elibrary.ru/ywblzj>

8. Evstigneeva, N.V., & Oberemko, O.A. (2007). Modeli analiza narrativa [Narrative analysis models]. *Chelovek. Soobshchestvo. Upravlenie*, (4), 95–107. (In Russ.) <https://www.elibrary.ru/pzvht>

9. Holmkvist, J. (2013). Contrasting cultural landscapes and spaces in Peter Weir’s film “Picnic at Hanging Rock” (1975) and in Joan Lindsay’s 1967 novel with the same title. *Coolabah*, (11), 25–35.

10. Kaporina, Yu. V. (2021). Temnye korolevy Temnykh vekov: Konstruirovaniye novoy identichnosti v istoricheskom seriale [Dark queens of the dark ages: Constructing a new identity in historical series]. *Vestnik RGGU. Seriya: Literaturovedenie. Yazykoznanie. Kul'turologiya*, (9, Part 2), 204–222. (In Russ.) <https://doi.org/10.28995/2686-7249-2021-9-204-222>, <https://www.elibrary.ru/lymvxv>

11. Kim, S.G. (2006). 2006.02.019. Trents Kh.-Y. Kino kak simvolicheskaya forma mirovogo soobshchestva [Trenz H.-J.: Cinema as a symbolic form of the world community]. *Das Kino als symbolische Form von Weltgesellschaft* Berliner. J. für Soziologie. B., 2005. Bd. 15, H. 3. S. 401–417. *Sotsial'nye i Gumanitarnye Nauki. Otechestvennaya i Zarubezhnaya Literatura. Seriya 11: Sotsiologiya*, (2), 107–115. (In Russ.) <https://www.elibrary.ru/hruyfb>

12. Kozhemyakin, E.A. (2018). Vizual'noe i sotsial'nye perspektivy kriticheskogo diskurs-analiza i sotsial'noy semiotiki [Visual and social perspectives of critical discourse analysis and social semiotics]. *Znak: Pproblemnoe Pole Mediaobrazovaniya*, (1), 86–92. (In Russ.) <https://elibrary.ru/item.asp?edn=YSSODV>

13. Kuzminsky, B. (2018, May 22). Serial “Piknik u Visyachey skaly” perevorachivaet znamenitye odnoimennyy fil'm [Picnic at Hanging Rock series distorts the famous film of the same name]. *Vedomosti*. (In Russ.) Retrieved March 22, 2023, from <https://www.vedomosti.ru/lifestyle/articles/2018/05/22/770331-serial-piknik>

14. Lindsay, J. (1967). *Picnic at Hanging Rock*. Melbourne: Published by F.W. Cheshire.

15. Marsova, V.V. (2015). Kontsept “sotsial'naya distantsiya” v sotsial'no-gumanitarnykh naukakh: Istoriya razvitiya i perspektivy izucheniya [The concept “social distance” in social and humanitarian sciences: The history of development and the prospects of studying]. *Vestnik Krasnoyarskogo Gosudarstvennogo Pedagogicheskogo Universiteta im. V.P. Astafeva*, (2), 175–179. (In Russ.) <https://elibrary.ru/item.asp?edn=ULXJID>

16. McFarlane, B. (1988). *Australian Cinema*. Columbia University Press. Retrieved April 5, 2023, from <http://www.bookmice.net/darkchilde/rock/rockxxc.html>

17. Radaev, V.V. (2021). *Smotrim kino, ponimaem zhizn': 19 sotsiologicheskikh ocherkov* [Watching movies, understanding life: 19 sociological essays]. Moscow: HSE University.
18. Redin, D.A. (Ed.). (2018). *Granitsy i markery sotsial'noy stratifikatsii Rossii XVII-XX vv.: Vektory issledovaniya* [Boundaries and markers of social stratification in Russia in the 17th–20th centuries: Research vectors]. Saint Petersburg: Aletheia. (In Russ.) <https://www.elibrary.ru/xoyvxx>
19. Skorokhodko, Y.S. (2016). Poetika neoviktorianskogo kino: K postanovke problemy [Neo-Victorian studies: The modern context]. *Sibirskiy Filologicheskii Zhurnal*, (1), 91–98. (In Russ.) <https://doi.org/10.17223/18137083/54/11>
20. Taylor, J. (1987). The invisible foundation stone. In J. Lindsey, *The secret of Hanging Rock* (pp. 7–20). London: Angus & Robertson Publishers.
21. Valls Oyarzun, E. (2021). “Tell us, Irma, tell us:” (Re)fashioning neo-Victorian memory in Joan Lindsay’s Picnic at Hanging Rock (1967). *Brno Studies in English*, 47 (1), 255–273. <https://doi.org/10.5817/BSE2021-1-14>
22. van Leeuwen, T. (2008). *Discourse and practice: New tools for critical discourse analysis*. New York: Oxford University Press.

СВЕДЕНИЯ ОБ АВТОРЕ

СВЕТЛАНА АЛЕКСЕЕВНА ГЛАЗКОВА

кандидат социологических наук, доцент,
доцент кафедры медиакоммуникационных технологий
факультета медиатехнологий

Санкт-Петербургский государственный институт кино и телевидения,
191119, Санкт-Петербург, ул. Правды, д.13

ResearcherID: F-8276-2015

ORCID: 0000-0002-1503-9149

e-mail: svetlagl@mail.ru

ABOUT THE AUTHOR

SVETLANA A. GLAZKOVA

Cand.Sci. (Sociology), Assistant Professor,
Assistant Professor at the Department of Media
and Communication Technologies, Faculty of Media Technologies
Saint Petersburg State Institute of Film and Television

13, Pravdy, Saint Petersburg 191119, Russia

ResearcherID: F-8276-2015

ORCID: 0000-0002-1503-9149

e-mail: svetlagl@mail.ru

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

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

UDC 930.85 + 78.03 + 79

UDC 930.85 + 78.03 + 79

DOI: 10.30628/1994-9529-2023-19.2-41-107

EDN: BRYQHM

Received 04.06.2023, revised 27.06.2023, accepted 30.06.2023

DARIA A. ZHURKOVA

State Institute for Art Studies,
5, Kozitsky per., Moscow 125009, Russia

ORCID ID: 0000-0003-0752-9786

ResearcherID: ABG-3983-2020

e-mail: jdacha@mail.ru

For citation

Zhurkova, D.A. (2023). Recycling of the Soviet Estrada in *The Voice* Television Show. *Nauka Televideniya—The Art and Science of Television*, 19 (2), 41–107. <https://doi.org/10.30628/1994-9529-2023-19.2-41-107>, <https://elibrary.ru/BRYQHM>

Recycling of the Soviet Estrada in *The Voice* Television Show*

Abstract. The article explores how *The Voice* re-actualizes the Soviet era songs and symbols. The nature of the show's interaction with Soviet culture is traced through five parameters: the geography of the participants, the repertoire, the figure of one of the mentors, voice timbres, and specifics of interpretation.

The Voice, like the all-Union song festivals of the Soviet era, strives for geographical pervasiveness and maximum ethnic diversity within the project. This diversity, however, turns out to be very conditional. It does not imply musical immersion into different cultures, but is limited to a linguistic, and, at most, arranging reworking of the titular nation's culture.

Among the Soviet pop music themes, in the highest demand in the show are dramatic love ballads, songs about nature, and compositions about the artist's fate. Alexander Gradsky, being one of the mentors, gave newly found relevance to the half-forgotten hits of the Soviet time, creating a new image of the Soviet music stage, far from sterile piety and emotional restraint.

The analysis of participants' timbres and the peculiarities of their vocal technique shows that *The Voice* brings back the fashion for trained, powerful and velvety

* Translated by Anna Evstropova.



voices of the Soviet estrada. Another trait noticed was the two vectors of the performing interpretation of Soviet pop songs. Most of the contestants tend to become completely identical, indistinguishable from the original (canonical) version of the song, while only few dare to radically rethink the Soviet-time songs, striving to show their originality and uniqueness by significantly changing the well-known music.

Keywords: Soviet estrada, Russian television, cultural recycling, talent show, singing competition TV shows, cover versions, Alexander Gradsky

Acknowledgments. The study was supported by the Russian Science Foundation as part of the project No. 19-18-00414 “Soviet Culture Today: Forms of Cultural Recycling in Russian Art and Aesthetics of the Everyday Life. 1990s–2010s.”

УДК 930.85 + 78.03 + 79

DOI: 10.30628/1994-9529-2023-19.2-41-107

EDN: BRYQHM

Статья получена 04.06.2023, отредактирована 27.06.2023, принята 30.06.2023

ДАРЬЯ АЛЕКСАНДРОВНА ЖУРКОВА

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

ORCID ID: 0000-0003-0752-9786

ResearcherID: ABG-3983-2020

e-mail: jdacha@mail.ru

Для цитирования

Журкова Д.А. Ресайклинг советской эстрады в телешоу «Голос» // Наука телевидения. 2023. 19 (2). С. 41–107. DOI: <https://doi.org/10.30628/1994-9529-2023-19.2-41-107>. EDN: BRYQHM

Ресайклинг советской эстрады в телешоу «Голос»

Аннотация. Статья посвящена реактуализации песен и символов советской эпохи на телешоу «Голос». Характер взаимодействия телешоу с советской культурой прослеживается по пяти параметрам: география участников, исполняемый репертуар, фигура одного из наставников, тембры голосов и особенности интерпретации.

Выясняется, что «Голос», как и всеоюзные песенные фестивали советского времени, стремится к географической всеохватности и максимальной

представленности различных этносов в рамках телепроекта. Однако эта представленность на поверку оказывается очень условной. Она не подразумевает музыкального погружения в иную культуру, а ограничивается лингвистической, максимум — аранжировочной переработкой культуры титульной нации.

Максимально востребованными тематическими направлениями советской эстрады в телепроекте являются драматичные любовные баллады, песни о родной природе и композиции о судьбе артиста. Александр Градский в качестве одного из наставников телепроекта актуализировал для широкой публики полузабытые шлягеры советского времени, создавая новый имидж советской эстрады, далекий от стерильной благообразности и эмоциональной выдержанности.

Анализ тембров голосов участников телешоу и особенностей их вокальной техники показал, что «Голос» возвращает моду на поставленные, мощные и бархатистые голоса советской эстрады. Также были выделены два вектора исполнительской интерпретации песен советской эстрады. Большая часть конкурсантов тяготеет к полной идентичности, неотличимости от оригинальной (каноничной) версии песни. Меньшая часть — решается на кардинальное переосмысление песен советского времени, стремится показать свою самобытность и уникальность за счет существенного изменения хорошо известной музыки.

Ключевые слова: советская эстрада, российское телевидение, культурный ресайклинг, шоу талантов, песенные телешоу, кавер-версии, Александр Градский.

Благодарности: Статья подготовлена при поддержке Российского научного фонда в рамках проекта № 19-18-00414 «Советское сегодня: Формы культурного ресайклинга в российском искусстве и эстетике повседневного. 1990–2010-е годы».

INTRODUCTION

The Voice [Golos / Голос] is justly considered to be the major singing competition TV show in Russia. Among the other shows on national television, it is one of the most long-running and high-status projects, which has become the hallmark of Channel One. The first season of *The Voice* Russia took place in 2012; by 2022, the show had 10 seasons, not counting offshoots—*The Voice Kids* and *The Voice Senior*.

The show is a franchise of the Dutch format of *The Voice*, which, in turn, belongs to a talent show format. Their similarities are

a focus on ordinary people with special talent, the appearance of a small group of judges or mentors who select the contestants, the transformation of these contestants into stars and, in most cases, a deciding role for television viewers at home, who are invited to support contestants by voting for them through phoning in and sending SMS messages. (Bruin & Zwaan, 2012, p. 2)

Along with *The Voice*, similar formats include such TV projects as *Idol* (adapted in Russia as *People's Artist*¹), and *The X-Factor* (adapted in Russia as *Secret of Success*, *The A Factor*, *Main Stage*²). However, on Russian television, it was *The Voice* that unequivocally won in this keen rivalry of talent shows.³

Western scholars studying the phenomenon of transnational television formats and talent shows point out two important patterns.

The first pattern, articulated by Silvio Waisbord, is that “formats are culturally specific but nationally neutral” (Waisbord, 2004, p. 368). Despite the fact that formats are invented and launched in different countries, becoming irrefutable evidence of the globalization of the television industry, they do not bear any traces of national cultures of the countries of origin. On the contrary, they are surprisingly malleable in adapting to the specifics of local national cultures. Moreover, according to Waisbord, global television formats play an active role in marking national identity because they “organize experiences of the national,” “provide spaces for the representation of national cultures,” and, most importantly, “offer opportunities for audiences to recognize themselves as members of national communities” (Waisbord, 2004, p. 372). It is no coincidence that Yuri Druzhkin, analyzing the phenomenal success of the Russian adaptation of *The Voice* in 2013, suggested that “this song project itself bears a certain glow or premonition of something akin to the ‘national idea’ and, perhaps, contains some of the meanings that can become these very [spiritual] staples” (Druzhkin, 2015, p. 188).

The second, no less significant, pattern is related to talent shows themselves: they have changed conceptualizations of fame and celebrity by putting the previously invisible star-making process on display (Bruin, Zwaan, 2012, p. 3). This, on the one hand, constitutes the essence of their success with viewers, but on

¹ *People's Artist* [*Narodny Artist* / *Народный артист*] was aired on the Russia-1 TV channel from 2003 to 2006.

² *Secret of Success* [*Sekret Uspexha* / *Секрет успеха*], *The A Factor* [*Faktor A* / *Фактор А*], *Main Stage* [*Glavnaya Stsena* / *Главная сцена*] are Russian adaptations of the American *The X Factor* reality television music competition show and were aired on Russia-1 in 2005–2006, 2011–2013, and 2015–2016, respectively.

³ For instance, according to the TNS Russia report for 2015, *The Voice Russia* ranked third among the entertainment programs (8.4%), behind the leader of the rank, *Let Them Talk* talk show (9.3%), and *The Voice's* own offshoot—*The Voice Kids* (8.6%). *Main Stage* talent show (Russia-1 channel) took the last, 10th place in the rating (6.0%) (Top-10, 2016, p. 24).

the other hand, it raises a lot of criticism, as there are always doubts about how fair the selection of “real talents” is.

That is why such shows “have to use several strategies of promotion and narration to convey to viewers that the contestants do have an innate talent and that *Idols* is only helping them on an inevitable journey to becoming famous” (Bruin, Zwaan, 2012, p. 4).

One of the manifestations of national culture in *The Voice Russia* is the active circulation of Soviet pop songs in it. The purpose of this article is to examine how the project is recycling Soviet culture or, in other words, to trace the reincarnation of Soviet popular music in a super-successful reality television singing competition.

The concept of cultural recycling has been actively and polyphonically developed in the western humanities since the 1960s. The conventional and most widespread interpretation of this metaphor-term implies a three-phase model, which includes “the phase of initial relevance of some topicality, the phase of its receding into the background, and the phase of its return into the limelight” (Vyugin, 2021, p. 20). That is, between the periods of the actual existence of a phenomenon and its resurrection in a new (changed) context, there is often a period of oblivion, a time of unclaimedness, “archiving” of tradition.

Importantly, the concept of recycling in no way implies that the subject of “recycling” is treated as “garbage,” something outdated and no longer required. This concept is first of all applied for tracing the cycle of existence of a phenomenon—in our case, Soviet pop songs.

As the starting point in the re-actualization of Soviet culture in post-Soviet Russia, many researchers name the *Old Songs About the Main Thing* television project [*Starye pesni o glavnom / Старые песни о главном*], broadcast on Channel One in 1995–2001. Not only did it arouse nostalgia for the Soviet era, but also largely determined the canons of its presentation in modern times.⁴ *The Voice*, while not being retro-oriented, continues, nevertheless, this tradition and attracts the heritage of Soviet pop music into its orbit.

The nature of *The Voice*’s interaction with Soviet culture and, in particular, with popular music of that period can be traced back to five parameters. The first parameter is the geography of the participants; the second—the repertoire performed; the third—the figure of one of the mentors; the fourth is the participants’ timbres; and the fifth—the specifics of interpretation, that is, the performer’s reading of Soviet pop songs.

All these parameters will be considered in order.

⁴For more details, see (Zhurkova, 2021).

GEOGRAPHICAL INCLUSIVENESS AND ETHNIC REPRESENTATION

Having analyzed the official websites of the *Idol* music competition television series in different countries, Joost de Bruin showed how global TV formats serve to signify not only national, but also regional and ethnic identities. For example, regional identity is often signified through the naming of contestants' hometowns and/or audition cities and directly refers to national identity.

Hometowns and audition towns are presented as naturally belonging to the nation; there is no discussion of contested boundaries and local specificities are not dwelled on. Rather than articulating regional identity, these citings of place merely flag the territory encapsulated by the nation. (Bruin, 2012, p. 47)

In addition, national identity is often manifested in contestants' singing of national anthems and in the audience's waving of national flags in the studio. As for the ethnic identity, de Bruin traces it by the representation of ethnic minorities among the finalists of the project in Canada and Australia. The author is surprised to find that

[w]hile Canada was one of the first countries in the world to adopt multiculturalism as a national policy, the *Canadian Idol* top 10 contestants are all white and from Anglo-Saxon backgrounds (Byers 2008). Conversely, while immigration in Australia has been historically framed by the so-called 'white Australia policy' and race relations can be tense at times (...), *Australian Idol* contestants represent a range of ethnic backgrounds and are given ample opportunities to articulate their own voices. (Bruin, 2012, p. 50)

In the Russian version of *The Voice*, there is also a place for the manifestation of all three types of identity: national, regional, and ethnic. However, the way they are labeled refers, in many respects, to the underlying ideas of Soviet culture associated with a large, multinational society and friendship between peoples.

Participants of *The Voice Russia* come from all over the country, including national republics of Bashkortostan, Dagestan, Kabardino-Balkaria, Tatarstan, the Chechen Republic, etc. A significant number of contestants are representatives of former Soviet republics—Armenia, Azerbaijan, Belarus, Georgia, Kazakhstan, Kyrgyzstan, Latvia, Lithuania, Uzbekistan, Ukraine, Estonia. There are also singers from various countries of Europe, Africa, and the Americas. Elena Gritsenko and Evgeniya Aleshinskaya believe that in this international status of *The Voice Russia* lies its difference from other localized versions of the show (Gritsenko & Alyoshinskaya, 2015, p. 38).

Indeed, turning to the Joost de Bruin's method, one can see that in each season of *The Voice*, among the eight contestants reaching the semifinals there are one to six representatives of different ethnicities or citizens of former Soviet

republics. On average, the number of such contestants makes up half of all semifinalists.⁵ More than that, representatives of ethnic minorities and former Soviet republics have often become winners of *The Voice*. They are Dina Garipova (season 1, ethnic Tatar), Sergey Volchkov (season 2, Belarus), Selim Alakhyarov (season 6, Dagestan, ethnic Lezgin), Asker Berbekov (season 8, Kabardino-Balkaria), Aleksandr Volkodav (season 10, Kyrgyzstan).

Representatives of different nationalities often designate their ethnic identity through music. The most natural way is to perform songs in one's native language, which was a characteristic feature of song festivals in the Soviet Union as well, up to such status festivals as the *Song of the Year* [*Pesnya goda* / *Песня года*]. However, the fundamental difference is that in Soviet times composers of national schools deliberately composed original estrada songs in their native languages, while in *The Voice* the contestants re-sing originally Russian songs in their national languages.

For instance, Elena Gritsenko and Evgeniya Aleshinskaya analyze the Dilyara Vagapova's (season 3) cover of *Soldier* [*Soldat* / *Солдат*] by 5'NIZZA in Tatar (Aleshinskaya & Gritsenko, 2017, p. 54). An equally vivid example is *The Horse* [*Kon'* / *Конь*], composed by Igor Matvienko to Alexander Shaganov's lyrics, but in the public consciousness inescapably considered a Russian folk song. In season 8 of *The Voice*, Pelageya performed it together with contestants Nurzhigit Subankulov (Kyrgyzstan) and Asker Berbekov (Kabardino-Balkaria). The song about love for the homeland was performed in three languages at once—Russian, Kyrgyz, and Kabardinian, and launched a wave of enthusiastic reviews on the web, many of them expressing joy for the revival of the idea of friendship between peoples.⁶

A more radical intrusion in the original musical and poetic text of a song was demonstrated in season 5 by a contestant from Cuba, William Borges Hidalgo. At the Blind auditions, he sang Nikita Bogoslovsky's *Dark Is the Night* [*Temnaya Noch'* / *Темная ночь*] in Spanish with a Latin American music arrangement. This interpretation changed the character and meaning of the song beyond recognition. As Leonid Agutin later admitted in the discussion with the other mentors, he was directly involved in this arrangement after hearing the harmonic identity of Cuban folk music and the famous Soviet song of the war years.

⁵The detailed data are summarized in the table in Appendix 1.

⁶Here are the most impressive commentaries to this performance on YouTube: "This is no longer a show, but something higher) Friendship of peoples, that's our strength! It is pleasant to listen to it in Russian, Kyrgyz, and Kabardian languages!"; "To strengthen interethnic relations, those who came up with this have done more than a dozen forums on this topic. It does not matter who is the first, who is the second. Artistic life does not follow these rules"; "The best performance of the semifinal) And how bright the voices of the performers sound in their native languages... How the three languages blend into one song... Once again, compliments to Meladze for the interethnic number, just a brilliant idea, it is beautiful to the extreme."

Such performances of originally Russian-language popular songs in other languages demonstrate a certain compromise in terms of ethnic representation. There is, in fact, no real contact with another culture—the participants do not sing national folk songs. There is not even the degree of appropriation of a different culture that was present in non-Russian-speaking Soviet pop songs, when composers introduced characteristic elements of national music into pop songs at the melodic, rhythmic, and harmonic levels. In this case, paradoxically, the audience gets acquainted with other cultures through recycling of its own. Parallel to recycling of the Soviet idea of friendship between peoples, Russian-language popular culture, including that of the Soviet period, is being recycled too.

In many ways, Soviet culture is the “common ground” (in the terminology of Svetlana Boym (2022)) that makes it possible to find points of contact between different countries today. For example, it is indicative that contestants from European countries that were once part of the USSR often sing Soviet hits in Russian. For example, all the songs that Intars Busulis (Latvia), participant of the 3rd season of *The Voice*, was singing in Russian, were written by Raimonds Pauls.⁷ And in the finale of the 6th season, Ladislav Bubnar from the Czech Republic performed *Lady Carneval*,⁸ from Karel Gott’s repertoire, singing it in two languages (Czech and Russian).

Brandon Stone, a composer and singer living in Berlin and officially representing Germany, demonstrated a rather curious example of moving towards his ethnic identity through Soviet pop music. At first, he performed only English-language pop hits; but in the quarterfinals, he came on stage with a 1995 composition from the repertoire of Tamara Gverdtsiteli, *Mama’s Eyes*,⁹ in which there sounded characteristic intonations of Georgian music. And in the Final, Brandon Stone performed a passionate anthem of the capital of Georgia, *Tbiliso* (1959) by Revaz Lagidze, in two languages—Georgian and Russian.¹⁰ Behind the shell of a polished European, it transpired, there was a charismatic Georgian temperament, which unexpectedly revealed itself in the performance of the Soviet pop song.

Brandon Stone’s strategy of moving from singing foreign songs at the stages where the decisions are made by mentors to songs in Russian when the outcome

⁷ At the Knockouts, he sang *I Draw You* [*Ya Tebya Risuyu* / *Я тебя рисую*] to Andrey Dementiev’s lyrics, and in the quarterfinals—*I Love You More Than Nature* [*Ya Lyublyu Tebya Bol’she Prirody* / *Я люблю тебя больше природы*] to the lyrics of Yevgeny Yevtushenko.

⁸ Music by Karel Svoboda, lyrics by Jiří Štaidl, Russian text by Olegin Gadzhikasimov. Here and below, when the song is mentioned again, the authors are not indicated.

⁹ *Mama’s Eyes* [*Maminy Glaza* / *Мамины глаза*]. Music by Evgeny Kobylansky, lyrics by Simon Osiashvili.

¹⁰ *Tbiliso* [*Тбилисо*]. The song was written to Petre Gruzinsky’s lyrics, Russian text by Mikhail Kvaliashvili and Vadim Semernin.

of the competition is determined by the viewers' vote, is quite standard within the framework of this projects. The implication is that the English-language repertoire helps to better demonstrate vocal abilities for the professional jury, while Russian-language songs are necessary to elicit viewers' emotional response (Aleshinskaya & Gritsenko, 2017, p. 47). In the case of Brandon Stone, the appeal to local popular music coincided, firstly, with the disclosure of his true ethnic identity, and, secondly, with "time travel," when a common language with the viewers was found through a return to the heritage of the Soviet era.

Recourse to the hits of the Soviet era, however, does not always lead to the disclosure of ethnic identity and establishing a convincing contact with the audience. At times this tactic works in the opposite way, turning well-known songs into a cheap absurdist razzmatazz. Such was the case with Arsen Mukendi, an African-American singer from Congo. At the Battles stage, he dueted with Victoria Karachun and performed *Conversation with Happiness*¹¹ from the 1975 movie *Ivan Vasilievich Changes Profession* directed by Leonid Gaidai. In the original context of the film, this song, on the one hand, was the star hour of the artistic nature of the swindler George Miloslavsky; and on the other hand, it raised philosophical questions about the hero's search for his destiny. In the context of the show, it turned into a reckless lounge schlager with cartoon puppets of characters.

In the finale of the show, Arsen Mukendi performed *I'll Take You to the Tundra*.¹² In Soviet times, this song was strongly associated with the small peoples of the north, as it was sung in the voice of the reindeer herder. It was not without reason that its most famous performer on the Soviet stage was Kola Beldy, ethnic Nanai. Showrunners of *The Voice* leveled a conditional Chukcha with an African-American on the principle of exoticism, ironically playing on the geographical polarity of their regions of residence. They dressed the dark-skinned performer in a fur coat, turning the search for ethnic identity into quasi-colonial bacchanalia.

Thuswise, *The Voice*, like the all-Union song festivals in Soviet times, strives for geographical comprehensiveness and maximum representation of various ethnic groups within the framework of the television project. This representation, however, turns out to be nominal and very conditional. It does not imply any musical immersion into a different culture, but is limited to a linguistic and, at most, an arranged reworking of the culture of the titular nation. Singers from non-European nations in no way represent their national musical tradition. Quite the contrary, they are encouraged to copy as closely as possible the vocal technique of the Western European tradition, be it pop or academic style.

¹¹ *Conversation with Happiness* [*Razgovor so Schast'em / Разговор со счастьем*]. Music by Aleksandr Zatsepin, lyrics by Leonid Derebenyov

¹² *I'll Take You to the Tundra* [*Uvezu Tebya ya v Tundru / Уведу тебя я в тундру*]. Music by Mark Fradkin, lyrics by Mikhail Plyatskovsky.

Often, the material for recycling is the culture of the Soviet period, as it is the most familiar, universal and already containing characteristic elements of other national cultures. Some singers do come to their true ethnic identity through Soviet pop music (like Brandon Stone), while others ineptly try on a xenogenic outfit, distancing themselves as much as possible from their original identity (like Arsen Mukendi).

REPertoire POLICY

The next point in recycling of Soviet culture in *The Voice Russia* is the repertoire policy. Here we can turn to statistics and count the number of songs performed on the show that can be attributed to Soviet popular music.

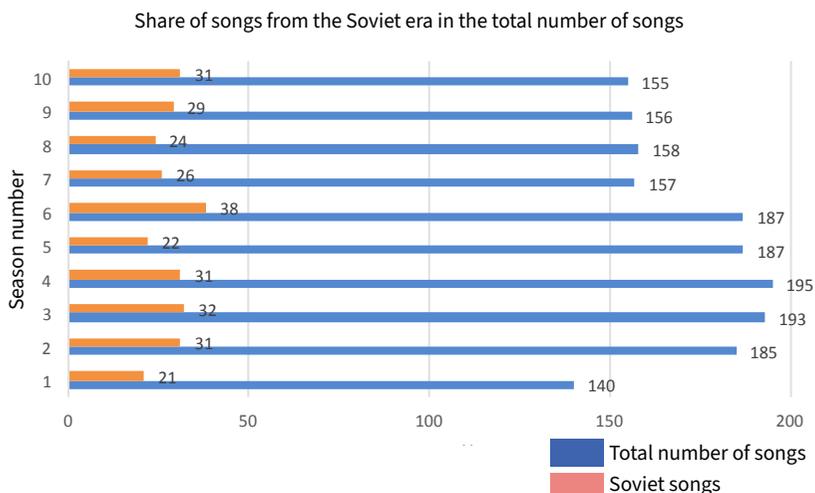
In the context of this article, the concept of Soviet popular music is interpreted as broadly as possible—primarily, in relation to chronological and socio-cultural principles. In this sense, the Soviet popular music comprises not only the compositions of recognized Soviet composers and songwriters, but also bardic songs, and pop songs by late Soviet bands, like Laskovyi Mai. The conglomerate of Soviet popular music also includes the work of young composers who in the 1980s were just beginning their career—among them, for example, Viktor Reznikov, early Igor Nikolaev, and Igor Krutoy.

Strictly speaking, it is problematic to classify all of the above examples as Soviet estrada—if by Soviet estrada we mean only the officially approved and ideologically aligned popular songs. However, Soviet popular music was never monolithic in its essence. Very often, songs that were in open confrontation with the Communist party's policy gained nationwide popularity. (Suffice it to recall Alla Pugacheva's lyrical heroine in the mid-1970s and 1980s, for whom the search for personal happiness, freedom of self-expression, and the sharpness of emotions became the meaning of life in disregard of any external institutions and social dogmas.) Sometimes, on the contrary, the party itself encouraged and nurtured outwardly countercultural musical trends—ranging from structural support for VIAs (vocal and instrumental ensembles), which were assigned to regional philharmonic societies and allowed to rehearse on their premises (Tsuker, 2012, pp. 79-80), to the organization of the first rock festival *Spring Rhythms: Tbilisi-80* under the auspices of the Ministry of Culture of the USSR.¹³

¹³ This patronage was mentioned by Alexandr Kutikov, bass-guitarist and soloist of the Soviet rock band Mashina Vremeni, in his interview at Svetlana Sorokina's *Program Parade* [Programma

That is why the category of popular music of the Soviet period also included Soviet rock songs, in particular the compositions of Andrey Makarevich*, Viktor Tsoi and the Bravo band created before 1991. Despite the oppositional, countercultural message of Soviet rock, it was inseparable from the socio-cultural conditions and times in which the musicians lived. According to the song count, over the course of ten seasons of the project, the number of Soviet pop songs fluctuated within 16% on average. Falling out of this trend are season 5, when the number of Soviet songs went down to 11.7%, and seasons 6 and 10, when it increased to 20%.

Diagram 1



The reasons for these fluctuations are directly related to the figure of one of the mentors—Alexander Gradsky. He was absent in season 5, triumphantly returned in season 6 and passed away in the middle of the recording of season 10. Not only Gradsky determined the repertoire of his own team, but also tangibly influenced the preferences of his colleagues. Seeing how advantageous—from the point of view of demonstrating vocal abilities—are the hits by Aleksandra Pakhmutova, Arno Babajanian, Mark Minkov, Alexey Rybnikov, Aleksandr Zatsepin and many other Soviet composers, the other mentors of the project—Leonid Agutin, Dima Bilan, Pelageya, Valery Syutkin, Grigory Leps—also began to give their mentees this vocally and dramaturgically challenging music.

Peredach / Программа передач] dedicated to the *Spring Rhythms: Tbilisi-80* all-Union rock festival. 5TV Channel, 03.09.2010. Retrieved June 1, 2023, from <https://www.youtube.com/watch?v=r1DppbLJYIs&t=216s> (27.06.2023).

The role of Alexander Gradsky as a living symbol of Soviet pop music in *The Voice* will be discussed separately. And now, let us dwell on the themes and character of the Soviet songs performed on the show.

The greatest demand was for poster lyrical ballads with an impressive range both in vocal part and dramatic experience. The record-breakers were *They Don't Renounce Loving*¹⁴ by Mark Minkov and *I'm Dreaming About You*¹⁵ by Aleksei Mazhukov, performed six times each. Arno Babajanian's *Nocturne*,¹⁶ *I'll Pick Up the Music*¹⁷ by Raimonds Pauls, and Aleksandra Pakhmutova's *How Young We Were*¹⁸ were performed five times each. Four times were presented Pakhmutova's *Belovezhskaya Pushcha*,¹⁹ Minkov's Monologue, or Requiem [Monolog (Rekviem) / Монолог (Реквием)] to poems by Marina Tsvetaeva, and *I Will Never Forget You*²⁰ by Alexey Rybnikov.

A starting point in the history of recycling not only Soviet pop music, but Soviet culture in general, was the television project *Old Songs About the Main Thing* (1996–2001). And even since the time of that project, there has been a big problem with the re-actualization of national patriotic songs, which remains relevant to this day. There have actually been no patriotic songs proper in the show, yet there have been three categories of compositions close to this theme.

The first category is lyrical songs of the Great Patriotic War and postwar ballads written in memory of fallen soldiers and children. Such are the already mentioned *Dark Is the Night*²¹ (1943) by Nikita Bogoslovsky, *Cranes*²² (1969) by Yan Frenkel, *Ballad About Mother*²³ (1974) by Evgeny Martynov, *Panama Hats [Panamki / Панамки]* (1981) by the bard Vadim Egorov. Noteworthy is that in all these songs not heroism and patriotism, but personal, very dramatic and tragic experience of war is brought to the fore.

The second category of near-patriotic songs includes ballads about the native land and nature. Among them are *Volga*²⁴ by Mark Fradkin, the already mentioned *Belovezhskaya Pushcha* and *Vologda* by Aleksandra Pakhmutova, *Tbiliso* by Revaz Lagidze, and *Russian Field*²⁵ by Yan Frenkel. As in the case of war

¹⁴ *They Don't Renounce Loving* [Не Отрекаются, Любья / Не отрекаются, любя]. Lyrics by Veronika Tushnova.

¹⁵ *I'm Dreaming About You* [Ты Snish'sya Мне / Ты snish'sya мне]. Lyrics by Nikolai Shumakov.

¹⁶ *Nocturne* [Noktyurn / Ноктюрн]. Lyrics by Robert Rozhdestvensky.

¹⁷ *I'll Pick Up the Music* [Podberu Muzyku / Подберу музыку]. Lyrics by Andrei Voznesensky.

¹⁸ *How Young We Were* [Как Molody My Byli / Как молодые мы были]. Lyrics by Nikolai Dobronravov.

¹⁹ *Belovezhskaya Pushcha* [Беловежская пуца]. Lyrics by Nikolai Dobronravov.

²⁰ *I Will Never Forget You* [Ya Tebya Nikogda Ne Zabudu / Я тебя никогда не забуду]. Lyrics by Andrei Voznesensky.

²¹ *Dark Is the Night* [Темная Noch' / Темная ночь]. Lyrics by Vladimir Agatov.

²² *Cranes* [Zhuravli / Журавли]. Lyrics by Rasul Gamzatov.

²³ *Ballad About Mother* [Ballada o Materi / Баллада о матери]. Lyrics by Andrei Dementiev.

²⁴ *Volga* [Волга]. Lyrics by Lev Oshanin.

²⁵ *Russian Field* [Russkoe Pole / Русское поле]. Lyrics by Inna Goff.

ballads, these songs appeal to universal, eternal values and present the feelings in the first person, without any appeal to the collective “us.” There are references to regional toponyms, but no Soviet ideology postulates; these songs are universal in their admiration of nature.

Finally, the third category of songs close to the patriotic discourse is formed by compositions of, strictly speaking, non-Soviet estrada, but which reflected on the country’s historical past, trying to create an image of new heroes with a pronounced civic stance and offering their own formula of the “Russian spirit.” This direction was opened by the song *Former Sub-Yesaul* [*Byvshiy Pod’esaul / Бывший подъесаул*], written by Igor Talkov in 1990, and continued with the hits of the early 1990s: *Yesaul* [*Esaul / Есаул*] (1991) and *Officers* [*Ofitsery / Офицеры*] (1993) by Oleg Gazmanov, *The Horse* [*Kon’ / Конь*] (1994) and *Combat* [*Kombat / Комбат*] (1995) by the composer Igor Matvienko to Shaganov’s lyrics, performed by the patriotic rock band Lyube.

Despite being composed thirty years ago, within *The Voice* the rhetoric of these songs was implied to be timeless, as they managed to combine the proclamatory character inherited from Soviet patriotic songs with a sincere faith in the new Russia. It is indicative that all these compositions were presented closer to the season finale, becoming an expression of the new civic lyrics, so necessary in terms of status for the main federal channel on which the show was broadcast.²⁶

The theme of labor and professional vocation, which was an indispensable component of Soviet pop music, has undergone a similar semantic transformation. On the one hand, there were no Soviet songs in *The Voice* about people of various professions at all. But, on the other hand, throughout all the seasons, the participants of the show turned to the theme of the fate of an artist, primarily singing iconic songs from the repertoire of Alla Pugacheva: from the famous *Harlequin*²⁷ and *The Woman Who Sings*²⁸ to *When I’m Gone*²⁹ and the already mentioned Mark Minkov’s *Requiem*. These songs, dedicated to the dramatism of the artist’s fate, the hard-to-achieve and fleeting nature of fame, sounded especially acute within the framework of the singing competition, at the stake of which were national love and professional self-realization.

²⁶ In her article, Pia Majbritt Jensen discusses the importance of channel politics in adapting global show formats. Comparing the Danish and Australian adaptations of the *Idol*, she concludes that the differences between the two countries’ versions of the show “depend more on which specific channels broadcast the adaptations, the competitive situation in the media system, production values of the adaptations, funding regimes, demographic target audiences, content regulation and media policies than on cultural values and national mentalities” (Jensen, 2012, p. 28).

²⁷ *Harlequin* [*Arlekin / Арлекино*]. Music by Emil Dimitrov, Russian lyrics by Boris Barkas.

²⁸ *The Woman Who Sings* [*Zhenshchina, Kotoraya Poet / Женщина, которая поет*]. Music by Alla Pugacheva and Leonid Garin, lyrics by Kaisyn Kuliev.

²⁹ *When I’m Gone* [*Kogda Ya Uydu / Когда я уйду*]. Music by Alla Pugacheva, lyrics by Ilya Reznik.

Thus, from a numerical perspective, the number of songs from the Soviet era in *The Voice* was relatively small. But extremely important is the fact that most of these songs were performed at the Blind auditions, when contestants needed to make a first impression on the jury, and in the semifinals and finals, when the fate of the contestants was in the hands of the viewers.

In my opinion, there are two reasons for the demand for Soviet pop songs at these stages. Firstly, these songs competed with English-language pop music in terms of external effect, and the contestants could demonstrate their vocal and artistic range. Secondly, Soviet pop music evoked an unconditional emotional response from the viewers, whose opinion was decisive at the final stages of the project.

The success of this strategy is no coincidence. Let us consider China, for instance, where the predominant audience of musical talent shows is teenagers, familiar with modern technologies and using them to unite in fan groups (Liu, 2020, p. 539). In Russia, on the other hand, the main audience of *The Voice* is the older generation, which is confirmed by *the Mediascope* statistics for 2019–2021.³⁰ According to these data, the number of viewers of *The Voice* aged from 4 to 17 years old and from 18 to 35 years old fluctuates within 1–2%; the number of viewers from 36 to 59 years old reaches on average 5–6%; and in the category 60+, it goes up to 10–12% of the total audience in each age group.³¹ Thus, in terms of emotional impact on the “minds and hearts” of the show’s key audience, Soviet estrada songs have an undoubted advantage.

However, as in many other media examples of Soviet pop music recycling, the genre palette of songs underwent a significant “purification.” The most popular genre was dramatic love ballads, in which the belonging to the Soviet era was not so obvious and pronounced. Another demanded genre was songs about Russian nature, in which the ideological component was also muted, and the universal admiration of the nature’s beauty came to the fore. Finally, songs about the artist’s fate, which directly correlated with the dramaturgy of the show itself, played a significant role in the repertoire of the contestants.

³⁰ I would like to sincerely thank Professor Alexander Sharikov of the HSE University for the provided data.

³¹ See Appendix 2.

THE FIGURE OF ALEXANDER GRADSKY

Alexander Gradsky became a living symbol of the Soviet estrada in The Voice. On many occasions his fellow mentors and participants referred to him as the most authoritative judge, and he was the “honor and conscience” of the entire project. It was he who gave the most accurate, detailed and professionally substantiated comments. In his team, there were always the strongest participants from the vocal point of view, and the winners of the show were often his mentees.³²

No wonder that Gradsky's own musical background largely influenced the repertoire performed by his teams in the course of the project. In Soviet times, Alexander Gradsky successfully balanced between rock music (Skomorokhi band, the rock opera Stadium) and official pop music (collaborations with Aleksandra Pakhmutova, David Tukhmanov, Yuri Saulsky). As one of the mentors in The Voice, Gradsky actualized for the general public unexpected, half-forgotten hits of the Soviet time. Some of them he even wrote himself: such are Lullaby³³ from the film A Lover's Romance (1974) directed by Andrei Konchalovsky, or the song With My Face Pressed Against the Glass.³⁴ Also, Gradsky performed such unremembered masterpieces as Song of the Ship³⁵ by Eduard Artemyev from the 1974 film At Home Among Strangers directed by Nikita Mikhalkov; Once Upon A Time³⁶ by David Tukhmanov from the legendary record How Beautiful The World (1972) or, for example, took part in the recording of Gennady Gladkov's songs³⁷ for the cartoon Blue Puppy (1976) directed by Yefim Gamburg.

These compositions considerably expanded the familiar list of Soviet pop songs, partly “worn out” by constant performance. Dramatic, bright, vocally virtuosic, with a wide range of feelings—these songs, rediscovered by Gradsky, created a new image of Soviet pop music, far from sterile elegance and emotional restraint. Moreover, they turned out to be incredibly consonant with modernity, that is, timeless in their artistic value.

³² There were only two times when Alexander Gradsky's students took the second place (season 4—Mikhail Ozerov, season 10—Alisher Karimov). In all other seasons when Gradsky was among the mentors, the winners of the project were his mentees: Dina Garipova (season 1), Sergey Volchkov (season 2), Aleksandra Vorobyova (season 3), Selim Alakhyarov (season 6).

³³ *Lullaby* [*Kolybel'naya / Колыбельная*]. Lyrics by Natalia Konchalovskaya. The song was performed at the season 2 Knockouts by Angelina Sergeeva.

³⁴ *With My Face Pressed Against the Glass* [*K Steklu Pril'niv Litsom / К стеклу прильнув лицом*]. Original lyrics by Paul Éluard, Russian lyrics by Maurice Waksmaher. The composition was performed at the season 4 Finals by runner-up Mikhail Ozerov.

³⁵ *Song of the Ship* [*Pesnya o Korable / Песня о корабле*]. Lyrics by Natalia Konchalovskaya. The composition was performed at the season 3 Knockouts by Andrey Lefler.

³⁶ *Once Upon a Time* [*Zhil-Byl Ya / Жил-был я*]. Lyrics by Semyon Kirsanov. The song was performed at the season 3 Knockouts by Stanislas Vitort.

³⁷ Lyrics by Yuri Entin. The medley on the songs to the cartoon was performed at the season 6 Battles by Svetlana Syropiyatova and Dmitry Yankovsky.

More than once has Alexander Gradsky joined his students on stage, literally connecting the Soviet estrada with the modern stage in the flesh. Gradsky's performances on the show were not flawless in terms of vocal professionalism. Age manifested itself not only in the physical state of the vocal apparatus, but also in excessive sentimentality. The singer often could not control the emotions that overwhelmed him during the performance, which adversely affected the sound of his voice.

Nevertheless, every Gradsky's appearance on stage as a singer was a great success with the public. In terms of recycling, the most unusual performance of Alexander Gradsky was his appearance in the finale of the 10th season in a "duet" with his mentee Alisher Karimov. By the time of the season 10 finale, Gradsky was no longer alive, but modern technology made it possible to reincarnate the maestro.

The song *How Young We Were* was chosen for the performance. Firstly, this composition was the singer's "business card" and was part of his golden repertoire. Secondly, its philosophical content, balancing between farewell to youth and reflection on the life's journey coming to an end, was in perfect harmony with the dramaturgical idea of the show.

The showrunners combined a recording of Gradsky's duet with another of his mentees, Mikhail Ozerov (season 4 Final) with a live performance of the song by Alisher Karimov on air, accompanied by an orchestra in the studio. Gradsky's performance was projected in close-up on the stage. The hall was plunged into darkness and lit up by the waving flashlights of smartphones of the audience.



Fig. 1. Alisher Karimov and Alexander Gradsky. *How Young We Were*. Voice-10, Final. Fragment of the episode of December 30, 2021. Channel One. 1 min. 44 sec. Screenshot of the author³⁸

³⁸ See the image source: [https://www.1tv.ru/shows/golos-10/vystupeniya/alisher-karimov-i-aleksandr-gradskiy-kak-molody-my-byli-final-golos-10-fragment-vypuska-ot-30-12-2021\(01.06.2023\)](https://www.1tv.ru/shows/golos-10/vystupeniya/alisher-karimov-i-aleksandr-gradskiy-kak-molody-my-byli-final-golos-10-fragment-vypuska-ot-30-12-2021(01.06.2023)).



Fig. 2. Alisher Karimov and Alexander Gradsky. *How Young We Were*. Voice-10, Final. Fragment of the episode of December 30, 2021. Channel One. 2 min. 00 sec. Screenshot of the author³⁹

The spectacle took on a mystical character. Gradsky, giant in proportion to other participants, appeared as alive. The illusion that maestro continued to sing from the underworld was complete. He started as if on direction of the conductor from the studio, in a gentlemanly way let his mentee to solo, and his face, projected in close-up, lived all the emotions of the song. Symbolic was also the final tonic: major instead of the supposed minor, a method well-known since the times of Bach, indicating the connection with the higher forces, creating the effect of “visually” audible enlightenment.

In this performance, not only the Soviet pop song itself was recycled, but also the figure of its performer. Alexander Gradsky seemed to come to life and was incorporated with the help of modern technologies into the live performance. Tellingly, between the singer’s death and his reincarnation there was an extremely short time interval, the period of oblivion actually wiped out, and Alexander Gradsky continued his stage life immediately after his death.

³⁹ See the image source: <https://www.1tv.ru/shows/golos-10/vystupleniya/alisher-karimov-i-aleksandr-gradskiy-kak-molody-my-byli-final-golos-10-fragment-vypuska-ot-30-12-2021> (01.06.2023).

TIMBRES OF VOICES AND VOCAL TRAINING

The next parameter by which we can trace the connection between *The Voice* and the Soviet estrada is the timbres of the participants' voices and their vocal technique. My thesis is that the show brings back the fashion for trained, powerful and velvety voices of the Soviet estrada. As Vadim Ponomarev, a columnist for *Musical Journal* [*Muzykal'nyy Zhurnal*], noted when analyzing the success of the first season of *The Voice*, "the mass audience has missed a beautiful voice, a well-trained and processed vocal with logical accents and clean open notes" (Ponomarev, 2013, p. 121).

Continuing his arguments, the critic marked the large number of participants with an academic vocal school and sees this as a specific feature of "the Russian version of the competition—in other countries, classical repertoire was almost never sung" (Ponomarev, 2013, p. 122). Indeed, over the ten seasons of the television project, among its participants there were quite often singers with an academic background—students and graduates of classical singing departments, soloists of opera theaters or military ensembles. More than that, they were often among the top three winners of *The Voice*.

It is noteworthy that female opera voices were in much less demand than male voices. Firstly, they were often sifted at the stage of Blind auditions, with a wording of insufficient training⁴⁰ or, more truthfully, indicating their belonging to the "other league" of music.⁴¹ Secondly, the opera singers who did appear on the show rarely staked on opera repertoire.⁴² Rather, they "seasoned" popular songs with opera arias, demonstrating their vocal plasticity and creative versatility. For example, of the ten songs performed by Elmira Kalimullina, runner-up of the first season of *The Voice*, only two were related to classical music.⁴³ Elena Minina, who reached the season 4 semifinals, turned to an opera aria only once⁴⁴ over the course of the show; in the semifinals, she sang a "compromise" *Anyuta's Song* by Isaak Dunayevsky, the canonical performance of which implies mastery of academic vocals. Thus, those few female participants with a classical training

⁴⁰ For instance, at the Blind auditions Gradsky repeatedly pointed out breathing mistakes to the contestants performing Dalila's aria from Camille Saint-Saëns' opera *Samson et Dalila*. In season 2 it was Aleksandra Zaikina, and in season 4 it was Marianna Vagida.

⁴¹ This is how Leonid Agutin explained to Natalia Kirillova at the season 5 Blind auditions why the mentors did not turn around.

⁴² An exception here is the example of Svetlana Feodulova, coloratura soprano, who managed to reach the middle of the 2nd season of *The Voice*, demonstrating vocal equilibrium on taking prohibitively high notes.

⁴³ For example, at the Knockouts, Elmira Kalimullina performed Carmen's aria *Habanera* from the opera by Georges Bizet; and one of her songs for the Final was *Adagio* of Remo Giazotto, wrongly attributed to Tomaso Albinoni.

⁴⁴ Elena Minina performed Loretta's aria *O Mio Babbino Caro* from Giacomo Puccini's opera *Gianni Schicchi* in the quarterfinals of the show.

who made it to the project, often hid, masked their professional background and rarely turned to Soviet pop songs in order to “fit into the format” of the pop music singing competition.

For male participants with an academic vocal school background, the strategy was exactly the opposite. Firstly, they were much more numerous than women, and they reached the final stages of the project much more often and even became its winners. Secondly, one of the common and successful strategies of “mimicry” for the TV show format among singers with a classical training was the insistent referring to the repertoire of Soviet pop music and imitating the vocal and performing manner of specific singers.

The first precedent of this kind was the participation in season 1 of *The Voice* of Evgeny Kungurov, soloist of the Novaya Opera Theatre, who reached the semifinals. Of the seven songs he performed during the project, five were the “golden fund” of Soviet pop music—from Aleksandr Zatsepin’s *Conversation with Happiness* to *Blue Eternity*⁴⁵ and *Nocturne* from the repertoire of Muslim Magomayev. To top it off, at the out-of-competition performances, Kungurov had the opportunity to sing the iconic song *Hope*⁴⁶ by Aleksandra Pakhmutova together with Iosif Kobzon himself.

Sergey Volchkov, a participant of the second season, strove for complete identity with Muslim Magomayev, not only in terms of voice timbre and repertoire, but also in the manner of holding himself on stage. *Melody*,⁴⁷ *Give Me My Music Back*,⁴⁸ *I Love You, Life*,⁴⁹ *Blue Eternity*, *I’ll Pick Up the Music* and twice the *Aria of Mister X* from Emmerich Kálmán’s operetta *The Circus Princess*—quite a representative list of songs performed by this singer at the show. Low, velvety, well-positioned voice, formal suit, statics uncharacteristic for modern variety show, concentration on the sound of the voice and the trademark gesture of wide open arms—all these components unambiguously referred to the image of the Soviet entertainer and eventually led Sergey Volchkov to winning the show. The unconcealed reincarnation of the Soviet estrada found a powerful response from viewers.

Subsequently, a similar strategy based on the reincarnation of the image of a Soviet singer led to the victory of Selim Alakhyarov in season 6 of the project and Petr Zakharov in season 7. However, both participants found ways to push

⁴⁵ *Blue Eternity* [*Sinyaya Vechnost’* / Синяя вечность]. Music by Muslim Magomayev, lyrics by Gennadiy Kozlovsky.

⁴⁶ *Hope* [*Nadezhda* / Надежда]. Lyrics by Nikolai Dobronravov.

⁴⁷ *Melody* [*Melodiya* / Мелодия]. Music by Aleksandra Pakhmutova, lyrics by Nikolai Dobronravov.

⁴⁸ *Give Me My Music Back* [*Verni Mne Muzyku* / Верни мне музыку]. Music by Arno Babajanian, lyrics by Andrei Voznesensky.

⁴⁹ Music by Eduard Kolmanovsky, lyrics by Konstantin Vanshenkin.

the boundaries of the Soviet repertoire without losing touch with the bygone era. For instance, Selim Alakhyarov performed songs of “underground” songwriters Vladimir Vysotsky and Viktor Tsoi. And Petr Zakharov re-sang foreign hits of that period with Russian lyrics—for example, *Love Story*⁵⁰ by Francis Lai and *Je Suis Malade*⁵¹ from the repertoire of Dalida.

It is important to note that almost all of the above mentioned singers with an academic school, who reached the final stages of the show, belonged to Alexander Gradsky’s team. The exception is Petr Zakharov, who was a member of Konstantin Meladze’s team. But even in the absence of Gradsky that season, Zakharov continued, both in repertoire and timbre, the trend set by the maestro. Thus, recycling of Soviet pop music in the show was separated from the figure of its particular representative and reached a new level. The demand for trained, powerful voices became a mainstream, an independent trend, at least within the framework of the project.

This trend was also confirmed by the 10th season, which turned out to be Alexander Gradsky’s last one. The second place in the 10th season, after the death of his mentor, was taken by Alisher Karimov. He also has an academic vocal training and minimizes visual and gesture effects in his performances, relying on the sound of his voice. The prevalence of Soviet pop songs in his repertoire was a kind of tribute to his departed mentor. In this case, there was an additional symbolic load in the songs—in addition to demonstrating the vocal abilities of the contestant, they were supposed to convey the grief of the loss. In addition to the already mentioned “joint” performance of *How Young We Were*, the audience heard Alexey Rybnikov’s *Naval Officers’ Romance (I Will Never Forget You)* and Arno Babajanian’s *Nocturne*. Thuswise, the repertoire presented by Alisher Karimov confirmed the fashion for recycling Soviet pop music and at the same time transcended it, becoming a symbolic gesture, a tribute to both the bygone era and the singer who left this world.

However, it would be unfair to reduce the variety of timbres that sounded both on the Soviet stage and within the framework of *The Voice* project to the one type of a trained, low, velvety voice. According to the laws of cover-shows, which will be discussed in detail below, many contestants in their performances tried to come as close as possible to the timbres of the original performers of the selected songs. For example, when performing *The Woman Who Sings*,⁵² Nargiz Zakirova tried to imitate Alla Pugacheva’s characteristic timbre and manner of singing. And

⁵⁰ Lyrics by Carl Sigman, Russian text by Robert Rozhdestvensky.

⁵¹ Music by Alice Dona, lyrics by Serge Lama. The Russian text of the song was written by the contestant himself.

⁵² *The Woman Who Sings* [*Zhenshchina, kotoraya Poet / Женщина, которая поёт*]. Music by Leonid Garin and Alla Pugacheva, original lyrics by Kaisyn Kuliev, translated by Naum Grebnev.

in the semifinals of the 3rd season, Yaroslav Dronov managed to make his voice sound very similar to the timbre of Valery Kipelov for the rock song *I Am Here*⁵³.

But the most remarkable in this context was the timbre of Yury Yushkevich's voice from Dima Bilan's team in season 5. A young countertenor with the wide smile of a Soviet Pinocchio—Buratino, during his participation on the show managed to sing only one song directly related to Soviet culture—Eduard Artemyev's vocalization *Admirers* [*Poklonniki* / *Поклонники*] from the 1975 film *A Slave of Love* directed by Nikita Mikhalkov. But with his sunshine appearance, and the pure, high timbre, and Franz Schubert's *Ave Maria*, which he had sung at the Blind auditions, he reminded the iconic idol of the Soviet era—the Italian wonderkid singer Robertino Loretti. Yury Yushkevich has significantly expanded both the range of timbres on the project and the range of the concept of Soviet estrada.

Summarizing all of the above, we should note the duality of the fashion for timbres in *The Voice*. On the one hand, it is quite natural that within the framework of cover shows, which quite strongly limit performers in demonstrating their individuality through the unique character of songs, competitive advantage is given to those who have professional vocal training, including in academic singing. Such singers have a much better command of their vocal apparatus, are better able to cope with stage excitement and, most importantly, already have a matured (“tried and tested”) repertoire. On the other hand, the priority direction of *The Voice* is pop music. Classical music, if appears on the show at all, is present only as famous opera arias, as an non-format attraction in mastery of bel canto.

Therefore, a compromise, especially popular among male singers, is Soviet pop songs. With their help, contestants can demonstrate their extraordinary vocal talent without departing from the format of the TV show, and win the affection of viewers preferring songs in Russian. Thus, the fashion for well-trained, powerful, predominantly low voices, which directly refer to the timbres of popular singers of the Soviet era, is returning. And in order to understand to what extent the “copy” is indistinguishable from the “original,” we should turn to the issue of song interpretation.

VECTORS OF INTERPRETATION

In one of his interviews in 2023, Yaroslav Dronov, who by that time had gained impressive popularity under the stage name Shaman, was asked about his participation in *The Voice* in 2014. He said:

⁵³ *I Am Here* [*Ya Zdes' / Я здесь*]. Music by Valery Kipelov, lyrics by Margarita Pushkina.

The main problem with most television contests is that participants perform other people's songs, that is, they become known as cover musicians. But real popularity can only come from one's own unique material. (...) At the time when I participated in these contests, I had already matured as a performer and got my few minutes of fame, but as an author, I was completely green at that time. (Barabanov, 2023, p. 4)

This statement of the musician summarizes a previously discussed and very significant (from a musical point of view) flaw of talent shows—an extremely limited space for creative expression.⁵⁴ On the one hand, the format of such projects is already a form of recycling, that is, based on the reworking of well-known pop music. And on the other hand, the participants of the show are supposed to demonstrate their uniqueness, originality, and distinctiveness. To do this by singing other people's songs is extremely difficult, but not impossible. A narrow, but still existing space for creative maneuvering is the performing interpretation.

For example, covers in rock music imply a significant reworking of the original source material. Michael Rings outlines a whole range of possible interpretations, when, for example, modern metal and pop-punk bands offer an ironic reading of pop hits of the '80s; or when new, emerging artists re-sing the well-known songs in unexpected genres—heavy rock turns into bluegrass (a kind of country style), hip-hop becomes bossa nova, etc. The researcher notes that, as with the film remakes, in cover versions of pop and rock songs

perfect replication of the original is not generally the ideal according to which a cover version is created or evaluated. On the contrary, the covering artist is expected to depart to at least some degree from the earlier version; in fact, most musicians treat the practice of covering as an opportunity to offer their own unique spin on previously recorded material. (Rings, 2013, p. 56)

The Voice, addressing Soviet pop songs, constantly balances between two strategies of performing interpretation. Most of the contestants strive for complete identity, indistinguishability from the original (canonical) version of the performance. Such a “word-for-word” reincarnation of a song from the past is seen as a special skill, similar to the skill of virtuoso copyists of paintings. Another part of the contestants, much smaller in number, radically rethinks the songs of the Soviet time, striving to show their originality and uniqueness by significantly changing the well-known musical material.

⁵⁴ Robert Tschudi conducted an in-depth study on the fate of participants in Polish musical talent shows, including *The Voice of Poland*. Among the positive changes for the contestants, he points to the developing careers, growing popularity and improving financial situation thanks to the prizes. And “[n]egative changes occur when the vision of the benefits offered by the program does not happen a participant's life in a beneficial way, and even makes it more difficult” (Chudy, 2018, p. 85).

These two vectors in the interpretation of Soviet pop songs give rise to many related questions. How accurately do contemporary performers manage to reproduce the original sound and aura of Soviet pop music? Is it possible to identify the specific stratum of songs that undergo the most significant reworking? What techniques do the authors of radically different cover versions turn to in order to demonstrate their performing identity? Finally, which of the two strategies is more promising in terms of success with the audience?

When striving to recreate verbatim the original version of a Soviet pop song, the control markers are, 1) the identity of the arrangement, and 2) the timbre of the singer's voice and performance style. A convincing effect occurs only when both these parameters match the original. Such was the case of Sergey Volchkov, whose victory in the second season of the project was based on the reincarnation of Muslim Magomayev's voice timbre and performing manner. The orchestra also strove for indistinguishability, reproducing the arrangement of Magomayev's hits as accurately as possible.

However, the identity of the arrangement to the original song combined with the discordancy in the singer's timbre and performance style can lead to a controversial result. This is what happened in the case with Alexandra Belyakova and the song *Cranes* by Yan Frenkel in the season 2 quarterfinals. The creators of the show clearly wanted to reproduce all the canonical elements of the original performance of this song: they invited a full symphonic dance orchestra and a children's choir, recreated the arrangement with numerous timbre undertones and the original calm tempo. Still, the effect was discomfoting due to the inconsistency of the singer's voice and manner of performance with the original. Firstly, Alexandra Belyakova used sexualized aspirations, so typical of Western vocal school, but completely inappropriate in the context of Soviet pop music. Secondly, she clearly lacked support in her voice and competent breath distribution to sustain long notes at the end of phrases. Finally, her appearance emphasized a sexually attractive body (bright makeup, deep cleavage, open shoulders), which again went against the content and character of the song.

Alexandra's fiasco was largely due to the extremely difficult theme of the song—the memory of soldiers who died in the Great Patriotic War. The feelings of a mother who lost her son do not allow even a shadow of insincerity, so, in addition to the competent vocal performance, the song requires a convincing living through the story.

However, it would be unfair to say that the format of a modern vocal show is obviously unsuited to reflect such emotionally complex and grievous themes. Lora Gorbunova's performance of *Panama Hats* (1981) in the sixth season showed that war lyrics can find adequate expression within such a project. The singer managed to convey the drama of the un-lived lives of children who died

during the Great Patriotic War by constantly switching pitch registers—going from hyper-emotional singing every note with her guts to distantly reciting the tragic events of the war. Lora Gorbunova stood in front of the microphone like a stoop, minimizing external movements, which concentrated the audience's perception on the content of the song.

But even this interpretation was far from the initial sound, radically reworking the original. Vadim Egorov's author performance of *Panama Hats* was an example of Soviet bardic lyrics: he sang it to his guitar, with no strain, with the emphasized simplicity of form and intimate-chamber sound. In *The Voice*, the song was accompanied by a symphonic dance orchestra, with many spectacular techniques—from the chased cries of brass instruments to an abrupt interruption of the orchestra's tutti into a drilling pause. The intimacy of the original song grew to the scale of a grandiose fervent canvas. The bardic lyric tried on the canonic arrangement of Soviet patriotic music, the spirit of which it was initially opposite to. However, the singer's performance skills and the obscurity of the song made this substitution imperceptible to the uninitiated listener and very convincing in terms of artistic effect. In this interpretation, the creators of the show seem to have re-created and embodied the poster style of Soviet pop music.

The described case refers to the second strategy of performing interpretation, when the participants do not copy the original verbatim, but try to present a unique interpretation of the song. On the one hand, Lora Gorbunova's performance is not typical because of its vector of music arrangement aimed at enlarging and compacting the sound, at turning the intimate and lyrical statement into a large-scale drama. On the other hand, this example indicates that musical material subjected to the most radical reworking can hardly be categorized as official Soviet estrada. Experience shows that in *The Voice*, the Soviet-era songs that are essentially a-Soviet, that is, that stand out of the official canon because of their themes and/or musical expressive means, undergo the biggest changes.

For example, *Dark Is the Night* (1943), which was performed twice over the course of the project, stands out not only for its uncharacteristic for Soviet songs twilight time of day, but also for its "split" chronotope, balancing between life and death.⁵⁵ Both times this composition was performed in a radically different

⁵⁵ Yuri Druzhdin very subtly defines the "split" chronotope of this song:

One—big—sphere is alienated. There is death, darkness, cold, the whistle of bullets... The other sphere—the realm of life—is represented by two "islands" of relative safety. One island is here, the other is far, far away, on the other side of the territory of death. This external topography is complemented by an internal one, where the forces of the soul—love, loyalty, faith, patience—connect the two distant islets into one territory of life, irrationally saving it from quite material threats. (Druzhdin, 2018, p. 231)

It is indicative how such "non-normative" songs of the war years were rejected by official censorship. Here, for example, is one of the characteristic statements of that time, aiming to delist these compositions from the official song canon:

arrangement: in the mentioned Latin American arrangement in Spanish and as soul.⁵⁶ Isaak Dunayevsky's post-war song *My Dear Muscovites*⁵⁷ also did not fit into the canon of official pop music: instead of mobilization rhetoric, it had jazz harmonies and peaceful, "calming down" reality poeticizing the anticipation of rest. In *The Voice*, this composition also underwent a significant transformation, becoming a moving Latin American dance.⁵⁸ No less radical transformation awaited the songs of the late Soviet period. *Wonderland* [*Chudesnaya Strana* / *Чудесная страна*] by Bravo was performed in an electro-pop arrangement with elements of blues,⁵⁹ and *White Roses* [*Belye Rozy* / *Белые розы*] by Laskovyi Mai—in Italian, accompanied by a chamber ensemble of the strings,⁶⁰ rising from a boulevard schlager into a poignant canzonetta.

In all such cases of deep revision of well-known Soviet-era hits, the participants aimed at demonstrating their individuality as a co-author of the song being performed. The changes concerned the language of performance, articulation of words, acceleration or deceleration of tempo, and, of course, implied radically different instrumentation. Often the vector of arrangement was aimed at updating "old" songs, at giving them a fancy contemporary sound. The only exception was *White Roses*, which was artificially aged and "ennobled" with a quasi-academic arrangement.

SO HOW DID THE MENTORS AND AUDIENCE PERCEIVE SUCH INITIATIVES?

The soul arrangement of *Dark Is the Night* and the Latin American reading of *My Dear Muscovites* did not resonate with the viewers—based on the results of the audience voting, both performers left the project. On the contrary, the Latin American arrangement of *Dark Is the Night*, the bluesy *Wonderland* and the academized *White Roses* elicited a positive response from the mentors and

Much space in the battlefield life in music was taken by sentimental pop songs, intimate-romance or jazz songs, rhapsodize about the everyday life in the trenches or the images of ordinary soldiers (*Dark Is the Night*, *Accidental Waltz*, *Let's Smoke*, *Mishka Odessit*). But these 'front schlagers' quickly faded away without leaving a deep and lasting

⁵⁶ The soul version of the song was performed at the season 4 Final by Era Kann from Basta's team.

⁵⁷ *My Dear Muscovites* [*Dorogie Moi Moskvichi* / *Дорогие мои москвичи*]. Lyrics by Vladimir Mass and Mikhail Chervinsky.

⁵⁸ Eteri Beriashvili from Leonid Agutin's team performed this song in the second season of *The Voice*.

⁵⁹ This version of the song was presented at the season 5 Knockouts by Vadim Kapustin, a member of Agutin's team.

⁶⁰ In the sixth season, Dmitry Yankovsky performed such a version of this pop song at the Blind auditions, which led him to join Alexander Gradsky's team.

the audience. The reason for such a divergence in evaluations, in my opinion, is related not only to the success of specific performances, but also to the temporal affiliation of the songs. The compositions of the 1940s have the unspoken status of classics of Soviet popular music, despite their a-Soviet content.⁶¹ *Wonderland* and *White Roses* are hits of perestroika time, their reputation is much more malleable and allows for a freer relationship with the original.

Having analyzed the interpretation of Soviet pop songs on the show *The Voice*, we can draw the following conclusions. Firstly, the vast majority of performers who turn to Soviet pop songs use the strategy of verbatim copying of the original. However, the decisive factor in the persuasiveness of the performance is not so much the arrangement of the song, which is reproduced quite easily, as the timbre of the voice and the performing manner of the contestant. Secondly, the most significant reworking is done to the songs which, although written in the Soviet period, are a-Soviet in their content and expressive means, which deviate significantly from the ideological restraint and canons of the official Soviet estrada. Thirdly, the authors of radically different cover versions often resort to modern arrangements and turn to styles that demonstrate their own performing preferences and specializations. Finally, in terms of success with the audience, the first strategy—the pursuit of an identical interpretation—seems more reliable. A significant departure from the original resonates more with mentors, who are professionally interested in the experiment than with conservative viewers.

CONCLUSION

In 2010, when the first season of *The Voice of Holland* was released, Ian Inglis published a book about popular music on British television in the period from 1950s to 1980s. In the preface to his book, he prophetically pointed to the unrelenting role of television in the contemporary functioning of pop music.

Despite these developments [in the forms of television broadcasting and music listening], the role of television as a vehicle through which exposure to popular music is facilitated, and ideas about it are generated and circulated has never been more vibrant, as the success of shows like *The X Factor* (ITV, 2004–) and *Britain's Got Talent* (ITV, 2007–), both of which reach end-of-series audiences of nearly 20 million (63 per cent of the viewing public), clearly demonstrates. Furthermore,

⁶¹ In the case of the Latin American version of *Dark Is the Night* performed at the Blind auditions, the mentors were impressed by the absence of accent in Spanish and the unexpected arrangement.

its influence has extended into the routine aesthetics of live performance, as increasingly flamboyant stage presentations attempt to satisfy expectations of visual (as well as musical) entertainment from audiences accustomed to the extravagant imagery of much music video. (Inglis, 2010, p. 7)

The song talent shows with *The Voice* at the top have significantly shaken the usual scheme of the Russian show business, which since the 1990s had been centered on the figure of the producer. For the first time in a long period, the center of gravity was shifted to the vocal data of potential pop stars and their artistic charisma. It is not without reason that comments under the clips of *The Voice* performances on YouTube are full of lamentations that there are hardly any singers among modern pop stars, while this project, on the contrary, shows people with phenomenal vocal abilities. Thus, *The Voice* brings back one of the main postulates of Soviet pop music—the priority attention to the vocal talent.

That participation and even victory in the project does not guarantee real popularity, is a different matter. And the main reason for this, as the study showed, is that the audience themselves do not support the original, author reading of well-known songs, including Soviet stage music. It is extremely difficult to become an artist with an “uncommon expression on the face,”⁶² if it is not originality that is valued, but indistinguishability from the existing original.

Yuri Druzhkin aphoristically defines this trend as a competition of ghosts, as television singing competitions turn into “a competition of images of famous performers who are not physically present on the show themselves, but participate, so to speak, indirectly, because their repertoire and recognizable performing manner are reproduced by live participants” (Druzhkin, 2016, p. 15). The scholar is extremely pessimistic about the reasons for such a fashion:

When the present is faceless and has no voice of its own, it is filled with the voices and faces of past times. Isn't that why song culture (and not only song culture) is so actively engaged in recycling of old material? There is, perhaps, another reason for this. The conscious perception of the spirit of the time is difficult, not accessible to everyone, and not always pleasant. This spirit may tell us something we do not want to hear. The more willingly our consciousness switches to playing with external visibility. (Druzhkin, 2016, p. 16)

However, turning to the past can be not only the escape from reality, but also a way of defining one's identity. It is not for nothing that Leila Zenderland, reflecting on recycling in the context of the use of historical heritage by Americans, said that “the past serves as an emotional aid for those who feel uncertain about

⁶² A line from the 1829 poem *The Muse* by Yevgeny Baratynsky (1800–1844).

their identity: historical reconstructions show them what ‘Americanism’ is” (Vyugin, 2021, p. 21). In our case, this thesis can be reformulated: Soviet pop songs, which we regularly hear on one of the country’s main entertainment shows, turn out to be a timeless expression of the notorious “Russian soul.”

This insistent appeal to Soviet culture in general, and to popular music in particular, is largely due to a lack of sincerity, soulfulness, and emotional involvement both on television and, more broadly, in society. Soviet culture was aimed at alleviating alienation. As Christine Evans notes, during the 1960s and early 1970s, the socialist way of life in the Soviet Union “came to be defined primarily in terms of emotion—the Soviet way of life became a way of feeling. Within this larger transformation, television played a central role in promoting the affective qualities” (Evans, 2015, p. 544). Contemporary television, by turning to the Soviet legacy, is also trying to compensate for the lack of genuine emotions.

In a more general sense, recycling of Soviet pop music in *The Voice* becomes evidence of Russian society’s transition to metamodernity, two key characteristics of which are working with what has already been recycled and the resurrection of faith in big ideas (metanarratives). Nastasia Khrushcheva defines metamodernism, as a style of art in the era of metamodernity, through the category of longing “for devalued super meanings. It is this longing that becomes for the metamodernism art both a reason to get a saving pill (or to become one) and an object of poetization; all metamodernism turns into a reflection of this longing” (Khrushcheva, 2022, p. 16). In the space of *The Voice*, such a universal “saving pill” for great meanings and real feelings turns out to be the Soviet estrada, which undergoes the processes of appropriation, mimicry and simulation, while at the same time never ceasing to be itself.

** By the decision of the Ministry of Justice of the Russian Federation dated September 2, 2022, Andrey Makarevich was designated a person performing the functions of a foreign agent.*

Semifinalists of the television project *The Voice*
Ethnic and national origin and citizenship

	Representatives of national republics of the Russian Federation and ethnic groups		
	Representatives of other countries		
Season	Semifinalists	Result	City (region/country), ethnic origin
Season 1	Evgeny Kungurov		Moscow
	Dina Garipova	Winner	Zelenodolsk, Republic of Tatarstan
	Edvard Khacharya		Sochi, ethnic Armenian
	Anastasia Spiridonova	Third place	Velikiye Luki, Pskov Oblast
	Elmira Kalimullina	Runner-up	Kazan, Republic of Tatarstan
	Margarita Pozoyan		Moscow, ethnic Armenian
Season 2	Olga Klein		Ekaterinburg
	María Goya		Kyiv, Ukraine
	Sergey Volchkov	Winner	Bykhaw, Republic of Belarus
	Sharip Umkhanov		Tolstoy-Yurt, Chechen Republic, Chechen
	Tina Kuznetsova		Kazan, Republic of Tatarstan, ethnic Russian
	Anton Belyaev		Magadan
Season 3	Gela Guralia	Third place	Poti, Georgia
	Elena Maksimova		Sevastopol, Ukraine
	Nargiz Zakirova	Runner-up	Tashkent, Republic of Uzbekistan
	Intars Busulis		Talsi, Republic of Latvia
	Marīam Merabova		Moscow, ethnic Armenian
	Aleksandr Bon	Third place	Murmansk
Season 4	Ksana Sergienko		New York, USA, ethnic Ukrainian
	Yaroslav Dronov	Runner-up	Novomoskovsk, Tula Oblast
	Alisa Ignatieva		Moscow
	Valentina Biryukova		Troitsk
	Aleksandra Vorobyova	Winner	Engels, Saratov Oblast
	Season 4	Ivan Dalmatov	
Olga Zadonskaya		Third place	Vladimir
Elena Minina			Moscow
Mikhail Ozerov		Runner-up	Moscow
Vitold Petrovsky			Kolomna, Moscow Oblast
Hieromonk Fotiy		Winner	Borovsk, Kaluga Oblast
Era Kann		Moscow, ethnic Korean	
María Eroyan		Moscow, ethnic Armenian	

Season 5	Kairat Primberdiev	Third place	Bishkek, Kyrgyz Republic
	Oleg Kondrakov		Dzerzhinsk, Nizhny Novgorod
	Sardor Milano		Tashkent, Republic of Uzbekistan
	Mikhail Zhitov		Arkhangelsk
	Darya Antonyuk Ksenia Korobkova Daria Stavrovich	Winner	Zelenogorsk, Krasnoyarsk Krai Chernitsyno, Kursk Oblast Moscow
	Aleksandr Panayotov	Runner-up	Zaporizhzhia, Ukraine
Season 6	Anton Lavrentiev		Moscow
	Ladislav Bubnar	Third place	Prague, Czech Republic
	Yang Ge		Beijing, People's Republic of China
	Danil Buranov		Zelenodolsk, Republic of Tatarstan
	Brandon Stone		Berlin, Federal Republic of Germany, ethnic Georgian
	Timofey Kopylov Lora Gorbunova	Runner-up	Vladimir Khabarovsk
	Selim Alakhyarov	Winner	Makhachkala, Republic of Dagestan, ethnic Lezghin
Season 7	Daniel Rustamov		Dushanbe, Republic of Tajikistan
	Rushana Valieva	Third place	Tolbazy, Republic of Bashkortostan
	Amirkhan Umaev	Runner-up	Grozny, Chechen Republic
	Uku Suviste		Tallinn, Republic of Estonia
	Andrey Polyakov		Vologda
	Shahen Hovhannisyan		Saint Petersburg, ethnic Armenian
	Sofia Tarasova		Saint Petersburg, ethnic Ukrainian
Petr Zakharov	Winner	Saint Petersburg	
Season 8	Nurzhigit Subankulov		Bishkek, Kyrgyz Republic
	Asker Berbekov	Winner	Baksan, Kabardino-Balkarian Republic
	Ragda Khanieva		Moscow, ethnic Ingush
	Anton Tokarev	Runner-up	Moscow
	Alana Chochieva		Vladimir, ethnic Ossetian
	Iv Nabiev	Third place	Maisky, Perm Krai
	Elimdar Seidosmanov		Nevinnomyssk, Stavropol Krai, ethnic Crimean Tatar
Arsen Mukendi		Kinshasa, Democratic Republic of the Congo	
Season 9	Kirill Suslov		Rzhev, Tver Oblast
	Yana Gabbasova	Winner	Neftekamsk, Republic of Bashkortostan
	Maria Rusakova		Omsk
	Dmitry Vengerov Suren Platonov	Third place	Volgograd Moscow
	Oleg Akkuratov Elizabeth Puris Vasily Pasechnik	Runner-up	Yeysk, Krasnodar Krai Moscow Sovetskoye, Saratov Oblast

Season 10	Ilkhom Tagirov		Dushanbe, Republic of Tajikistan
	Ernar Sadyrbaev	Third place	Nur-Sultan,* Republic of Kazakhstan
	Aleksandr Volkodav	Winner	Bishkek, Kyrgyz Republic
	Julia Koshkina		Irkutsk
	Tatyana Kachurina		Lipetsk
	Alisher Karimov	Runner-up	Nur-Sultan,* Republic of Kazakhstan
	Vyacheslav Yavkin		Saransk, Republic of Mordovia
Elina Pan		Norilsk, Krasnoyarsk Krai, ethnic Korean-Moldavian	

* In September 2022, Nur-Sultan gained its former/previous name, Astana.

Appendix 2

The audience of *The Voice* for 2019–2021, according to Mediascope*

Date	Total Ind.	4-17 e.o.	18-35 e.o.	36-59 e.o.	60+ e.o.
	Rtg%**	Rtg%	Rtg%	Rtg%	Rtg%
Season 8					
11.10.19	4,99	1,09	2,21	5,69	9,99
18.10.19	4,35	0,84	2,29	4,87	8,52
25.10.19	4,58	0,98	1,88	5,17	9,42
01.11.19	4,16	1,22	1,96	4,46	8,39
08.11.19	4,79	1,06	2,21	5,58	9,25
15.11.19	4,48	1,16	2,06	4,95	8,99
22.11.19	4,36	1,17	1,81	5	8,69
29.11.19	3,86	0,58	1,27	4,66	8,02
06.12.19	4,24	0,86	1,98	4,7	8,63
13.12.19	4,19	1,14	1,52	4,07	9,67
20.12.19	3,98	0,77	1,39	4,32	8,82
27.12.19	3,66	1,09	1,12	4,23	7,63
01.01.20	4,25	0,94	1,37	4,53	9,52
Season 9					
09.10.20	4,91	1,23	1,91	4,87	10,9
16.10.20	4,59	0,93	1,88	4,48	10,33
23.10.20	4,7	0,86	1,29	5,21	10,41
30.10.20	4,94	1,08	1,7	5,4	10,56

* The author would like to sincerely thank Professor Alexander Sharikov of the HSE University for the provided data

** Rtg%—share from the general audience. The highest percent of the audience in the age group during the season is highlighted in white

06.11.20	4,73	0,76	1,43	5,21	10,48
13.11.20	4,92	1,13	1,69	5,31	10,6
20.11.20	4,32	0,75	1,3	4,75	9,54
27.11.20	4,31	0,83	1,37	4,96	9,08
04.12.20	4,14	0,84	1,43	4,22	9,37
11.12.20	4,12	0,82	1,21	4,1	9,69
18.12.20	4,13	0,74	1,09	4,45	9,39
25.12.20	4,29	1,05	1,27	4,14	10,12
30.12.20	4,07	1,16	1,47	4,51	8,34

Season 10

08.10.21	4,67	0,76	1,34	4,21	11,64
15.10.21	4,21	0,78	1,18	4,34	9,68
22.10.21	4,67	0,9	1,45	4,33	11,26
29.10.21	4,37	0,66	1,63	4,51	9,68
05.11.21	4,46	0,96	1,6	4,3	10,2
12.11.21	4,5	0,51	1,64	4,7	10,07
19.11.21	4,13	0,84	1,44	4,05	9,44
26.11.21	3,93	0,9	1,42	3,83	8,91
03.12.21	4,54	0,73	1,28	4,8	10,33
10.12.21	4,12	0,85	1,6	4,12	9,13
17.12.21	3,86	0,64	1,32	3,63	9,22
24.12.21	4,02	0,92	1,31	3,61	9,75
30.12.21	3,07	0,59	1,12	2,54	7,74

ВВЕДЕНИЕ

Телешоу «Голос» по праву считается главным телевизионным конкурсом эстрадных певцов в России. На современном отечественном телевидении это один из самых «долгоиграющих» и статусных телепроектов, который стал визитной карточкой Первого канала. Первый сезон «Голоса» состоялся в 2012 году, а к 2022 году шоу насчитывает 10 сезонов, не считая ответвлений в виде «Голос. Дети» и «Голос. 60+».

«Голос» является франшизой голландского формата «The Voice», который, в свою очередь, относится к группе форматов шоу талантов. Их сходство «заключается в фокусе на обычных людях с особым талантом, в появлении небольшой группы судей или наставников, которые отбирают конкурсантов, в превращении этих конкурсантов в звезд и, в большинстве случаев, решающей роли телезрителей, которым предлагается поддержать конкурсантов, голосуя за них по телефону или отправляя SMS-сообщения» (Bruin, Zwaan, 2012, p. 2). Наряду с «Голосом», к подобным форматам относятся телепроекты «Идол» (в российской адаптации — «Народный артист»¹), «Икс-фактор» (в российской адаптации «Секрет успеха», «Фактор А», «Главная сцена»²). Однако на российском телевидении безоговорочную победу в этой плотной конкуренции шоу талантов одержал именно «Голос»³.

Западные исследователи, занимающиеся феноменом транснациональных телеформатов и шоу талантов, отмечают, в частности, две важные закономерности в отношении подобных телепроектов.

Первая закономерность, сформулированная Сильвие Уэйсбордом, заключается в том, что «[ф]орматы культурно специфичны, но национально нейтральны» (Waisbord. 2004, p. 368). Несмотря на то, что форматы придумываются и запускаются в разных странах, становясь неопровержимым свидетельством глобализации телевизионной индустрии, они не несут на себе следов национальной культуры страны происхождения. Наоборот, они удивительно пластично адаптируются под специфику локальных национальных культур. Более того, по мнению Уэйсборда, глобальные телевизионные форматы играют активную роль в обозначении национальной идентичности, так как они «организуют опыт национального», «обеспечивают

¹ Реалити-шоу выходило на телеканале «Россия» с 2003 по 2006 год.

² Все три телепроекта являются российской адаптацией американского формата «The X Factor» и выходили на телеканале Россия в 2005–2006; 2011–2013; 2015–2016 годах соответственно.

³ Так, по данным проекта TNS Россия за 2015 год телешоу «Голос» занимало третье место в рейтинге развлекательных программ (8,4%), уступив первое место программе «Пусть говорят» (9,3%), а второе — своему же ответвлению «Голос. Дети» (8,6%). Шоу талантов «Главная сцена» (телеканал «Россия») в этом рейтинге оказалось на последнем, 10-м месте (6,0%). (*Топ-10 лучших развлекательных программ 2015 г.*, с. 24)

пространство для репрезентации национальных культур» и, что наиболее важно, «предоставляют аудитории возможность осознать себя членами национальных сообществ» (Waisbord. 2004, p. 372). Неслучайно Юрий Дружкин, анализируя феноменальный успех российской адаптации «Голоса» в 2013 году, высказывал предположение, что «сам этот песенный проект несет в себе некий отблеск или предчувствие чего-то родственного “национальной идее” и, может быть, содержатся в нем какие-то его смыслы, способные быть этими самыми [духовными] скрепами» (Дружкин, 2015, с. 188).

Вторая, не менее значимая закономерность, относится непосредственно к шоу талантов и связана с тем, что они изменили представления о славе и знаменитостях, предъявив прежде невидимый процесс создания звезды на всеобщее обозрение (Bruin, Zwaan, 2012, p. 3). Это, с одной стороны, составляет суть их успеха у зрителей, а, с другой, — вызывает массу критики, так как всегда есть сомнения в правильности отбора «настоящих талантов». Поэтому подобные шоу «должны использовать несколько стратегий продвижения и повествования, чтобы донести до зрителей, что конкурсанты действительно обладают врожденным талантом и что шоу лишь помогает им на пути к неминуемой славе» (Bruin, Zwaan, 2012, p. 4).

Одним из проявлений национальной культуры в российском варианте «Голоса» является активная циркуляция в нем песен советской эстрады. Цель данной статьи — рассмотреть, как в этом телепроекте осуществляется ресайклинг советской культуры. Другими словами, проследить реинкарнацию советской популярной музыки в суперуспешном вокальном телепроекте.

Концепция культурного ресайклинга активно и полифонично разрабатывалась в зарубежной гуманитаристике, начиная с 1960-х годов. Устоявшееся и наиболее распространенное толкование этого термина-метафоры подразумевает трехфазную модель, включающую «фазу изначальной актуальности некоторой топики, фазу ее вытеснения на периферию и фазу повторного возвращения в центр» (Вьюгин, 2021, с. 20). То есть между периодом актуального бытования того или иного феномена и его «воскрешением» в новом (изменившемся) контексте зачастую присутствует период забвения, время невостребованности, «архивирования» традиции. Важно обозначить, что понятие ресайклинга ни в коем случае не подразумевает отношение к предмету «переработки» как к «мусору», чему-то отжившему и ненужному. Это понятие прежде всего необходимо для прослеживания цикла бытования явления, в нашем случае — песен советской эстрады.

Показательно, что точкой отсчета в реактуализации советской культуры в постсоветской России многие исследователи называют телепроект «Старые песни о главном» (1995–2001, Первый канал), который не только вызвал ностальгию по советской эпохе, но и во многом определил каноны ее

преподнесения в современности⁴. Телешоу «Голос», не будучи ориентировано на ретро-стилистику, продолжает, тем не менее, эту традицию и активно привлекает в свою орбиту наследие советской эстрады.

Характер взаимодействия «Голоса» с советской культурой и, в частности, популярной музыкой того периода можно проследить по пяти параметрам. Первый параметр — это география участников; второй — исполняемый репертуар; третий — фигура одного из наставников; четвертый — тембры голосов участников; пятый — особенности интерпретации, т.е. исполнительского прочтения песен советской эстрады.

Далее все обозначенные параметры будут рассмотрены по порядку.

ГЕОГРАФИЧЕСКАЯ ВСЕОХВАТНОСТЬ И ЭТНИЧЕСКАЯ ПРЕДСТАВЛЕННОСТЬ

Йост де Бруи, проанализировав в своей статье официальные сайты телепроекта «Идол» в различных странах, показал, как глобальные телеформаты служат для обозначения не только национальной, но также региональной и этнической идентичностей. Так, региональная идентичность зачастую обозначается через название родных городов и/или городов прослушиваний конкурсантов и напрямую отсылает к национальной идентичности. «Родные города и города прослушивания представляются как естественная принадлежность к нации; здесь нет обсуждения оспариваемых границ, и местная специфика не рассматривается. Вместо того, чтобы артикулировать региональную идентичность, эти упоминания мест просто обозначают территорию, охватываемую нацией» (Bruin, 2012, p. 47).

Кроме того, национальная идентичность нередко проявляется в исполнении конкурсантами национальных гимнов и в размахивании национальным флагом зрителями в студии. А этническую идентичность Йост де Бруи прослеживает по представленности этнических меньшинств среди финалистов телепроекта в Канаде и Австралии. Автор с удивлением обнаруживает, что «[х]отя Канада была одной из первых стран в мире, принявших мультикультурализм в качестве национальной политики, все 10 главных участников конкурса “Канадский идол” — белые и выходцы из англосаксонской среды. И наоборот, вопреки тому, что иммиграция в Австралии исторически была обусловлена так называемой “политикой белой Австралии”, а расовые отношения иногда бывают напряженными (...), участники конкурса “Австралий-

⁴ Подробнее см.: (Журкова, 2021).

ский идол” представляют различные этнические группы и имеют широкие возможности для выражения собственного мнения» (Bruin, 2012, p. 50).

В российском варианте телепроекта «Голос» также находится место для проявления всех трех видов идентичности: национальной, региональной и этнической. Однако то, как они обозначаются, во многом отсылает к основополагающим идеям советской культуры, связанным с большим, многонациональным обществом и дружбой народов.

Среди участников российского «Голоса» оказываются жители самых разных и отдаленных уголков страны, в том числе национальных республик (Башкортостана, Дагестана, Кабардино-Балкарии, Татарстана, Чеченской республики и др.). Кроме того, существенное количество конкурсантов «Голоса» составляют представители бывших советских республик (Азербайджана, Армении, Белоруссии, Грузии, Казахстана, Киргизстана, Латвии, Литвы, Узбекистана, Украины, Эстонии), а также певцы из различных стран Европы, Африки, Америки. Елена Гриценко и Евгения Алешинская считают, что в этом международном статусе российского «Голоса» проявляется его отличие от других локальных версий «The Voice» (Гриценко, Алешинская, 2015, с. 38).

Действительно, обратившись к методу Йоста де Бруи, можно увидеть, что в каждом сезоне «Голоса» среди восьми конкурсантов, дошедших до полуфинала, присутствует от одного до шести представителей различных этносов или граждан бывших Советских республик. В среднем количество таких участников составляет половину всех полуфиналистов проекта⁵. Более того, представители этнических меньшинств и бывших Советских республик нередко становились победителями «Голоса». Это Дина Гарипова (1-й сезон, этническая татарка), Сергей Волчков (2-й сезон, Белоруссия), Селим Алахьяров (6-й сезон, Республика Дагестан, этнический лезгин), 8-й сезон — Аскер Бербеков (8-й сезон, Кабардино-Балкария), Александр Волкодав (10-й сезон, Кыргызстан).

Представители различных национальностей нередко обозначают свою этническую идентичность музыкальными средствами. Самый закономерный способ — это исполнение песен на родном языке, что было характерной особенностью песенных фестивалей и в Советском Союзе, вплоть до таких статусных, как телевизионный фестиваль «Песня года». Однако принципиальное отличие заключается в том, что если в советское время композиторы национальных школ специально сочиняли оригинальные эстрадные песни на родных языках, то в «Голосе» на национальных языках перепеваются популярные песни, изначально написанные на русском языке.

⁵ Подробные данные приведены в таблице в Приложении 1

Так, Елена Гриценко и Евгения Алешинская подробно разбирают выступление Диляры Вагаповой (3 сезон), перепевшей на татарском языке песню «Солдат» группы «5'NIZZA» (Aleshinskaya, Gritsenko, 2017, p. 54). В качестве не менее яркого примера можно привести песню «Конь», написанную Игорем Матвиенко на слова Александра Шаганова, но в массовом сознании прочно утвердившуюся в статусе русской народной песни. В 8 сезоне «Голоса» ее исполнила Пелагея совместно с конкурсантами Нуржигитом Субанкуловым из Кыргызстана и Аскером Бербековым из Кабардино-Балкарской республики. Песня о любви к родине прозвучала сразу на трех языках — русском, кыргызском и кабардинском, и вызвала массу восторженных отзывов в Сети, большая часть которых выражала радость за возрождение идеи дружбы народов⁶.

Более кардинальное внедрение в изначальный музыкально-поэтический текст песни было продемонстрировано в 5 сезоне телепроекта конкурсантом из Кубы Уильямом Борхесом Идальго, который на слепых прослушиваниях спел «Темную ночь» Никиты Богословского на испанском языке с аранжировкой в стиле латиноамериканской музыки. В представленной трактовке характер и смысл песни изменились до неузнаваемости. Как признался в последующей дискуссии наставников Леонид Агутин, он принял непосредственное участие в создании этой аранжировки, услышав гармоническую идентичность кубинской народной музыки и знаменитой советской песни военных лет.

Такое исполнение изначально русскоязычных популярных песен на других языках демонстрирует определенный компромисс в отношении этнической представленности. Настоящего соприкосновения с другой культурой, по сути, не происходит — участники «Голоса» не исполняют национальных народных песен. Здесь нет даже той степени апроприации иной культуры, которая была в шлягерах не-русскоязычной советской эстрады, когда композиторы на мелодическом, ритмическом и гармоническом уровне вводили характерные элементы национальной музыки в эстрадные песни. В данном случае, как ни парадоксально, знакомство с иным происходит через переработку собственной культуры. Параллельно с ресайклингом со-

⁶ Вот наиболее яркие отзывы на запись этого выступления в YouTube: «Это уже не шоу, а что-то выше) Дружба народов, вот в чем наша сила! Приятно слушать и на русском, и на кыргызском, и на кабардинском языках!»; «Для укрепления межнациональных отношений те, кто это придумал, сделали больше, чем десяток форумов по этой теме. Неважно кто первый, кто второй. Творческая жизнь идет не по этим правилам»; «Лучший номер полуфинала) А как звучат голоса исполнителей на родных языках... Как влились три языка в одну песню... В очередной раз просто поклон Меладзе за межэтнический номер, гениальная идея просто, красиво же до невозможности».

ветской идеи дружбы народов происходит ресайклинг русскоязычной популярной культуры, в том числе советского периода.

Советская культура во многом оказывается тем «общим местом» (в терминологии Светланы Бойм (Бойм, 2022)), которое позволяет сегодня найти точки соприкосновения между различными странами. Например, показательно, что представители европейских стран, некогда входивших в состав СССР, на русском языке зачастую исполняют шлягеры советской эстрады. Так латыш Интарс Бусулис, принимавший участие в 3-м сезоне «Голоса», на русском языке пел исключительно песни Раймонда Паулса⁷. А чех Ладислав Бубнар в финале 6-го сезона выступил с песней из репертуара Карела Готта «Lady Carneval»⁸, спев ее сразу на двух языках (чешском и русском).

Довольно любопытный пример движения к своей этнической идентичности посредством советской эстрады продемонстрировал Брендон Стоун — композитор и певец, живущий в Берлине и официально представлявший Германию. Поначалу он исполнял исключительно англоязычные поп-хиты, но в четвертьфинале вышел на сцену с композицией из репертуара Тамары Гвердцители «Мамины глаза» (1995)⁹, в которой прозвучали характерные интонации грузинской музыки. А в финале телепроекта Брендон Стоун исполнил страстный гимн столице Грузии «Тбилисо» (1959) Реваза Лагидзе, сразу на двух языках — грузинском и русском¹⁰. Выяснилось, что за оболочкой лощенного европейца скрывался харизматичный грузинский темперамент, который неожиданным образом раскрылся при исполнении шлягера советской эстрады.

Стратегия Брендона Стоуна, двигавшегося от исполнения зарубежных песен на этапах, где решение принимают наставники, к исполнению песен на русском языке тогда, когда исход состязания определяет голосование телезрителей, на самом деле является стандартной в рамках телепроекта. Подразумевается, что англоязычный репертуар помогает выиграть продемонстрировать вокальные данные для профессионального жюри, а русскоязычные композиции необходимы для нахождения эмоционального отклика у телезрителей (Aleshinskaya, Gritsenko, 2017, p. 47). В случае с Брендонем Стоуном обращение к локальной популярной музыке совпало, во-первых, с раскрытием своей подлинной этнической идентичности, и, во-вторых, с «путешествием во времени», когда общий язык с телезрителями был найден через возвращение к наследию советской эпохи.

⁷ В «Нокаутах» он спел песню «Я тебя рисую» на слова Андрея Дементьева, а в четвертьфинале — «Я люблю тебя больше природы» на слова Евгения Евтушенко.

⁸ Композитор — К. Свобода, автор слов — И. Штайдл, русский текст — О. Гаджикасимова. Здесь и далее при повторном упоминании песни авторы не указываются.

⁹ Композитор — Е. Кобылянский, автор слов — С. Осиашвили.

¹⁰ Песня написана на слова П. Грузинского, русский текст М. Квалишвили и В. Семернина.

Однако обращение к советской эстраде отнюдь не всегда ведет к раскрытию этнической идентичности и убедительному контакту с аудиторией. Порой такая тактика действует противоположным образом, превращая хорошо известные шлягеры в образец абсурдистской вампуки. Таковой стали выступления афроамериканца Арсена Мукенди из Конго с песнями советской эстрады. На этапе «Поединки» он дуэтом с Викторией Карачун исполнил «Разговор со счастьем»¹¹ из фильма «Иван Васильевич меняет профессию» (Л. Гайдай, 1975). В оригинальном контексте фильма эта песня была звездным часом артистической натуры афериста Жоржа Милославского и одновременно задавала нетривиальные вопросы о поиске героем своего предназначения. В контексте шоу она превратилась в бесшабашный «ресторанный» шлягер с лубочными персонажами-марионетками.

В финале шоу Арсен Мукенди исполнил песню «Увезу тебя я в тундру»¹². В советское время эта песня прочно ассоциировалась с малыми народностями севера, так как пелась от лица героя-оленевода — недаром ее самым известным исполнителем на советской эстраде стал нанаец Кола Бельды. «Голос» уравнил условного чукчу с афроамериканцем по принципу экзотичности, иронично играя на географической полярности регионов их проживания. На темнокожего исполнителя надели шубу, а место этнической идентичности заняла квази-колониальная вакханалия.

Итак, «Голос», как и Всесоюзные песенные фестивали в советское время, стремится к географической всеохватности и максимальной представленности различных этносов в рамках телепроекта. Однако выясняется, что эта представленность оказывается номинальной и очень условной. Она не подразумевает музыкального погружения в иную культуру, а ограничивается лингвистической, максимум — аранжировочной переработкой культуры титульной нации. Певцы из неевропейских наций никоим образом не представляют свою национальную музыкальную традицию. Наоборот, они должны максимально точно скопировать вокальную технику западноевропейской традиции, будь то эстрадная или академическая манера пения.

Нередко в качестве материала для ресайклинга выступает культура советского периода, как наиболее знакомая, универсальная и уже содержащая в себе характерные элементы других национальных культур. Кто-то из певцов приходит посредством советской эстрады к своей подлинной этнической идентичности (Брендон Стоун), а кто-то неумело примеряет наряд с чужого плеча, максимально дистанцируясь от своей исходной идентичности (Арсен Мукенди).

¹¹ Композитор — А. Зацепин, автор слов — Л. ДЕРЕБЕНЕВ.

¹² Композитор — М. ФРАДКИН, автор слов — М. ПЛЯЦКОВСКИЙ.

РЕПЕРТУАРНАЯ ПОЛИТИКА

Следующим пунктом в ресайклинге советской культуры на шоу «Голос» является репертуарная политика. Здесь есть смысл обратиться к статистике и посчитать количество прозвучавших в телепроекте песен, которые можно отнести к советской популярной музыке.

Необходимо оговорить, что в данном контексте понятие советской популярной музыки трактуется максимально широко, в соотношении, прежде всего, с хронологическим и социокультурным принципами. В этом случае к советской популярной музыке можно отнести не только творчество признанных советских композиторов-песенников, но и бардовскую песню, композиции позднесоветских поп-групп наподобие «Ласкового мая». Также к конгломерату советской популярной музыки примыкает творчество молодых композиторов, которые в 1980-х только начинали свой профессиональный путь, среди них, например, Виктор Резников, ранние Игорь Николаев и Игорь Крутой.

Строго говоря, отнести все вышеперечисленные примеры к понятию «советской эстрады» весьма проблематично, если подразумевать под советской эстрадой только официально поощряемые и идеологически выдержанные популярные песни. Однако советская эстрада никогда не была монолитной в своей сути. Очень часто всенародную популярность приобретали песни, вступающие в откровенную конфронтацию с политикой партии. (Достаточно вспомнить образ лирической героини Аллы Пугачевой середины 1970–1980-х годов, для которой поиск личного счастья, свобода самовыражения и острота эмоций становились смыслом всей жизни, без какого-либо равнения на внешние институции и социальные догмы). Иногда, наоборот, партия сама поощряла и пестовала внешне контркультурные музыкальные направления — начиная от структурной поддержки ВИА, которые приписывались к региональным филармониям и репетировали на их базе (Цукер, 2012, с. 79–80), заканчивая организацией первого рок-фестиваля «Весенние ритмы. Тбилиси-80» под эгидой Министерства культуры СССР¹³.

Именно поэтому в категорию популярной музыки советского периода были также включены песни советского рока, в частности, композиции Андрея Макаревича*, Виктора Цоя и группы «Браво» до 1991 года. Несмотря на весь оппозиционный, контркультурный посыл советского рока, он был неотделим от тех социокультурных условий и времени, в котором жили принадлежавшие к нему музыканты.

¹³ Об этом патронаже упомянул в своем выступлении бас-гитарист и солист группы «Машина времени» Александр Кутиков в выпуске «Программа передач Светланы Сорокиной», посвященного всесоюзному рок-фестивалю «Весенние ритмы. Тбилиси-80». Пятый канал, 03.09.2010. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=r1DppbLJYIs&t=216s>

Как показал подсчет композиций, на протяжении 10 сезонов телепроекта «Голос» количество песен советской эстрады в среднем колебалось в пределах 16%. Из этой тенденции выпадают 5-й сезон, когда количество песен советского периода снизилось до 11,7%, а также 6-й и 10-й сезоны, когда количество советских песен возросло до 20%.

Диаграмма 1.



Причины этих перепадов напрямую связаны с фигурой одного из наставников телепроекта — Александра Градского, который отсутствовал в 5-м сезоне, триумфально вернулся в 6-м и скончался посередине записи 10-го сезона. Градский определял репертуар не только участников собственной команды, но и ощутимо влиял на предпочтения своих коллег. Видя, насколько выигрышными с точки зрения демонстрации вокальных данных являются шлягеры Александры Пахмутовой, Арно Бабаджаняна, Марка Минкова, Алексея Рыбникова, Александра Зацепина и многих других советских композиторов, остальные наставники проекта — Леонид Агутин, Дима Билан, Пелагея, Валерий Сюткин, Григорий Лепс — тоже начинали давать своим подопечным эту сложную с вокальной и драматургической точки зрения музыку.

Роль Александра Градского как живого символа советской эстрады в телепроекте «Голос» будет оговорена отдельно чуть позже. Сейчас же стоит остановиться на тематике и характере композиций советской эстрады, которые звучали в рамках шоу.

Самой большой востребованностью пользовались плакатные лирические баллады, с внушительным диапазоном как в вокальной партии, так

и драматических переживаний. Рекордсменами по количеству исполнений стали композиции: «Не отрекаются, любя» Марка Минкова¹⁴ и «Ты снишься мне» Алексея Мажукова¹⁵, прозвучавшие в телепроекте по шесть раз. По пять раз были исполнены «Ноктюрн» Арно Бабаджаняна¹⁶, «Подберу музыку» Раймонда Паулса¹⁷ и «Как молоды мы были» Александры Пахмутовой¹⁸. Четыре раза на протяжении «Голоса» исполнялись «Беловежская пуца» Александры Пахмутовой¹⁹, «Монолог» («Реквием») Марка Минкова на стихи Марины Цветаевой и «Я тебя никогда не забуду» Алексея Рыбникова²⁰.

Еще со времен телепроекта «Старые песни о главном» (1996–2001), который стал точкой отсчета в ресайклинге не только советской эстрады, но и советской культуры в целом, возникла большая проблема с реактуализацией песен гражданско-патриотической тематики. И эта проблема остается актуальной до сих пор. Собственно советских патриотических песен в телешоу «Голос» исполнено не было, но близкой к этой тематике оказалось три категории композиций, периодически звучавших в телепроекте.

Первую категорию составляют лирические песни Великой Отечественной войны и послевоенные баллады, написанные в память о погибших солдатах и детях. Таковы уже упоминавшаяся «Темная ночь» (1943) Никиты Богословского²¹, «Журавли» (1969) Яна Френкеля²², «Баллада о матери» (1974) Евгения Мартынова²³, «Панамки» (1981) Вадима Егорова. Важно, что во всех этих песнях на первый план выходит не героико-патриотическое, а личностно окрашенное, очень драматичное и трагедийное переживание войны.

Ко второй категории около патриотических песен относятся баллады о родном крае и природе. Среди них «Волга» Марка Фрадкина²⁴, уже упоминавшиеся «Беловежская пуца» и «Вологда» Александры Пахмутовой, «Тбилисо» Реваза Лагидзе, «Русское поле» Яна Френкеля²⁵. Как и в случае с балладами о войне, эти песни обращаются к общечеловеческим, вечным ценностям и подают все переживания от первого лица, без обращения к коллективному «мы». В них есть отсылки к региональным топонимам, но нет постулатов советской идеологии, они универсальны в своем любовании природой.

¹⁴ Автор слов — В. Тушнова.

¹⁵ Автор слов — Н. Шумаков.

¹⁶ Автор слов — Р. Рождественский.

¹⁷ Автор слов — А. Вознесенский.

¹⁸ Автор слов — Н. Добронравов.

¹⁹ Автор слов — Н. Добронравов.

²⁰ Автор слов — А. Вознесенский.

²¹ Автор слов — В. Агатов.

²² Автор слов — Р. Гамзатов.

²³ Автор слов — А. Дементьев

²⁴ Автор слов — Л. Ошанин.

²⁵ Автор слов — И. Гофф.

Наконец, третью категорию песен, близких к гражданско-патриотическому дискурсу, образуют композиции, строго говоря, не-советской эстрады, но которые на новом витке рефлексировали об историческом прошлом страны, пытались создать образ новых героев с ярко выраженной гражданской позицией и предлагали собственную формулу «русского духа». Открыла это направление песня «Бывший подъесаул», созданная Игорем Тальковым в 1990-м году, а продолжили хиты начала 1990-х годов: «Есаул» (1991) и «Офицеры» (1993) Олега Газманова, «Конь» (1994) и «Комбат» (1995) Игоря Матвиенко, исполненные в свое время группой «Любэ».

Несмотря на тридцатилетнюю давность, в рамках «Голоса» риторика этих песен подразумевалась неустаревающей, так как им удалось соединить прокламационный характер, унаследованный от советских патриотических песен, с искренней верой в новую Россию. Показательно, что все эти композиции звучали в телепроекте ближе к финалу сезона, становясь выражением новой гражданской лирики, столь необходимой по статусу главному федеральному каналу, на котором выходил телепроект²⁶.

Схожую смысловую трансформацию претерпела тема труда и профессионального призвания, которая была обязательной составляющей советской эстрады. С одной стороны, советских песен о людях различных профессий в «Голосе» не прозвучало совсем. Но, с другой стороны, участники телепроекта на протяжении всех сезонов обращались к песням о судьбе артиста, прежде всего перепевая знаковые шлягеры из репертуара Аллы Пугачевой: от знаменитого «Арлекино»²⁷ и «Женщины, которая поет»²⁸ до уже упоминавшегося «Реквиема» Марка Минкова и «Когда я уйду»²⁹. Эти песни, посвященные драматичности артистической доли, труднодостижимости и скоротечности славы, звучали особенно остро в рамках певческого конкурса, на кону которого подразумевались всенародная любовь и профессиональная самореализация.

Таким образом, в перспективе числовых показателей количество песен советской эпохи, прозвучавших на шоу «Голос», было относительно

²⁶ О важности политики канала при адаптации глобальных шоу-форматов говорит в своей статье Пиа Майбритт Йенсен. Сравнивая адаптации Датского и Австралийского варианта шоу «Идол», исследовательница приходит к выводу, что различия между версиями шоу в этих двух странах «в большей степени зависят от того, какие конкретные каналы транслируют адаптации, от конкурентной ситуации в медиасистеме, от производственной стоимости адаптаций, от режимов финансирования, от демографических целевых аудиторий, от регулирования контента и политики СМИ, чем от культурных ценностей и национальных менталитетов» (Jensen, 2012, p. 28).

²⁷ Композитор — Э. Димитров, автор русского текста — Б. Баркас.

²⁸ Композиторы — А. Пугачева, Л. Гарин, автор слов — К. Кулиев.

²⁹ Композитор — А. Пугачева, автор слов — И. Резник.

невелико. Но крайне важно, что звучание этих композиций концентрировалось на двух этапах телепроекта: на слепых прослушиваниях, когда конкурсантам необходимо произвести первое впечатление на жюри, и в полуфинале и финале, когда участь конкурсантов решают телезрители.

Востребованность песен советской эстрады именно на этих этапах обуславливается, на мой взгляд, двумя причинами. Во-первых, данные композиции могли составить конкуренцию англоязычной поп-музыке с точки зрения внешней эффектности. Благодаря этим песням участники конкурса получали возможность продемонстрировать широту диапазона своих вокально-артистических данных. Во-вторых, советская эстрада вызывала безусловный эмоциональный отклик у телезрителей, мнение которых оказывалось решающим на финальных этапах телепроекта.

Успешность такой стратегии неслучайна. Если, например, в Китае преимущественной аудиторией музыкальных шоу талантов являются подростки, которые с помощью современных технологий объединяются в фан-группы (Liu, 2020, p. 539), то в России основной аудиторией «Голоса» становится старшее поколение, что подтверждают статистические данные компании «Mediascope»³⁰ за 2019–2021 годы. Согласно этим данным, количество зрителей «Голоса» в категориях от 4 до 17 лет и от 18 до 35 лет колеблется в пределах 1–2%, в категории от 36 до 59 лет составляет в среднем уже 5–6%, а в категории 60+ доходит до 10–12% от общей совокупности аудитории в каждой возрастной группе³¹. Таким образом, советская эстрада имеет безусловное преимущество с точки зрения эмоционального воздействия на «умы и сердца» ключевой части телезрителей телепроекта.

Однако, как и во многих других медийных примерах ресайклинга советской эстрады, жанровая палитра песен проходила процедуру существенной «очистки». Максимально востребованным жанром выступали драматичные любовные баллады, в которых принадлежность к советской эпохе не была столь очевидной и ярко выраженной. Другим востребованным направлением становились песни о родной природе, в которых также была приглушена идеологическая составляющая, а на первый план выходило универсальное любование природой. Наконец, заметную роль в репертуаре конкурсантов играли песни о судьбе артиста, которые напрямую соотносились с драматургией самого шоу.

³⁰ Автор искренне благодарит за предоставленные данные профессора НИУ «ВШЭ» Александра Вячеславовича Шарикова.

³¹ См. Приложение 2.

ФИГУРА АЛЕКСАНДРА ГРАДСКОГО

Живым символом советской эстрады в телепроекте «Голос» стал Александр Градский. По многочисленным высказываниям коллег-наставников и отзывам участников он воспринимался самым авторитетным судьей, был «честью и совестью» всего проекта. Именно он давал самые точные, развернутые и профессионально обоснованные комментарии. В его команду шли самые сильные с вокальной точки зрения участники, и его подопечные неоднократно становились победителями шоу³².

Безусловно, собственный музыкальный бэкграунд Градского во многом влиял на репертуар, исполняемый его учениками в рамках проекта. Заметим, что в советское время Градский довольно успешно балансировал между рок-музыкой (группа «Скоморохи», рок-опера «Стадион») и официальной эстрадой (сотрудничество с Александрой Пахмутовой, Давидом Тухмановым, Юрием Саульским). В качестве одного из наставников в телепроекте «Голос» Градский актуализировал для широкой публики неожиданные, полузабытые шлягеры советского времени. Некоторые из этих композиций он написал сам, как, например, «Колыбельную» из фильма «Романс о влюбленных»³³ (реж. А. Кончаловский, 1974) или песню «К стеклу прильнув лицом»³⁴. Также Градский был исполнителем таких «забытых шедевров» как: «Песня о корабле»³⁵ Эдуарда Артемьева из фильма «Свой среди чужих, чужой среди своих» (реж. Н. Михалков, 1974); «Жил-был я»³⁶ Давида Тухманова с легендарной пластинки «Как прекрасен этот мир» (1972) или, например, принимал участие в записи песен³⁷ Геннадия Гладкова к мультфильму «Голубой щенок» (реж. Е. Гамбург, 1976).

Исполнение этих композиций значительно расширяло привычный и отчасти «затертый» постоянным исполнением круг шлягеров советской эстрады. Драматичные, яркие, вокально виртуозные, с большим диапазоном гаммы чувств — эти «найденные» Градским песни создавали новый

³² Только дважды, когда Александр Градский был среди наставников телепроекта, его подопечные заняли второе место (4-й сезон — Михаил Озеров, 10-й сезон — Алишер Каримов). Во всех остальных сезонах, когда Градский был в составе команды наставников, его подопечные становились победителями проекта: Дина Гарипова (1-й сезон), Сергей Волчков (2-й сезон), Александра Воробьева (3-й сезон), Селим Алахьяров (6-й сезон).

³³ Автор слов — Н. Кончаловская. Композицию на этапе «Нокауты» во 2-м сезона исполнила Ангелина Сергеева.

³⁴ Автор слов — П. Элжар, русский текст М. Ваксмахера. Композицию в финале 4-го сезона исполнил Михаил Озеров, занявший 2 место.

³⁵ Автор слов — Н. Кончаловская. Композицию на этапе «Нокауты» в 3-м сезоне исполнил Андрей Лефлер.

³⁶ Автор слов — С. Кирсанов. Композицию на этапе «Нокауты» в 3-м сезоне исполнил Станислас Виторт.

³⁷ Автор слов — Ю. Энтин. Попурри на темы из песен к мультфильму на этапе «Поединки» 6-го сезона исполнили Светлана Сыропятова и Дмитрий Янковский.

имидж советской эстрады, далекий от стерильной благообразности и эмоциональной выдержанности. Более того, эти композиции оказывались не-вероятно созвучны современности, т.е. вневременными в своей художественной ценности.

Градский неоднократно выходил на сцену со своими подопечными, выступая с ними в ансамблях. Тем самым осуществлялось наглядное, живое сопряжение советской эстрады с современной. Выступления Градского на шоу не были безупречны с точки зрения вокального профессионализма. Возраст проявлялся не только в физическом состоянии голосового аппарата, но и в излишней сентиментальности. Певец нередко не мог совладать с эмоциями, которые захлестывали его во время выступления, что неблагоприятно сказывалось на звучании голоса.

Тем не менее все выходы Градского на сцену в качестве певца имели большой успех у публики. С точки зрения ресайклинга самым необычным выступлением Градского стало его появление в финале 10-го сезона телепроекта в «дуэте» с его подопечным Алишером Каримовым. К моменту финала 10-го сезона Градского уже не было в живых, но современные технологии позволили реинкарнировать мэтра.

Для выступления была выбрана знаковая во всех отношениях песня «Как молоды мы были». Во-первых, эта композиция была «визитной карточкой» певца, входила в его «золотой» репертуарный список. Во-вторых, ее философское содержание, балансирующее между прощанием с молодостью и рефлексией о пройденном пути, как нельзя лучше отвечало драматургической идее шоу.

Организаторы соединили запись выступления Градского в дуэте с другим своим подопечным (Михаилом Озеровым) из финала 4-го сезона «Голоса» с живым исполнением песни Алишером Каримовым в прямом эфире, под аккомпанемент оркестра в студии. Выступление Градского проецировалось крупным планом на сцену. Зал был погружен во тьму и светился фонариками смартфонов, которыми покачивали в такт зрители в студии.

Зрелище обретало мистический характер. Градский, в соизмерении с другими участниками действия, предстал в гигантском масштабе как живой. Создавалась полная иллюзия того, что певец продолжает петь с того света. Он вступал как бы под жест дирижера из студии, по-джентельменски давал просолировать своему подопечному, а его лицо, проецируемое крупным планом, проживало все эмоции исполняемой песни. Символичной стала и финальная тоника, прозвучавшая вместо полагающегося минора в мажоре, — известный со времен Баха и действенный прием указания на связь с высшими силами, создающий эффект «наглядно» слышимого просветления.



Рис. 1. Алишер Каримов и Александр Градский. «Как молоды мы были». Финал. Голос 10. Фрагмент выпуска от 30.12.2021. Первый канал. 1 мин. 44 сек. Скриншот автора³⁸



Рис. 2. Алишер Каримов и Александр Градский. «Как молоды мы были». Финал. Голос 10. Фрагмент выпуска от 30.12.2021. Первый канал. 2 мин. 00 сек. Скриншот автора³⁹

³⁸ Источник изображения см. / See the image source: <https://www.1tv.ru/shows/golos-10/vystupleniya/alisher-karimov-ialeksandr-gradskiy-kak-molody-my-byli-final-golos-10-fragment-vypuska-ot-30-12-2021> (01.06.2023)

³⁹ Источник изображения см. / See the image source: <https://www.1tv.ru/shows/golos-10/vystupleniya/alisher-karimov-ialeksandr-gradskiy-kak-molody-my-byli-final-golos-10-fragment-vypuska-ot-30-12-2021> (01.06.2023)

Таким образом, в этом выступлении осуществлялся ресайклинг не только собственно песни советской эстрады, но и фигуры ее исполнителя. Градский как бы оживал и встраивался с помощью современных технологий в проходящее в прямом эфире выступление. Показательно, что между смертью певца и его реинкарнацией прошел крайне малый временной промежуток, период забвения фактически нивелировался, и певец продолжил свою сценическую жизнь сразу после смерти.

ТЕМБРЫ ГОЛОСОВ И ОСОБЕННОСТИ ВОКАЛЬНОЙ ПОСТАНОВКИ

Следующий параметр, по которому можно проследить связь телепроекта «Голос» с советской эстрадой, — это тембры голосов участников телепроекта и особенности их вокальной постановки. Мой тезис состоит в том, что шоу «Голос» возвращает моду на поставленные, мощные и бархатистые голоса советской эстрады. Как заметил обозреватель «Музыкального журнала» Вадим Пономарев, анализируя успех первого сезона телепроекта, «массовый слушатель соскочился по красивому голосу, по хорошо поставленному и обработанному вокалу с логичными ударениями и чисто взятыми открытыми нотами» (Пономарев, 2013, с. 121).

Продолжая свои рассуждения, критик отмечает большое количество участников с академической вокальной школой и видит в этом специфику «именно российской версии конкурса — в других странах классический репертуар почти не пели» (Пономарев, 2013, с. 122). Действительно, на протяжении десяти сезонов телепроекта среди его участников довольно часто встречались певцы с академическим бэкграундом — студенты и выпускники кафедр академического пения, солисты оперных театров или военных ансамблей. Более того, именно такие певцы часто входили в тройку призеров «Голоса».

Причем показательно, что женские поставленные оперные голоса были востребованы в телепроекте гораздо меньше, нежели мужские. Во-первых, их часто отсеивали еще на первом этапе слепых прослушиваний с формулировкой о недостаточной обученности⁴⁰ или же, что правдивее, указывая на принадлежность к «другой лиге» музыки⁴¹. Во-вторых, крайне редко

⁴⁰ Например, Градский неоднократно указывал на ошибочное дыхание конкурсанткам, исполнявшим на слепых прослушиваниях арию Далилы из оперы К. Сен-Санса «Самсон и Далила». Во 2-м сезоне это была Александра Заикина, а в 4-м — Марианна Вагида.

⁴¹ Именно так сформулировал причину того, что наставники не повернулись, Леонид Агутин при выступлении на слепых прослушиваниях Натальи Кирилловой в 5-м сезоне телепроекта.

оперные певицы, попавшие на шоу, делали ставку на оперный репертуар⁴². Скорее, они «разбавляли» оперными ариями популярные шлягеры, демонстрируя свою профессиональную пластичность и творческую универсальность. Например, из десяти песен, исполненных Эльмирой Калимуллиной, занявшей второе место в первом сезоне «Голоса», лишь две имели отношение к классической музыке⁴³. Елена Минина, дошедшая до полуфинала в четвертом сезоне, лишь единожды обратилась к оперной арии⁴⁴, в полуфинале спев «компромиссную» «Песню Анюты» Исаака Дунаевского, каноничное исполнение которой подразумевает владение академическим вокалом. Таким образом, участницы-женщины с академической вокальной школой, успешно выступавшие на телепроекте, зачастую скрывали, маскировали свой профессиональный бэкграунд и редко обращались к шлягерам советской эстрады с целью «вписаться в формат» эстрадного вокального шоу.

Ровно противоположную стратегию выбирали участники-мужчины, имевшие за плечами академическую вокальную школу. Во-первых, их было значительно больше, в сравнении с женщинами, и они гораздо чаще доходили до финальных этапов телепроекта и даже становились его победителями. Во-вторых, одной из распространенных и успешных стратегий «мимикрирования» под формат телешоу среди певцов с академической школой было настойчивое обращение к репертуару советской эстрады и подражание вокально-исполнительской манере конкретных ее певцов.

Первым прецедентом подобного рода стало участие в 1-м сезоне «Голоса» солиста театра «Новая опера» Евгения Кунгурова, дошедшего до полуфинала телепроекта. Из семи песен, исполненных Кунгуровым в течение проекта, пять составляли «золотой фонд» советской эстрады — от «Разговора со счастьем» Александра Зацепина до «Синей вечности»⁴⁵ и «Ноктюрна» из репертуара Муслима Магомаева. Более того, на внеконкурсных выступлениях певцу довелось спеть с самим Иосифом Кобзоном знаковую песню «Надежда»⁴⁶ Александры Пахмутовой.

К полной идентичности с Муслимом Магомаевым, не только по тембру голоса и репертуару, но и в манере держаться на сцене, стремился участник

⁴² Исключением является пример Светланы Феодуловой, колоратурного сопрано, которой удалось дойти до середины 2-го сезона телепроекта, демонстрируя вокальную эквилибристику по взятию запредельно высоких нот.

⁴³ Так на этапе «Нокауты» Эльмира Калимуллина исполнила Хабанеру Кармен из одноименной оперы Ж. Бизе, а в финале одной из песен стало «Адажио» Ремо Джадзотто, ошибочно приписываемое Томазо Альбини.

⁴⁴ Елена Минина исполнила знаменитую арию Лауретты «O mio babbino caro» из оперы Дж. Пуччини «Джанни Скикки» в четвертьфинале телепроекта.

⁴⁵ Композитор — М. Магомаев, автор слов — Г. Козловский.

⁴⁶ Автор слов — Н. Добронравов.

2-го сезона Сергей Волчков. «Мелодия»⁴⁷, «Верни мне музыку»⁴⁸, «Я люблю тебя, жизнь»⁴⁹, «Синяя вечность», «Подберу музыку» и дважды ария Мистера Икс из оперетты И. Кальмана «Принцесса цирка» — вот показательный перечень песен, прозвучавших на шоу в исполнении этого певца. Низкий, бархатистый, прекрасно поставленный голос, строгий костюм, нехарактерная для современной эстрады статичность, сконцентрированность на звучании голоса и фирменный жест распахнутых рук — все эти слагаемые открыто отсылали к образу советского эстрадного артиста и в итоге привели Сергея Волчкова к победе на телепроекте. Нескрываемая реинкарнация советской эстрады нашла мощный отклик у телезрителей.

Впоследствии схожая стратегия, основанная на реинкарнации образа советского эстрадного певца, привела к победе Селима Алахярова в 6-м сезоне телепроекта и Петра Захарова в 7-м сезоне. Однако оба участника нашли способы раздвинуть границы «советского» репертуара, не теряя связь с ушедшей эпохой. Так, Селим Алахяров периодически исполнял песни «андеграундных» авторов — Владимира Высоцкого и Виктора Цоя. А Петр Захаров стал перепевать с русским текстом хиты зарубежной эстрады того периода, например, «Love Story»⁵⁰ Френсиса Лэя, «Je suis malade»⁵¹ из репертуара Далиды.

Важно отметить, что практически все из вышеперечисленных певцов, которые имели академическую школу и дошли до финальных этапов телепроекта, принадлежали команде Александра Градского. Исключением стал входивший в команду Константина Меладзе Петр Захаров. Но и он, при отсутствующем в том сезоне Градском, продолжил и в репертуарном, и в тембральном отношении тенденцию, заданную мэтром. Таким образом, ресайклинг советской эстрады в телепроекте отделился от фигуры конкретного ее представителя и вышел на новый уровень. Запрос на поставленные, мощные голоса стал мейнстримом, самостоятельной тенденцией, как минимум, в рамках телепроекта.

Эту тенденцию подтвердил и 10-й сезон, оказавшийся последним для Александра Градского. Второе место в проекте, уже после смерти наставника, завоевал упоминавшийся выше Алишер Каримов — тоже певец с академической выправкой, сводивший к минимуму визуально-жестовые эффекты в своих выступлениях и делавший ставку на звучание голоса.

⁴⁷ Композитор — А. Пахмутова, автор слов — Н. Добронравов.

⁴⁸ Композитор — А. Бабаджанян, автор слов — А. Вознесенский.

⁴⁹ Композитор — Э. Колмановский, автор слов — К. Ваншенкин.

⁵⁰ Автор слов — К. Сигман, русский текст Р. Рождественского.

⁵¹ Композитор — А. Дона, автор слов — С. Лама. Русский текст песни написал сам конкурсант телепроекта «Голос».

Превалирование в его репертуаре песен советской эстрады стало своеобразным приношением ушедшему из жизни наставнику. В данном случае на исполняемые песни ложилась дополнительная символическая нагрузка — помимо демонстрации вокальных данных конкурсанта они должны были передать скорбь утраты. Кроме уже упомянутого «совместного» исполнения песни «Как молоды мы были», прозвучали «Романс морских офицеров» («Я тебя никогда не забуду») Алексея Рыбникова и «Ноктюрн» Арно Бабаджаняна. Таким образом, представленный Алишером Каримовым репертуар подтвердил моду на ресайклинг советской эстрады и одновременно перешагнул ее, став символическим жестом, данью памяти и ушедшей эпохе, и покинувшему этот мир певцу.

Однако было бы несправедливо свести разнообразие тембров, звучавших и на советской эстраде, и в рамках анализируемого телепроекта, к типу поставленного, низкого, бархатистого голоса. По законам кавер-шоу, которые подробно будут обсуждаться чуть ниже, многие конкурсанты в своих выступлениях старались максимально приблизиться к тембрам голосов оригинальных исполнителей выбранных песен. Так, например, Наргиз Закирова пыталась подражать характерному тембру голоса и манере звучания Аллы Пугачевой при исполнении песни «Женщина, которая поет»⁵². А Ярослав Дронов в полуфинале 3-го сезона смог приблизиться к тембру голоса Валерия Кипелова, исполняя песню «Я здесь»⁵³ из репертуара рок-певца.

Но наиболее примечательным в этом отношении оказался тембр голоса Юрия Юшкевича, выступавшего в 5-м сезоне в команде Димы Билана. Юноша с широкой улыбкой советского Буратино, обладатель контртенора, на телепроекте успел спеть лишь одно произведение, напрямую связанное с советской культурой — вокализ Эдуарда Артемьева «Поклонники» из фильма «Раба любви» (1975, реж. Н. Михалков). Однако и своей лучезарной внешностью, и чистым, высоким тембром голоса, и спетой на слепых прослушиваниях «Ave Maria» Франца Шуберта он отсылал к знаковому кумиру советской эпохи — к итальянскому певцу-вундеркинду Робертино Лоретти. Таким образом, он существенно расширил и диапазон тембров голосов, прозвучавших на телепроекте, и диапазон понятия советская эстрада.

Суммируя все вышесказанное, следует отметить двойственность моды на тембры в телепроекте «Голос». С одной стороны, вполне закономерно, что на кавер-шоу, где исполнителю крайне сложно показать свою индивидуальность за счет оригинальности песен, конкурентное преимущество получают те певцы, которые имеют профессиональную вокальную подготовку, в том числе по академическому пению. Такие певцы гораздо лучше владеют

⁵² Композиторы — Л. Гарин, А. Пугачева, автор слов — К. Кулиев, перевод Н. Гребнева.

⁵³ Композитор — В. Кипелов, автор слов — М. Пушкина.

своим голосовым аппаратом, успешнее справляются со сценическим волнением и, главное, уже имеют в багаже наработанный («облптый») репертуар. С другой стороны, приоритетным направлением «Голоса» является исполнение поп-музыки. Классическая музыка, если и звучит в телепроекте, то исключительно в виде знаменитых оперных арий, на правах «неформатного» аттракциона по владению бельканто.

Поэтому компромиссным подходом, особенно востребованным среди певцов-мужчин, становится обращение к шлягерам советской эстрады. С их помощью они могут продемонстрировать свои неординарные вокальные данные, не отходя от формата телешоу, и завоевать симпатии телезрителей, предпочитающих песни на русском языке. Таким образом, возвращается мода на поставленные, мощные, преимущественно низкие тембры голосов, которые напрямую отсылают к тембрам популярных певцов советской эпохи. А для того, чтобы понять, насколько «копия» оказывается неотличимой от «оригинала», следует обратиться к проблеме интерпретации песен.

ВЕКТОРЫ ИНТЕРПРЕТАЦИИ

В одном из своих интервью 2023 года Ярослав Дронов, завоевавший к этому времени впечатляющую популярность под псевдонимом Shaman, следующим образом отвечал на вопрос о своем участии в телепроекте «Голос» в 2014 году: «Основная проблема большинства телевизионных конкурсов заключается в том, что участники исполняют чужие песни, то есть становятся известными как кавер-музыканты. Но настоящую популярность может принести только собственный, уникальный материал. (...) В те времена, когда я участвовал в этих конкурсах, я уже созрел как исполнитель и получил свои несколько минут славы, а вот как автор я тогда был совсем зеленый» (Барабанов, 2023, 14 января, с. 4).

Это высказывание музыканта суммирует неоднократно обсуждавшийся ранее и очень существенный (с музыкальной точки зрения) изъян различных шоу талантов — крайне ограниченное пространство для творческого самовыражения⁵⁴. С одной стороны, формат подобных телепроектов уже

⁵⁴ Подробное исследование о судьбе участников польских музыкальных шоу талантов, в том числе и «The Voice of Poland», провел Роберт Чуди. В качестве позитивных изменений он указывает на развитие карьеры конкурсанта, рост популярности и улучшение материального положения за счет выигранных призов. А негативные изменения «случаются тогда, когда ожидаемые от участия в программе блага не приносят пользы, а иногда даже усложняют жизнь». (Chudy, 2018, p. 85)

является формой ресайклинга, т.е. основан на «переработке» известной поп-музыки. А с другой стороны, предполагается, что участники телепроекта демонстрируют свою уникальность, оригинальность, самобытность. Сделать это, перепевая чужие песни, крайне сложно, но не невозможно. Узким, но все же существующим пространством для творческого маневра, является сфера исполнительской интерпретации.

Например, в рок-музыке кавер-версии песен предполагают значительную переработку первоисточника. Майкл Рингс обрисовывает целый спектр возможных интерпретаций, когда современные металл- и поп-панк группы предлагают ироническое прочтение поп-хитов 80-х; или когда новые, только заявляющие о себе исполнители перепевают хорошо известные песни в неожиданных жанрах — тяжелый рок превращается в блюграсс (разновидность стиля кантри), хип-хоп становится босановой и т.д. Исследователь замечает, что, как и в отношениях ремейков в кино, в кавер-версиях поп и рок песен, «идеальное воспроизведение оригинала обычно не является идеалом, в соответствии с которым создается или оценивается кавер-версия. Напротив, ожидается, что исполнитель кавера хотя бы в некоторой степени отойдет от более ранней версии; на самом деле, большинство музыкантов рассматривают кавер-практику как возможность предложить свой собственный уникальный вариант ранее записанного материала» (Rings, 2013, p. 56).

Телепроект «Голос», обращаясь к шлягерам советской эстрады, постоянно балансирует между двумя стратегиями исполнительской интерпретации. Большая часть конкурсантов стремится к полной идентичности, неотличимости от оригинальной (каноничной) версии исполнения. Именно в такой «дословной» реинкарнации песни из прошлого видится особое мастерство, схожее с мастерством виртуозных копиистов живописных полотен. Другая часть конкурсантов, значительно меньшая по количеству, решается на кардинальное переосмысление песен советского времени, стремится показать свою самобытность и уникальность за счет существенного изменения хорошо известного музыкального материала.

Эти два вектора в подходе к интерпретации шлягеров советской эстрады порождают множество сопутствующих вопросов. Насколько точно современным исполнителям удастся воспроизвести исходный саунд и ауру советской эстрады? Возможно ли определить пласт песен, которые претерпевают наиболее существенную переработку? К каким приемам обращаются авторы кардинально иных кавер-версий, чтобы продемонстрировать свою исполнительскую самобытность? Наконец, какая из двух стратегий представляется более выигрышной с точки зрения успеха у зрителей?

При стремлении дословно воссоздать оригинальную версию песни советской эстрады контрольными маркерами становятся: 1) идентичность

аранжировки, 2) тембр голоса и исполнительская манера певца. Убедительный эффект возникает лишь при точном совпадении всех перечисленных параметров. Например, как в упоминавшемся случае с Сергеем Волчковым, чья победа во втором сезоне телепроекта основывалась на реинкарнации тембра голоса и исполнительской манеры Муслима Магомаева. К неотличимости стремился и оркестр, максимально точно воспроизводивший аранжировку магомаевских шлягеров.

Однако идентичность аранжировки при отличности тембра певца и его исполнительской манеры может привести к спорному результату, как это произошло в случае с Александрой Беляковой, которая в четвертьфинале второго сезона телепроекта исполнила песню «Журавли» Яна Френкеля. Создатели шоу явно хотели воспроизвести все канонические элементы исполнения этой песни на советской эстраде. Был задействован полный состав эстрадно-симфонического оркестра, приглашен детский хор, воссоздана аранжировка с массой тембровых подголосков и выбран оригинальный неспешный темп исполнения. Но эффект оказался удручающим ввиду полного несоответствия голоса и манеры исполнения певицы. Во-первых, Александра Белякова использовала сексуализированные придыхания, столь характерные для англоязычной поп-музыки, но в контексте советской эстрады совершенно неуместные. Во-вторых, певице явно не хватало опоры в голосе и грамотного распределения дыхания, чтобы выдержать длинные ноты в окончании фраз. Наконец, ее внешний вид делал акцент на сексуально привлекательном теле (яркий макияж, глубокое декольте, открытые плечи), что опять же шло вразрез с содержанием и характером песни.

Фиаско певицы во многом было связано с крайне трудной тематикой песни, которая посвящена памяти солдат, погибших в Великой Отечественной войне. Переживания, поданные от лица матери, потерявшей сына, не допускали и тени неискренности, требовали не только грамотного исполнения, но и убедительного проживания песни.

Однако нельзя сказать, что формат современного вокального шоу заведомо не подходит для отражения таких сложных и эмоционально тяжелых тем. Отнюдь. Выступление в шестом сезоне Лоры Горбуновой с песней «Панамки» (1981) Вадима Егорова показало, что военная лирика может найти адекватное выражение в формате телепроекта. Певице удалось передать драму непрожитых жизней детей, погибших во время Великой Отечественной войны, с помощью постоянного переключения регистров подачи. Она то гипер-эмоционально пропевала каждую ноту «нутром», то речитативно-отстраненно фиксировала трагические события. Лора Горбунова стояла перед микрофоном как вкопанная, сведя внешние движения к минимуму, что концентрировало зрительское восприятие на содержании песни.

Но и эта исполнительская интерпретация была далека от оригинального звучания, кардинально перерабатывала исходную версию песни. В авторском исполнении Вадима Егорова, «Панамки» были образцом советской бардовской лирики — пелись под гитару, без какого-либо надрыва, в стилистике подчеркнутой простоты формы и интимно-камерного звучания. В телепроекте «Голос» песня была исполнена в сопровождении полного состава эстрадно-симфонического оркестра, с множеством эффектных приемов — начиная от чеканных возгласов медных духовых инструментов, заканчивая резким обрыванием *tutti* оркестра в свербящую паузу. Интимная бардовская лирика разрослась до масштабов грандиозного патетичного полотна. Канон аранжировки советской патриотической песни был применен в отношении бардовской лирики, изначально полностью противоположной по своему духу этому канону. Однако исполнительское мастерство певицы и малоизвестность песни сделали эту подмену незаметной для непосвященного слушателя и весьма убедительной с точки зрения художественного эффекта. В этой интерпретации создатели шоу как бы заново создали и воплотили плакатный стиль советской эстрады.

Описанный случай относится ко второй стратегии исполнительской интерпретации, когда участники шоу не дословно копируют оригинал, а пытаются представить свою собственную, самобытную трактовку песни. С одной стороны, номер Лоры Горбуновой не типичен вектором аранжировки, направленным на укрупнение и уплотнение звучания, на превращение интимно-лирического высказывания в масштабную драму. С другой стороны, этот пример показателен в том, что кардинальной переработке подвергается музыкальный материал, который сложно причислить к категории официальной советской эстрады. Практика такова, что наибольшие изменения на шоу «Голос» претерпевают те песни советского времени, которые в своей сути являются а-советскими, то есть выбиваются из официального канона из-за своей тематики и/или музыкально-выразительных средств.

Например, «Темная ночь» (1943), которая дважды звучала в телепроекте, выделяется не только нехарактерным для советской песни сумеречным временем суток, но и «расколотым» хронотопом, балансирующим между жизнью и смертью⁵⁵. В «Голосе» эта композиция оба раза была исполнена

⁵⁵ Очень тонко и точно «расколотый» хронотоп этой песни определяет Юрий Дружкин: «Одна — большая — сфера отчуждена. Там — смерть, ночь, холод, свист пуль... Другая сфера — сфера жизнь — представлена двумя «островками» относительной безопасности. Один островок здесь, другой далеко-далеко, по ту сторону территории смерти. Эта внешняя топография дополняется внутренней, где силы души — любовь, верность, вера, умение ждать — соединяют два далеких островка в одну территорию жизни, иррациональным образом спасая ее от вполне материальных угроз» (Дружкин, 2018, с. 231). Показательно, как подобные «ненормативные» песни военных лет отторгались официальной критикой. Вот, например, одно из

в кардинально иной аранжировке: в уже упоминавшемся варианте на испанском языке в латиноамериканской аранжировке и в стиле соул⁵⁶. Послевоенная песня «Дорогие мои москвичи» Исаака Дунаевского⁵⁷ тоже не вписывалась в канон официальной эстрады — место мобилизационной риторики в ней заняли джазовые гармонии и умиротворенная, «затишающаяся» реальность, поэтизирующая момент предвкушения отдыха. В «Голосе» эта композиция также претерпела существенную трансформацию, превратившись в подвижный латиноамериканский танец⁵⁸. Через не менее кардинальное преобразование прошли и песни позднесоветской эстрады. «Чудесная страна» группы «Браво» была исполнена в электро-поп-аранжировке с элементами блюза⁵⁹, а «Белые розы» группы «Ласковый май» — на итальянском языке в сопровождении камерного ансамбля струнных инструментов⁶⁰, высившись из «бульварного» шлягера в проникновенную канцонетту.

Во всех подобных случаях «глубокой переработки» хорошо известных шлягеров советского времени каждый из участников пытался продемонстрировать свою индивидуальность на правах соавтора исполняемой песни. Изменения касались языка исполнения, артикуляции слов, ускорения или замедления темпа, и, конечно же, предполагали кардинально иную инструментовку. Зачастую вектор аранжировки был направлен на осовременивание «старых» песен, на их звучание в модных, «молодежных» стилях. Исключение составили лишь «Белые розы», которые искусственно состарили и «облагородили» квази-академической аранжировкой.

Как же воспринимали такую инициативу наставники и телезрители проекта?

Соул-аранжировка «Темной ночи» и латиноамериканское прочтение песни «Дорогие мои москвичи» не нашли отклика у телезрителей — обе исполнительницы покинули телепроект по итогам зрительского голосования. А латиноамериканская аранжировка «Темной ночи», блюзовая «Чудесная

характерных высказываний того времени, с попыткой «изъять» эти композиции из официального песенного канона: «Много места в песенном быту фронта заняли sentimentalные эстрадные песенки, интимно-романсного, либо джазового склада, воспевающие будни окопного быта или образы рядовых воинов (“Темная ночь”, “Случайный вальс”, “Давай закурим”, “Мишка одесит”). Но эти “фронтные шлягеры” быстро отцветали, не оставив глубокого и прочного следа в песенном репертуаре народа» (Нестьев, 1946, с. 18).

⁵⁶ В соул-аранжировке песню в финале четвертого сезона исполнила Эра Канн — участница команды Басты (Василий Вакуленко).

⁵⁷ Авторы слов — В. Масс, М. Червинский.

⁵⁸ Во втором сезоне «Голоса» эту песню исполнила Этери Бериашвили, участница команды Леонида Агутина.

⁵⁹ На этапе «Нокауты» в пятом сезоне телепроекта такую версию песни представил Вадим Капустин, участник команды Леонида Агутина.

⁶⁰ В шестом сезоне телепроекта Дмитрий Янковский исполнил такую версию песни на этапе слепых прослушиваний, попав в команду Александра Градского.

страна» и академизированные «Белые розы», наоборот, вызвали положительный отклик у наставников и аудитории. Причина такого расхождения в оценках, на мой взгляд, связана не только с успешностью конкретных выступлений, но и с временной принадлежностью песен. Композиции 1940-х годов имеют негласный статус классики советской популярной музыки, несмотря на свое а-советское содержание⁶¹. «Чудесная страна» и «Белые розы» — это хиты перестроечного времени, их репутация гораздо пластичнее и допускает более вольного отношения с оригиналом.

Итак, проанализировав интерпретацию песен советской эстрады на шоу «Голос», можно сделать следующие выводы. Во-первых, подавляющее большинство исполнителей, которые обращаются к советской эстраде, используют стратегию дословного копирования оригинала. Однако решающую роль в убедительности исполнения играет не столько аранжировка песни, которая воспроизводится достаточно легко, сколько тембр голоса и исполнительская манера конкурсанта. Во-вторых, наиболее существенную переработку претерпевают те песни, которые хоть и написаны в советское время, но по своему содержанию и музыкально-выразительным средствам являются а-советскими, то есть существенно отклоняются от идеологической выдержанности и канонов официальной советской эстрады. В-третьих, авторы кардинально иных кавер-версий зачастую прибегают к современной аранжировке и обращаются к тем стилям, которые демонстрируют их собственные исполнительские предпочтения и специализации. Наконец, с точки зрения зрительского успеха первая стратегия — стремление к идентичной трактовке, представляется более надежной. Существенное отступление от оригинала находит отклик, скорее, у наставников, профессионально заинтересованных в эксперименте, нежели у консервативно настроенных телезрителей.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В 2010 году, когда был выпущен первый сезон голландского «Голоса», Ян Инглис в предисловии к книге, посвященной популярной музыке на британском телевидении 1950–1980-х годов, пророчески указывал на ослабевающую роль телевидения в современном функционировании поп-

⁶¹ В случае с латиноамериканской аранжировкой «Темной ночи», прозвучавшей на слепых прослушиваниях, наставников подкупило чистое испанское произношение и эффект необычности аранжировки.

музыки. «Несмотря на эти перемены [в формах телевизионных трансляций и слушания музыки], роль телевидения как канала, через который происходит знакомство с популярной музыкой, формирование и распространение представлений о ней, никогда не была столь динамичной как сейчас, что наглядно демонстрирует успех таких шоу, как “Икс-фактор” (ITV, 2004–) и “Британия ищет таланты” (ITV, 2007–), оба из которых достигли в конце сезона аудитории почти в 20 миллионов человек (63% зрительской аудитории). Более того, влияние телевидения распространилось на рутинную эстетику живых выступлений, поскольку все более колоритные сценические представления пытаются удовлетворить ожидания визуального (а также музыкального) развлечения аудитории, привыкшей к экстравагантным образам музыкального видео» (Inglis, 2010, p. 7).

Песенные шоу талантов во главе с «Голосом» существенно пошатнули привычную схему отечественного шоу-бизнеса, начиная с 1990-х годов замкнутого на фигуре продюсера. Впервые центр тяжести был смещен на вокальные данные потенциальных звезд эстрады, их собственную артистическую харизму. Недаром комментарии под роликами выступлений участников «Голоса» на YouTube пестрят сетованиями о том, что среди современных поп-звезд сложно встретить поющих, а этот телепроект, наоборот, показывает людей, обладающих феноменальными вокальными данными. Таким образом, «Голос» возвращает один из главных постулатов советской эстрады — первоочередное внимание к вокальным данным поп-артиста.

Другой вопрос, что участие и даже победа в телепроекте отнюдь не гарантируют настоящей популярности. И главная причина этого, как показалось исследование, заключается в том, что сами же зрители не поддерживают раскрытия самобытного, авторского прочтения хорошо известных песен, в том числе и советской эстрады. Стать артистом с «лица необщим выражением» крайне сложно, если ценится не оригинальность, а неотличимость от уже существующего оригинала.

Юрий Дружкин афористично определяет эту тенденцию как конкуренцию призраков, так как песенные телешоу превращаются в «конкурс имиджей известных исполнителей, которые сами физически на этом шоу не присутствуют, но участвуют, так сказать, косвенно, ибо их репертуар и узнаваемая исполнительская манера воспроизводится живыми участниками» (Дружкин, 2016, с. 15). Исследователь крайне пессимистично смотрит на причины подобной моды: «Когда настоящее безлико и не имеет своего голоса, оно наполняется голосами и лицами прошедших времен. Не потому ли и песенная культура (и не только песенная) столь активно занимается вторичной переработкой старого материала? Есть, возможно, и другая причина этого. Осознанное восприятие духа времени — дело трудное,

не всем доступное, и далеко не всегда приятное. Этот дух может сказать нам то, чего мы вовсе не хотим слышать. Тем охотнее наше сознание переключается на игру с внешней видимостью» (Дружкин, 2016, с. 16).

Однако обращение к прошлому может оказаться не только бегством от реальности, но и способом определения своей идентичности. Не зря Лейла Зендерленд, размышляя о ресайклинге в русле использования исторического наследия американцами, говорила о том, что «прошлое служит эмоциональным подспорьем для тех, кто испытывает неуверенность в отношении своей идентичности: исторические реконструкции демонстрируют им, что такое “американизм”» (Вьюгин, 2021, с. 21). В нашем случае этот тезис можно переформулировать так, что песни советской эстрады, регулярно звучащие на одном из главных развлекательных шоу страны, оказывается вневременным выражением пресловутой «русской души».

Такое настойчивое обращение к советской культуре вообще и эстраде в частности, во многом вызвано острой нехваткой искренности, душевности и эмоциональной вовлеченности как на самом телевидении, так и шире — в социуме. Советская культура была направлена на снятие отчуждения. Как замечает Кристин Эванс, в течение 1960-х – в начале 1970-х социалистический образ жизни в Советском Союзе «начал определяться в первую очередь в терминах эмоций — советский образ жизни стал образом чувств. В рамках этой трансформации телевидение играло центральную роль в продвижении аффективных качеств» (Evans, 2015, p. 544). Современное телевидение, обращаясь к советскому наследию, тоже пытается компенсировать нехватку неподдельных эмоций.

В более общем смысле ресайклинг советской эстрады в телешоу «Голос» становится свидетельством перехода российского общества к метамодерну, двумя ключевыми характеристиками которого является работа с уже переработанным и воскрешение веры в большие идеи (метанарративы). Показательно, что метамодернизм, как стиль искусства в эпоху метамодерна, Настасья Хрущева определяет через категорию тоски «по обесцененным сверхсмыслам. Именно эта тоска становится для искусства метамодернизма и поводом достать спасительную пилюлю (или стать ею), и — объектом поэтизации; весь метамодернизм превращается в рефлексию этой тоски» (Хрущева, 2022, с. 16). В пространстве «Голоса» такой универсальной «спасительной пилюлей» больших смыслов и настоящих чувств оказывается советская эстрада, которая переживает процессы присвоения, мимикрии и симуляции, в то же время не переставая оставаться самой собой.

** Решением Министерства юстиции Российской Федерации от 2 сентября 2022 г. признан лицом, выполняющим функции иностранного агента.*

Таблица полуфиналистов телепроекта «Голос»
Этническая, национальная и гражданская принадлежность

	Представители национальных республик, входящих в состав РФ, и различных этносов		
	Представители других стран		
№ сезона	Участники полуфинала	Результат	Город (область/страна), этническое происхождение
1-й сезон	Евгений Кунгуров		Москва
	Дина Гарипова	Победитель	Зеленодольск, Республика Татарстан
	Эдвард Хачарян		Сочи, этнический армянин
	Анастасия Спиридонова		Великие Луки, Псковская область
	Эльмира Калимуллина	3 место	Казань, Республика Татарстан
	Маргарита Позоян	2 мест	Москва, этническая армянка
	Ольга Кляйн		Екатеринбург
	Мария Гойя		Киев, Украина
2-й сезон	Сергей Волчков	Победитель	Быхов, Белоруссия
	Шарип Умханов		Толстой-Юрт, Чечня, чеченец
	Тина Кузнецова		Казань, Республика Татарстан, этническая русская
	Антон Беляев		Магадан
	Гела Гуралия	3 место	Поти, Грузия
	Елена Максимова		Севастополь, Украина
	Наргиз Закирова	2 мест	Ташкент, Узбекистан
3-й сезон	Интарс Бусулис		Талси, Латвия
	Мариам Мерабова		Москва, этническая армянка
	Александр Бон	3 место	Мурманск
	Ксана Сергиенко		Нью-Йорк, США, этническая украинка
	Ярослав Дронов	2 место	Новомосковск, Тульская область
	Алиса Игнатьева		Москва
Валентина Бирюкова		Троицк	
	Александра Воробьева	Победитель	Энгельс, Саратовская область
4-й сезон	Иван Далматов		Улан-Удэ, Бурятия
	Ольга Задонская	3 место	Владимир
	Елена Минина		Москва
	Михаил Озеров	2 место	Москва
	Витольд Петровский		Коломна, Московская область
	Иеромонах Фотий	Победитель	Боровск, Калужская область
	Эра Канн		Москва, этническая кореянка
	Мария Ероян		Москва, этническая армянка

5-й сезон	Кайрат Примбердиев	3 место	Бишкек, Киргизия
	Олег Кондраков		Дзержинск, Нижегородская область
	Сардор Милано		Ташкент, Узбекистан
	Михаил Житов		Архангельск
	Дарья Антонюк Ксения Коробкова Дария Ставрович	Победитель	Зеленогорск, Красноярский край с. Черницыно, Курская область Москва
Александр Панайотов	2 место	Запорожье, Украина	
6-й сезон	Антон Лаврентьев		Москва
	Ладислав Бубнар	3 место	Прага, Чехия
	Ян Гэ		Пекин, Китай
	Данил Буранов		Зеленодольск, Республика Татарстан
	Брендон Стоун		Берлин, Германия, этнический грузин
	Тимофей Копылов Лора Горбунова	2 место	Владимир Хабаровск
Селим Алахяров	Победитель	Махачкала, Республика Дагестан, этнический лезгин	
7-й сезон	Даниель Рустамов		Душанбе, Таджикистан
	Рушана Валиева	3 место	Толбазы, Башкортостан
	Амирхан Умаев	2 место	Грозный, Чеченская республика
	Уку Суviste		Таллин, Эстония
	Андрей Поляков		Вологда
	Шаэн Оганесян		Санкт-Петербург, этнический армянин
	София Тарасова		Санкт-Петербург, этническая украинка
Петр Захаров	Победитель	Санкт-Петербург	
8-й сезон	Нуржигит Субанкулов		Бишкек, Кыргызская Республика
	Аскер Бербеков	Победитель	Баксан, Кабардино-Балкария
	Рагда Ханиева		Москва, этническая ингушка
	Антон Токарев	2 место	Москва
	Алана Чочиева		Владимир, этническая осетинка
	Ив Набиев	3 место	п. Майский, Пермский край
	Элимдар Сейдосманов		Nevinnomyssk, Stavropol Krai, ethnic Crimean
	Арсен Мукенди		Tatar Kinshasa, Democratic Republic of the Congo
9-й сезон	Кирилл Суслев		Ржев, Тверская область
	Яна Габбасова	3 место	Нефтекамск, Республика Башкортостан
	Мария Русакова		Омск
	Дмитрий Венгеров Сурен Платонов	Победитель	Волгоград Москва
	Олег Аккуратов Елизавета Пурис Василий Пасечник	2 место	Ейск, Краснодарский край Москва п. Советское, Саратовская область

10-й сезон	Ильхом Тагиров		Душанбе, Таджикистан
	Ернар Садирбаев	3 место	Нур-Султан,* Республика Казахстан
	Александр Волкодав	Победитель	Bishkek, Kyrgyz Republic
	Юлия Кошкина		Иркутск
	Татьяна Качурина		Липецк
	Алишер Каримов	2 место	Нур-Султан,* Республика Казахстан
	Вячеслав Явкин		Саранск, Республика Мордовия
Элина Пан		Норильск, Красноярский край, этническая корейка-молдаванка	

* С сентября 2022 года Астана,

Приложение 2

Зрительская аудитория телешоу «Голос» за 2019–2021 гг.
по данным компании «Mediascore» *

Дата	Total Ind.	4-17 лет	18-35 лет	36-59 лет	60+ лет
	Rtg%**	Rtg%	Rtg%	Rtg%	Rtg%
Сезон 8					
11.10.19	4,99	1,09	2,21	5,69	9,99
18.10.19	4,35	0,84	2,29	4,87	8,52
25.10.19	4,58	0,98	1,88	5,17	9,42
01.11.19	4,16	1,22	1,96	4,46	8,39
08.11.19	4,79	1,06	2,21	5,58	9,25
15.11.19	4,48	1,16	2,06	4,95	8,99
22.11.19	4,36	1,17	1,81	5	8,69
29.11.19	3,86	0,58	1,27	4,66	8,02
06.12.19	4,24	0,86	1,98	4,7	8,63
13.12.19	4,19	1,14	1,52	4,07	9,67
20.12.19	3,98	0,77	1,39	4,32	8,82
27.12.19	3,66	1,09	1,12	4,23	7,63
01.01.20	4,25	0,94	1,37	4,53	9,52
Сезон 9					
09.10.20	4,91	1,23	1,91	4,87	10,9
16.10.20	4,59	0,93	1,88	4,48	10,33
23.10.20	4,7	0,86	1,29	5,21	10,41

*Автор искренне благодарит за предоставленные данные профессора НИУ «ВШЭ» Александра Вячеславовича Шарикова

** Rtg% — процент от размера генеральной совокупности аудитории

Белым цветом выделен максимальный процент аудитории в возрастной группе на протяжении сезона

30.10.20	4,94	1,08	1,7	5,4	10,56
06.11.20	4,73	0,76	1,43	5,21	10,48
13.11.20	4,92	1,13	1,69	5,31	10,6
20.11.20	4,32	0,75	1,3	4,75	9,54
27.11.20	4,31	0,83	1,37	4,96	9,08
04.12.20	4,14	0,84	1,43	4,22	9,37
11.12.20	4,12	0,82	1,21	4,1	9,69
18.12.20	4,13	0,74	1,09	4,45	9,39
25.12.20	4,29	1,05	1,27	4,14	10,12
30.12.20	4,07	1,16	1,47	4,51	8,34

Сезон 10

08.10.21	4,67	0,76	1,34	4,21	11,64
15.10.21	4,21	0,78	1,18	4,34	9,68
22.10.21	4,67	0,9	1,45	4,33	11,26
29.10.21	4,37	0,66	1,63	4,51	9,68
05.11.21	4,46	0,96	1,6	4,3	10,2
12.11.21	4,5	0,51	1,64	4,7	10,07
19.11.21	4,13	0,84	1,44	4,05	9,44
26.11.21	3,93	0,9	1,42	3,83	8,91
03.12.21	4,54	0,73	1,28	4,8	10,33
10.12.21	4,12	0,85	1,6	4,12	9,13
17.12.21	3,86	0,64	1,32	3,63	9,22
24.12.21	4,02	0,92	1,31	3,61	9,75
30.12.21	3,07	0,59	1,12	2,54	7,74

REFERENCES

1. Aleshinskaya, E., & Gritsenko, E. (2017). Language practices and language ideologies in the popular music TV show *The Voice Russia*. *Language & Communication*, 52, 45–59. <https://doi.org/10.1016/j.langcom.2016.08.005>, <https://www.elibrary.ru/yuvbgh>
2. Barabanov, B. (2023, January 14). “Esl’ ty lyubish’ kogo-to, ty ved’ ne lyubish’ otdel’no ruku, nogu ili ukho”: Shaman ob interese k sebe i mogushchestve interneta [“If you love someone, you don’t love a separate arm, leg or ear”: Shaman about interest in him and the power of the Internet]. *Kommersant*, (6), 4. Retrieved June 1, 2023, from <https://www.kommersant.ru/doc/5771521>
3. Boym, S.Yu. (2022). *Obshchie mesta: Mifologiya povsednevnoy zhizni* [Common places: Mythologies of everyday life in Russia]. Moscow: NLO.
4. Bruin, J. (2012). Articulations of national, regional and ethnic identities in official Idols websites. In K. Zwaan & J.D. Bruin (Eds.), *Adapting Idols: Authenticity, identity and performance in a global television format* (pp. 41–54). Farnham, UK: Ashgate.
5. Bruin, J., & Zwaan, K. (2012). Introduction: Adapting Idols. In K. Zwaan & J.D. Bruin (Eds.), *Adapting Idols: Authenticity, identity and performance in a global television format* (pp. 1–10). Farnham, UK: Ashgate.
6. Chudy, R. (2018). The individual aspect of participation in tv reality show on the example of a music talent show—case study. *Social Communication*, 4 (1), 77–87. <https://doi.org/10.2478/sc-2018-0009>
7. Druzhkin, Yu.S. (2015). Pravda golosa [The truth of the voice]. *Khudozhestvennaya Kul’tura*, (2), 186–199. <https://www.elibrary.ru/yvzncz>
8. Druzhkin, Yu.S. (2016). Pesennoe teleshou: konkurentsia prizrakov ili prizrak konkurentsii? [TV song show: The competition of ghosts or the ghost of competition?]. *Nauka Televideniya—The Art and Science of Television*, 12 (4), 7–18 <https://www.elibrary.ru/xxqxjz>
9. Druzhkin, Yu.S. (2018). Byla li Klavdiya Shul’zhenko filosofom? [Was Claudia Shulzhenko a philosopher? Anthropological aspects of soviet variety songs]. *Khudozhestvennaya Kul’tura*, (2), 220–247. <https://www.elibrary.ru/ryyxml>
10. Evans, C. (2015). The “Soviet way of life” as a way of feeling: Emotion and influence on Soviet central television in the Brezhnev era. *Cahiers du Monde Russe*, 56 (2/3), 543–569. <https://doi.org/10.4000/monderusse.8201>
11. Gritsenko, E.S., & Alyoshinskaya, E.V. (2015). Angliyskiy yazyk v televizionnom muzykal’nom shou “Golos” [English language in the music TV show “The Voice”]. *Sotsial’nye i Gumanitarnye Nauki na Dal’nem Vostoke*, (1), 37–43. <https://www.elibrary.ru/vbcxij>
12. Inglis, I. (2010). Introduction. In I. Inglis (Ed.), *Popular music and television in Britain* (pp. 1–10). Farnham, UK: Ashgate.
13. Jensen, P.M. (2012). How media system rather than culture determines national variation: Danish Idols and Australian Idol compared. In K. Zwaan &

J.D. Bruin (Eds.), *Adapting Idols: Authenticity, identity and performance in a global television format* (pp. 27–40). Farnham, UK: Ashgate.

14. Khrushcheva, N.A. (2022). *Metamodern v muzyke i vokrug nee* [Metamodernism in music and around it]. Moscow: RIPOL Classic.

15. Liu, X. (2020). Observation on the Turn of Music Talent TV Show 3.0 in China. *Proceedings of the 4th International Conference on Art Studies: Science, Experience, Education (ICASSEE 2020)*, 535–540. Atlantis Press. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.200907.096>

16. Nestiev, I.V. (1946). *Sovetskaya massovaya pesnya* [Soviet mass song]. Moscow: Leningrad: State Musical Publishing House.

17. Ponomarev, V. (2013). Shou “Golos”: Izmenitsya li golos rossiyskogo shou-biznesa? [“The Voice”. Will the voice of Russian show business change?]. *Muzikal'nyy Zhurnal*, (3/4), 120–123.

18. Rings, M. (2013). Doing it their way: Rock covers, genre, and appreciation. *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 71 (1), 55–63. <https://doi.org/10.1111/j.1540-6245.2012.01541.x>

19. Top-10 luchshikh razvlekatel'nykh programm 2015 goda [Top 10 best entertainment programs of 2015]. (2016, January 20). *Argumenty i Fakty*, (3), 24.

20. Tsuker, A.M. (2012). (2012). *Otechestvennaya massovaya muzyka: 1960–1990* [Domestic popular music: 1960–1990] Rostov-on-Don: The Rachmaninov Rostov State Conservatory Publishing.

21. Vyugin, V.Yu. (2021). “Kul'turnyy resaykling”: K istorii ponyatiya (1960–1990-e gody) [“Cultural recycling”: A contribution to the history of the concept (1960s–1990s)]. *Novoe Literaturnoe Obozrenie*, (3), 13–32. <https://www.elibrary.ru/zbysqs>

22. Waisbord, S. (2004). McTV: Understanding the global popularity of television formats. *Television New Media*, 5 (4), 359–383. <https://doi.org/10.1177/1527476404268922>

23. Zhurkova, D.A. (2021). “Starye pesni o glavnom”: Al'ternativnaya antologiya sovetskoy estrady [Old Songs About the Main Thing: An alternative anthology of the soviet popular music]. *Novoe Literaturnoe Obozrenie*, (3), 148–164. <https://www.elibrary.ru/woynlv>

ЛИТЕРАТУРА

1. Барабанов, Б. (2023, 14 января). «Если ты любишь кого-то, ты ведь не любишь отдельно руку, ногу или ухо»: Шаман об интересе к себе и могуществе интернета: интервью. *Коммерсантъ*, (6), 4. <https://www.kommersant.ru/doc/5771521> (01.06.2023).

2. Бойм, С.Ю. (2022). *Общие места: мифология повседневной жизни*. Москва: Новое литературное обозрение.

3. Вьюгин, В.Ю. (2021). «Культурный ресайклинг»: к истории понятия (1960 — 1990-е годы). *Новое литературное обозрение*, (3), 13–32. <https://www.elibrary.ru/ZBYSQS>
4. Гриценко, Е.С., Алешинская, Е.В. (2015). Английский язык в телевизионном музыкальном шоу «Голос». *Социальные и гуманитарные науки на Дальнем Востоке*, (1), 37–43. <https://www.elibrary.ru/VBCXIJ>
5. Дружкин, Ю.С. (2015). Правда голоса. *Художественная культура*, (2), 186–199. <https://www.elibrary.ru/YVNZCH>
6. Дружкин, Ю.С. (2016). Песенное телешоу: конкуренция призраков или призрак конкуренции? *Наука телевидения*, 12 (4), 7–18. <https://www.elibrary.ru/XXQXJZ>
7. Дружкин, Ю.С. (2018). Была ли Клавдия Шульженко философом? *Художественная культура*, (2), 220–247. <https://www.elibrary.ru/RYYXSL>
8. Журкова, Д.А. (2021). «Старые песни о главном»: альтернативная антология советской эстрады. *Новое литературное обозрение*, (3), 148–164. <https://www.elibrary.ru/WOYNLV>
9. Нестьев, И.В. (1946). *Советская массовая песня*. Москва: Ленинград: Государственное музыкальное издательство.
10. Пономарев, В. (2013). Шоу «Голос». Изменится ли голос российского шоу-бизнеса? *Музыкальный журнал*, (3/4), 120–123.
11. Топ-10 лучших развлекательных программ 2015 года. (2016, 20 января). *Аргументы и факты*, (3), 24.
12. Хрущева, Н.А. (2022). *Метамодерн в музыке и вокруг нее*. Москва: РИПОЛ классик.
13. Цукер, А.М. (2012). *Отечественная массовая музыка: 1960 — 1990*. Ростов-на-Дону: Изд-во РГК им. С.В. Рахманинова.
14. Aleshinskaya, E., Gritsenko, E. (2017). Language practices and language ideologies in the popular music TV show The Voice Russia. *Language & Communication*, 52, 45–59. <https://doi.org/10.1016/j.langcom.2016.08.005>, <https://www.elibrary.ru/YUVBGH>
15. Bruin, J. (2012). Articulations of National, Regional and Ethnic Identities in Official Idols Websites. In K. Zwaan & J.D. Bruin (Eds.), *Adapting Idols: Authenticity, Identity and Performance in a Global Television Format* (pp. 41–54). Farnham, UK: Ashgate.
16. Bruin, J., Zwaan, K. (2012). Introduction: Adapting Idols. In K. Zwaan & J.D. Bruin (Eds.), *Adapting Idols: Authenticity, Identity and Performance in a Global Television Format* (pp. 1–10). Farnham, UK: Ashgate.
17. Chudy, R. (2018). The Individual Aspect of Participation in TV Reality Show On The Example of a Music Talent Show – Case Study. *Social Communication*, 2018, 1, 77–87. DOI: 10.2478/sc-2018-0009
18. Evans, C. (2015). The “Soviet Way of Life” as a Way of Feeling. Emotion and Influence on Soviet Central Television in the Brezhnev Era. *Cahiers du monde russe*, 56 (2/3), 543–569. <https://doi.org/10.4000/monderusse.8201>

19. Inglis, I. (2010). Introduction. In I. Inglis (Ed.), *Popular Music and Television in Britain* (pp. 1–10). Farnham, UK: Ashgate.
20. Jensen, P.M. (2012). How Media System Rather Than Culture Determines National Variation: Danish Idols and Australian Idol Compared. In K. Zwaan & J.D. Bruin (Eds.), *Adapting Idols: Authenticity, Identity and Performance in a Global Television Format* (pp. 27–40). Farnham, UK: Ashgate.
21. Liu, X. (2020). Observation on the Turn of Music Talent TV Show 3.0 in China. *Proceedings of the 4th International Conference on Art Studies: Science, Experience, Education (ICASSEE 2020)*, 535–540. Atlantis Press. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.200907.096>
22. Rings, M. (2013). Doing It Their Way: Rock Covers, Genre, and Appreciation. *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 71 (1), 55–63. <https://doi.org/10.1111/j.1540-6245.2012.01541.x>
23. Waisbord, S. (2004). McTV: Understanding the Global Popularity of Television Formats. *Television New Media*, 5 (4), 359–383. <https://doi.org/10.1177/1527476404268922>

ABOUT THE AUTHOR

DARIA A. ZHURKOVA

Cand.Sci. (Cultural Studies),
Senior Research Fellow at the Media Art Department,
State Institute for Art Studies,
5, Kozitsky per., Moscow 125009, Russia

ORCID ID: 0000-0003-0752-9786

ResearcherID: ABG-3983-2020

e-mail: jdacha@mail.ru

СВЕДЕНИЯ ОБ АВТОРЕ

ДАРЬЯ АЛЕКСАНДРОВНА ЖУРКОВА

кандидат культурологии,
старший научный сотрудник сектора
художественных проблем массмедиа,
Государственный институт искусствознания,
125009, Россия, Москва, Козицкий пер., 5

ORCID ID: 0000-0003-0752-9786

ResearcherID: ABG-3983-2020

e-mail: jdacha@mail.ru

**СТРУКТУРА И СЮЖЕТ
В ЭКРАННЫХ
ПРОИЗВЕДЕНИЯХ**

**РЕПРЕЗЕНТАЦИЯ ОБРАЗА
СОВРЕМЕННОГО ГЕРОЯ
НА ЭКРАНЕ**

**STRUCTURE AND PLOT
IN VISUAL ART WORKS**

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

UDC 791.4

DOI: 10.30628/1994-9529-2023-19.2-111-167

EDN: EHQSHP

Received 07.06.2023, revised 27.06.2023, accepted 30.06.2023

GRIGORIY R. KONSON*

MIPT University,
9, Insitutsky pereulok, 141701 Dolgoprudny, Moscow Oblast, Russia

ResearcherID: L-7271-2017

ORCID: 0000-0001-7400-5072

e-mail: konson.gr@mipt.ru

IRINA A. KONSON

Union of Composers of the Russian Federation,
8–10, str. 2, Bryusov pereulok, 125009 Moscow, Russia

Researcher ID: AAT-4621-2020

ORCID: 0000-0002-8631-5737

e-mail: irina.konson@yandex.ru

For citation

Konson, G.R., & Konson, I.A. (2023). On True and Supposed Humanity in Foreign Historical Cinema of the 21st Century. *Nauka Televideniya—The Art and Science of Television*, 19 (2), 111–167. <https://doi.org/10.30628/1994-9529-2023-19.2-111-167>, <https://elibrary.ru/EHQSHP>

On True and Supposed Humanity in Foreign Historical Cinema of the 21st Century**

Abstract. The article studies the phenomenon of true and supposed humanity in foreign historical films of the beginning of the 21st century. The reason for

* Corresponding author.

** Translated by Diana Solobuto, Senior Lecturer of Moscow State Linguistic University, Member of the Union of Writers of Russia.

The discussion of the proposed text by the editorial board of *The Art and Science of Television* journal sparked a lengthy debate concerning the reader's reception of it in the context of the authors' methodological focus on ethical matters (as opposed to the aesthetic approach largely used in film studies). By publishing this article, the editors invite the whole academic community to reflect upon the publication and provide some feedback, which may later be presented in the journal.



addressing the topic was the appearance of films devoted to the images of an odious personality and viewed in a new (as opposed to old films about tyrants, such as *Caligula* by T. Brass; Great Britain, USA, Italy, 1979) humane perspective. Such are the films about Nero (Nero, directed by P. Markus; Italy, Germany, Great Britain, France, Tunisia, 2004), Hitler (*Downfall*, Germany, France, Italy; directed by O. Hirschbiegel, 2004), which have already outlined a perspective in development, crowned by a film about the family of a death camp commandant (*The Boy in the Striped Pyjamas*, directed by M. Herman; Great Britain, USA, 2008). The focus here is on the reinterpretation of the main images in the context of revealing some hidden personal features of the protagonists. For this purpose, the evil they have caused is left behind the scenes, and the viewer's attention is focused on simple "human" emotions: Nero tearfully regrets his crimes, Hitler suffers before committing a suicide, the concentration camp commandant and his wife are horrified by the disappearance of their eight-year-old son in the death camp. By disguising the true nature of the personalities, film creators shift attention from their criminal activities to their "virtuous" everyday life not concerning the war and the military affairs. As a result, the works of art in question reinterpret the established characteristics of recognizable large-scale villains and transform them into ordinary people requiring sympathy. But, contrary to such a free interpretation of humanity, the authors of the article present a different perspective on it, where the studied phenomenon acts as a versatile-heroic one. Therefore, the aim of the article is to specify the phenomenon on the basis of two opposing matrices: 1) the development of humanistic traditions—"exceeding humanity in man" (G.-H. Gadamer), 2) distorting historical facts for the sake of artificial transformation of the representative of evil into a humane one.

Keywords: humanity and false humanity, foreign cinema of the 21st century, military-historical, tyrant, evil and good, concentration camp, the category of heroic-psychological and the moral, entelechy of evil

УДК 791.4

DOI: 10.30628/1994-9529-2023-19.2-111-167

EDN: ENQSHN

Статья получена 07.06.2023, отредактирована 27.06.2023, принята 30.06.2023

ГРИГОРИЙ РАФАЭЛЬЕВИЧ КОНСОН*

Московский физико-технический институт
(национальный исследовательский университет),
141701, Россия, Московская область,
г. Долгопрудный, Институтский переулок, 9

ResearcherID: L-7271-2017

ORCID: 0000-0001-7400-5072

e-mail: konson.gr@mipt.ru

ИРИНА АБРАМОВНА КОНСОН

Союз композиторов России,
125009, Россия, г. Москва, Брюсов пер. 8–10 стр. 2

Researcher ID: AAT-4621-2020

ORCID: 0000-0002-8631-5737

e-mail: irina.konson@yandex.ru

Для цитирования

Консон Г.Р., Консон И.А. Об истинной и мнимой человечности в зарубежном историческом кино XXI века // Наука телевидения. 2023. 19 (2). С. 111–167. DOI: <https://doi.org/10.30628/1994-9529-2023-19.2-111-167>. EDN: ENQSHN

Об истинной и мнимой человечности в зарубежном историческом кино XXI века**

Аннотация. Статья посвящена изучению явления истинной и мнимой человечности в зарубежных исторических фильмах начала XXI века. При-

* Автор, ответственный за переписку

** Обсуждение в редакции журнала «Наука телевидения» предлагаемого текста вызвало продолжительную дискуссию, касающуюся рецепции материала читателем в контексте методологического фокуса авторов текста на этическое (в отличие от эстетического подхода, во многом используемого в киноведении). Редакция, публикуя данную статью, приглашает академическое сообщество к интеллектуальным рефлексиям в форме откликов на публикацию, которые могут быть представлены на страницах издания.

чиной обращения к теме стало появление кинокартин, посвященных образам одиозной личности и рассмотренных в новом (в отличие от старых фильмов о тиранах, как, например, «Калигула», гл. реж. Т. Брасс; Великобритания, США, Италия, 1979) — человеческом — ракурсе. Таковы фильмы о Нероне («Римская империя: Нерон», реж. П. Маркус; Италия, Германия, Великобритания, Франция, Тунис, 2004), Гитлере («Бункер», Германия, Франция, Италия; реж. О. Хиршбигель, 2004), которые уже наметили перспективу в развитии, увенчанную картиной о семье коменданта лагеря смерти («Мальчик в полосатой пижаме», реж. М. Херман; Великобритания, США, 2008). Фокус здесь нацелен на реинтерпретацию основных образов в контексте выявления неких скрытых личностных качеств протагонистов. Для этого зло, которое они причинили, остается как бы за кадром, а внимание зрителя концентрируется на простых «человеческих» эмоциях: Нерон слезно сожалеет о своих преступлениях, Гитлер страдает перед суицидом, комендант концлагеря и его жена впадают в ужас от исчезновения в лагере смерти своего восьмилетнего сына. Маскируя подлинную сущность персоналий, авторы фильмов переводят внимание с их преступной деятельности на «добропорядочную» вневоенно-бытовую. В итоге в рассматриваемых произведениях переосмысливаются устоявшиеся характеристики узнаваемо-масштабных злодеев в обычных, требующих сочувствия, людей. Но, вопреки такой вольной трактовке человечности, авторы статьи представляют иную его проекцию, где изучаемое явление выступает в качестве разносторонне-героического. Поэтому цель статьи заключается в его спецификации на основе двух противоположных матриц: 1) развитии гуманистических традиций — «превышении человечности в человеке» (Г.-Х. Гадамер), 2) искажении исторических фактов в угоду искусственного преобразования репрезентанта зла в человеческого.

Ключевые слова: человечность и лже-человечность, зарубежное кино XXI века, военно-исторический, тиран, зло и добро, концлагерь, героико-психологическое и мораль, энтелехия зла

INTRODUCTION

Among the historical films about the Second World War, films about Hitler stand out, and *Der Untergang* (*Downfall*, known in our country as *Bunker*) holds a special place on the list. The film is notable for O. Hirschbiegel's intention to bring out humane traits in Hitler, moving the executioner to the background. According to the reviewer of the picture Xenia Klimentova, both the director and the leading actor—the famous Swiss actor Bruno Ganz—tried to view the main character as a man who had “a heart and a soul” and to show that “nothing

human was alien to him.” The super-task of the film was to reproduce the “humane” Fuhrer, and as B. Ganz commented on it, “I am not ashamed of the fact that in some moments I could feel sympathy for him. If the viewer, at least in some scenes, sympathizes with the monster I played, then I have succeeded in my job as an actor” (Klimentova, 2005). The reviewer accompanies this statement with a witty remark: “Ganz probably worked on the image of Hitler according to Stanislavsky’s method, who advised to find positive features in villains to make the role convincing” (Klimentova, 2005).¹

In such surge of interest in odious personalities (by 2005, 86 films about Hitler had been made), the authors of the film achieved unprecedented results, rehabilitating Nazism. A survey by the Stern magazine (Germany) showed that “about 70% of viewers believe it is possible to find humanity in Hitler. After so many years, it is time to abandon stereotypes and look at the culprit of the tragedy of the century with different eyes” (Klimentova, 2005). According to Berndt Eichinger, the screenwriter and producer of the film, “the existing tradition of one-dimensional portrayal of Hitler as a madman is much more dangerous, because it seems to justify all other Germans... We must not forget that he turned almost the entire population of the country into his supporters” (Klimentova, 2005).³

But then, where is the line that separates the conventional attempts to evoke sympathy for Hitler in the movie *Downfall* from, for example, the actual empathy for Jesus in the movie *The Passion of the Christ* (directed by Mel Gibson, USA, 2004), whose names are supposed to eventually stand in one row?

In this connection, let us give a reference to a recognizable network project—the Holocaust encyclopedia with a detailed representation of the Third Reich concentration camps network (United States Holocaust Memorial Museum, 2023), which undoubtedly indicates a systematic implementation of the racial theory of the Nazi ideologist, who aimed at enslaving the entire world and the total destruction of entire peoples. In the movie, Hitler blames everything on the German people: in this regard he refuses to defend his people and even five minutes before his suicide still shouts out hate slogans. Thus, sympathy for him can hardly be justified.

Nevertheless, the movie *Downfall* was not alone in its “quest for humanity.” Five years after it, *The Boy in the Striped Pyjamas* came out in cinemas. It tells a story of a fictional character, a Nazi concentration camp commandant in 1943, and of his family. The film is based on the novel with the same title by John Boyne (directed by Mark Herman, written by M. Herman and J. Boyne; produced in the UK and the US). The ending scene, despite the director’s intention to show

¹ Not counting (and counting) those he destroyed with the help of his successful accomplices in death camps and on the fields of World War II.

“inhumanity of man towards others” (Andrews, 2018), evokes sympathy for the careerist SS punisher named Ralph and his wife, whose adorable eight-year-old son Bruno dies in the gas chamber by a ridiculous accident. The film thus attempts to humanize Nazism through the image of an innocent child.



Fig. 1. Still from *The Boy in the Striped Pyjamas*, directed by Mark Herman, 2008.
The son of the concentration camp commandant—Bruno²

The Jewish boy Shmuel dies together with him. (He is not as angelic-looking as Bruno; on the contrary, his shaved head and overweight face takes some time getting used to. One might even wonder how such a well-fed boy came to be in a death camp.)



Fig. 2. Still from *The Boy in the Striped Pyjamas*.
The young concentration camp prisoner Shmuel³

Undoubtedly, a child’s death is a tragedy that has no national boundaries. However, in the movie the catastrophe is presented in such a way that the subject

² See the image source: <https://www.kinopoisk.ru/film/281251/> (25.06.2023).

³ See the image source: <https://ru.pinterest.com/pin/581245895678942244/?mt=login> (25.06.2023).

of the most intense emotions is not the boy in striped pyjamas (as the film is called), but the fate of a German teenager who voluntarily entered the concentration camp to help his friend find his missing father. And the other prisoners are given as a background (to perish here is their destiny!). Therefore, all the sympathies and feelings of the audience are reserved for this young ingenuous creature, “dragged” here by his peer. And in the last scene, where the unhappy parents are rushing around the camp territory in search of their child, the sympathy of the viewer extends to them, including the commandant of the death factory.

A year before *Downfall*, a movie about the world-famous German leader, the Protestant reformer Martin Luther (2003, directed by E. Till, German-USA production; MGM and NFP teleart with the support of Thrivent Financial for Lutherans) was released. Despite the commercial failure (with a budget of \$31 million, reimbursed with a little over five million dollars and only later the world rolled collected 29 and a half million), it was a typical historical-biographical genre that has not lost its relevance till now.

According to the director’s intention, his treatment of the subject is linked to his educational task and, moreover, “one finds in his work ‘hope and compassion’”. Moreover, the film “attempted not to ignore any aspect of his personality (...) I wanted to explore Luther the man” (Marklein, 2004).

That is to say, the problem of man comes up again—this time the figure appeared in history as a Protestant leader and an irreconcilable fighter against his religious enemies (Catholic Rome, on the one hand, and non-Christians, on the other). But in the film Luther turned out to be only positive: he loves children, is witty at lectures, teaches Christians to be brave, and finally saves, at least, Saxony from the terror of his associate Andreas Karlstadt. In the story, however, other sides of Luther’s worldview are revealed, which were reflected on the fate of the Jews. But these sides were not revealed in the film, although Luther’s anti-Jewish calls, which were very clear, got a response (Reznik, 2016, p. 121). Thus, in his work *On the Jews and Their Lies* (the section on enslavement by wealth), he wrote that Moses would have burned to ashes the schools and houses of the ungodly, the part of which, according to Luther’s idea, was played by Moses’ Jewish contemporaries,⁴ and after that Luther recommended to place them in a stable or in the open air (like a tabor) to make them feel like prisoners in a foreign country, but “not the owners of this country, as they boastfully declare” (Luther, 1543).

One could stop at these claims. However, the publicist Isaac Reznik and the researcher Greta Ionkis (each separately) quote Rabbi Reinhard Levin, who characterized the consequences of Luther’s repressions in his work *Luther’s*

⁴ Quasi-reference to one of the main prophets of Abrahamic religions in the context of justifying actions aimed at the destruction of the Jews, indicates, in our opinion, a high level of casuistry, which Luther used quite sophisticatedly.

Attitude towards the Jews (Berlin, 1911): the seeds of hatred against the Jews that were sown “did not disappear without a trace, on the contrary, they germinated centuries later; and then everybody who spoke out against the Jews for any reason was sure that he had the right to refer to Luther” (Reznik, 2016, p. 122).

In addition to the above facts concerning Luther’s actions in the sixteenth century, the public representation of his image as an anti-Semite reached its apogee in the twentieth century. It is no coincidence that Daniel Gruber considers Luther a theologian of the Holocaust, the anti-Jewish orientation of whose ideas lay in the basis of the doctrine he presented (Gruber, 2016).⁵ Certainly, E. Till could not but be aware that the hatred towards the Jews, which Luther *suffered* from, completely contradicts the concept of *man*. Therefore, since Luther’s Judophobia was openly manifested only in the 1530s, the director and screenwriters (K. Thomasson and B. Gavigan) limited themselves to the period from 1505 to 1530, and this compromising issue of Luther was “safely” removed in favor of creating a myth about his humanity, and ultimately *an improved version* of Luther himself. Thus, the humane, as it follows from E. Till’s concept, is refusing to embody negative character traits and putting only positive ones into mass consciousness. As a result, Luther’s image turned into an absolute symbol of good. Nevertheless, if the authors had turned to history, they should have remained within the scope of the requirements for its reproduction. Ramón Lopes-Facal and D. Schugurensky write that such requirements are absolutely necessary nowadays because history is not simply a chronological account of what happened in the past. It must be critically understood “on the basis of reliable sources and data for creating interpretations (...). The past is not a distant planet in space. It is closely connected with the present” (Lopes-Facal & Schugurensky, 2023, p. 22). It is therefore no coincidence that “[c]urrently, the concept of historical thinking frequently emphasises the analysis of evidence, reasoning, interpretation and argumentation” (Carrasco & Serrano, 2023, p. 37)

The desire to justify the actions of an odious personality is an ideological attack on people’s consciousness, the influence of which was noted by Romil Sobolev on the example of the peplum genre, as he spoke about the viewer’s confidence in acquiring valuable historical knowledge after watching the film. In such a film production, “it is possible to implicitly, allegorically draw the viewer’s attention to certain events, emphasize some and completely distort others” (Kolokolova 2018, p. 96). A similar phenomenon, as we have noticed, has

⁵ B. Khavkin, speaking on Luther’s doctrine as the germ of Nazism, cites the publisher of the Nazi anti-Semitic newspaper *Stürmer*, J. Streicher, one of those sentenced to hanging by the International Military Tribunal at Nuremberg: “In my place, Martin Luther could be sitting among the accused, if his work *On the Jews and their Lies* had been presented to the court” (Khavkin, 2019, p. 180).

touched other film genres as well. In an attempt to revive an old idol transforming it into a human being and to evoke sympathy for him as for a sufferer (in the films *Downfall* or *Nero*), he is turned into a symbol of good, making the audience (in reality, millions of people) believe that this image is true and *accept the concept of concealing evil and fill the resulting gaps with made-up virtues*.

The relevance of this research lies namely in studying such interpretation of odious personalities (it also accounts for its **novelty**), expressed in the analysis of this deceitful transformation of historical figures and, more broadly, in examining the modern understanding of man and humanity, since these concepts have been very vague so far. In Oliver Hirschbiegel's reinterpretation we see the refusal to portray Hitler one-dimensionally as a madman. If we look at Hitler this way, then there will be no reason for sane people to sympathize with him at all. And humanity in the film *Luther* by Erich Till covers all personal traits, including hope and compassion. However, in this case, as we have demonstrated above, their presence was at least very selective.

In such complex correlation of the concepts *man* and *humanity*, there is a need to consider them in particular. Therefore, **the aim** of the article is to reveal the essence of humanity in two opposite conceptual matrices. One is classical, which has always existed and is expressed in the development of humanistic traditions—"exceeding humanity in man" (G.-H. Gadamer). The other is modern and consists in distorting historical facts in favor of artificial transformation of a negative character into a humane one. Such a consequence of distorted tolerance while telling the audience about significant historical figures gives the authors grounds to put forward **the hypothesis** of the existing entelechy of evil covered by the mask of good. Such entelechy has acquired existentially threatening significance for the development of modern society.

The object of the study is foreign historical films of the 21st century; **the subject** is the embodiment of the phenomena of humanity and false-humanity in them.

Theoretical significance consists in justifying the phenomenon of false humanity, which will become the foundation for further research into the theory of evil as a particular direction in philosophical thought. Practical significance lies in the application of this theory in the courses of philosophy, social psychology, pedagogy, political science, cultural studies and history of art, especially the theory and history of cinema and the analysis of key media concepts.

Methods. To study the phenomenon in question, we used the ethico-philosophical approach in integration with the cultural approach.

Films and concepts

The concept of humanity is usually given a rather vague definition in academic dictionaries: “worthy of a human, responsive, humane”.⁶ A relatively precise definition was given by Elena Pavlova: “humanity is a dual quality of a person, manifested in action towards another person” (Pavlova, 2015, p. 262). However, a human being is a being that initially has both positive and negative potential. The criterion here is the foundations of moral, the violation of which, according to Gottfried Wilhelm Leibniz’s observation, transforms into physical evil and leads to irreversible consequences: “one Caligula or Nero caused more evil than an earthquake” (Leibniz, 1989, p. 147). Failure to follow the moral foundations of society causes tense and unsolvable intrapersonal conflicts, because their cause, as Jeffrey B. Russell notes, lies in ourselves, “the court of conscience evaluates and punishes us, the guilty ones, like aliens that should be expelled from the world where our ‘self’ should exist in harmony with the world and ourselves” (Svetlov, 2001).

Investigating the human *self*, Immanuel Kant back in the 18th century identified the original dictatorship of man’s duty towards himself, which lies in the moral cognition of one’s own self and penetration “into the hard-to-measure depths (abyss) of the heart” (Kant, 1999, p. 835). However, Kant’s understanding of evil would be incomplete without its characterization, formulated in the Stanford Encyclopedia of Philosophy. Viewing his doctrine as a secular theory of evil, it conceptualizes three contradictory truths about human nature, equating evil with not fully good will:

- we are radically free;
- we are naturally inclined to good;
- we are naturally inclined to evil.

Kant calls the latter *radical evil* because it is ineradicable, for “all men have a tendency to subordinate the moral law to their own interests.” Hence the three degrees of evil that aggravate according to the corruption of the will:

- fragility, when a person tries to act according to moral, but due to his weakness cannot bring his plans to completion;
- impurity, when a person with an impure will performs morally right actions only partially (e.g., because of personal interests). This is the form Kant considers a defect of the will worse than weakness, because an impure person has allowed himself to be guided by his own self-interest in addition to moral law;
- perversity or wickedness, when someone with a perverted will overturns the proper order of incentives. Instead of giving priority to moral law over all other

⁶ Ozhegov, C.I., & Shvedova N.Y. *Tolkovyy slovar’ russkogo yazyka* [Glossary of the Russian Language]. (In Russ.) Retrieved May 24, 2023, from: <https://dic.academic.ru/dic.nsf/ogegov/265398>

incentives, he puts his love to himself above moral law. Therefore, in this case man's will reflects the worst form of evil that man can do.

In contrast to Kant's definition of radical evil, Hannah Arendt, in her attempt to understand the horrors of Nazi camps, put forward the notion of banal evil, which she explored by analyzing the figure of the Nazi official Adolf Eichmann, who organized the deportation of Jews to the places of extermination. Arendt became convinced that Eichmann, like other "desk killers," was not guided by demonic motives. On the contrary, "Eichmann's motives and character were banal and petty rather than deeply evil," and he was a "terrifyingly normal" man "who simply did not think very deeply about what he was doing" (Calder, ¹2013, ²2022).

It is difficult to agree with this understanding of normal and banal, because the mass slaughter of people is evil beyond the normal and must be explained considering fascist ideology. For us, however, the main thing is that the following conclusions follow from these statements:

- human beings are predisposed to both good and evil;
- the inclination to evil, despite the primacy of moral law, manifests itself in putting one's interests above moral law;
- in Nazi Germany, moral law was replaced by racial ideology, which justified for the German nation the supreme necessity and absolute right to enslave and destroy other peoples.

When the phenomenon of humanity appears in such an atmosphere, it is a heroic and seemingly an impossible event. Therefore, we will consider it in a heroic-psychological perspective, as it was originally understood in a Greek polis, and to which H.-G. Gadamer drew attention. And then his interpretation of man, who in works by Plato always showed "humanity in the definiteness of its excess," was reconstructed by Ivan Riazanov (2022, p. 223). Such a statement by Gadamer as "*Man is a being that surpasses itself*" (italics used by the authors of the article—G.K., I.K.), confirmed in ancient Greek philosophy by the heroic death of Socrates and the courageous behavior of his student Plato (as well as earlier, by the pre-Socratic Anaxagoras' resistance to persecution and later—the same of the Roman philosopher Cicero), will serve as an *indicator of humanity* in our work.

Let us begin with the most natural form of humanity—the *transformation of an individual from an ordinary one into a Stoic*. One of such examples in the Western European cinema of the early 21st century is the film *The Pianist* directed by Roman Polanski; production of Poland, France, Great Britain, Germany. The plot is based on the biographical book by the outstanding Polish pianist Wladyslaw Szpilman. During the occupation of Poland (1939), he, like all other Jews, was temporarily placed to the Warsaw Ghetto, and afterwards he was to be sent to the Treblinka concentration camp. Wladyslaw's heroism is devoid of outer effects. He survived in the ruins of a city with no possibilities of existence.

Humanity, not without courage, also arises in one of the officers of the retreating German army, Captain Wilhelm Hosenfeld, who later died in a camp for German prisoners of war (1952). Upon hearing Szpilman playing Ballade No. 1 (g-moll) by Chopin, which expresses the protesting nature of the Polish musician (both a century earlier by the composer himself and by a twentieth-century pianist), the German, judging by the change in his posture and facial expression, felt respect and a clear empathy for Szpilman. The unusual nature of the situation is reinforced by the fact that Wladyslaw, with his vivid biblical appearance, has grown thick black hair, a beard and a moustache during the war, so that in this episode incompatible things collide: the symbolism of Jesus Christ and the reality of Nazism.



Fig. 3. Still from *The Pianist*, directed by Roman Polanski, 2002.
The German captain brings Szpilman food and gives him his overcoat⁷

A kind of personal spiritual development is the collective transformation of characters, such as the soldiers and their superiors undergo in the film *Hacksaw Ridge* (directed by Mel Gibson; production of Australia, USA, UK, China, 2016). This change occurs under the influence of a Christian and a stoic, the protagonist of the movie in the U.S. Army, who for ideological reasons refuses to kill his own kind and receives the highest military award (Medal of Honor) after the attack on Okinawa.

An actual dissenter and, at the same time, a hero—how the transition to humanity is made here? Matt Zoller Seitz sees it in the character's unusual

⁷ See the image source: <https://ru.kinorium.com/205141/gallery/?photo=48952935> (21.06.2023).

personal traits, which are so crystallized in him that he is perceived as “a serene and an undeniably good person, making him seem more like an angel than a human being.”⁸

An angel might be a believable interpretation, but he turned out to be Desmond Doss, a real American Army soldier who is a legendary historical figure. He came to the war as a volunteer not to kill people, but to save them. For such willfulness he is mocked, beaten and sentenced to court martial on the colonel’s initiative. However, due to an almost forgotten clause in the law “for reasons of conscience” he is released from direct military duty and sent off to the front as a medic. And the front represents a real event—one of the bloodiest battles against the Japanese on the island of Okinawa for the 400-meter height Maeda Escarpment or Hacksaw Ridge (end of World War II). With the depiction of this battle, in which, after the Japanese counterattack in May 1945, the 77th Infantry Division was defeated with a huge number of casualties, a complete transformation of the soldiers and superiors’ attitude to Doss begins. He saved 75 wounded in the battle and one by one his former enemies appear before him hoping to be rescued and with a bitter recognition of his rightness.



Fig. 4. Still from *Hacksaw Ridge*, directed by Mel Gibson, 2016.
The medic Desmond Doss is saving the wounded⁹

⁸ Seitz, M. Z. (2016, November, 4). Hacksaw Ridge. *RogerEbert.com*. Retrieved June 10, 2023, from: <https://www.rogerebert.com/reviews/hacksaw-ridge-2016>

⁹ See the image source: <https://www.filmpro.ru/movies/336449/shot> (21.06.2023).

In this inversion from aggression to friendliness humanity germinates, and in Doss himself it is further reinforced by his willingness to sacrifice. The most valuable thing in this metamorphosis is not the original personal quality, but gaining it in the state of mortal danger. The reason is the soldiers' epiphany concerning the essence of good and evil.

The awakening of individual and collective humanity is shown in the Hungarian movie-parable *Son of Saul* (production of Hungary (*Saul fia*) with the participation of the United States, France, Israel, Bosnia and Herzegovina, 2015). The film was the debut of the director László Nemes (who won the Grand Prix of the Cannes Film Festival and Best Foreign Film Award at the Oscars). The title of the film is enigmatic because, despite the biblical associations, no connection with this source initially arises. King Saul from the Old Testament and his three sons die in a battle against the Philistines, who constantly attacked the Kingdom of Israel. The wounded warrior, throwing himself on a dagger, commits a suicide (1 Kings 1:2-6). And the character of the film named Saul wants to consign a boy who looks like his son to the earth (by all means), which later causes his own death as well as the death of all the prisoners who helped him. But it is in such selflessness of both Sauls, where the excess of humanity is shown and where the point of contact between them is found.

However, despite our loose associations, the camp prisoner in *Son of Saul* is perceived differently in critical literature—as an image of a wild animal, “impartial, vigilant, mindful only of survival” (Larsen, 2015). A review of the film focuses on how often Saul looks back over his shoulder warily: “He and his fellow Sonderkommado prisoners are constantly scurrying, frantically working, trying to avoid any undue attention from the guards” (Larsen, 2015). For this purpose, the movie was filmed in the so-called academy ratio in order to make the compressed frame nearly square, and the main character was mostly showed in a close medium shot. As a result, the perspective in the frame achieves the greatest focus and intensity, highlighting the scale of human tragedy in the face of one and the same prisoner (Larsen, 2015).

At the same time, how can we compare “the animal” part in us with a human tragedy? Let us try to delve deeply into the contents. The action takes place in 1944. Saul Ausländer works in the Auschwitz concentration camp, taking away personal belongings of those strangled in the gas chamber every day. His soul has long been hardened, and he does not react to anything. He himself, as a worker of the Sonderkommando, is to be exterminated after a few months together with the other prisoners from the “special team.” So, the point of his work in the death camp is to make his life last for a few more months. However, by chance he sees a boy who survived after the chamber, and it seems to Saul that it is his son. The boy is put to final death to be used as an organ donor and

the remains are burned. After this, throughout the time that follows, Saul is preoccupied with finding a rabbi in the concentration camp to read out prayers and with burying the “son” in the ground. The implementation of this religious and ritual idea for Saul is, according to Larisa Malyukova, like a ticket to paradise, but for him it means not only a mortal risk—his plan is beyond human possibility. Nevertheless, with the death hovering over him, he makes an unbearable effort—he does not stop being a human (Malyukova, 2015). But most importantly, despite the fact that he unwillingly spoils the preparation for the escape with his worries about the burial of his son, Saul awakens the understanding of humane feelings in the other prisoners, and they demonstrate moral solidarity with him.



Fig. 5. Still from *Son of Saul*, directed by László Nemes, 2015.
A German overseer is interrogating Saul¹⁰

But reaching humanity in a war drama is not always the case, due to a different worldview and psychological situation. The film *Phoenix* (Germany, Poland; directed by Christian Petzold), although it touches upon military-historical topics, presents another drama from the events of the Holocaust, with the singer Nelly Lantz as a victim. Here again we observe an interest in humanity that manifested itself in a particular story, which, according to Brian Tallerico, serves “as a commentary for how an entire country deals with [national] tragedies like war” (Tallerico, 2015). At the end of World War II, Nelly miraculously survived Auschwitz, but the gunshot received right into the face changed her appearance. The surgeon was unable to restore it, so she returns to life with a new look. In Berlin, she meets her husband Johnny, who, not recognizing Nelly, asks her to play the role of his wife. By doing so, Johnny intends to use Nelly as an impostor

¹⁰ See the image source: <https://daily.afisha.ru/cinema/1209-syn-saula-drama-pro-holokost-poluchivshaya-nagradu-v-kannah-i-na-oskare/> (15.06.2023).

and take away the fortune she got from the relatives who died in the war. Further, he constructs a massive conception of lies: he rehearses his dead wife’s reunion scene—directing and playing with unnerving accuracy not only his part but also that of all their friends—beside a set of rail tracks, which are obviously a reference to death but are also reminiscent of dolly tracks” (Wheatley, 2020).

The most incredible thing is that in a short time he becomes convinced that Nelly’s handwriting is identical to his former wife’s, and that the clothes and shoes of the “deceased” woman fit her. He even kisses her for the purpose of conspiracy in front of the Nazis, but no associations are awakened in him. This handsome and thick-skinned janitor from the inn, who at the beginning of the war denounced Nelly and secretly divorced her, does not feel his beloved is right here next to him. But at the last moment he recognizes her from a song they once sang together.



Fig. 6. Still from *Phoenix*, directed by Christian Petzold, 2014. Movie poster¹¹

Besides, the melody (after the recent vulgar version performed by two restaurant girls) sounds as touching as the song of the Little Mermaid begging the Prince to recognize her, because Nelly still loves her husband. Memories of him helped her survive the concentration camp. And the poetics in her attitude to him, captured in the music, reflects her love and her intact humanity. And his “epiphany” may be an attempt at repentance, but may be not.

Despite the fact that the film *Persian Lessons* was produced by three countries (Germany and two Eastern European ones—Russia and Belarus), which goes beyond our research, we could not ignore it, as it is an unusual film about

¹¹ See the image source: https://media.filmz.ru/photos/full/filmz.ru_f_207828.jpg (28.06.2023).

the war. It is also illustrative that the citizenship of its creators has long been changed, and their identity in creating a parable about the Holocaust that blurs national boundaries is no longer paramount. Authors from two countries worked on the script. They were Ilja Zofin (a native Russian who moved to Germany in the 1990s) and Wolfgang Kohlhaase (Germany), whose story formed the basis of the plot. And the movie itself was created by the famous American film director Vadim Perelman, who was born in Kyiv. The preview of the film stated that it was based on real events, but no confirmation of this appeared, so the audience was naturally initially critical about it (Brown, 2022). Nevertheless, thanks to the work of the two leading actors (Nahuel Pérez Biscayart from Argentina and Lars Eidinger from Germany) a certain humanity is observed in the highly fictional storyline created by the screenwriter Ilja Zofin (Debruge, 2020).

Let us look closer at this work. We find two main characters in the center of the story: Reza, a young Belgian Jew whose real name is Gilles Cremier, pretending to be a Persian prisoner, and Klaus Koch, a German Nazi cook. From the beginning of the film (showing Jewish prisoners in a Nazi camp in 1942) Reza thinks only of his own salvation. But as the drama develops, he starts caring for others as well. He also stops being afraid of death, tells the Nazi cook Klaus Koch (with whom he has long been on a first-name basis) in the face that he is a murderer who feeds other murderers, and that his brother, who left Nazism and went to Teheran, turned out to be smarter than Klaus; he cold-bloodedly passes by a machine gun pointed at him by a concentration camp guard. And later, remembering the names of many concentration camp inmates (2840 out of 25000–30000), at least partially, thanks to his unique memory he restores the archive of the killed prisoners, which had been destroyed by the Nazis. In general, *Persian Lessons* has been described as “a contrived triumph-of-the-human-spirit narrative where the Jewish character at the center is rendered a cipher for suffering while his Nazi tormentors are unconsciously humanized” (Gates, 2023).

It is no coincidence, therefore, that Koch also has developed a new “feeling”—care for another person (despite the fact that envy, denunciations, gossip, and backstabbing prevail within the German camp). Klaus saves Reza from death on several occasions, including the moment when the “Persian” is already among those heading for their death, and finally leads him out of the camp to freedom. In the context of the tragic plot, a grotesque line is also growing—it turns out to be denunciatory for the cook and, paradoxically, poetic for his “teacher” and is represented in the Nazi’s irrepressible craving for spirituality. Before mastering Persian, Koch already “composes” poems in it, and the “language creator” himself—Reza, who owns a book of Persian fairy tales—is similar to the image of Scheherazade, who prolongs her life day by day with the stories she tells her husband (Jenkins, 2023).

With the help of art, a kind of humanity grows in Klaus. Once he even holds his impulse to stroke the Persian on the head. Such a habit reflects an owner's attachment to an object or to his pet.



Fig. 7. Stills from *Persian Lessons*, directed by Vadim Perelman, 2020.
The cook Klaus Koch reading out his poetry and saving the “Persian” from death¹²

Another “way to humanity” is to *cultivate it artificially*. To confirm this idea let us look at a couple of films on the history of the Roman Empire, created at the same time as *Downfall* and *Luther*. These are the peplums *Julius Caesar* (2002, the Netherlands, Italy, Germany, the USA; by the German and American director Uli Edel) and *Nero* (2004, Great Britain, Germany, Italy, Tunisia, France; by the English director P. Marcus). We turn to them because the image of an ancient Roman for modern film directors has become a convenient occasion to establish a kind of bridge between Roman dictators and some figures of recent history. Natalia Kolokolova writes that this image in cinema has been made up of two components: the people and the ruler. The former appears as “a cruel faceless crowd craving for spectacle and blood. The highest degree of viciousness of the Romans is embodied by their master, Emperor Nero” (Kolokolova, 2018, p. 97).¹³ It is unknown whether this image becomes a reference to Hitler and Nazi Germany or is associated with Mussolini and fascist Italy, but the very analogy with the dictators of the twentieth century is undeniable (Kolokolova, 2018, p. 97).

Here we should also add the obligatory and most often “forbidden” line of the emperor’s love affairs with a foreign woman, a captive, a slave, a freed woman, a childhood friend, another man’s wife, a hetaera, a relative (perhaps

¹² See the image source: <https://likefilmdb.ru/film/uroki-farsi-2020/stills/> (23.06.2023).

¹³ Among Nero’s amusements we find in Cornelius Tacitus a description of his walks, dressed (so as not to be recognized) in a slave’s rags. He wandered the streets of the city and brothels, and his companions stole goods for sale and attacked random passers-by. After his incognito in the night acts of violence against noble men and women was revealed, the number of robbery gangs increased dramatically, and robberies and fights became more frequent. Therefore, Rome during the night hours was like a city invaded by the enemy (Tacitus, 1906, Book 13, Ch. 25).

with his mother, as in *Nero*). Such a person, despite her socio-political position, often fights for her rights to supremacy in the state (see, for example, the image of Cleopatra in the American film under the same title by J. Mankiewicz, 1963).

The first impression of Julius Caesar in Uli Edel's film of the same name is the following: we see an impressive young man with appealing modern appearance, soft, caring, courageous—all features convey his humanity, but do not create an image of a commander. This “mumbler” spectacularly walks around in military uniform (it suits him very well), looks into the distance, gives touching speeches in front of his legionaries, fearlessly stands up in front of the leader of the Gauls who is sitting on a horse. As Nonna Mordyukova would say in the film *The Chairman*, “a nice man, but not an eagle.” Alessandra Stanley writes that the choice of Jeremy Sisto for the role of Caesar is puzzling. He seems “to be missing cartilage—and acting technique. His epileptic seizures are splendid, but anything more nuanced fails to register” (Stanley, 2003). Therefore, his “humanity” even had to be intensified by a fight in a scene with the leader of ferocious pirates who captured him near the island of Pharmacussa. But in reality, he, expecting a ransom from his friends, was saved not by a duel, but with the help of his wit. Plutarch wrote that Caesar often joked with robbers, read out his poems and speeches to them, called those who did not understand ignoramuses, demanded silence during his rest and promised to crucify them all after the release which made them die of laughter. Later he still hung them along the road, and remembering the pirates' kindness (they gave him food), he broke their legs so that they did not suffer, but died at once (Plutarch).



Fig. 8. Still from *Julius Caesar*, directed by Uli Edel, 2002. Caesar and Cleopatra¹⁴

In reality Caesar's appearance was more ascetic, especially after his return from Egypt.

¹⁴ See the image source: <https://www.film.ru/serials/yuliy-ceszar/frames> (23.06.2023).

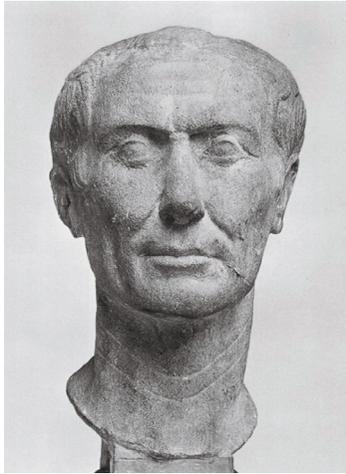


Fig. 9. Gaius Julius Caesar. The only authentic portrait made during Caesar's lifetime. Agliè Castle—Tusculum (Italy)¹⁵

In this presentation of Caesar as a statesman, despite his many other merits (before the Senate, forgiveness towards enemies, love of his people), we find even criticism of his actions during the times of the civil war in Gaul, though no reasons for these actions are given. Suetonius names two of them: the financial one (due to huge debts) and fear of responsibility for everything the ruler had done during his first consulship. After all, even one of the most authoritative senators, a philosopher-stoic and a principled opponent of Caesar, Marcus Cato, “had often pledged to impeach him, the moment his army was disbanded” (Suetonius, 1993a).

There is a much larger omission in the film, however—the absence of the figure of Marcus Tullius Cicero, a famous orator and lawyer, a politician and a successful military leader. This supporter of Stoicist ethics, concerned about the moral foundations of the state, was subjected to repressions for defending the republic's interests, including the exposing Lucius Catiline's conspiracy.¹⁶ In 60 BC, not without Caesar's approval, Cicero was condemned and sentenced to exile from Italy, and his estates were razed to the ground as desecrating Rome (Markov, 2018, p. 16). But even after the dictator's death, the hunt for the philosopher did not stop: he was killed on Mark Antony's orders. Consequently, although Caesar behaved mercifully, towards his enemies as well, his uneasy relations with Cicero would not only have failed to stain his

¹⁵ See the image source: <http://ancientrome.ru/publik/article.htm?a=1268343611> (23.06.2023).

¹⁶ Sallust cites the opinion expressed during the investigation (which, at the end of the proceedings, was refuted) that Caesar also participated in this conspiracy (Sallustii, 1838, p. 28).

timeless fame, but also clarified his historical role, which historians are still discussing: did he destroy the republic in Rome or did he save the state?¹⁷

More complicated is *the image of Emperor Nero*, about whom Suetonius, analyzing the moral foundations of his family tree, wrote that he took all the vices of his family uniting them in his personality: “Nero perpetuated their separate vices, as if these were inborn and bequeathed to him, while failing to exhibit their virtues” (Suetonius, 1993b). To confirm this negative description, let us turn to the Cretan sculpture which depicts Nero during his reign. Very precise characteristics are attributed to his image:

The portrait of Nero, created, undoubtedly, by an outstanding artist, does not reveal completely those repulsive traits of him, which came to the surface and became especially obvious during the last years of his life. But they are discernible in the gloomy look, in the barely noticeable sinister smile of his mouth. (Loseva, 1975, p. 36)

“His initial acts of insolence, lust, extravagance, avarice and cruelty were furtive, increasing in frequency quite gradually, and therefore were condoned as youthful follies, but even then their nature was such they were clearly due to defects of character, and not simply his age” (Suetonius, 1993b). A sensual mouth, serpentine eyebrows and a fixed gaze, as well as frontal mass overhanging above the bridge of his nose, give his appearance features of an animal.

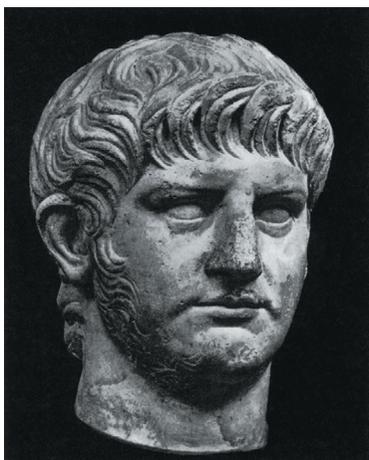


Fig. 10. Nero's head. Rome. Palatine Museum. Roman National Museum. Marble. 50s AD¹⁸

¹⁷ Transcript of the TV show *Sudy Vremeni [Trial of Time]* (2010), Issue 2: Gaius Julius Caesar: destroyer of the republic or savior of the state? Retrieved May 16, 2023, from: <http://www.kurginyan.ru/publ.shtml?cmd=add&cat=3&id=68>

¹⁸ See the image source: <https://ancientrome.ru/art/artwork/img.htm?id=381> (27.06.2023).

But in history, Nero is not only a behind-the-scenes murderer. He is also the savior of a gladiator condemned to death, he is concerned with social reforms, including fair taxation, as well as with exposing the corrupt Senate and, in the future, with the abolition of slavery.

In Paul Marcus's three-hour film *Nero*, the future ruler of Rome appears as a naive dreamer, a young man in love with the slave girl Claudia Acte, faithful to her till the end. Three attempts to poison his mother Agrippina and destroy her in a shipwreck specially arranged for her are not covered. The unsuccessful attempts to strangle his first wife Octavia, as well as her execution in exile for "adultery," are not shown as well (Suetonius, 1993b). On the contrary: Nero, after his divorce, pleads her not to ruin herself, promising to give her a chance to be happy. But later her brother reports that she drowned. The death of his second wife (the pregnant Poppaea) due to his kicking her in the stomach (Suetonius, 1993b) is replaced by an accident during a fervent dance in the film.

Nero is humanized to a degree that other directors could not even imagine (Nicosia, 2018). This bloody butcher is also shown at the moment when he is worrying about the evil done to those close to him: tears don't dry up on his face. He weeps over the arrest of his mother that he himself initiated, because it was for her sake (!) that he wanted to create a just and merciful republic. He grieves over the poisoning of his half-brother Andronicus, which he ordered himself. Realizing his guilt, he tearfully apologizes to Acte for what he has done and still has to do (!), although in reality his sorrow is only due to the understanding that his work in the field of music is over. ("What an artist dies in me!").



Fig. 11. Still from *Nero*, directed by Uli Edel, 2004. Nero and Claudia Acte¹⁹

¹⁹ See the image source: <https://www.kinopoisk.ru/film/230391/stills/page/1/> (23.06.2023).

Remorse and pangs of conscience still arise in the soul of the “sufferer.” That is why Claudia, who has found comfort in Christianity, gives him forgiveness in the ending scene, taking away all his sins and thus bringing Nero closer to Christ lost in doubts on the Mount of Olives. From Claudia’s words we learn that “Nero had a dream about Rome, a dream about the world that is a better place. He did not start the fire, but the fire in his soul consumed him.” And of this supposedly repentant sadist, who killed his closest relatives, friends and most of the people, Acte, weeping over his body, says, ‘We are all forgiven, he is not alone, he’s just got lost.’”



Fig. 12. Still from *Nero*. Nero and Claudia²⁰

According to Luke Nicosia, this “moral superiority of the Christian faith, paired with the tale of Nero’s corruption, illustrates that Nero was not always terrible and deserves pity for his fate” (Nicosia, 2018). However, the desire to coax an emotional response from the audience ultimately lessens its effectiveness. And overdramatizing the Christian idea in the context of the film’s deviation from the standard interpretation of Nero has had quite a negative effect on its perception (Nicosia, 2018).

As a result, along with Nero’s pseudo-repentance, the “repolarization of images” occurs in the film. Nero is justified in his atrocities, while those surrounding him take his evil upon themselves. Poppaea allegedly stupefies him with drinks from Egypt, and he gives deadly orders; Seneca, apparently turning over and over in his coffin, “prompts” Nero to kill his half-brother and mother; and Claudia Acte is indirectly drawn into the circle of criminals, as she is held psychologically responsible for the murder of Britannicus.

²⁰ See the image source: <https://www.kinopoisk.ru/film/230391/stills/page/1/> (24.06.2023).

²¹ All that is missing is Leopold the Cat, the main character from a Soviet animated short film, whose catchphrase is, “Guys, let’s all get along!”

And in the background of these dramatic shifts in the germinating *idea of Christianity (a kind of imitation of humanity) forgiveness of evil is declared*: “one must ask God with a pure heart” (just for Nero!). Baptism is “put on stream” (Claudia, adults, children are baptized). Even Seneca declares that he and Nero lack true faith (a real long-matured Christian). Well, and afterwards we get a complete atonement for all sins in Claudia’s speech: “There are no people unworthy of redemption.”²¹

Such falsification of facts provided in the characterization of the tyrant-murderer, and even presented through the prism of Christian forgiveness, is dangerous, because such characters (Nero, Hitler, etc.) are really not alone, and labeling them as “humane” in order to rehabilitate them is a manifestation of evil.

CONCLUSION

As a result of this research outstanding examples of the twenty-first century cinema have been analyzed and humanity has been studied as a fundamental generic notion of good. However, in contemporary cinema it is presented ambiguously. Some directors, introducing new historical stereotypes into mass audience, have directed them at voluntarily acceptance of falsified history. In their film productions, through the efforts of the creators, the evil is presented to the audience at least in a weakened form, and sometimes as outright good. It happens because certain political and religious leaders are shown through the prism of far-fetched manifestations of humanity (Nero, partly Caesar, Luther, Hitler, the death camp commandant Ralph). In their aspiration to rehabilitate the evil such authors apparently are not aware that they are objectively contributing to the mutation of modern society’s mode of thinking and transforming it into the consciousness of a possible neo-Nazi electorate.

Such a trend in foreign cinema is not accidental. It can be observed in fundamental areas of not only art but also intellectual studies. In philosophy, for example, efforts have recently been made to redefine the concept of evil. Explaining to his readers what is good and what is bad, Pavlos Kontos regards evil as a natural human flaw (shortcoming). Therefore, it should be taken condescendingly, without being connected to an ordinary crime (Kontos, 2018, p. 4, 6). And according to the statement of Sophia M. Connell, evil is a kind of “unnatural incurable amorality,” otherwise “a natural human defect that falls in some sense within the domain of nature” (Connell, 2018).

²¹ All that is missing is Leopold the Cat, the main character from a Soviet animated short film, whose catchphrase is, “Guys, let’s all get along!”

As a result, evil here is transformed into a fictional phenomenon that is not so negative. However, in such cases Lars Svendsen points out that our attention towards the victim is lost (Svendsen, 2008, p. 1).

Instead of the term “evil” itself, a new set of concepts is proposed:

(a) “unnatural incurable amorality,” which exists as such and is not curable by medicine, but is simply a human defect by nature (therefore, one can assume, a criminal can be allowed to kill and rob because he is mentally or physically handicapped). But such immorality is not yet a vice (crime) as they state;

(b) vice, which a person is born with (and since then has never heard of morality—it is apparently natural and also “incurable). Therefore, such vice and immorality are, almost like in poetry by Pushkin, “two things incompatible.” Nevertheless, in order to clarify the distinction between them, specific explanations are required, which were made already by Aristotle. He defined immorality as a system that includes the accompanying circumstances, their number, who the perpetrator is, what kind of act is committed and under what conditions, using what instrument and for the sake of what, in what way (gently or violently) (Aristotle, 1997, Book 3, 1 (II)). Only after finding out all these things the philosopher summarized that only a madman, a deaf or a blind person can be ignorant of how immoral foundations arise in such actions: “But if without being ignorant a man does the things which will make him unjust, he will be unjust voluntarily” (Aristotle, 1997, Book 7, 7 (V)).

Thus, creating the vision that evil is not evil (the world executioner is worthy of sympathy) is a purposeful processing of public consciousness with the introduction of false ideas into people’s minds. Sooner or later, it will find an aggressive way out in changing social life. Such a result of the conception that rehabilitates evil, launched into mass psychology with its predatory “entering the mind” consists of two very traditional stages: intention—implementation. But the origins of this construction go back to the concept of soul called entelechy that was developed by Aristotle. Applying it to the processes that have been covered here from the point of view of social psychology, this Aristotelian notion, initially studied positively by Aristotle, now appears to us in a new light—**the entelechy of evil**, i.e. **a soul possessing negative energy**. In this phenomenon the hypothesis of evil stated at the beginning of the article finds its natural basis.

However, in the art of foreign cinema this destructive trend is opposed by another one, in which humanity is expressed in its original humane form.

1. The transformation of a German officer into a man who sympathizes with a victim of the war (Wilhelm Hosenfeld in *The Pianist*).
2. Humanity when it heroically exceeds itself (the pianist Wladyslaw Szpilman; the medic Desmond Doss saving soldiers in the battle for

Okinawa; the Auschwitz prisoner Saul; the singer Nelly Lantz returning from Auschwitz to Berlin; the concentration camp prisoner Gilles nicknamed “the Persian”).

3. Awakening of humanity in collective consciousness (American soldiers in *Hacksaw Ridge*, as well as prisoners of different countries in the German concentration camp in *Son of Saul*).

4. Bringing a person to the boundary of possible awakening of humanity (the husband and acquaintances of the singer Nelly Lantz).

5. Awakening of attachment to another person regarded as one’s property (the Nazi cook Klaus towards the Persian in *Persian Lessons*).

From the types of humanity we have identified, in which it is manifested “in the definiteness of its excess,” it becomes obvious that modern foreign filmmakers have reason to develop the traditions of European humanism, but the attempt to impose a new vision of the villain as a virtuous person is perverse and ultimately criminal. Therefore, the study of the rehabilitation of evil disguised as good is not exhausted by the proposed article, but needs further analysis, which can be developed based on the materials of this publication.

* * *

ВВЕДЕНИЕ

Среди исторических фильмов о Второй мировой войне в специальную группу выделяют фильмы о Гитлере, в которых на особом счету находится *Der Untergang* («Падение» или «Закат», известного у нас под названием «Бункер»). Он отличается намерением режиссера О. Хиршбигеля выявить в Гитлере человеческие черты, отодвинув на задний план палача. Режиссер, а также исполнитель главной роли — известный швейцарский актер Бруно Ганц, как пишет рецензент картины Ксения Климентова, попытались увидеть в образе главного героя человека, обладавшего «душой и сердцем», — что ему «не чуждо ничто живое». О своем стремлении воспроизвести «человечного» фюрера, что явилось и сверхзадачей фильма, Б. Ганц сказал так: «Я не стыжусь того, что в отдельные мгновения мог испытывать к нему симпатию. Если зритель, по крайней мере, в некоторых сценах, симпатизирует сыгранному мною монстру, то свою работу актера я выполнил» (Климентова, 2005). Это высказывание рецензент сопровождает остроумной ремаркой: «Вероятно, Ганц работал над образом Гитлера по методу Станиславского, советовавшего для убедительности роли, играя злодеев, находить в них положительные черты» (там же).

В таком всплеске интереса к одиозным личностям (к 2005 году о Гитлере было создано 86 фильмов) авторы фильма, реабилитируя нацизм, добились существенных результатов. После опроса, проведенного в Германии журналом «Stern», оказалось, что «около 70% зрителей считают возможным поиск человечности в Гитлере. По прошествии стольких лет пришло время отказаться от стереотипов и взглянуть на виновника трагедии века другими глазами» (там же). Согласно мнению сценариста и продюсера картины Берндта Айхингера, «сложившаяся традиция одномерного изображения Гитлера в виде сумасшедшего куда опаснее, ведь это как бы оправдывает всех остальных немцев... Нельзя забывать о том, что он превратил в своих сторонников практически все население страны» (там же)¹.

Но тогда, где линия разделения в условных попытках вызвать сочувствие к Гитлеру в фильме «Бункер» и, например, действительной эмпатии к Иисусу в фильме «Страсти Христовы» (реж. Мел Гибсон, США, 2004), имена которых в итоге должны стать рядоположными?

Приведем в этой связи ссылку на узнаваемый сетевой проект — энциклопедию Холокоста с детализированной репрезентацией сети концлагерей Третьего рейха (United States Holocaust Memorial Museum, 2023), что, несомненно, свидетельствует о системном претворении расовой теории нацистского идеолога, ставившего своей целью порабощение всего мира и тотальное уничтожение целых народов. В фильме же Гитлер всю вину сваливает на немецкий народ, в связи с чем отказывается его защищать и даже за пять минут до самоубийства все еще выкрикивает человеконенавистнические лозунги. Так что сочувствие ему вряд ли может быть оправдано.

Тем не менее фильм «Бункер» в своем «стремлении к человечности» оказался не одинок. Через пять лет после него вышла картина «Мальчик в полосатой пижаме» (The Boy in the Striped Pyjamas), повествующая о семье вымышленного персонажа — нацистского коменданта концлагеря в 1943 году. Удостоенная множества премий, кинолента создана по одноименному роману Джона Бойна (режиссер Марк Херман, сценаристы — М. Херман и Дж. Бойн; производство Великобритании и США). Финал картины, несмотря на замысел режиссера показать «бесчеловечность человека по отношению к другому» (Andrews, 2018), вызывает сочувствие к делающему карьеру в СС карателю по имени Ральф и к его жене, у которых по нелепой случайности в газовой камере гибнет их прелестный восьмилетний сын Бруно. Таким образом, данный фильм оказывается попыткой очеловечить нацизм через образ безвинного ребенка.

¹ Не считая (и считая) тех, кого через своих успешных сообщников уничтожил в лагерях смерти и на полях Второй мировой войны.



Рис. 1. Кадр из фильма «Мальчик в полосатой пижаме». Реж. Марк Херман, 2008.
Сын коменданта концлагеря — Бруно²

С ним погибает и еврейский мальчик Шмуль (внешне не такой ангело-подобный, как Бруно. Напротив: к его бритой голове и полноватому лицу надо еще привыкнуть. Возникает даже вопрос, откуда в лагере смерти такой упитанный мальчуган?).



Рис. 2. Кадр из фильма «Мальчик в полосатой пижаме».
Юный узник концлагеря Шмуль³

Разумеется, гибель ребенка — это трагедия, которая не имеет национальных границ. Однако в камере от газа задыхается и большая масса взрослых, но в фильме катастрофа представлена так, что предметом наиболее острых переживаний становится не мальчик в полосатой пижаме (как назван фильм), а судьба немецкого подростка, добровольно проникшего

² Источник изображения см. / See the image source: <https://www.kinopoisk.ru/film/281251/> (25.06.2023).

³ Источник изображения см. / See the image source: <https://ru.pinterest.com/pin/581245895678942244/?mt=login> (25.06.2023).

в концлагерь, чтобы помочь приятелю найти его пропавшего отца. Заключенные же даются как декоративный фон (им ведь и положено здесь сгинуть!). Поэтому все зрительские симпатии и переживания предназначены этому юному бесхитроственному существу, которого «затащил» сюда его сверстник. И уж в последней сцене, где несчастные родители в поисках ребенка мечутся по лагерной территории, сочувствие зрителей распространяется и на них, в том числе и на коменданта фабрики смерти.

А за год до «Бункера» в свет вышел фильм о всемирно известном немецком лидере — протестантском реформаторе Мартине Лютере (2003, реж. Э. Тилль, производство Германии–США; компании MGM и NFP teleart при поддержке Thrivent Financial for Lutherans). Несмотря на коммерческий неуспех (при бюджете в 31 млн \$, возмещенный немногим более пяти и только позже — с использованием мирового проката — компенсированный в объеме 29 с половиной млн), явился типовым историко-биографическим жанром, не утратив своей актуальности и в наше время. По замыслу режиссера, его обращение к теме Лютера связано с просветительской задачей и, кроме того, «у него можно встретить “надежду и сострадание”». Сверх того, в фильме «была предпринята попытка не игнорировать ни одну сторону его личности (...) Я хотел исследовать Лютера-человека» (Marklein, 2004).

То есть вновь встает проблема человека, на сей раз личности, которая проявилась в истории как протестантский лидер и непримиримый борец с религиозными врагами (католическим Римом, с одной стороны, и нехристианами — с другой). Но в кино Лютер получился только положительным: любит детей, острит на лекциях, учит быть смелыми христиан, наконец, спасает, как минимум, Саксонию от террора своего соратника Андреаса Карлштадта. В истории же проявились иные грани лютеровского мировоззрения, отразившегося на судьбе евреев. Но их истоки в фильме выявлены не были, хотя в народных массах антиеврейские призывы Лютера, носившие максимально конкретный характер, отклик нашли (Резник, 2016, с. 121). Так, в работе «О евреях и их лжи» (раздел о порабощении богатством) он писал, что Моисей сжег бы до пепелищ школы и дома нечестивцев, роль которых, по мысли Лютера, в данном случае исполняли его современники-евреи⁴. Далее, их, по мысли немецкого богослова, вполне можно было бы разместить в условном хлеву или под открытым небом (т.е. как если бы в таборе), чтоб чувствовали себя пленниками на чужбине, а «не хозяевами страны, как они хвастливо заявляют» (Лютер, 1543).

⁴ Quasi-ссылка на одного из главных пророков авраамических религий в контексте оправдания действий, нацеленных на уничтожение иудеев, свидетельствует, на наш взгляд, о высоком уровне казуистики, которой Лютер пользовался весьма изощренно.

На этих требованиях можно было бы и остановиться. Однако публицист Исаак Резник и исследователь Грета Ионкис (каждый в отдельности) цитируют раввина Райнхарда Левина, охарактеризовавшего в своей работе «Отношение Лютера к евреям» (Берлин, 1911) последствия лютеровских репрессий: семена ненависти к евреям, которые были посеяны, «не исчезли бесследно, напротив, они проросли спустя столетия; и всегда каждый, кто по каким-либо мотивам выступал против евреев, был уверен, что имеет право ссылаться на Лютера» (Резник, 2016, с. 122).

Помимо приведенных фактов, касающихся действий Лютера в XVI веке, публичная репрезентация его образа как антисемита достигла апогея в двадцатом. Не случайно Даниэль Грубер считает Лютера теологом Холокоста, антиеврейская направленность идей которого была изначально заложена в представляемом им учении (Грубер, 2016)⁵. Э. Тиль, разумеется, не мог не знать, что ненависть к евреям, которой страдал Лютер, находится в полном противоречии с понятием «человек». Поэтому в связи с тем, что юдофобство Лютера открыто проявилось только в 1530-е, режиссер и сценаристы (К. Томассон и Б. Гэвиган) ограничились периодом с 1505-го по 1530-й, и этот компрометирующий Лютера вопрос был «благополучно» снят в угоду созданию мифа о его человечности, а в конечном счете — улучшенного Лютера. Таким образом, человеческое, как следует из концепции Э. Тилля, — это отказ от воплощения негативных черт характера и вброс в массовое сознание только позитивных. В итоге образ Лютера превратился в абсолютный символ добра. Тем не менее, если уж авторы обратились к истории, то они должны были бы находиться в сфере требований, предъявляемых к ее воспроизведению. Рамон Лопес-Факал и Д. Шугеренский пишут, что в наше время такие требования принципиально необходимы, потому что история — это не просто хронологический отчет о том, что произошло в прошлом. Он должен быть критически осознан «на основе достоверных источников и данных для построения интерпретаций (...) Прошлое — не удаленная в пространстве планета. Оно тесно переплетается с настоящим» (Lopes-Facal, Schugurensky, 2023, p. 22). Поэтому не случайно «в последнее время акцент в историческом мышлении делается на анализе доказательств, рассуждений, интерпретации и аргументации» (Carrasco and Serrano, 2023, p. 37).

⁵ Б. Хавкин, говоря об учении Лютера как о зародыше нацизма, приводит заявление на суде издателя нацистской антисемитской газеты «Штюрмер» Ю. Штрайхера, одного из приговоренных к повешению Международным военным трибуналом в Нюрнберге: «На моем месте на скамье подсудимых мог бы сидеть Мартин Лютер, если бы суду было представлено его сочинение “О евреях и их лжи”» (Хавкин, 2019, с. 180).

В стремлении оправдать действия одиозной личности видится идеологическая атака на сознание людей, влияние которой на примере жанра пеплума отмечал Ромил Соболев, говоря об уверенности зрителя после просмотра фильма в приобретении ценных исторических знаний. В таком фильме «можно неявно, иносказательно обратить внимание зрителя на те или иные события, подчеркнуть одни и вовсе исказить другие» (Колоколова, 2018, с. 96). Подобное явление, как мы заметили, коснулось и других киножанров. В попытке реанимировать старого идола в человека и вызвать к нему сочувствие как к страдальцу (в фильмах «Бункер» или «Нерон») его превращают в символ добра, заставляя зрителей (в реальности — миллионы людей) поверить в правдивость этого образа и принять концепцию умолчания зла с заполнением возникших пустот надуманными добродетелями.

В изучении подобной трактовки одиозных личностей состоит **актуальность** исследования, из чего вытекает и его **новизна**, выраженная в анализе лукавого преображения исторических лиц и шире — современного осмысления человека и человечности, ибо до сих пор эти понятия оказываются весьма расплывчатыми. В реинтерпретации режиссера Оливера Хиршбигеля — это отказ от одномерного изображения Гитлера в виде сумасшедшего. Тогда причин для сочувствия ему у здравомыслящих людей вообще не останется. А человечность у режиссера Эриха Тила в фильме «Лютер» — это все черты личности, в том числе надежда и сострадание. Однако в данном случае, как было показано выше, их наличие носило, как минимум, весьма избирательный характер.

В такой непростой корреляции понятий человека и человечности возникает необходимость их специального рассмотрения. Поэтому **цель** статьи заключается в выявлении сути человечности в двух противоположных концепционных матрицах. Одна — классическая, которая всегда существовала и выражается в развитии гуманистических традиций — «превышении человечности в человеке» (Г.-Х. Гадамер). Другая — современная, состоящая в искажении исторических фактов в угоду искусственному преображению отрицательного персонажа в человеческого. Такое следствие искаженной толерантизации в освещении значимых исторических персонажей дает основание авторам выдвинуть **гипотезу** существования энтелехии зла, прикрытой маской добра. Подобная энтелехия в наше время приобрела экзистенциально-угрожающее значение для развития современного общества.

Объектом исследования являются зарубежные исторические фильмы XXI века, **предметом** — воплощение в них феноменов человечности и лже-человечности.

Теоретическая значимость состоит в обосновании явления лже-человечности, которая станет фундаментом дальнейшего исследования

теории зла как особого направления в философской мысли. **Практическая** — в применении этой теории в курсах философии, социальной психологии, педагогики, политологии, культурологии и искусствоведения, в частности теории и истории кино и анализа ключевых медиаконцептов.

Методы. Для изучения рассматриваемого явления используется этико-философский подход во взаимодействии с культурологическим.

Фильмы и концепции

Понятию человечности в академических словарях обычно дается довольно размытое определение: «достойное человека, отзывчивый, гуманный»⁶. Относительно конкретное дано Еленой Павловой: «человечность — дуальное качество человека, проявляющееся в действии по отношению к другому человеку» (Павлова, 2015, с. 262). Однако человек — это существо, в котором изначально содержится и положительный потенциал, и отрицательный. Критерием здесь служат основы морали, нарушение которой, по наблюдению Г.В. Лейбница, переходит в физическое зло и приводит к необратимым последствиям: «один Калигула или Нерон причинил зла больше, чем землетрясение» (Лейбниц, 1989, с. 147). Несоблюдение моральных основ общества вызывает в нем острые и неразрешимые внутриличностные конфликты, поскольку их причиной, по замечанию Джеффри Б. Рассела, оказываемся мы сами, «суд совести оценивает и наказывает нас, виноватых, как чужака, которого следует изгнать из мира, где присутствует наше гармоничное с миром и собой “я”» (Светлов, 2001).

Исследуя человеческое «я», еще Иммануил Кант выявил изначальное веление долга человеку перед самим собой, которое заключено в нравственном познании самого себя и проникновении «в трудно измеряемые глубины (бездну) сердца» (Кант, 1999, с. 835). Однако кантовское понимание зла будет неполным без его характеристики, сформулированной в Стэнфордской философской энциклопедии. Исходя из его учения как светской теории зла, в ней осмыслены три противоречащие друг другу истины о человеческой природе, приравнивающие зло к не вполне доброй воле:

- мы радикально свободны;
- мы по природе склонны к добру;
- мы по природе склонны ко злу.

Последнее Кант называет радикальным злом, потому что оно неискоренимо, ибо «все люди имеют склонность подчинять нравственный закон своим интересам». Отсюда и три степени зла, усугубляющиеся по степени испорченности воли:

⁶ Ожегов, С.И., Шведова, Н.Ю. *Толковый словарь русского языка*. <https://dic.academic.ru/dic.nsf/ogegova/265398> (24.05.2023).

- хрупкость, когда человек пытается совершить нравственные поступки, но в силу своей слабости довести свои планы до конца не может;
- нечистота, когда человек с нечистой волей совершает морально правильные действия лишь отчасти (например, из-за личного интереса). Такую форму Кант считает недостатком воли хуже слабости, потому что нечистый человек позволил, помимо морального закона, руководствоваться своими собственными интересами;
- извращенность или злоба, когда некто с извращенной волей переворачивает правильный порядок стимулов. Вместо того, чтобы отдать приоритет моральному закону над всеми другими стимулами, он выше него ставит любовь к себе. Поэтому воля человека проявляет здесь наихудшую форму зла, какую только может сделать человек.

В противовес кантовскому определению радикального зла, Ханна Арендт, стараясь понять ужасы нацистских лагерей, выдвинула понятие *банального зла*, которое изучила на примере анализа фигуры нацистского функционера Адольфа Эйхмана, организатора депортации евреев в места их истребления. Арендт убедилась, что Эйхман, как и другие т.н. кабинетные убийцы, не руководствовались демоническими мотивами. Напротив, «мотивы и характер Эйхмана были, скорее, банальными, чем чудовищными», а он был «ужасающе нормальным» человеком, «который просто не очень глубоко задумывался о том, что он делал» (Calder, 2013, 2022).

С таким пониманием нормального и банального трудно согласиться, потому что массовое умерщвление людей — это зло выходит за пределы обычного представления, и его надо объяснять с учетом фашистской идеологии. Для нас же главное то, что из приведенных высказываний вытекают следующие выводы:

- человек предрасположен и к добру, и к злу;
- склонность к злу, несмотря на примат морального закона, проявляется в оценке своих интересов выше нравственного закона;
- в нацистской Германии моральный закон был заменен расовой идеологией, обосновавшей для немецкой нации высшую необходимость и абсолютное право поработать и уничтожить другие народы.

Возникновение в такой атмосфере феномена человечности — явление героическое и кажущееся невозможным. Поэтому его мы и будем рассматривать в героико-психологическом преломлении, в том, каком оно понималось изначально в греческом полисе, и на что обращал внимание Х.-Г. Гадамер. А затем его интерпретацию человека, который всегда у Платона показывал «человечность в определенности ее превышения», реконструировал, в частности, Иван Рязанов (Рязанов, 2022, с. 223). Такой гадамеровский тезис *«Человек — это существо, которое превосходит самого*

себя» (курсив наш. — Г.К., И.К.), подтвержденный в древнегреческой философии героической смертью Сократа и мужественным поведением его ученика — Платона (как и ранее, противостоянием преследованию досократика Анаксагора, а впоследствии — римского философа Цицерона), в нашей работе будет служить *показателем человечности*.

Начнем с самой естественной формы проявления человечности — перерождения индивида из обычного в стоика. Одним из таких в западноевропейском кинематографе начала XXI века представляется фильм «Пианист» (режиссер Роман Полански; производство Польши, Франции, Великобритании, Германии), созданный по биографической книге выдающегося польского пианиста Владислава Шпильмана. Во время оккупации Польши (1939) он, как и все другие евреи, был временно помещен в Варшавское гетто, после чего его должны были отправить в концлагерь Трешлинка. Героизм Владислава лишен внешних эффектов. Он выжил в руинах города без возможностей для существования.

Человечность, не лишенная мужества, пробуждается и у одного из офицеров отступающей немецкой армии — капитана Вильма Хозенфельда, впоследствии скончавшегося в лагере для немецких военнопленных (1952). Услышав игру Шпильмана, исполнившего Балладу Шопена № 1 (g-moll), в которой выражен протестный характер польского музыканта (как столетием раньше самим композитором, так и пианистом XX века), немец, судя по изменению позы и выражения лица, проникся уважением к Шпильману, испытал к нему явную эмпатию. Необычность ситуации усилена еще и тем, что Владислав со своей яркой библейской внешностью за время войны оброс густыми черными волосами, бородой и усами, благодаря чему в данной сцене сталкивается несовместимое: символика Христа и реальность нацизма.



Рис. 3. Кадр из фильма «Пианист». Реж. Роман Полански, 2002.
Немецкий капитан приносит Шпильману еду и отдает ему свою шинель⁷

Разновидностью духовного развития человека является коллективное перевоплощение персонажей, какими оказываются образы солдат и их начальников в фильме «По соображениям совести» (*Hacksaw Ridge*, реж. Мел Гибсон; производство Австралии, США, Великобритании, Китая, 2016). Такое изменение происходит под воздействием христианина и стоика, главного героя фильма — в армии США, который по идейным соображениям отказывается от убийства себе подобных, получившего после штурма Окинавы высшую военную награду (*Medal of Honor*).

Условный уклонист и одновременно герой — через что здесь осуществляется переход к человечности? Мэтт Золлер Зайтц видит ее в необычных личностных качествах героя, которые настолько в нем откристиллизовались, что он воспринимается «безмятежно и бесспорно хорошим, благодаря чему, скорее, кажется ангелом, чем человеком»⁸. В ангела можно было бы и поверить, но им оказался солдат американской армии Десмонд Досс, известный как легендарная историческая личность. Он пришел сюда добровольцем, но не убивать людей, а спасать. За такое своеволие над ним издеваются, избивают и по инициативе полковника приговаривают к военному трибуналу. Однако в связи с почти забытым пунктом

⁷ Источник изображения см. / See the image source: <https://ru.kinorium.com/205141/gallery/?photo=48952935> (21.06.2023).

⁸ Seitz, M. Z. (2016, November, 4). *Hacksaw Ridge*. RogerEbert.com. <https://www.rogerebert.com/reviews/hacksaw-ridge-2016> (10.06.2023).

в законе «по соображениям совести» его освобождают от прямых военных обязанностей и направляют на фронт в качестве санитара. А фронт представляет собой реальное событие — одно из самых кровопролитных сражений с японцами на острове Окинава за 400-метровую высоту Маэда — «Перевал-пила» (конец Второй мировой войны). С показа этого сражения, в котором после японской контратаки в мае 1945-го 77-я пехотная дивизия была разбита с огромным количеством убитых, начинается полная переполюсовка отношения солдат и начальства к Доссу, спасшему в бою 75 раненых. Один за другим они предстают перед ним с надеждой на спасение и горьким признанием его правоты.



Рис. 4. Кадр из фильма «По соображениям совести». Реж. Мел Гибсон, 2016. Санитар Десмонд Т. Досс спасает раненых⁹

В этой инверсии от агрессии к дружелюбию прорастает человечность, а у самого Досса она еще усилена проявленной жертвенностью. Самое ценное в такой метаморфозе — это не изначальная данность, а завоевание ее в смертельной опасности. Причиной же становится прозрение солдат в отношении сущности добра и зла.

Пробуждение человечности в герое и коллективе показано в венгерском фильме-притче «Сын Саула» (венг. *Saul fia* — при участии США, Франции, Израиля, Боснии и Герцеговины, 2015). Он явился дебютом реж. Ласло Немеша, получившего на Каннском фестивале Гран-при, а на «Оскаре» —

⁹ Источник изображения см. / See the image source: <https://www.filmpro.ru/movies/336449/shot> (21.06.2023).

премию за лучший иностранный фильм). Название фильма загадочно, потому что, несмотря на библейские ассоциации, связи с этим источником первоначально не возникают. Ветхозаветный царь Саул и три его сына погибают в сражении с филистимлянами, которые постоянно нападали на Израильское царство. Израненный на войне царь, кидаясь на кинжал, кончает жизнь самоубийством (1-Цар. 31:2-6). А киногерой по имени Саул (во чтобы то ни стало) хочет предать земле мальчика, похожего на его сына, из-за чего впоследствии погибают он сам и все заключенные, которые ему помогали. Но именно в такой самоотверженности обоих Саулов, где проявилось превышение человечности, находится точка их соприкосновения.

Однако, несмотря на наши вольные ассоциации, лагерный узник в картине «Сын Саула» в критичной литературе воспринимается иначе — как образ «дикого животного», «бесстрастного, бдительного, помнящего только о выживании» (Larsen, 2015). В обзоре фильма заостряется внимание на том, как часто Саул опасно оглядывается через плечо: «Он и его товарищи по зондеркоманде постоянно спуют, лихорадочно работают, пытаясь избежать излишнего внимания со стороны охраны» (Ibid). Для этого картина снята в так называемом академическом соотношении, с прицелом на то, чтобы сжатый кадр стал почти квадратным, а главный герой показан преимущественно крупным средним планом. В результате перспектива в кадре достигает наибольшей сфокусированности и интенсивности, высвечивая масштаб человеческой трагедии в лице одного и того же заключенного (Ibid).

Вместе с тем, как можно сопоставить «животное» с человеческой трагедией? Попробуем вникнуть в содержание. Действие происходит в 1944 году. Саул Ауслендер работает в лагере Освенцим, ежедневно убирая вещи задушенных в газовой камере заключенных. Его душа давно окаменела, и он ни на что не реагирует. Да и его самого как работника зондеркоманды по истечении нескольких месяцев вместе с другими заключенными из «особой команды» должны точно так же истребить. Так что смысл его работы в лагере смерти — продление жизни на несколько месяцев. Однако случайно он видит мальчика, уцелевшего после камеры, и Саулу кажется, что это его сын. Мальчика умерщвляют окончательно, чтобы использовать в качестве донора органов, а останки сжечь. После этого в течение всего последующего времени Саул озабочен поисками в концлагере раввина для прочтения молитвы и похоронами «сына» в земле. Осуществление этой религиозно-обрядовой идеи для Саула — это, по словам Ларисы Малюковой, как билет в рай, но ритуальная идея для него означает не просто смертельный риск, ее реализация находится за пределами человеческих возможностей. Тем не менее под витающей над ним смертью он совершает

невыносимое усилие — не расчеловечивается (Малюкова, 2015). Но главное, несмотря на то что он своими заботами о захоронении сына невольно вредит подготовке побега, Саул и в других заключенных пробуждает понимание гуманных чувств, и они нравственно с ним солидаризируются.



Рис. 5. Кадр из фильма «Сын Саула». Реж. Ласло Немеш, 2015.
Немецкий надсмотрщик допрашивает Саула¹⁰

Но обретение человечности в военной драме бывает не всегда, что обусловлено иным мировоззрением и психологической ситуацией. В фильме «Феникс» (*Phoenix* — Германия, Польша; реж. Кристиан Петцольд), хотя и затрагивается военно-историческая тема, в центре внимания еще одна драма из событий Холокоста, жертвой которого стала певица Нелли Лянц. И вновь здесь показан интерес к человечности, проявившейся в конкретной истории, которая, по словам Брайана Таллерико, «служит [своеобразным] комментарием к тому, как страна справляется с такими [национальными] трагедиями, как война» (Tallerico, 2015). В конце Второй мировой Нелли чудом выжила в Освенциме, но после полученного выстрела в лицо ее внешность изменилась. Хирург не смог восстановить ее облик, поэтому она возвращается в жизнь с новой внешностью. В Берлине встречается своего мужа Джонни, который, не узнав Нелли, просит ее сыграть роль его жены. Тем самым Джонни намеревается использовать Нелли как самозванку и отобрать у нее наследство, доставшееся от погибших в войне родственников. А дальше он выстраивает грандиозную концепцию лжи: «репетирует сцену воссоединения со своей покойной женой — режиссируя и играя с пугающей точностью не только свою роль, но и всех своих

¹⁰ Источник изображения см. / See the image source: <https://daily.afisha.ru/cinema/1209-syn-saula-drama-pro-holokost-poluchivshaya-nagrody-v-kannah-i-na-oskare/> (15.06.2023).

друзей — рядом с железнодорожными путями, которые явно отсылают к поездам смерти и [одновременно] к [обычным] тележкам» (Wheatley, 2020). Самое невероятное, что он в короткое время убеждается, что и почерк Нелли идентичен с почерком жены, и одежда «погибшей» пришлось ей в пору, и обувь. Он даже целует ее в щечках конспирации перед нацистами, но никаких ассоциаций в нем не пробуждается. Этот смазливый и толстокожий уборщик в тракторе, который в начале войны донес на Нелли и тайно с ней развелся, не чувствует, что рядом с ним — его любимая. Но в последние мгновения он узнает ее по песне, которую когда-то они исполняли вместе.



Рис. 6. Кадр из фильма «Феникс». Реж. Кристиан Петцольд, 2014. Афиша фильма¹¹

Причем мелодия (после недавнего звучания в вульгарном варианте двух ресторанных девиц) звучит так трогательно, как если бы это была песня Русалочки, заклинавшей Принца ее узнать, ведь Нелли все еще любит мужа. Воспоминания о нем помогли ей выживать в концлагере. И в том, что в ней осталась запечатленная в музыке поэтичность в отношении к нему — ее любовь и неизбежная человечность. А его «прозрение», возможно, явится попыткой к покаянию, но, быть может, и нет.

Несмотря на то, что фильм «Уроки фарси» (*Persian Lessons*) создан тремя странами (Германия и две восточноевропейские — Россия и Беларусь), что выходит за рамки нашего исследования, мы не могли пройти мимо

¹¹ Источник изображения см. / See the image source: https://media.filmz.ru/photos/full/filmz_ru_f_207828.jpg (28.06.2023).

него, поскольку это необычное повествование о войне. Показательно также, что в настоящее время гражданство создателей фильма давно уже изменилось, да и их идентичность в создании притчи о Холокосте, стирающей национальные границы, уже не имеют первостепенного значения. Над сценарием работали авторы из двух стран: Илья Цофин (выходец из России, переехавший в 1990-х в Германию) и Вольфганг Кольхазе (Германия), рассказ которого и лег в основу фильма. А создатель фильма — известный американский кинорежиссер, уроженец Киева, Вадим Перельман. В силу того, что в предисловии к фильму сказано, что он построен на реальных событиях, а подтверждений этому не оказалось, аудитория, естественно, изначально была настроена критично (Brown, 2022). Тем не менее здесь, благодаря игре двух главных артистов (аргентинского — Науэля Переса Бискарярта и немецкого — Ларса Айдингера), в весьма условной сюжетной линии, созданной сценаристом Ильей Цофиным, высветилась некая человечность (Debruge, 2020).

Рассмотрим ее. В центре сюжета — два главных персонажа: выдающий себя за перса заключенный Реза́ — молодой бельгийский еврей Жиль Кремье и немецкий повар-нацист Клаус Кох. Реза с начала фильма (показывающего евреев-узников в фашистском лагере 1942 года) думает только о своем спасении. Но в ходе развития драматургии в нем пробуждается и забота о других. Он также перестает бояться смерти, бросает нацистскому повару Клаусу Коху в лицо (с которым давно на «ты»), что тот — убийца, который кормит других убийц, и что брат его, уехавший от нацизма в Тегеран, оказался умнее Клауса; хладнокровно проходит мимо наставленного на него ненавидящим охранником концлагеря автомата. А впоследствии, называя по памяти имена и фамилии многих заключенных концлагеря (2840 из 25000–30000), хотя бы частично, благодаря своей уникальной памяти, восстанавливает уничтоженный фашистами архив погибших здесь узников. В целом фильм «Уроки фарси» характеризуется как «надуманный нарратив о триумфе человеческого духа, в котором еврейский персонаж в центре изображается символом страданий, а его нацистские мучители бессознательно очеловечиваются» (Gates, 2023).

Не случайно поэтому, что у Коха тоже появилось новое «чувство» — забота о другом (и это притом, что внутри немецкого состава в лагере господствуют зависть, доносы, сплетни, подсиживания). Клаус неоднократно спасает Резу от смерти, в том числе, когда «перс» уже идет в колонне смертников, или, наконец, выводит его из лагеря на свободу. В русле трагической фабулы фильма прорастает гротесковая линия, которая оказывается обличительной для повара и, как ни парадоксально, поэтичной для его «учителя» фарси: неумная тяга к духовности у нациста, поскольку тот, не

успев одолеть «персидский», уже «сочиняет» на нем стихи. А сам «создатель языка» — Реза, обладающий книгой персидских сказок, уподобляется образу Шехеразады, продлевающей себе жизнь ночными рассказами мужу-султану (Jenkins, 2023, June 23).



Рис. 7. Кадры из фильма «Уроки фарси», реж. фильма Вадим Перельман, 2020. Повар Клаус Кох читает свои стихи на «фарси», он же спасает «перса» от смерти¹²

Через искусство у Клауса пробивается подобие человечности. Однажды он даже пресек свое желание погладить «перса» по голове. Но эта привычка — привязанность хозяина к вещи или к собаке.

Еще один «путь к человечности» — искусственное ее выращивание. В подтверждение приведем пару фильмов из истории римской империи, созданных в то же время, что и картины «Бункер» и «Лютер». Это пеплуны «Юлий Цезарь» (2002, Нидерланды, Италия, Германия, США; нем. и америк. реж. Ули Эдель) и «Римская империя: Нерон» (2004, Великобритания, Германия, Италия, Тунис, Франция; англ. реж. П. Маркус). К ним мы обратились потому, что образ древнего римлянина для современных кинорежиссеров стал удобным поводом для установления своеобразного моста между римскими диктаторами и деятелями недавней истории. Наталия Колоколова пишет, что такой образ в фильме сложился из двух составляющих: народа и его правителя. Первый предстает «жесточкой безликой толпой, жаждущей зрелищ и крови. Высшую степень порочности римлян воплощает в себе их повелитель, император Нерон» (Колоколова, 2018, с. 97)¹³. Расходясь во мнениях, становится ли этот образ отсылкой к Гитлеру и нацистской Герма-

¹² Источник изображения см. / See the image source: <https://likefilmdb.ru/film/uroki-farsi-2020/stills/> (23.06.2023).

¹³ Среди забав Нерона находим у Корнелия Тацита описание того, как, одетый в рабское рубище, цезарь ночью слонялся по улицам города и притонам, а его спутники расхищали выставленные на продажу товары и ранили случайных прохожих. Когда же инкогнито было раскрыто, масштаб разбоя только увеличился. Поэтому в ночные часы Рим был похож на захваченный город (Tacitus, 1906, Book 13, Ch. 25).

нии или ассоциируется с Муссолини и фашистской Италией, сама аналогия с диктаторами XX века является несомненной (там же).

К этому добавим обязательную и чаще всего «запретную» линию любовных отношений императора с иностранкой, пленницей, рабыней, вольноотпущенницей, подругой детства, чужой женой, гетерой, родственницей (возможно, со своей матерью — как в «Нероне»). Такая особа, вопреки своему социально-политическому положению, нередко борется за свои права на главенство в государстве (см., например, образ Клеопатры в одноименном американском фильме Дж. Манкевича, 1963).

Первое впечатление от Юлия Цезаря в одноименном фильме Ули Эделя (Julius Caesar) — фактурный молодой человек с яркой современной внешностью, мягкий, заботливый, мужественный — все качества для передачи его человечности, но не полководца. Так что складывается впечатление, что этот «мямлик» эффектно ходит в военной форме (она ему очень идет), вглядывается вдаль, произносит проникновенные речи перед легионерами, бесстрашно встает перед восседающим на коне предводителем галлов. Как сказала бы Нонна Мордюкова в фильме «Председатель», «хороший мужик, но не орел». Алессандра Стэнли пишет, что выбор артиста Джереми Систо на роль Цезаря озадачивает. У него, кажется, «отсутствует гибкость и актерская техника (...) Его эпилептические припадки великолепны, но что-то более тонкое не подмечается» (Stanley, 2003). Поэтому его «человечность» авторам картины даже пришлось специально активизировать схваткой в сцене с главарем свирепых пиратов, захвативших его у острова Фармакуссы. Но в действительности он, ожидая денежный выкуп от друзей, спасся не поединком, а с помощью своего остроумия. Плутарх писал, что Цезарь часто шутил с разбойниками, читал им свои поэмы и речи, непонятливых обзывал неучами; требовал соблюдения тишины во время его отдыха и обещал после освобождения всех распять, из-за чего они умирали со смеху. Но позже он все-таки их «развесил» вдоль дороги, да еще помня пиратскую доброту (они же его кормили), перебил им ноги, чтобы не мучились, а умерли сразу (Плутарх).

В действительности же облик Цезаря был более аскетичным, особенно уже после возвращения из Египта.



Рис. 8. Кадр из фильма «Юлий Цезарь». Реж. Ули Эдель, 2002. Цезарь и Клеопатра¹⁴

В показе Цезаря как государственного деятеля, несмотря на множество заслуг (перед сенатом, прощение врагов, любовь народа), допущена даже критика его деятельности в гражданской войне в Галлии, хотя причины этого умалчиваются. Светоний называет две: финансовую (огромные долги *Цезаря*) и боязнь ответственности за все совершенное им в его первое консульство. Ведь даже один из самых авторитетных сенаторов, философ-стоик и принципиальный противник Цезаря Марк Катон «не раз клятвенно заявлял, что привлечет его к суду тотчас, как он распустит войско» (Светоний, 1993а).

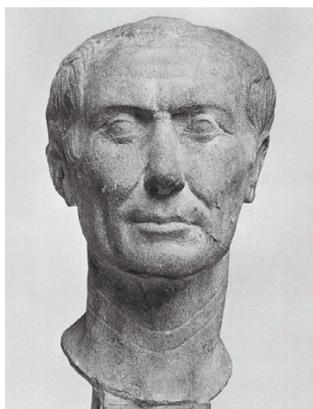


Рис. 9. Гай Юлий Цезарь. Единственный подлинный портрет, сделанный при жизни Цезаря. Замок д'Алье — Тускула (Италия)¹⁵

¹⁴ Источник изображения см. / See the image source: <https://www.film.ru/serials/yuliy-cesar/frames> (23.06.2023).

¹⁵ Источник изображения см. / See the image source: <http://ancientrome.ru/publik/article.htm?a=1268343611> (23.06.2023).

В фильме же есть гораздо большее упущение — отсутствие фигуры Марка Туллия Цицерона, знаменитого оратора и адвоката, политическо-го деятеля и успешного полководца. Этот последователь стоицистской этики, обеспокоенный нравственными основами существования государства, подвергся гонениям за защиту интересов республики и, в частности, разоблачение заговора Луция Катилины¹⁶. В 60 г. до н. э. не без одобрения Цезаря Цицерон был осужден и приговорен к изгнанию из Италии, а его усадьбы сровняли с землей как осквернявшие Рим (Марков, 2018, с. 16). Но и после смерти диктатора охота цезарианцев на философа не прекратилась: он был убит по приказу Марка Антония. Следовательно, притом, что Цезарь вел себя милосердно, в том числе и по отношению к своим врагам, его непростые отношения с Цицероном не только не запятнали бы его вневременную славу, но и прояснили историческую роль, о чем до сих пор не утихают споры историков: погубил ли он в Риме республику или спас государство?¹⁷

Сложнее дело обстоит с **образом императора Нерона**, о котором Светоний, анализируя нравственные основы его семейного древа, писал, что он сосредоточил в себе все негативные черты, присущие его роду: «Нерон утратил доблести своих предков, в то же время сохранив пороки каждого из них, словно переданное и врожденное ему наследство» (Светоний, 1993b). Чтобы удостовериться в такой негативной характеристике, обратимся к римской скульптуре, в которой Нерон запечатлен в годы своего императорского правления. Его облику даны необычайно меткие характеристики: «Портрет Нерона, исполненный, несомненно, незаурядным художником, не выявляет полностью тех отталкивающих черт его характера, которые проявились особенно резко в последние годы его жизни. Но они предугадываются в мрачном взгляде, в едва заметной зловещей улыбке рта» (Лосева, 1975, с. 36). «Наглость, похоть, распущенность, скупость, жестокость его поначалу проявлялись постепенно и незаметно, словно юношеские увлечения, но уже тогда всем было ясно, что пороки эти — от природы, а не от возраста» (Светоний, 1993b). К этому добавим еще чувственный рот, змеевидные брови и пристальный взгляд, а также нависшую лобную массу над переносицей, привносящую в его облик черты животного.

¹⁶ Саллюстий приводит высказывавшееся в процессе расследования мнение (которое, по завершении разбирательств, было опровергнуто), что в этом заговоре участвовал и Цезарь (Sallustii, 1838, p. 28).

¹⁷ Стенограмма телевизионного шоу «Суд времени» (2010). Выпуск 2. Гай Юлий Цезарь: губитель республики или спаситель государства? <http://www.kurginyan.ru/publ.shtml?cmd=add&cat=3&id=68> (16.05.2023).

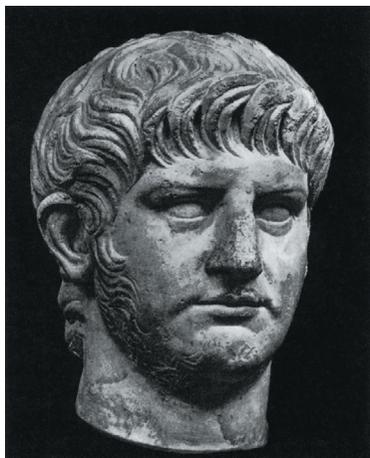


Рис. 10. Голова Нерона. Рим. Палатинский музей. Римский национальный музей. Мрамор. 50-е гг. н. э.¹⁸

Но в истории Нерон не только закулисный убийца. Он еще и спаситель приговоренного к смерти гладиатора, озабочен социальными реформами Рима, в том числе справедливым налогообложением, а также изобличением коррумпированного сената и в будущем — отменой рабства.

В трехчасовом же фильме П. Маркуса «**Римская империя: Нерон**» (*Imperium: Nero*) будущий правитель Рима в течение двух часов предстает как наивный мечтательный юноша, влюбленный в рабыню Клавдию Акте и сохраняющий ей верность. Троекратные попытки отравить свою мать Агриппину и погубить в специально устроенном для нее кораблекрушении не даны. Неудачные поплзновения задушить свою первую жену Октавию, как и осуществление ее казни в ссылке за «прелюбодеяние», не показаны (Светоний, 1993b). Напротив: Нерон после развода заклинает ее не губить себя, обещая дать шанс стать счастливой. Но она, по сообщению брата, тонет. Смерть своей второй жены (беременной Пoppей) оттого, что он ударил ее ногой в живот (Светоний, 1993b), в картине заменена на несчастный случай в слишком ретивом танце.

Таким образом, в фильме Нерон очеловечен до такой степени, какую другие режиссеры не могли и представить (Nicosia, 2018). Этот кровавый мясник дан еще и в переживаниях за причиненное близким зло: на его лице не просыхают слезы. Он плачет над инициированным им арестом своей мате-

¹⁸ Источник изображения см. / See the image source: <https://ancientrome.ru/art/artwork/img.htm?id=381> (27.06.2023).

ри, ведь ради нее (!) он хотел создать справедливую и милосердную республику. Печалится по поводу заказанного им отравления сводного брата Андроника. Осознавая свою вину, со слезами на глазах просит прощения у Акте за то, что сделал и еще должен сделать (!), хотя в действительности его огорчения связаны только с пониманием прекращения своего музыкального творчества. («Какой великий артист погибает»!)



Рис. 11. Кадр из фильма «Нерон», реж. Ули Эдель, 2004.
Нерон и Клавдия Акте¹⁹

В душе «страдальца» еще и возникают угрызения совести. Поэтому нашедшая утешение в христианстве Клавдия в финале фильма дает ему прощение, снимая все его грехи и тем самым приближая Нерона к чуть ли не сомневающемуся на горе Елеонской Христу. Со слов Клавдии мы узнаем, что «Нерон мечтал о Риме, о лучшем мире. Он не разжигал огонь, но огонь в душе сжедал его». И об этом, якобы раскаявшемся садисте, который поубивал своих ближайших родственников, друзей и большую часть народа, Акте, плача над его телом, говорит: «Мы все прощены, он не одинок, он просто потерялся».

По мнению Люка Никосии, такое «моральное превосходство христианской веры в сочетании с рассказом о развращении Нерона показывает, что Нерон не всегда был ужасен, и его судьба [в некоторой степени] вызывает сочувствие» (Nicosia, 2018). Однако стремление вызвать повышенно-эмоциональный отклик у аудитории снижает его эффективность. А чрезмерная драматизация христианской идеи в контексте существенно-

¹⁹ Источник изображения см. / See the image source: <https://www.kinopoisk.ru/film/230391/stills/page/1/> (24.06.2023).

го отклонения фильма от привычной трактовки образа Нерона оказала на восприятие его весьма негативный эффект (Nicosia, 2018).



Рис. 12. Кадр из фильма. «Римская империя: Нерон». Нерон и Клавдия²⁰

В итоге вместе с псевдо-раскаянием Нерона в фильме происходит «переплюсовка образов». Нерон в своих злодеяниях оправдывается, а окружение принимает его зло на себя. Пoppея якобы одурманивает его напитками из Египта, и он отдает смертоносные приказы; Сенека, видимо, перевернувшись в гробу, «подсказывает» Нерону убить сводного брата и мать; да и Клавдия Акте косвенно втягивается в круг преступников, поскольку за убийство Британника на нее возлагается психологическая ответственность.

А на втором плане этих драматических перелицовок в прорастающей *идее христианства (некоего подобия человечности)* звучит декларация прощания зла: «надо просить Бога с чистым сердцем» (как раз для Нерона!). Крещение «поставлено на поток» (крестят Клавдию, взрослых, детей). Даже Сенека заявляет, что ему и Нерону не хватает истинной веры (просто давно созревший христианин). Ну и полное искупление всех грехов в речении Клавдии: «Нет людей, недостойных искупления»²¹.

Такая фальсификация фактов в характеристике тирана-убийцы, да еще поданная сквозь призму христианского всепрощения, опасна, потому как подобные персонажи (Нерон или, например, Гитлер), действительно, не одиноки, а приклеивать им для реабилитации ярлыки «человечных», — это есть явление зла.

²⁰ Источник изображения см. / See the image source: <https://www.kinopoisk.ru/film/230391/stills/page/1/> (24.06.2023).

²¹ Не хватает только кота Леопольда: «Ребята, давайте жить дружно».

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В итоге проделанного обзора некоторых знаковых фильмов XXI века человечность была раскрыта нами как основополагающее родовое понятие добра. Однако в современном кинематографе оно предстало весьма расширительно. Отдельные режиссеры, внедряя новые исторические стереотипы в зрительские массы, направили их на *добровольное* принятие фальсифицированной истории. В их кинопродукции стараниями постановщиков зло преподносится зрителям, как минимум, в ослабленном виде, а порой и как откровенное добро. Это происходит потому, что отдельные политические и религиозные лидеры показываются сквозь призму надуманных проявлений человечности (Нерон, отчасти Цезарь, Лютер, Гитлер, комендант лагеря смерти Ральф). В данном стремлении реабилитировать зло такие авторы, видимо, не отдают себе отчет в том, что объективно способствуют мутации мышления современного общества в сознание возможного неонацистского электората.

Подобная тенденция в зарубежном кинематографе не случайна. Она наблюдается в фундаментальных областях не только искусства, но и интеллектуальных штудий. В философии, например, в последнее время прилагаются усилия переосмыслить понятие зла. Разъясняя читателям, что такое «хорошо» и что такое «плохо», Павлос Контос расценивает зло как некий природный человеческий изъян (недочет). Поэтому его следует принимать снисходительно, вне связи с обычным преступлением (Kontos, 2018, р. 4, 6). А по формулировке Софии М. Коннелл, зло — это некая «противоестественная неизлечимая аморальность», иначе — «естественный человеческий дефект, который в каком-то смысле относится к области природы» (Connell, 2018).

В итоге зло здесь трансформируется в вымышленное и не такое уж негативное явление. Но в подобных случаях Ларс Свендсен видит *потерю внимания к жертве* (Свендсен, 2008, с. 1).

А вместо самого термина зла предлагается новый набор понятий:

а) «противоестественная неизлечимая аморальность», которая существует сама по себе и не поддается медицине, а является просто человеческим дефектом от природы (поэтому, надо полагать, преступнику можно разрешить убийства и грабежи, поскольку он умственно или физически неполноценный). Но такая аморальность — якобы еще не порок (преступление);

б) порочность, с которой человек родился (и с тех пор никогда не слышал о морали, — она, видимо, естественная и тоже «неизлечимая»). Поэтому такой порок и аморальность — едва ли не как у Пушкина, «две вещи несовместны». Тем не менее, чтобы выявить их различие, требуются конкретные пояснения, которые были сделаны еще Аристотелем. Он определил амо-

ральность как систему, куда вошли сопутствовавшие ей обстоятельства, их количество, кто исполнитель, что за поступок, при каких условиях совершен, каким орудием и ради чего, каким образом (мягко или грубо)? (Аристотель, 1997, кн. 3, 1 (II)). И только после их выяснения философ резюмировал, что не зная, как в такой деятельности возникают безнравственные устои, может только безумец, глухой или слепой: «А коль скоро человек отнюдь не в неведении делает такое, из-за чего станет неправосуден, то он неправосуден по своей воле» (Аристотель, 1997, кн. 7, 7 (V)).

Таким образом, создание видимости, что зло не является злом (мировой палач достоин сочувствия), напомним, — это целенаправленная обработка общественного сознания с внедрением ложных идей. Рано или поздно таковая найдет агрессивный выход в изменении общественной жизни. Подобная последовательность запущенной в массовую психологию реабилитационной концепции зла с ее хищническим «выходом в люди» состоит из двух весьма традиционных этапов: замысел — реализация. Но истоки такой конструкции восходят к разработанному Аристотелем понятию души под названием энтелехия. Применяя ее в оценке процессов, которые были отмечены здесь в общественной психологии, нам это аристотелевское понятие, изначально исследованное им в положительном плане, представляется теперь в новом качестве — *энтелехии зла*, то есть *души, обладающей негативной энергией*. В этом феномене находит свое естественное подтверждение заявленная в начале статьи гипотеза.

Однако в том же зарубежном киноискусстве подобному разрушительному направлению противопоставлено другое, в котором человечность выражена в своем исконном гуманном виде.

1. Перерождение немецкого офицера в человека, сочувствующего жертве войны (Вильм Хозенфельд в фильме «Пианист»).
2. Человечность в своем героическом превышении самое себя (пианист Владислав Шпильман; санитар Десмонд Досс, спасающий солдат в сражении за Окинаву; заключенный лагеря Освенцим Саул Ауслендер; возвратившаяся из Освенцима в Берлин певица Нелли Лянц; узник концлагеря Жиль Кремье по прозвищу «перс»).
3. Пробуждение человечности в сознании коллектива (американские солдаты в картине «По соображениям совести», как и заключенные разных стран в немецком концлагере в фильме «Сын Саула»).
4. Подведение человека к границе возможного пробуждения человечности (муж и знакомые певицы Нелли Лянц).
5. Пробуждение привязанности к другому как к своей собственности (повар-нацист Клаус к персу в фильме «Уроки фарси»).

Из выявленных нами видов человечности, в которых она проявилась «в определенности ее превышения», становится очевидным, что у современных зарубежных кинематографистов есть все основания развивать традиции европейского гуманизма, но попытка навязать новый взгляд на злодея как добродетельного человека — порочна и в итоге преступна. Поэтому исследование реабилитации зла под маской добра не исчерпывается предложенной статьей, а нуждается в дальнейшем анализе, который может быть развернут по материалам настоящей публикации.

REFERENCES

1. Andrews, J. (2018, June 21). Exclusive interview with Mark Herman. *James Horner Film Music*. Retrieved July 13, 2023, from <https://jameshorner-filmmusic.com/exclusive-interview-mark-herman-boy-striped-pajamas/>
2. Aristotle. (1997). *Nikomakhova etika* [Nicomachean ethics] (N. Braginskaya, Trans.). Moscow: EKSMO-Press. (In Russ.)
3. Brown, H. (2022, April 27). 'Persian Lessons' tells an unlikely Holocaust story—movie review. *The Jerusalem Post*. Retrieved July 10, 2023, from <https://www.jpost.com/israel-news/culture/article-705290>
4. Calder, T. (¹2013, ²2022). The concept of evil. *Stanford Encyclopedia of Philosophy*. Retrieved May 28, 2023, from <https://plato.stanford.edu/entries/concept-evil/>
5. Carrasco C.J.G., & Serrano, Jorge S. (2023). The origin and development of research into historical thinking: A key concept in the renewal of history education. In C.J.G. Carrasco (Ed.), *Re-imagining the teaching of European history: Promoting civic education and historical consciousness* (pp. 25–41). London: New York: Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781003289470>
6. Connell, S.M. (2018, May 12). Reviewed evil in Aristotle. *Notre Dame Philosophical Reviews*. Retrieved February 14, 2023, from <https://ndpr.nd.edu/reviews/evil-in-aristotle/>
7. Debruge, P. (2020, February 22). 'Persian Lessons' film review. *Variety*. Retrieved June 13, 2023, from <https://variety.com/2020/film/reviews/persian-lessons-review-1203511856/>
8. Gates, M.E. (2023, June 9). Persian Lesson. *RogerEbert.com*. Retrieved June 14, 2023, from <https://www.rogerebert.com/reviews/persian-lessons-movie-review-2023>
9. Gruber, D. (2016, December 6). Teolog Kholokosta [Theologian of the Holocaust]. *Haifa Theological Institute*. (In Russ.) Retrieved May 10, 2023, from http://www.htinstitute.co.il/xlibrary/teolog_holokosta/teolog_holokosta.pdf

10. Jenkins, M. (2023, June 23). 'Persian Lessons': Scheherazade in a concentration camp. *The Washington Post*. Retrieved June 14, 2023, from <https://www.washingtonpost.com/movies/2023/06/12/persian-lessons-movie-review/>
11. Kant, I. (1999). *Osnovy metafiziki npravstvennosti* [Groundwork of the metaphysics of morals] (N.O. Lossky, Trans.). Moscow: Nauka. (In Russ.)
12. Khavkin, B.L. (2019). Nasledie Martina Lyutera i evreyskiy vopros v sovremennoy Germanii [The legacy of Martin Luther and Jewish question in modern Germany]. *Contemporary Europe—Sovremennaya Evropa*, (4), 174–185. (In Russ.) <https://doi.org/10.15211/soveurope42019174184>, <https://www.elibrary.ru/QSUPFS>
13. Klimentova, X. (2005, 09 June). Retsenziya na fil'm "Bunker" [Review on "Downfall"]. *Film.ru*. (In Russ.) Retrieved May 12, 2023, from <https://www.film.ru/articles/soperezzhivaya-gitleru>
14. Kolokolova, N.S. (2018). Drevniy Rim i sovremennaya politika: Nekotorye stereotipy vospriyatiya Rimskoy imperii v amerikanskom kinematografe pervoy poloviny XX veka [Ancient Rome and modern politics: Certain stereotypes of the perception of the Roman Empire in American cinema of the first half of the 20th century]. *Acta Eruditorum*, (29), 94–101. (In Russ.) <https://doi.org/10.25991/AE.2019.18.29.014>, <https://www.elibrary.ru/lxwjz>
15. Kontos, P. (2018). Introduction. In P. Kontos (Ed.), *Aristotle on Evil* (pp. 1–14). Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/9781316676813.001>
16. Larsen, J. (2015). Son of Saul: Movie review. *Larsenonfilm.com*. Retrieved June 14, 2023, from <https://www.larsenonfilm.com/son-of-saul>
17. Leibniz, G.W. (1989). Opyty teoditsei o blagosti Bozhiey, svobode cheloveka i nachale zla. [Theodicy: Essays on the goodness of God, the freedom of man, and the origin of evil]. In B.E. Bykhovskiy, G.G. Mayorov & I.S. Narskiy (Eds.), *Sochineniya* [Works] (Vol. 4, pp. 49–554). Moscow: Mysl'. (In Russ.)
18. Lopes-Facal, R., & Schugurensky, D. (2023). History education and democracy. In C.J.G. Carrasco (Ed.), *Re-imagining the teaching of European history: Promoting civic education and historical consciousness* (pp. 13–24). London: New York: Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781003289470>
19. Loseva, N.M. (1975). Rimskiy skul'pturnyy portret ranneimperatorского времени (30 g. do n.e.–68 g. n.e.) [Roman sculptural portrait of the early imperial period (30 BC to 68 AD)]. In N.N. Britova, N.M. Loseva & N.A. Sidorova, *Rimskiy skul'pturnyy portret* [Roman sculptural portrait] (pp. 28–38). Moscow: Iskusstvo. (In Russ.)
20. Luther, M. (1543). *Von den Juden und ihren Lügen*.
21. Malyukova, L. (2015). Vzgl'yad iz nebytiya: "Syn Saula", rezhisser Laslo Nemes [A glimpse from the oblivion: "Son of Saul" by László Nemes]. *Iskusstvo Kino*, (7). (In Russ.) Retrieved June 14, 2023, from <https://old.kinoart.ru/archive/2015/07/vzgl'yad-iz-nebytiya-syn-saula-rezhisser-laslo-nemes>
22. Markov, A.V. (2018). Vlyublenny v bessmertie: Tsitseron kak moral'nyy filosof [In love with immortality: Cicero as a moral philosopher]. In M.T. Cicero,

- Moral'nye razmyshleniya o starosti, o družbe, ob obyazannostyakh* [Moral reflections on old age, on friendship, on duties] (V. Petukhov, V. Gorenstein, Trans.) (pp. 5–27). Moscow: RIPOL-classic. (In Russ.)
23. Nicosia, L. (2018, May 17). Nero's forgiveness: The depiction of a tragic emperor in Nero. *Classical Studies at Dickinson College*. Retrieved June 10, 2023, from <https://blogs.dickinson.edu/classicalstudies/2018/05/17/neros-forgiveness-the-depiction-of-a-tragic-emperor-in-nero-2004/>
24. Pavlova, E.A. (2015). Chelovechnost' kak dual'naya kharakteristika [Humanity as a dual characteristic]. In L.M. Popov (Ed.), *Bekhterev i sovremennaya psikhologiya chelovechnosti* [Bekhterev and modern psychology of humanity] (pp. 256–263). Kazan: Otechestvo. (In Russ.) <https://www.elibrary.ru/vjyivb>
25. Plutarch. (2020). *Sravnitel'nye zhizneopisaniya* [Parallel lives] (V. Alekseev, K. Lampsakov & S.P. Markish, Trans.). Moscow: Azbuka. (In Russ.)
26. Reznik, I. (2016). *Evreyskiy narod: Istoricheskaya khronika gonenyi, izgnaniy i genotsida* [The Jewish people: A historical chronicle of persecution, exile and genocide]. Jerusalem: Dostoyanie. (In Russ.)
27. Riazanov, I.V. (2022). Etika udovol'stviya kak germenevticheskaya problema u rannego Kh.-G. Gadamera [The ethics of pleasure as a hermeneutic problem in the early H.G. Gadamer]. *Vestnik Permskogo universiteta: Filosofiya, Psikhologiya, Sotsiologiya* (2), 221–231. (In Russ.) <https://doi.org/10.17072/2078-7898/2022-2-221-231>, <https://www.elibrary.ru/wzkcaa>
28. Sallustii, G.K. (1838). *De Catiline conjuratione belloque Jugurthino historie*. Charles C. Little and James Brown.
29. Stanley, A. (2003, June 27). TV Weekend; Caesar rendered for the small screen. *The New York Times*. Retrieved June 12, 2023, from <https://www.nytimes.com/2003/06/27/movies/tv-weekend-caesar-rendered-for-the-small-screen.html>
30. Suetonius, G.T. (1993a). *Zhizn' dvenadtsati Tsezarey: Kniga 1: Bozhestvennyy Yuliy* [The twelve Caesars: Book 1: The deified Julius] (M.L. Gasparov, Trans.). Moscow: Nauka. (In Russ.) Retrieved March 7, 2023, from <https://ancientrome.ru/antlitrt.htm?a=1447001000>
31. Suetonius, G.T. (1993b). *Zhizn' dvenadtsati Tsezarey: Kniga 6: Neron* [The twelve Caesars: Book 6: Nero] (M.L. Gasparov, Trans.). Moscow: Nauka. (In Russ.) Retrieved June 17, 2023, from <https://ancientrome.ru/antlitrt.htm?a=1447006000>
32. Svendsen, L. (2008). *Filosofiya zla* [A philosophy of evil] (N. Shinkarenko, Trans.). Moscow: Progress—Traditsiya. (In Russ.)
33. Svetlov, R.V. (2001). Predislovie k russkomu izdaniyu [Preface to the Russian edition]. In J.B. Russell, *D'yavol: Vospriyatie zla s drevneyshikh vremen do rannego khristianstva* [The Devil: Perceptions of evil from antiquity to primitive Christianity] (pp. 6–10). Saint Petersburg: Evraziya. (In Russ.)
34. Tacitus, C. (1906). *Annales ab excessu divi Augusti*. Clarendon Press.
35. Tallerico, B. (2015, July 24). Phoenix. *RogerEbert.com*. Retrieved June 8, 2023, from <https://www.rogerebert.com/reviews/phoenix-2015>

36. United States Holocaust Memorial Museum. (2023). Kholokost—animirovannyye karty/Karty [Holocaust—animated maps/Maps]. *Holocaust Encyclopedia*. Retrieved June 23, 2023, from <https://encyclopedia.ushmm.org/content/ru/gallery/introduction-to-the-holocaust-maps>. (In Russ.)
37. von Marklein, St. (2004). Der Luther-Film. *Religionspädagogische Institut Loccum*. Retrieved May 30, 2023, from <https://www.rpi-loccum.de/material/pelikan/pel2-04/maluth>
38. Wheatley, C. (2020, March, 6). Phoenix review: One of Sight & Sound's best films of 2015. *BFI*. Retrieved June 15, 2023, from <https://www2.bfi.org.uk/news-opinion/sight-sound-magazine/reviews-recommendations/review-phoenix>

ЛИТЕРАТУРА

1. Аристотель. (1997). *Никомахова этика* (Н. Брагинская, пер.). Москва: ЭКСМО-Пресс.
2. Грубер, Д. (2016, 06 декабря). Теолог Холокоста. *Хайфский теологический институт: сайт*. http://www.htinstitute.co.il/xlibrary/teolog_holokosta/teolog_holokosta.pdf (10.05.2023).
3. Кант, И. (1999). *Основы метафизики нравственности* (В.Ф. Асмус, А.В. Гулыга, Т.И. Ойзерман, ред.; Н.О. Лосский, пер.). Москва: Наука.
4. Климентова, К. (2005, 09 июня). Рецензия на фильм «Бункер». *Film.ru*. <https://www.film.ru/articles/soperezhivaya-gitleru> (12.05.2023).
5. Колоколова, Н.С. (2018). Древний Рим и современная политика: некоторые стереотипы восприятия Римской империи в американском кинематографе первой половины XX века. *Acta eruditorum*, (29), 94–101. <https://www.elibrary.ru/LXWJEZ>, <https://doi.org/10.25991/AE.2019.18.29.014>
6. Лейбниц, Г.В. (1989). Опыты теодицеи о благодати Божией, свободе человека и начале зла. Б.Э. Быховский, Г.Г. Майоров, И.С. Нарский (ред.), *Сочинения: в 4 т.* (Философское наследие; Т. 109: Т. 4, с. 49–554). Москва: Мысль.
7. Лосева, Н.М. (1975). Римский скульптурный портрет раннеимператорского времени 30 г. до н.э. – 68 г. н.э. Н.Н. Бритова, Н.М. Лосева, Н.А. Сидорова, *Римский скульптурный портрет: очерки* (с. 28–38). М.: Искусство.
8. Малюкова, Л. (2015). Взгляд из небытия: «Сын Саула», режиссер Ласло Немеш. *Искусство кино*, (7). <https://old.kinoart.ru/archive/2015/07/vzglyad-iz-nebytiya-syn-sauala-rezhisser-laslo-nemesh> (14.06.2023).
9. Марков, А.В. (2018). Влюбленный в бессмертие. Цицерон как моральный философ. М.Т. Цицерон, *Моральные размышления о старости, о дружбе, об обязанностях* (В. Петухов, В. Горенштейн, пер.) (с. 5–27). Москва: РИПОЛ классик.
10. Павлова, Е.А. (2015). Человечность как дуальная характеристика. Л.М. Попов (ред.), *Бехтерев и современная психология человечности*:

сборник статей V Международной научно-практической конференции (с. 256–263). Казань: Отечество. <https://www.elibrary.ru/VJYIVB>

11. Плутарх. (2020). *Сравнительные жизнеописания* (В. Алексеев и др., пер.). Москва: Азбука.

12. Резник, И. (2016). *Еврейский народ: историческая хроника гонений, изгнаний и геноцида: факты, мнения, комментарии*. Иерусалим: Достояние.

13. Рязанов, И.В. (2022). Этика удовольствия как герменевтическая проблема у раннего Х.-Г. Гадамера. *Вестник Пермского университета. Философия. Психология. Социология*, (2), 221–231. <https://www.elibrary.ru/WZKCAA>, <https://doi.org/10.17072/2078-7898/2022-2-221-231>

14. Свендсен, Л. (2008). *Философия зла* (Н. Шинкаренко, пер.). Москва: Прогресс—Традиция.

15. Светлов, Р.В. (2001). Предисловие к русскому изданию. Дж.Б. Рассел, *Дьявол. Восприятие зла с древнейших времен до раннего христианства* (с. 6–10). Санкт-Петербург: Евразия.

16. Светоний, Г.Т. (1993а). *Жизнь двенадцати цезарей: Книга 1: Божественный Юлий* (М.Л. Гаспаров, пер.). Москва: Наука. <https://ancientrome.ru/antlittr/t.htm?a=1447001000> (07.03.2023).

17. Светоний, Г.Т. (1993б). *Жизнь двенадцати цезарей: Книга 6: Нерон* (М.Л. Гаспаров, пер.). Москва: Наука. <https://ancientrome.ru/antlittr/t.htm?a=1447006000> (17.06.2023).

18. Хавкин, Б.Л. (2019). Наследие Мартина Лютера и еврейский вопрос в современной Германии. *Современная Европа*, (4), 174–185. <https://www.elibrary.ru/QSUPFS>, <https://doi.org/10.15211/soveurope42019174184>

19. Andrews, J. (2018, June 21). Exclusive interview with Mark Herman. *James Horner Film Music*. <https://jameshorner-filmmusic.com/exclusive-interview-mark-herman-boy-striped-pajamas/> (13.07.2023).

20. Brown, H. (2022, April 27). ‘Persian Lessons’ tells an unlikely Holocaust story — movie review. *The Jerusalem Post*. <https://www.jpost.com/israel-news/culture/article-705290> (10.07.2023).

21. Calder, T. (2013, 2022). The Concept of Evil. *Stanford Encyclopedia of Philosophy*. <https://plato.stanford.edu/entries/concept-evil/> (28.05.2023).

22. Carrasco, C.J.G., Serrano, J.S. (2023). The origin and development of research into historical thinking. A key concept in the renewal of history education. C.J.G. Carrasco (Ed.), *Re-imagining the teaching of European history Promoting Civic Education and Historical Consciousness* (pp. 25–41). London: New York: Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781003289470>

23. Connell, S.M. (2018, May 12). Reviewed Evil in Aristotle (P. Kontos, ed.). *Notre Dame Philosophical Reviews*. <https://ndpr.nd.edu/reviews/evil-in-aristotle/> (14.02.2023).

24. Debruge, P. (2020, February 22). ‘Persian Lessons’ Film Review. *Variety*. <https://variety.com/2020/film/reviews/persian-lessons-review-1203511856/> (13.06.2023).

25. Gates, M.E. (2023, June 9). Persian Lesson. *RogerEbert.com*. <https://www.rogerebert.com/reviews/persian-lessons-movie-review-2023> (14.06.2023).
26. Jenkins, M. (2023, June 23). 'Persian Lessons': Scheherazade in a concentration camp. *The Washington Post*. <https://www.washingtonpost.com/movies/2023/06/12/persian-lessons-movie-review/> (14.06.2023).
27. Kontos, P. (2018). Introduction. P. Kontos (Ed.), *Aristotle on Evil* (pp. 1–14). Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/9781316676813.001>
28. Larsen, J. (2015). Son of Saul: Movie Review. *Larsenonfilm.com*. <https://www.larsenonfilm.com/son-of-saul> (14.06.2023).
29. Lopes-Facal, R., Schugurensky, D. (2023). History education and democracy. C.J.G. Carrasco (Ed.), *Re-imagining the teaching of European history Promoting Civic Education and Historical Consciousness* (pp. 13–24). London: New York: Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781003289470>
30. Luther M. (1543). *Von den Juden und ihren Lügen*.
31. Marklein, St. von. (2004). Der Luther-Film. *Religionspädagogische Institut Loccum*. <https://www.rpi-loccum.de/material/pelikan/pel2-04/maluth> (30.05.2023).
32. Nicosia, L. (2018, May 17). Nero's Forgiveness: The depiction of a Tragic Emperor in Nero. *Classical Studies at Dickinson College*. <https://blogs.dickinson.edu/classicalstudies/2018/05/17/neros-forgiveness-the-depiction-of-a-tragic-emperor-in-nero-2004/> (10.06.2023).
33. Sallustii, G.K. (1838). *De Catiline conjuratione belloque Jugurthino historie*. Charles C. Little and James Brown.
34. Stanley, A. (2003, June 27). TV Weekend; Caesar Rendered for the Small Screen. *The New York Times*. <https://www.nytimes.com/2003/06/27/movies/tv-weekend-caesar-rendered-for-the-small-screen.html> (12.06.2023).
35. Tacitus, C. (1906). *Annales ab excessu divi Augusti*. Clarendon Press.
36. Tallerico, B. (2015, July 24). Phoenix. *RogerEbert.com*. <https://www.rogerebert.com/reviews/phoenix-2015> (08.06.2023).
37. United States Holocaust Memorial Museum. (2023). *Энциклопедия Холокоста*. <https://encyclopedia.ushmm.org/content/ru/gallery/introduction-to-the-holocaust-maps> (23.06.2023). (In Russ.)
38. Wheatley, C. (2020, March, 6). Phoenix review. One of Sight & Sound's best films of 2015. *BFI*. <https://www2.bfi.org.uk/news-opinion/sight-sound-magazine/reviews-recommendations/review-phoenix> (15.06.2023).

Authors' contributions

Grigoriy Konson designed the research aspects and supervised the project;
 Irina Konson analyzed movies and studied the academic sources;
 Grigoriy Konson and Irina Konson wrote the text and edited it according to the reviewers' comments.
 Both authors discussed the final version of the manuscript.

Авторский вклад

Г.Р. Консон — разработка проблемы исследования, отбор методов его развертывания и общее руководство;

И.А. Консон — анализ художественных произведений, изучение академических источников;

Г.Р. Консон, И.А. Консон — написание текста, редактирование по замечаниям рецензентов.

Оба автора приняли участие в обсуждении финального варианта рукописи.

ABOUT THE AUTHORS

GRIGORIY R. KONSON

Dr.Sci. (Art History), Dr.Sci. (Cultural Studies), Professor,
Director of the Humanities & Social Sciences Center,
Chairman of the Council for Humanities & Social Sciences Research,
Education, & Culture,
MIPT University,

9, Insitutsky pereulok, 141701 Dolgoprudny, Moscow Oblast, Russia;
Chief Research Fellow, Department of Scientific
and Technical Information,

GITR Film and Television School,
32a, Khoroshevskoye shosse, 123007 Moscow, Russia

ResearcherID: L-7271-2017

ORCID: 0000-0001-7400-5072

e-mail: konson.gr@mipt.ru

IRINA A. KONSON

Honorary Worker of the Union of Composers of Russia
8–10, str. 2, Bryusov pereulok, 125009 Moscow, Russia

Researcher ID: AAT-4621-2020

ORCID: 0000-0002-8631-5737

e-mail: irina.konson@yandex.ru

СВЕДЕНИЯ ОБ АВТОРАХ

ГРИГОРИЙ РАФАЭЛЬЕВИЧ КОНСОН

доктор искусствоведения, доктор культурологии, профессор,
директор Учебно-научного центра гуманитарных и социальных наук,
председатель Экспертного совета МФТИ

по гуманитарным и социальным наукам, образованию и культуре,

Московский физико-технический институт

(национальный исследовательский университет),

141701, Россия, Московская область, г. Долгопрудный,

Институтский переулок, 9;

главный научный сотрудник

отдела научно-технической информации,

Институт кино и телевидения (ГИТР),

123007, Россия, г. Москва, Хорошевское шоссе, 32а

ResearcherID: L-7271-2017

ORCID: 0000-0001-7400-5072

e-mail: konson.gr@mipt.ru

ИРИНА АБРАМОВНА КОНСОН

Почетный деятель Союза композиторов России,

125009, Россия, г. Москва, Брюсов пер. 8–10, стр. 2

Researcher ID: AAT-4621-2020

ORCID: 0000-0002-8631-5737

e-mail: irina.konson@yandex.ru

**ЯЗЫК
ЭКРАННЫХ МЕДИА**

**THE LANGUAGE
OF VISUAL MEDIA**

UDC 004.92 + 791.6 + 791.4

DOI:DOI: 10.30628/1994-9529-2023-19.2-171-213

EDN: JPBTJP

Received 15.05.2023, revised 25.06.2023, accepted 30.06.2023

ARTEM N. ZORIN*

Saratov Chernyshevsky State University,
83, korp. 11, Astrakhanskaya, Saratov 410012, Russia;
MIPT University,
9, Insitutsky pereulok, 141701 Dolgoprudny, Moscow Oblast, Russia

Researcher ID: D-3015-2017

ORCID: 0000-0002-2342-4039

E-mail: art-zorin@yandex.ru

DANIIL A. YAKHAMOV

Saratov State Conservatory,
1, Stolypina prospect, 410012 Saratov, Russia

Researcher ID: IYJ-1408-2023

ORCID: 0009-0006-3908-4071

E-mail: gossardan@mail.ru

For citation

Zorin, A.N., & Yakhamov, D.A. (2023). Performing Capture in Video Games and New Acting Practice in the Post-Digital Era. *Nauka Televideniya—The Art and Science of Television*, 19 (2), 171–213. <https://doi.org/10.30628/1994-9529-2023-19.2-171-213>, <https://elibrary.ru/JPBTJP>

Performing Capture in Video Games and New Acting Practice in the Post-Digital Era**

Abstract. Motion capture technology for creating an animated image of an artist is becoming increasingly widespread in animation, cinema, and computer games. The motion capture methodology allows translating the acting into different virtual worlds and implementing creative data such as plasticity, voice, drama, in completely unexpected forms, which expand the boundaries of

* Corresponding author.

** Translated by Maria S. Berlova, Cand. Sci. in Art Studies, PhD in Theater Studies, Independent Researcher.

traditional artistic anthropology and the psychology of art. The most multilevel and multi-variant form of motion capture, performing capture, can reflect the plasticity of the artist in the finest details. This article raises the question of the need to study new aspects of the methodology of acting creativity. This question arises in the process of creating images of computer games, against the background of scientific understanding of various forms of motion capture technology and their modeling in the digital environment. The ways the artist exists during the implementation of scenarios of high-budget computer game projects are characterized by multivariance in the development of the image when setting the most important tasks in a situation of multiplicity of game strategies, by an expansion of understanding the original event, and by the dynamics of the role pattern. The interactive nature of gaming projects requires an understanding of the categories of actor existence in the synthesis of classical (Stanislavsky system) and post-dramatic theatrical approaches.

Keywords: performing capture, acting skills, post-digital art, *L.A. Noire*, *Death Stranding*

УДК 004.92 + 791.6 + 791.4

DOI: 10.30628/1994-9529-2023-19.2-171-213

EDN: JPBTJP

Статья получена 15.05.2023, отредактирована 25.06.2023, принята 30.06.2023

АРТЕМ НИКОЛАЕВИЧ ЗОРИН*

Саратовский национальный исследовательский
государственный университет им. Н. Г. Чернышевского,
410012, г. Саратов, ул. Астраханская, д. 83, корп. 11,
Московский физико-технический университет,
141701, г. Долгопрудный, Институтский переулок, д. 9.

Researcher ID: D-3015-2017

ORCID: 0000-0002-2342-4039

E-mail: art-zorin@yandex.ru

ДАНИИЛ АЛЕКСАНДРОВИЧ ЯХАМОВ

Саратовская государственная консерватория им. Л.В. Собинова,
410012, г. Саратов, пр-т им. Петра Столыпина, д. 1

Researcher ID: IYJ-1408-2023

ORCID: 0009-0006-3908-4071

E-mail: gossardan@mail.ru

* Автор, ответственный за переписку

Для цитирования

Зорин А.Н., Яхамов Д.А. Performing capture в видеоиграх и новая актерская практика постцифровой эпохи. К постановке проблемы // Наука телевидения. 2023. 19 (2). С. 171–213. DOI: <https://doi.org/10.30628/1994-9529-2023-19.2-171-213>. EDN:JPBTJP

Performing Capture в видеоиграх и новая актерская практика постцифровой эпохи

Аннотация. Технологии захвата движения артиста для создания анимированного образа получают все более широкое распространение в мультипликации, кинематографе и компьютерных играх. Методика захвата движения motion capture позволяет переводить актерскую игру в иные виртуальные миры и реализовать собственные творческие данные — пластические, голосовые, драматические — в совершенно неожиданных формах, расширяющих границы традиционной художественной антропологии и психологии искусства. Самая многоуровневая и многовариантная форма захвата движения — performing capture — дает возможность отразить пластику артиста в самых мелких деталях и подробностях. В статье ставится вопрос о необходимости исследования новых аспектов методологии актерского творчества, возникающих в процессе создания образов компьютерных игр, на фоне научного постижения различных форм технологий захвата движений и их моделирования в цифровой среде. Способы существования артиста при реализации сценариев высокобюджетных проектов компьютерных игр характеризуются поливариантностью развития образа при постановке сверхзадачи в ситуации множественности игровых стратегий, расширением представления об исходном событии и динамике рисунка роли. Интерактивная природа игровых проектов требует осмысления категорий актерского существования в синтезе классических (система Станиславского) и постдраматических театральных подходов.

Ключевые слова: performing capture, мастерство актера, искусство постцифровой эпохи, *L.A. Noire*, *Death Stranding*

INTRODUCTION

Information technologies define the development vector of all human activities—from economics and politics to creativity. With the birth of cinema in the late 19th century, new conditions arose for an actor to create a role. This led to the emergence of plots that went beyond traditional dramaturgy, which over time changed the approaches to the ways in which an artist exists on stage. A century later, in the 2000s, the rapid development of the video game industry brought new adjustments to the forms of the acting profession. Until recently, video games were considered a niche, even an exotic entertainment sphere, but the digital revolution has put the gaming industry on par with the film industry. The involvement of professional screenwriters, directors, and actors in the creation of games has become common practice. Today, there are many major Triple-A projects—high-budget game “blockbusters” that immerse the audience in fantastic unexplored worlds, with plots that have long stories featuring colorful characters, richly detailed nuances. And filmmakers creating films based on these game worlds.

The expansion of the boundaries of acting roles in the post-digital era reveals a combination of traditional and innovative ones in 3D spaces. Studying this area requires the application of cognitive approaches in the research of computer modeling technologies (motion capture or motion scan, performance capture), the actualization of the psychology of creativity (psychology of an artist's behavior, semiotics of kinetics, behavioral models and reactions), as well as the methodology of acting mastery in the whole variety of traditions of national schools and methods.

Due to the avalanche-like growth of mastering the potential of artificial intelligence (AI), the prospect of its use attracts more and more attention from researchers around the world. AI's capabilities are being applied to various areas of the socio-economic sphere, including various forms of art and entertainment technologies. In the summer of 2023 in the USA, negotiations between the united trade union of artists of the Screen Actors Guild and the American Federation of Television and Radio Artists (SAG-AFTRA) with the Guild of Film Producers reached a deadlock, which led to a large-scale strike.¹ One of the main points of the demands was to limit the involvement of artificial intelligence technologies in films when working with images of actors' works from the past and replacing the work of live artists with these reconfigured older imagings. While AI is currently only able to successfully replace extras and deceased stars, the film community is already expressing concern about this and is striving to prevent sharp antagonism of professional interests in the industry in the foreseeable future. The boom in artificial

¹ Sperling, N. (2023, June 5). Actors authorize potential strike with Hollywood writers still picketing. *New York Times*. Retrieved June 26, 2023, from <https://www.nytimes.com/2023/06/05/business/media/hollywood-actors-strike-vote.html>

intelligence (AI) has also revealed the problem of its creativity limits: processing a large amount of information in search of an “average” solution leads not to the creation of breakthrough or masterpiece creative achievements or statements, but to their gradual degradation. Now AI is able to replicate a star’s image or to create the illusion of naturalness of an average performer. AI is also massively involved in the production of unsophisticated sitcoms, but whether it can create unique artistic images—this question remains open.

The problem of widespread development of AI in the cinema sphere still lies in the field of artistic futurology and is somewhat aside from the stated theme. Currently, there is not enough full understanding of another phenomenon in the previous stages of creative mastery of digitization—the new range of artistic possibilities of the artist when working with performance capture technology in an interactive gaming space. Framing this issue requires first defining the current criteria and possibilities of the actor’s existence when creating computer game characters based on the experiences of their understanding by artists, as well as the project creators and critics. In perspective, a broader study of the experience of artists in high-budget computer game projects will allow an evaluation of the deep interaction of current forms of different areas of art in the 21st century. The increasing demand of the audience for the transformation of the space of traditional theatrical and cinema halls in terms of expanding its interactive possibilities (participative/immersive theater, VR-theater) allows for a gradual transfer experimental experiences of contemporary theater and cinema direction into the communicative world of the computer game, by filling it with relevant aesthetic content.

The artistic aspect of the artist’s work in projects that are built within the technology of motion capture (abbreviated as *mocap*, motion capture) remains on the periphery of research attention. Shifting the emphasis from the main line of technology study towards performance capture—translating the image in the fullness of human reactions within the artistic-image reality—dictates the need to consider this phenomenon in the syncretism and uniqueness of its aesthetic nature.

MOTION CAPTURE TECHNOLOGY OF AN ARTIST METHODOLOGICAL APPROACHES

The history of creating motion capture technology, its development, and theoretical foundations in research literature are presented quite fully (Lewkowicz & Delevoye-Turrell, 2016; Pavlyuk et al., 2020).

The book that has become a classic, *Understanding Motion Capture for Computer Animation* by Alberto Menache, in addition to conducting a tour of

the evolution of 3D scanning technology, analyzes developments in the field of digital design, cinema, games, medicine, sports, and security engineering that emerged at the beginning of the 2000s. It accumulates information about modern achievements, methodology, and development in the current motion capture industry and provides a complete understanding of ways to capture the plasticity from traditional camera use to an analysis of electromagnetic field sensor vibrations. In this book, attention is drawn to the difference between motion capture and performance capture (the technology of digital motion capture of an actor):

Motion capture is the process of recording a live motion event and translating it into usable mathematical terms by tracking a number of key points in space over time and combining them to obtain a single three-dimensional representation of the performance. (...) *Performance animation* refers to the actual performance that is used to bring a character to life, regardless of the technology used. (...) Motion capture is the collection of data that represents motion, whereas performance animation is the final product of a character driven by a performer. (Menache, 2000, p. 1)

With the development of technology and graphics, both in games and movies, the combination of performance capture is increasingly being used instead of motion capture. This emphasizes the merits of actors—both those responsible for the character movements and the celebrities who give faces and voices to the computer models. Collaboration with dozens or even hundreds of actors has long become an integral part of production, and for Keanu Reeves or Mads Mikkelsen to participate in game development today is as exciting as starring in a blockbuster.²

The development of technology in performance capture and its perception as a way of projecting a direct image of a person into digital reality opens the psychological effect of “reviving” a persona in virtual space (rather than digitally dehumanizing it). This can be considered as an effect opposing the phenomenon of the uncanny valley (Mori, 2012)—the fear of an artificially created human or android image.³

² Kubrak, N. (2020, March 5). How motion capture works: Evolution and purchasing. *DTF*. Retrieved April 30, 2023, from <https://dtf.ru/cinema/109583-kak-rabotaet-motion-capture-evolyuciya-izakulise>

³ The phenomenon of the uncanny valley as a way to influence the emotions of the audience (Kaku, 2015, pp. 318–320), a communicative model in the aesthetics of cinema (Kozlova, 2021; Krivulya, 2022) or stage space, for example, in the production of the famous performative theater troupe Rimini Protocol (Vellington, 2021) has been analyzed quite comprehensively.

Currently, mocap technology is primarily based on complex, fairly expensive markets and sensors attached to the body, whereas digital human plastic processing based on artificial intelligence is becoming a new, affordable option for creating a full-fledged projection of the human image in films and animation.

The appearance of a maximally plausible human-form modulator, MetaHuman, on the Unreal Engine 5 software platform by Epic Games Creator, based on a large array of processed mocap data, is beginning to be seen as a psychological threshold for overcoming the uncanny valley effect by the viewer—a modern 3D human model that is available for production in the mass segment of computer images is perceived organically. The comfort of the viewer's impression of a character, that is created by using this application for modeling game situations, sometimes provokes curious situations:

The Russian studio Tallbays has been working on the immersive simulator *Militционер* for several years, the trailer of which caused a great stir on the Internet. After the original model of the gigantic Militiaman was replaced by a “digital human” from MetaHuman Creator, the developers were hit with a barrage of criticism from the gaming community. The fact is that the new realistic image of the Militiaman no longer caused the effect of the uncanny valley, and unlike the previous version, no longer scared players. The developers plan to change the current model again, by returning its grotesque features.⁴

G.P. Panos sees the development of mocap technology as prospects for the digital archiving of humanity, virtual documenting of human existence. From the fear of the digital transition, Panos' hypothesis leads to reflections on the prospects of a post-digital society in the coordinates of the ideas of “Russian cosmism” of Fedorov (Panos, 1994). It is these prospects that define the new contours of metahumanism.

Ricardo Tobon's book *The Mocap Book: A Practical Guide to the Art of Motion Capture* (Tobon, 2010) not only provides information on the history of technology, but also offers a detailed guide to mastering the process of digital recording. This includes stages from selecting equipment depending on the tasks, improving animation and integrating files that include image capture, tracking, editing, and integrating visual layers, animation, and motion coordination. It also reveals the possibilities of mocap as one of the technologies of contemporary art.

Mocap and its derivatives have become an organic part of narrative games with multi-level storytelling, masterful dialogues, and subtexts that are revealed

⁴ Balbery, L. (2022, March 10). MetaHuman Creator: Everything you need to know about the new tool for creating realistic 3D characters. *Skillbox Media*. Retrieved April 30, 2023, from <https://skillbox.ru/media/gamedev/metahuman-creator-vsye-chto-nuzhno-znat-o-novom-instrumente-dlya-sozdaniya-realistichnykh-personazhe/#stk-7>

in both non-verbal situations and in scenes created with the nuance of digital capture and the transmission of human plasticity.

Recognizing the limits of mocap possibilities in screen art and games, modern researchers are looking for the boundaries of permissible realistic perception of synchronization of movement and speech in mocap, as cinema once came to a 24-frame standard. At this stage, desynchronization between sound and articulation of 500 ms (milliseconds) is allowed as such a limit of realism, only beyond this interval the viewer will be able to feel the unreality of communication. Such a discovery makes it possible to make adjustments at various hardware levels, which allows maintaining the realism of 3D models and makes the technology more in demand and accessible (Nirme et al., 2020).

Let us leave aside the philosophical logic of reasoning about the simulacric nature of 3D modeling images. (The sociocultural phenomenon of the dystopian climax of the plot about an android who has stepped from the electronic era into real life, on the example of *Westworld*—a film by Michael Crichton (1973) and a series by Jonathan Nolan and Lisa Joy (2016–2022), has been considered in detail: as a reflection of the ideas of modern philosophy (South & Engels, 2018), as a transformation of social psychology under the influence of new media and technologies (Langley et al., 2018), and as a convergence of epic genres of art and, in particular, cinema in the process of comprehending the possibilities of digital reality (Zorin, 2020).) In the general aesthetic context, the triumphant development of 3D modeling anthropology, as S.S. Kozlova argues in her dissertation research, reflects the vectors of transformation of the nature of corporeality on the modern screen and, accordingly, in public consciousness, and becomes a projection of general doubts and fears for the modern man. In the “plot of corporeality,” which is key for screen culture, “the dynamics of digitalization of corporeality works, and the configuration of the character’s body is extremely unpredictable and far from anthropomorphism—this is a ‘body-space.’ The configuration of the body is determined by digital space, the ghostliness of its borders” (Kozlova, 2021, p. 44).

The aesthetic component of this phenomenon is increasingly coming to the forefront. A.A. Titorenko in his article on the metaphysics of games raises the question of the theatrical component in the structure of game content: from the model of the modern hero as a “player in the theater of life” (Titorenko, 2010, p. 158) the author moves to the theatrical nature of the mocap technology itself, when as a result of creating a 3D image, there is an impression that “the actor’s work remains unchanged, be it work in cinema, or video games, or on stage”—because “you empathize with video game characters just like their big stage brethren” (Titorenko, 2010, p. 160). From the point of view of traditional ideas about an actor’s existence, lifelikeness and theatricality are in contradictory relationships in this case.

A.V. Sazikov and V.D. Evallyo, while analyzing a variety of scientific problems related to new technologies that lead to a constant transformation of art forms, note the emergence of new definitions of the post-digital era.

Post-digital art is defined as creative activity aimed at the humanizing of computer technology through the interaction between digital, biological, cultural, and spiritual systems. The combination of analog and digital methods represents the modern world as hybrid, in which digital and real are equal (Sazikov & Evallyo, 2023, pp. 206–207).

Technological possibilities of mocap were initially shaped in artistic animation, and now in this field, they are in demand most fully and broadly. Animation discoveries influenced game cinematography and largely shaped the aesthetics of computer games. This animation direction of mocap evolved parallelly, but in the last 15 years, cross-genre intersections have led to the total mutual influence of cinema and the digital gaming industry—in the genre nature, peculiarities of plot-building, and creation of suspense (psychological tension), overcoming physical boundaries, and experiments in acting existence. In computer games, this legacy is reflected in the bidirectionality of performing capture technology development: creating unique animated images based on the actor's motion capture (multiplication) and digitally recreating in the game the most authentic image created by the artist, both coinciding with the real performer and different in external characteristics (cinematization with elements of theatricalization).

In the first case, motion capture expands the possibilities of the performer, as the artist is now not limited by his physical data and bodily nature in creating a character. It was these prospects, harking back to the foundations of animation, that were in demand in the first popular film projects with extensive use of mocap—in *Avatar* by J. Cameron (2009) and adaptations of J.R.R. Tolkien's novels by P. Jackson. Benedict Cumberbatch, thanks to mocap, was able to play the dragon Smaug—the main antagonist in the second part of the film trilogy *The Hobbit: The Desolation of Smaug* (2013). During the shooting, the famous artist had to physically convey his vision of the image, similar to how a freshman student of a theater institute might show animal observation sketches in their first exam. Cumberbatch crawled, wagged an imaginary long tail, accurately conveying the plasticity and movements of a lizard-like mystical creature. If an actor fails to originally perform such work, even with the careful refinement of the avatar by the creators of animation and graphics, discrepancies in the final image with the artistic task set may become noticeably manifest.



Fig. 1. Benedict Cumberbatch in the studio recording of movements in mocap technology to create the image of the dragon Smaug in *The Hobbit: The Desolation of Smaug* (2013).⁵

Such an approach in creating a character refers to the acting system of Mikhail Chekhov, who considered imagination to be the main skill of an actor as a creative unit. “In this task, in Chekhov’s opinion, the actor must be assisted by his physical data: poses, gestures, facial expressions, rhythm, habits. Mikhail Chekhov claimed that movement defines the image and gives rise to the necessary feeling” (Polishchuk, 2010, p. 173). The most important role in the development of human mocap technology was performed by the experiences of V. E. Meyerhold’s acting biomechanics, which has become almost an independent field of study of modern cognitology. In turn, theatrical biomechanics and experiences in the field of post-drama were the result of Meyerhold’s search for points of contact between theater and the growing power of cinema, “when meeting a live actor, the edges of cinematization were discovered—it turned out that the theater remains itself, and the cinema retains its uniqueness within the ‘alien’ artistic system. And Meyerhold sought cinematographic effects with theatrical means” (Matvienko, 2009, p. 301).

The development of technology in transferring the image of an artist into the world of computer games is becoming the point of intersection of processes that were clearly defined at the end of the 1960s—the digital gamification of social space and the manifestation of principles of performative aesthetics on stage and in the space of museum actionism. The new game aesthetics (an alternative to the total dominance of card games of previous centuries) as an aesthetics of involvement (Kirkpatrick, 2007; Sergeyeva & Orekh, 2021, pp. 17–19) resonates with the emphasis on immersion and the breaking of the ‘fourth wall’ in

⁵ See image source: <https://www.youtube.com/watch?v=sXN9IHrnVVU> (25.04.2023).

modern post-drama. The principles of a post-digital society and elements of new socialization, that are reflected, formed, and predicted in the modern gaming space, correlate with the participatory nature of the modern world-theater.

Amy Borsuk, as an example of the ideal symbiosis of live and digital theater, the combination of a careful classical reading of a play with the triumph of digital gaming technology, analyzes the production of *The Tempest* by the Royal Shakespeare Theatre (RSC) in collaboration with the Imaginarium studio in 2016 (Borsuk, 2019, p. 12), where inventive use was made of performance capture in an innovative and costly technological version. Intel acted as a sponsor of the mocap technology of the performance, noting in its press release that the group of creators—people of the theater and technologists—had managed to achieve interaction between digital avatars and live artists in real-time after a year of research. To correspond to the spontaneity of live theater, the “avatar” was modeled using 336 joint sensors, that capture the movements of all human body joints, “and is powered by a PC that has 50-million times more memory than the one that put man on the moon” (Borsuk, 2019).

In the end, the creators of the performance themselves perceived interaction with a digital character not as a sufficiently typical on-screen (cinematic) insertion, but as a kind of digital puppet theater, where the artist in sensors acted as a puppeteer in relation to his character, who is capable, in the eyes of the viewers, to instantly transform into not only a human but also a fantastic being.

This experiment on a 21st century stage can be interpreted as an attempt to recreate the sociocultural context of the theater of the Shakespearean era over a four-hundred-year distance, something the creators of the performance themselves insisted on. The genre of masque, as well as the masquerade with its cult of the most complex and sophisticated stage engineering, was a distinguishing feature of the theater and ritualized court life of the era of King James I, which succeeded the Elizabethan era and completed the period of the rise of the theater of Shakespearean times. Thus, the RSC in this production seemed to continue, while experimenting, two lines of historical development of the theater, which were marked since the time of Shakespeare—the drama-centricity of the Elizabethan scene and the technological innovations of the Jacobean one. And although Amy Borsuk poses a rhetorical question about the new role of man in art and the potential threat to the figure of an actor on stage, it is clear that this example demonstrates the height of precise acting possibilities within the post-digital realities of theatrical art.

In the theater, digital technologies of the future are capable of replacing the technologies of the past by expanding the capabilities of technical workshops and enhancing the visual side of the performance, but they do not allow for serious predictions of the replacement of a creative personality at the center of

the art. Similar processes can be noted in the art of cinema, genetically related to the theater. The video game industry initially appeared as being isolated from the art entertainment sphere, and yet, as technology develops and is used in complex creative projects with constantly improving technological capabilities, it has finally acquired the character of a new form of art, even from the perspective of researchers.

Famous classical composers created musical games-constructor, based on the art of combinatorics (*ars combinatoria*). The authors of such musical games included, among others, such celebrated musicians as W.A. Mozart, J. Haydn, J.F. Kirnberger, C.F.E. Bach. These types of games included tables with musical fragments, the order of which was determined by rolling dice. As a result, even a player not familiar with the basics of musical composition could construct countless pieces corresponding to aesthetic canons. This phenomenon of musical culture of the 17th–18th centuries became an important milestone in the formation of the principles of European musical composition.⁶ Postmodern aesthetics demanded this direction in various variations—from the travel book, most vividly represented by *Hopscotch* by J. Cortázar (1963), to interactive cinema that appeared in the second half of the 20th century. The literary principle of multiple plot development options, mastered by game cinematography as early as in *Rashomon* by A. Kurosawa (1950), formed a new genre by the mid-1960s, but the developing game industry took over this initiative in the 1980s.

A number of contemporary game projects are perceived as cross-genre manifestations of interactive cinema. It is when the game participant has the opportunity to interact with characters which are recreated by actors through performing capture in multifaceted expressions of subtle nuances of psychological reactions (Samoylova, 2014). For instance, like in games like *Detroit Became Human*, *Heavy Rain*, and *L.A. Noir*, which directly allude to the memory of the genre. One of the signs of recognition of video games as a new area of contemporary art was the emergence in 2003 of a separate direction and nomination block of the British Academy of Film and Television Arts (BAFTA) award in the field of video games.

Game developers often note that they are inspired by their favorite movies. For instance, the famous game designer Hideo Kojima, who is a creator of the renowned *Metal Gear Solid* game series, is a passionate cinephile whose projects are filled with references to film plots and imagery. The convergence of the gamified world and traditional screen art occurs through pervasive intertextuality at the narrative level, as well as through the technological solution

⁶ L.L. Gerver, M.R. Chernaya, A.V. Lebedeva, L.V. Kirillina and others wrote in detail about *ars combinatoria* in the art of music.

of performance capture, which accurately conveys an actor's performance. It becomes abundantly clear that the quality of a game's plot depends not only on the technical advancements in motion capture but also on the form of the actor's presence. Such film stars as Norman Reedus, Keanu Reeves, Willem Dafoe, Elliot Page, Vin Diesel, Charles Dance, and many others actively participate in the development of computer-based productions.

There are a number of video games where the plot and acting aren't paramount, leading to the problem of outsourced production, where an actor under the direction of the producer fulfills purely technical tasks.

The work of an artist in the performing capture technology in the gaming industry (and often in the film industry) is not always based on the methods of the Stanislavsky system—working within the aesthetics of “montage of attractions” excludes a focus on deep psychology. Recalling Kevin Spacey's experience, who played Jonathan Irons in the popular shooter game *Call of Duty: Advanced Warfare* (2014):

No makeup, no hair, nothing. They put dots on your face. Then you get into a kind of jumpsuit, which is exceedingly unattractive. A bunch of rubber-dot things all over that. They make you go into a room, and you have to do all kinds of physical things. (...) They're making sure your body is going to be actually captured. So you have to do all these things, and get your legs moving, incredibly stupid things that you wouldn't do in a yoga class.⁷

At the present stage of development of the industry, this approach mainly concerns secondary characters. In the case of the main characters, the technology requires a great deal of subtlety from the artist—moreover, in a game project, which is more tense and complex professionally due to the polyvariant development of the plot, noted earlier.

The tendency to underestimate the work of artists can currently be perceived as one of the problems in the industry. This affects, among other things, research approaches that ignore the acting component and focus on visual-graphics, sound, and script-dramatic components of the artistic whole. Actor Andy Serkis, who is called the “king of mocap,” expressed indignation in one of his interviews about the critics' misunderstanding of the specifics of an actor's work in computer games. “They'll say things like, ‘Serkis lent his voice to’ or ‘inspired the emotions’ or ‘lent his movements to’ or ‘emotionally retained the backbone of,’ as opposed to ‘performed the role.’”⁸ Journalists are partly right,

⁷ Suellentrop, C. (2014, Oct. 31). Casting the single-player movie star. *New York Times*. Retrieved April 30, 2023, from <https://www.nytimes.com/2014/11/02/arts/video-games/kevin-spacey-stars-in-call-of-duty-advanced-warfare.html>

⁸ Hurt, H. (2012, June 24). When will a motion-capture actor win an Oscar? *Wired*. Retrieved April 30, 2023, from <https://www.wired.com/2012/01/andy-serkis-oscars/>

as the final result is significantly influenced by the animator, who completes the processing of the digital image. Working with 3D motion-capture animation is a symbiosis of the actor's work and technology, just like in any other field where the modern artist exists. Without the performer himself, even the most perfect program will not be able to create a complete image.

Andy Serkis led an acting troupe in the development of the game *Heavenly Sword*. The creative director and author of the story was Tameem Antoniades—three years later, Serkis directed motion capture scenes with him in the game *Enslaved: Odyssey to the West* (Andy played an ape). Three years passed between these two projects, and motion capture technology didn't undergo significant changes. But the difference in the actors' experience was substantial. In *Heavenly Sword*, the performers demonstrated excessive theatricality on stage, and their acting seemed exaggerated. In the work on *Enslaved*, the actors existed more naturally and accurately. "Anything you can do in a movie you can do in a video game in terms of acting performance and subtlety", noted T. Antoniades.⁹ Using this work as an example, one can conclude about the contradictory nature of an artist's experience: on one hand, intensive interaction with motion capture technology "tempers" the actor and allows him to master the nuances of existence in this form of acting; on the other hand, some vagueness of the dramatic image solution is likely connected with the lack of an overarching goal of the role—a clear climactic point of the image, to which the actor aspires when working in the classical dramatic tradition. In most game scripts, the artist, unlike traditional role preparation, does not seek a single, most successful solution to the character's reaction to the same situation. Instead, he creates a broad gallery of invariant episodes with a wide spectrum of emotions, that are realized in various contextual and situational versions of the plot development as the player chooses strategies and character interactions. In the history of cinema, an analogy to this kind of work can be found in the plot of Akira Kurosawa's *Rashomon*, where the actors convincingly demonstrate four different interpretations of the same event. This requires serious professional training and skillful mastery of the craft. It should be noted that working in the genre of a high-budget multi-episode TV saga in the 21st century sets a new high bar for the skill of contemporary artists.

⁹ Kylo, B. (2011, March 7). Performance capture injects emotion into virtual worlds. *CBC*. Retrieved April 30, 2023, from <https://www.cbc.ca/news/science/performance-capture-injects-emotion-into-virtual-worlds-1.1104828>

FROM *L.A. NOIRE* TO *DEATH STRANDING*. 3D NOIR AND ART HOUSE OF COMPUTER GAMES

The implementation of image capture technology was marked by the use of the motion scan system in the creation of the interactive movie genre game *L.A. Noire* by Rockstar. The game's space extensively recreates the virtual settings of a major metropolis in post-war America. The player, a detective, who is investigating crimes, constantly makes conclusions about the truthfulness or falsity of characters' statements, by carefully observing their facial expressions and body language. Consequently, it was impossible to use computer-simulated characters; each game episode was played out in the studio by artists dressed in motion capture suits, under the gaze of 32 cameras used by the Motion scan system, which modeled a three-dimensional image based on capturing movement from different angles.¹⁰ This unique game combined the substantial features of American fiction, classic film noir, and at the same time managed to convey elements of authenticity in acting in the invariant development of the plot and game dramaturgy in the action-adventure genre.

The game was deliberately styled as a retro-serial (it is noteworthy that most of the actors who participated in the development of *L.A. Noire* starred in Matthew Weiner's cult *Mad Men*). Each investigation was taken out in a separate story, only partially related to the game's overall plot.

The authors of *L.A. Noire* use memories, projections into the character's past, which refer to elements of film noir aesthetics. Thus, in the system of film noir characters, there are specific genre types—femme fatales, omnipresent reporters, etc. Particularly clear noir masks in this game are described for the detective heroes.

The high level of professionalism of the actors forces the player to be maximally involved in the communicative details of the investigation—they have to figure out the character and degree of sincerity of the character. Reacting to nuances of behavior (expression of the eyes, facial expressions, voice intonation), the player must choose one of three possible perceptions: lie, doubt, or truth. Each choice determines the further development of the plot.

Interaction with characters in *L.A. Noire* makes up a significant part of the gameplay. For this, Brendan McNamara, the founder of Team Bondi, developed a new technology—Motion Scan. This technology differs from the aforementioned classic early version of motion capture in that it captures not the movements of the actor, but their entire face, recorded from 32 cameras, transferred to the game software, and attached to the character model. This is one stage of character animation when the actor plays scenes while sitting on a chair, and all his emotions,

¹⁰ Kubrak, N. (2020, March 5). How motion capture works: Evolution and behind the scenes. *DTF*. Retrieved April 30, 2023, from <https://dtf.ru/cinema/109583-kak-rabotaet-motion-capture-evolyuciya-i-zakulise>

feelings, and experiences are conveyed solely through facial expressions. In another stage, motion capture of the actor's arms, legs, torso, and head is performed using special suits with sensors. As a result, the entire spectrum of emotions seems truly believable.

The facial animation capture technology works not only to create an effect of realism, but also directly affects the gameplay when the person sitting in front of the screen must scrutinize faces, think, analyze, by trying to connect conclusions into the overall picture of the case under investigation.

The work of recreating the era is colossal. The first one and a half years, developers dedicated to studying newspapers of that time, real Los Angeles, various authentic objects that later became part of the plot "evidence." As a result, the city, its streets, interiors and exteriors, cars, and costumes of people, the very rhythm of urban life, turned out to be incredibly accurate.

The actor who played the role of Detective Rusty Galloway in one of the interviews noted that he was incredibly struck by the level of detail that Brendan McNamara managed to create in this game.¹¹ The composer of the music, Andrew Hale, who wrote compositions for *L.A. Noire*, also noted a focus on authenticity in creating the mood. The game's soundtrack was inspired by the movies of the 1940s. Musical director Ivan Pavlovich pointed out that Rockstar's emphasis on authenticity and realism in depiction, in creating the atmosphere of the city and the images of the characters, inspired the composers.

The cinematic quality of the game was of such a high level that *L.A. Noire* was submitted for inclusion in the Tribeca Film Festival of 2011.¹²

Aaron Staton, who played the lead role, noted the technical difficulties of working on the role with the use of digital capture technologies. For example, all dialogue scenes had to be performed by the artist without a partner. "A lot of that was a challenge, sitting in the chair and sort of trying to imagine those cues; whereas on a set, be it film, TV, or on a stage, there would be an actor present to give you that cue,"¹³ he said. The process was very long—for every short episode, one had to sit in place, without changing position, for an hour and a half to two hours. The shooting process of the game using performance capture technology lasted about three months and became routine, but it was a great school for the actors.¹⁴

¹¹ Gaudiosi, J. (2011, May 11). *LA Noire: interview with actor Michael McGrady*. Gamesradar. Retrieved April 30, 2023, from <https://www.gamesradar.com/la-noire-interview-with-actor-michael-mcgrady/>

¹² Tribeca. (n.d.). *L.A. Noire. Tribeca Film Festival*. Retrieved April 30, 2023, from <https://www.tribecafilm.com/festival/archive/512cde961c7d76e0460004e9-l-a-noire>

¹³ McInnis, S. (2011, May 13). *An interview with Aaron Staton of L.A. Noire*. Gamespot. Retrieved April 30, 2023, from <https://www.gamespot.com/articles/an-interview-with-aaron-staton-of-la-noire/1100-6313171/>

¹⁴ Parker, R. (2021, May 17). "L.A. Noire" turns 10: Cast of the video game made up of several "Mad Men" alums looks back at making the imaginative title. *The Hollywood Reporter*. Retrieved April



Fig. 2–3. Aaron Staton in the role of Cole Phelps and Michael McGrady in the role of Finbarr “Rusty” Galloway on the set of the game *L.A. Noire* and their images in the game.¹⁵

Comparing his work in the game and in the retro series *Mad Men* with a similar historical-cultural context, Staton considered his characters to be completely different, although they transmitted the behavioral codes of the same era. His character in the game, Cole Phelps, had a more complex set of initial circumstances and events that the artist could rely on when working on the character—reactions to various crimes, the military syndrome (PTSD) after participating in the war, the aftermath of which the creators immersed in the noir atmosphere. Ken from *Mad Men* existed in more comfortable conditions.¹⁶

The video game *Death Stranding* became a legend even before its release. Its creator, Hideo Kojima, managed to put together a 30-million-dollar budget for the project and assemble a team of world cinema stars—Norman Reedus, Lea Seydoux, Mads Mikkelsen, Margaret Qualley, Tommy Jenkins, Lindsay Wagner, Elle Fanning, and Ciòri Tsutsuna.

The world in which the plot of *Death Stranding* unfolds is a hostile environment, reminiscent of Tarkovsky’s *Stalker* (already reflected in the gaming space in an earlier game of the same name), but having its own fundamental differences. The game’s narrative world is deep and convoluted, difficult for the player to understand and appreciate even on an intuitive level. This is largely explained by a strong cinematic intertextual background, that includes films like *The Shape of Water*, *Edge of Tomorrow*, *Crimson Peak*, *The Lobster*, and the *Hobbit*

30, 2023, from <https://www.hollywoodreporter.com/business/digital/l-a-noire-10-video-game-mad-men-4160607/>

¹⁵ See image source: <https://www.pcgameshardware.de/LA-Noire-Complete-Edition-Spiel-11476/News/LA-Noire-Darsteller-beantworten-Fanfragen-zu-Motion-Capturing-850340/galerie/1576440/> (30.04.2023).

¹⁶ McInnis, S. (2011, May 13). An interview with Aaron Staton of *L.A. Noire*. *Gamespot*. Retrieved April 30, 2023, from <https://www.gamespot.com/articles/an-interview-with-aaron-staton-of-la-noire/1100-6313171/>

trilogy, which provoke immersion into the world of *Death Stranding* in order to understand all its details and nuances.

The main character, played by Norman Reedus, is engaged in delivering cargo from one point to another. This is no simple delivery, as the United States has been devastated by an invasion of ghostly creatures from the afterlife, who came into the world of the living after a catastrophe (at this starting point of the plot, one can find a direct analogy with a similar storyline in the novel *Roadside Picnic* by the Strugatsky brothers, which became the basis for Tarkovsky's *Stalker*).

On the surface, the game might seem like a “courier simulator”—a significant portion of the gameplay is spent simply moving from point A to point B. However, this is not aimless wandering, but a genuine hero's journey, in which both the character and player gain a philosophical experience.

Hideo Kojima himself realized that there must be a fine line between a media art author's work and the player's entertainment.

I want to keep a balance between art and entertainment so that the author's statement can be combined with what people are used to getting from games. Sometimes I watch very art-house, independent films, but I want to reach the point where both indie film lovers and Marvel movie fans can enjoy my game.¹⁷

When selecting Hollywood actors, Hideo Kojima did not forecast the outcomes of the future project. Norman Reedus agreed to the lead role in *Death Stranding*, having only been acquainted with the idea of the video game. The popularity of the actors matched the high ambition of the project. Speaking of the main character, no one doubted that Norman Reedus was an excellent fit. His experience in the legendary series *The Walking Dead* already created the necessary background for the game's character. To a greater extent, Sam (the main character) was created by Reedus himself. His unique facial expressions and the image of a tough, silent, and serious man who had seen his fair share of hardships in life aligned very well with what was happening in the post-apocalyptic world of the video game. Kojima, when approving actors for the role, relied on his experience and understanding of contemporary cinema. The game's creator admitted that for many years, since the days of the *Bond* series, he had been a fan of Mads Mikkelsen and specifically sought his contact to invite him to the game. Therefore, the choice of Mikkelsen for the role of the main antagonist was obvious to Hideo Kojima. It is noteworthy that in choosing actors, the author of the project relied on their typecasting and past experience in films. Attention should also be paid to Guillermo del Toro, who is not an actor in this project, but during

¹⁷ Smirnov, A. (2018, June 28) Hideo Kojima talks about working with actors of *Death Stranding*. *DTF*. Retrieved April 30, 2023, from <https://dtf.ru/games/22358-hideo-kodzima-rasskazal-orabote-s-akterami-death-stranding>

the creation of *Silent Hills* was a manager at the same level as Hideo. Therefore, his role in the game was comparable—a character who introduces the player to the world of *Death Stranding*, becomes a kind of Virgil in the circles of man-made hell—somewhat reminiscent not of the traditional assistant, but of Verge from Lars von Trier's *The House That Jack Built*.

The cinematic intertextuality that permeates the atmosphere of Kojima's game deserves separate art-historical analysis, which is necessary for evaluating the phenomenon of this game that transcends the boundaries of auteur cinema and gaming saga.

CONCLUSION

The evolution of technology—from dubbing, which establishes a distance between the on-screen performer and their acoustic double, to performance capture—leads to the creation of new professional roles and provides the artist with rich opportunities for multifaceted talent development, for example, in recreating images of fantastical creatures endowed with anthropomorphic plasticity. Motion capture and other similar discoveries are the logical result not only of the development of the post-digital era, but also the evolution of the acting profession. In new forms of the artistic process, the entire arsenal of capabilities of the national acting schools of the world's leading theater centers is in demand and utilized. In many countries, young artists begin to master the profession with sketches based on observations of animals. Working in digital space activates the entire repertoire of professional acting skills. The increasing need to create virtual characters, who are acting in multivariant given circumstances, challenges the artist to perfect the professional apparatus and especially the mastery of the sketch method. Constructing interactive gaming reality also demands the actor's experience of interaction with the active audience of participatory theater. Just as silent cinema learned the laws of the circus and pantomime, and sound cinema learned from musical theater and Stanislavsky's system, interactive video-world integrates experiments of post-dramatic theater, its performativity, and its drive to overcome the principle of the fourth wall.

The 3D characters of computer games and VR performances often differ from stage heroes due to their alternate biological nature, which puts the performer's task in creating images beyond human essence, but undoubtedly represents a creative challenge within the evolution of the acting profession.

Emerging opinions and even fears that the large amount of data obtained as a result of successful projects created by motion capture programs might

gradually replace the artist with a virtual image based on AI, do not take into account the stages of work on a unique character in combination with various factors of the acting profession. A modern computer game project or film, if it offers unique original content, is the result of complex interaction on the set by members of a large creative team, where performers are required to have a whole arsenal of skills and techniques from various styles and schools of dramatic art. At this stage of the development of digital motion capture technology, professional educational institutions which prepare actors are just beginning to explore new stylistic possibilities within the gaming video industry.

Modern high-budget projects of a triple-A level from large game studios and companies with multi-million dollar budgets are gradually approaching the point where they become as independent a field of art as literature, theater, and cinema. In famous game projects, huge virtual worlds are created with many extremely detailed character personalities, a high level of gaming space modeling, and plot detailing, written by a large team of screenwriters and in essence and volume comparable to works of artistic literature. While analyzing how this direction has progressed over the past decades, one can conclude that new modernizations of motion capture and performance capture technologies require a reassessment of the potential of the gaming industry in interaction with other areas of art, primarily theater and cinema, and also the need for a new approach in examining how the array of professional actor qualities are formed.

* * *

ВВЕДЕНИЕ

Информационные технологии определяют вектор развития всех направлений деятельности человека — от экономики и политики до творчества. С рождением кинематографа в конце XIX века возникли новые условия для создания роли актером, это привело к появлению сюжетов, выходящих за рамки традиционной драматургии, что со временем изменило подходы к способам существования артиста уже на сцене. Спустя столетие, в 2000-е, стремительное развитие индустрии видеоигр внесло новые коррективы в формы бытования актерской профессии. До недавних пор видеоигры считались нишевой, даже экзотической развлекательной сферой, но цифровая революция поставила игровую индустрию вровень с индустрией кино. Привлечение профессиональных сценаристов, режиссеров, актеров к созданию игр уже вошло в повсеместную практику. На сегодняшний день существует

множество больших Triple-A проектов — высокобюджетных игровых «блокбастеров», погружающих аудиторию в фантастические неизведанные миры, сюжеты которых представляют собой длинные истории с участием колоритных персонажей, насыщенные детально проработанными нюансами. А кинематографисты на основе игровых миров снимают фильмы.

Расширение границ актерских амплуа в постцифровую эпоху обнаруживает сочетание традиционного и новаторского в 3D пространствах. Изучение этой области требует применения когнитивных подходов в исследовании технологий компьютерного моделирования (motion capture или motion scan, performance capture), актуализации психологии творчества (психология поведения артиста, семиотика кинетики, поведенческие модели и реакции), а также методологии актерского мастерства во всем многообразии традиций национальных школ и методов.

В связи с лавинообразным ростом освоения потенциала искусственного интеллекта (ИИ) перспектива его использования привлекает все большее внимание исследователей во всем мире. Возможности ИИ примеряются к различным областям социально-экономической сферы, в том числе к различным формам искусства и развлекательным технологиям. Летом 2023 года в США зашли в тупик переговоры объединенного профсоюза артистов Гильдии киноактеров и Американской федерации артистов телевидения и радио (SAG-AFTRA) с Гильдией кинопродюсеров, что может стать причиной масштабной забастовки¹. Одним из главных пунктов требований стало ограничение привлечения в кинокартины технологий искусственного интеллекта при работе с изображениями актерских работ прошлого и замены ими работы живых артистов. Пока ИИ способен только успешно заменять массовку и ушедших из жизни звезд, однако кинематографическое сообщество уже сейчас выражает обеспокоенность по этому поводу и стремится предотвратить острый антагонизм профессиональных интересов в отрасли в обозримом будущем. Бум по поводу искусственного интеллекта поставил вопрос о пределах его креативности: обработка большого массива информации при поиске «усредненного» решения приводит не к созданию прорывных или шедевральным творческих достижений или высказываний, а к их постепенной деградации. Сейчас ему под силу скопировать звездный образ или создать иллюзию естественности некоего среднестатистического исполнителя. Он массово привлекается к производству незамысловатых ситкомов, но сможет ли создать уникальные художественные образы — этот вопрос пока остается открытым.

¹ Sperling, N. (2023, June 5). Actors Authorize Potential Strike With Hollywood Writers Still Picketing. New York Times. <https://www.nytimes.com/2023/06/05/business/media/hollywood-actors-strike-vote.html> (26.06.2023)

Проблема широкого развития ИИ в кинесфере пока лежит в области художественной футурологии и находится несколько в стороне от заявленной темы. Сейчас недостаточно полно осмыслен другой феномен предшествующего этапа творческого освоения цифровизации — новый диапазон художественных возможностей артиста при работе с технологией *performance capture* в интерактивном игровом пространстве. Постановка этой проблемы требует вначале определения актуальных критериев и возможностей актерского существования при создании компьютерных игровых образов на основе первых опытов осмысления их артистами, а также создателями проектов и критиками. В перспективе более широкое изучение опыта работы артистов в высокобюджетных проектах компьютерных игр позволит оценить глубинное взаимодействие актуальных форм разных областей искусства XXI века. Возрастающий запрос зрительской аудитории в необходимости трансформации пространства традиционного театрального и кинозала в плане расширения его интерактивных возможностей (партисипативный/иммерсивный театр, VR-театр) позволяет постепенно переносить экспериментальные опыты современной театральной и кинорежиссуры в коммуникативный мир компьютерной игры, наполняя его актуальным эстетическим содержанием.

Художественный аспект работы артиста в проектах, построенных в рамках технологии *motion capture* (сокр. *мосар*, захват движения), остается пока на периферии исследовательского внимания. Смещение акцента с магистральной линии изучения технологии в сторону *performance capture* — трансляции изображения в полноте человеческих реакций внутри художественно-образной реальности — диктует необходимость рассматривать это явление в синкретизме и уникальности его эстетической природы.

ТЕХНОЛОГИИ ЗАХВАТА ДВИЖЕНИЯ АРТИСТА. МЕТОДОЛОГИЧЕСКИЕ ПОДХОДЫ

История создания технологии *motion capture*, ее развитие и теоретические основы в исследовательской литературе представлены достаточно полно (Lewkowicz, Delevoye-Turrell, 2016; Павлюк, Филипишин, Янушевский, 2020).

Ставшая классической книга Альберто Меначе *Understanding Motion Capture for Computer Animation*, помимо экскурса в эволюцию технологии 3D-сканинга, анализирует разработки в области цифрового дизайна, кино, игр, медицины, спорта и инженерии безопасности, появившиеся к началу

2000-х годов. Она аккумулирует информацию о современных достижениях, методологии и развитии в текущей индустрии motion capture и дает полное представление о способах захвата пластики от традиционного использования камер до анализа колебаний датчиков электромагнитных полей. Именно в этой книге обращается внимание на различие между motion capture (захват движения) и performance capture/ performance animation (технология цифрового захвата движений актера): «Motion capture фиксирует событие в реальном времени и переводит его в цифровой контекст. Эта технология способна преобразовать живое исполнение в цифровое. (...) В отличие от него, performance animation — это реальное представление в цифровом пространстве, которое оживляет персонажа. (...) Если motion capture — это набор данных, представляющих движение, то performance capture — это персонаж, которого представляет актер» (Menache, 2000, p. 1).

«С развитием технологий и графики, как в играх, так и в кино, все чаще вместо motion capture употребляют сочетание performance capture. Таким образом подчеркивают заслуги актеров — как тех, кто отвечает за движения персонажей, так и знаменитостей, дарящих компьютерным моделям лица и голоса. Сотрудничество с десятками или даже сотнями актеров давно стало неотъемлемой частью производства, а для Киану Ривза или Мадса Миккельсена участвовать в разработке игры сегодня так же захватывающе, как и сниматься в блокбастере»².

Эволюция технологии в performance capture и восприятие ее как способа проецирования непосредственного образа человека в цифровой реальности открывает психологический эффект «оживления» персоны в виртуальном пространстве (а не омертвления в цифре). Это может рассматриваться как эффект, противостоящий феномену зловещей долины (Mori, 2012) — страху перед искусственно созданным образом человека или андроидом³.

В настоящее время эта технология основана на сложных, достаточно дорогостоящих маркерах и датчиках, закрепляемых на теле, в то время как цифровая обработка пластики человека на основе технологий искусственного интеллекта становится новым доступным вариантом создания полноценной проекции человеческого образа в кино и анимации.

² Кубрак, Н. (2020, 5 марта). Как работает Motion Capture: эволюция и закулисье. *DTF*: [Интернет-издание]. <https://dtf.ru/cinema/109583-kak-rabotaet-motion-capture-evolyuciya-i-zakulise> (30.04.2023).

³ Феномен зловещей долины как способ воздействия на зрительские эмоции (Каку, 2015, с. 318–320), коммуникативная модель в эстетике кино (Козлова, 2021; Кривуля, 2022) или сценическом пространстве, например, в постановке знаменитой перформативной театральной труппы Rimini Protocol (Веллингтон, 2021) проанализирован достаточно разнообразно.

Появление максимально правдоподобного модулятора человеческих образов MetaHuman на программной платформе Unreal Engine 5 от компании Epic Games Creator на основе большого массива обработанных данных захвата мосар начинает рассматриваться как психологический порог преодоления эффекта зловещей долины зрителем — современная 3D-модель человека, доступная для производства в массовом сегменте компьютерных изображений, воспринимается органично. Комфортность зрительского впечатления от персонажа, созданного при использовании этого приложения для моделирования игровых ситуаций, провоцирует порой курьезные ситуации: «Российская студия Tallbays уже несколько лет работает над иммерсивным симулятором *Militsioner*, трейлер которого в свое время вызвал большой ажиотаж в Сети. После того, как изначальную модель гигантского Милицонера заменили “цифровым человеком” из MetaHuman Creator, на разработчиков обрушился шквал критики со стороны игрового сообщества. Все дело в том, что новый реалистичный образ Милицонера больше не вызывал эффекта зловещей долины и, в отличие от прошлой версии, уже не так пугал игроков. Разработчики планируют снова изменить текущую модель, вернув ей гротескные черты»⁴. Г.П. Панос видит в развитии мосар-технологии перспективы для цифрового архивирования человечества, виртуального документирования человеческого существования. От страха перед цифровым переходом гипотеза Паноса переносит к размышлениям о перспективах постцифрового общества в координатах идей «русского космизма» Федорова (Panos, 1994). Именно такие перспективы и определяют новые очертания метагуманизма.

Книга Рикардо Тобона *The Mocap Book: A Practical Guide to the Art of Motion Capture* (Tobon, 2010) не только предоставляет сведения по истории технологии, дает подробное руководство по освоению процесса цифровой записи движений от этапов выбора аппаратуры в зависимости от задач, улучшения анимации и интеграции файлов, включающих захват изображения, отслеживание, монтаж и интеграцию изобразительных слоев, анимацию и координацию движений объектов, но и раскрывает возможности мосар как одной из технологий современного искусства.

Мосар и ее производные стали органичной частью сюжетных игр с многоуровневым повествованием, мастерскими диалогами и подтекстами, раскрывающимися и в невербальных ситуациях, и в сценах, создаваемых с нюансировкой цифрового захвата и передачей человеческой пластики.

⁴ Балбери, Л. (2022, 10 марта). MetaHuman Creator: все, что нужно знать о новом инструменте для создания реалистичных персонажей в 3D. *Skillbox Media*: [Интернет-издание]. <https://skillbox.ru/media/gamedev/metahuman-creator-vsye-cto-nuzhno-znat-o-novom-instrumente-dlya-sozdaniya-realistichnykh-personazhe/#stk-7> (30.04.2023)

Признавая предельность возможностей тосар в экранном искусстве и играх, современные исследователи ищут границы допустимого реалистического восприятия синхронизации движения и речи в тосар, как когда-то кино пришло к 24-кадровому стандарту — на данном этапе в качестве такого предела реалистичности допускается рассинхронизация между звуком и артикуляцией в 500 мс, только за пределами этого интервала зритель сможет ощутить нереальность коммуникации. Такое открытие дает возможность вносить коррективы на разных аппаратных уровнях, что позволяет сохранять реалистичность 3D-модели и делает технологию более востребованной и доступной (Nirme ets, 2020).

Оставим в стороне философскую логику рассуждений о симулякривности образов 3D-моделирования. (Социокультурный феномен антиутопического апогея сюжета об андроиде, перешагнувшем из электронной эпохи в настоящую жизнь, на примере «Мира Дикого Запада» — фильма Майкла Крайтона (1973) и сериала Джонатана Нолана и Лизы Джой (2016–2022), рассматривался достаточно подробно — как отражение развития идей современной философии (South, Engels, 2018), трансформации социальной психологии под воздействием новых медиа и технологий (Langley, Goodfriend, Cain, 2018), конвергенции эпических жанров искусства и, в частности, кино в процессе осмысления возможностей цифровой реальности (Зорин, 2020)). В общеэстетическом контексте триумфальное развитие антропологии 3D-моделирования, как убеждает в своем диссертационном исследовании С.С. Козлова, отражает векторы трансформации природы телесности на современном экране и, соответственно, в общественном сознании, становится проекцией общих для современного человека сомнений и страхов. В ключевом для экранной культуры «сюжете телесности» работает динамика цифровизации телесности, а конфигурация тела персонажа предельно непредсказуема и далека от антропоморфности — это «тело-пространство». Конфигурацию тела определяет цифровое пространство, призрачность его границ» (Козлова, 2021, с. 44).

Эстетическая составляющая этого феномена все явственнее выходит на первый план. А.А. Титоренко в своей статье о «Метафизике игр» ставит вопрос о театральной составляющей в структуре игрового контента: от модели современного героя как «игрока в театре жизни» (Титоренко, 2010, с. 158) автор переходит к собственно театральной природе технологии тосар, когда в результате создания 3D-образа возникает впечатление, что «работа актера остается неизменной, будь то работа в кино, или видеоигре, или на сцене» — ведь «персонажам видеоигры соперничаешь так же, как их братьям по цеху с большой сцены» (Титоренко, 2010, с. 160). С точки зрения традиционных представлений об актерском существовании жизне-

подобие и театральность оказываются в данном случае в противоречивых отношениях.

А.В. Сазиков и В.Д. Эвальдье, анализируя многообразие научных проблем, связанных с новыми технологиями, приводящими к постоянной трансформации форм искусства, отмечают появление новых дефиниций постцифровой эпохи. «Постцифровое искусство определяется как творческая деятельность, направленная на гуманизацию компьютерных технологий посредством взаимодействия между цифровыми, биологическими, культурными и духовными системами. Комбинирование аналогового и цифрового методов представляет современный мир как гибридный, в котором цифровое и реальное равноправны» (Сазиков, Эвальдье, 2023, с. 206–207).

Технологические возможности мосар изначально формировались в художественной анимации, и сейчас в этой области они востребованы наиболее полно и широко. Анимационные открытия влияли на игровой кинематограф и во многом сформировали также эстетику компьютерных игр. Это анимационное направление мосар развивалось параллельно, однако в последние 15 лет кросс-жанровые пересечения привели к тотальному взаимовлиянию кино и цифровой игровой индустрии — в жанровой природе, особенностях сюжетосложения и создании саспенс (психологического напряжения), преодолении границ телесности и экспериментах в актерском существовании. В компьютерных играх это наследие отразилось в двунаправленности развития технологии *performing capture*: создании уникальных анимированных образов на основе захвата движений актера (мультиплицирование) и цифровое воссоздание в игре максимально достоверного образа, созданного артистом, как совпадающего с реальным исполнителем, так и иным по внешним характеристикам (кинофикация с элементами театрализации).

В первом случае захват движения расширяет возможности исполнителя, так как теперь артист не ограничен своими физическими данными и телесной природой при создании персонажа. Именно эти перспективы, восходящие к основам анимации, были востребованы в первых популярных кинопроектах с широким использованием мосар — в «Аватаре» Д. Кэмерона (2009) и экранизациях П. Джексоном романов Дж. Р. Р. Толкина. Бенедикт Камбербэтч, благодаря мосар, смог сыграть дракона Смауга — главного антагониста во второй части кинотрилогии «Хоббит: Пустошь Смауга» (2013). На съемках знаменитый артист должен был пластически передать свое видение образа, подобно тому как студент-первокурсник театрального института на первом экзамене показывает этюды-наблюдения за животными. Он ползал, вилял воображаемым длинным хвостом, детально точно передавая пластику и движения ящероподобного мистического

существа. Если актеру не удастся оригинально проделать такого рода работу, то даже при тщательной доработке аватара создателями анимации и графики могут ощутимо проявиться несоответствия итогового образа поставленной художественной задаче.



Рис. 1. Бенедикт Камбербетч на студийной записи движений в технологии *мосар* для создания образа дракона Смауга в фильме «Хоббит: Пустошь Смауга» (2013)⁵

Такой подход в создании персонажа отсылает к актерской системе Михаила Чехова, считавшего воображение основным навыком актера как творческой единицы. «В этой задаче, по мнению Чехова, актеру должны помочь его физические данные: позы, жесты, мимика, ритм, привычки. Михаил Чехов утверждал, что движение определяет образ и рождает нужное чувство» (Полищук, 2010, с. 173). Важнейшую роль в развитии технологий захвата движения человека сыграли опыты открытой В. Э. Мейерхольдом актерской биомеханики, ставшей практически самостоятельной областью изучения современной когнитологии. В свою очередь, театральная биомеханика и опыты в области постдрамы явились итогом поиска Мейерхольдом точек соприкосновения между театром и набирающим силу кинематографом, когда «при встрече же с живым актером обнаружили и грани кинофикации — выяснилось, что театр остается собой, а кино сохраняет особость в пределах “чужой” художественной системы. И Мейерхольд добивался кинематографических эффектов собственно театральными средствами» (Матвиенко, 2009, с. 301).

Развитие технологий переноса образа артиста в мир компьютерной игры становится точкой пересечения процессов, четко обозначившихся

⁵ Источник изображения см. / See the image source: <https://www.youtube.com/watch?v=sXN9IHrnVVU> (25.04.2023).

в конце 1960-х годов — цифровой геймификации социального пространства и манифестации принципов перформативной эстетики на сцене и в музейном акционистском пространстве. Новая игровая эстетика (альтернатива тотальному доминированию карточной игры прежних столетий) как эстетика вовлечения (Kirkpatrick, 2007; Сергеева, Орех, 2021, с. 17–19) переключается с установками на иммерсивность и разрушение «четвертой стены» в современной постдраме. Принципы постцифрового общества и элементов новой социализации, отражающейся, формирующейся и прогнозируемой в современном игровом пространстве, коррелируют с партиципативностью современного мира-театра.

Эми Борсук, как пример идеального симбиоза живого и цифрового театра, соединения бережного классического прочтения пьесы с торжеством игровых цифровых технологий, анализирует постановку «Бури» труппой Королевского Шекспировского театра (RSC) совместно со студией Imaginarium в 2016 году (Borsuk, 2019, p. 12), где изобретательно использовалась performance capture в инновационном и дорогостоящем технологическом варианте. Спонсорами мотсар-технологии спектакля выступила Intel, отметившая в своем новостном релизе, что группе создателей — людям театра и технологам — по итогам года исследований удалось добиться взаимодействия цифровых аватаров с живыми артистами в режиме реального времени. Чтобы соответствовать спонтанности живого театра, «аватар» был смоделирован с использованием 336 датчиков суставов, фиксирующих движения всех суставов человеческого тела, а также оснащен компьютером, «объем памяти которого в 50 миллионов раз больше, чем у вычислительной машины, рассчитавшей полет человека на Луну» (Borsuk, 2019, p. 1).

В итоге сами создатели спектакля воспринимали взаимодействие с цифровым персонажем не как уже достаточно типичную экранную (кинофикационную) вставку, а как своего рода цифровой кукольный театр, где артист в датчиках выступал в роли кукловода по отношению к своему герою, способному мгновенно, на глазах зрителей превратиться не только в человеческое, но и в фантастическое существо.

Этот эксперимент на сцене XXI века может интерпретироваться как попытка воссоздания социокультурного контекста театра шекспировской эпохи через четырехсотлетнюю дистанцию, на чем настаивали сами создатели спектакля. Жанр маски, как и маскарадность с ее культом сложнейшей и изысканной сценической инженерии, были отличительной чертой театра и ритуализованной придворной жизни эпохи короля Якова I, сменившей елизаветинскую эпоху и завершившей период взлета театра шекспировского времени. Таким образом, RSC в этой постановке словно бы продолжал, экспериментируя, две линии исторического развития театра, обозначившихся со

времен Шекспира, — драматизм елизаветинской сцены и технологические инновации якобитской. И хотя Эми Борсук ставит риторический вопрос о новой роли человека в искусстве и потенциальной угрозе фигуре актера на сцене, очевидно, что этот пример демонстрирует высоту именно актерских возможностей в постцифровых реалиях театрального искусства.

В театре цифровые технологии будущего оказываются способны заменить технологии прошлого — расширить возможности технических цехов и усилить зрелищную сторону спектакля — но не позволяют всерьез прогнозировать замещение творческой личности, стоящей в центре искусства. Аналогичные процессы могут быть отмечены и в искусстве кино, генетически связанном с театром. Индустрия видеоигр, появившаяся как изолированная от искусства развлекательная сфера, по мере развития технологий и их использования в сложных творческих проектах при постоянно совершенствующихся технологических возможностях окончательно приобретает характер новой формы искусства — в том числе в глазах исследователей.

Известные композиторы-классики создавали музыкальные игры-конструкторы, основанные на искусстве комбинаторики (*ars combinatoria*). Авторами таких музыкальных игр были, в том числе, и такие прославленные музыканты, как В.А. Моцарт, Й. Гайдн, И.Ф. Кирнбергер, К.Ф.Э. Бах. В игры этого типа входили таблицы с музыкальными фрагментами, порядок расположения которых определялся с помощью игральные кости. В результате даже не владеющий азами музыкальной композиции игрок мог сконструировать бесчисленное количество музыкальных пьес, соответствующих эстетическим канонам. Само это явление музыкальной культуры XVII–XVIII вв. стало важной вехой в становлении принципов европейской музыкальной композиции⁶. Постмодернистская эстетика востребовала это направление в самых разных вариантах — от книги-путешествия, в наиболее яркой форме представленной «Игрой в классики» Х. Картасара (1963), до возникшего во второй половине XX века интерактивного кино. Сам литературный принцип множественности вариантов развития сюжета, освоенный игровым кинематографом еще в «Расемоне» А. Куросавы (1950), сформировал новый жанр уже к середине 1960-х годов, однако развивающаяся игровая индустрия в 1980-е перехватила эту инициативу.

Ряд современных игровых проектов воспринимаются как кросс-жанровые проявления интерактивного кино — когда участник игры получает возможность взаимодействия с персонажами, воссозданными артистами благодаря *performing capture* в поливариантных проявлениях пластических нюансов психологических реакций (Самойлова, 2014). Напри-

⁶ Подробно об *ars combinatoria* в музыкальном искусстве писали Л.Л. Гервер, М.П. Черная, А.В. Лебедева, Л.В. Кириллина и др.

мер, в играх *Detroit Became Human*, *Heavy Rain*, *L.A. Noir* — прямо отсылающих к памяти жанра. Одним из знаков признания видеоигр новой областью современного искусства стало появление в 2003 году отдельного направления и блока номинаций премии Британской академии кино и телевизионных искусств BAFTA в области видеоигр.

Разработчики игр нередко отмечают, что вдохновляются любимыми фильмами, например, знаменитый геймдизайнер Хидео Кодзима, создатель известной серии игр *Metal Gear Solid* — страстный киноман, чьи проекты полны отсылок к сюжетам и образам кинематографа. Сближение геймифицированного мира и традиционного искусства экрана возникает и через сквозной интертекст на уровне нарратива, а также через технологическое решение *performance capture*, детально передающее игру артиста. Становится предельно ясно, что качественный сюжет игры зависит не только от технического развития в области захвата движений, но и от формы актерского существования. Такие звезды кино, как Норман Ридус, Киану Ривз, Ульям Дефо, Эллиот Пейдж, Вин Дизель, Чарльз Дэнс и многие другие активно принимают участие в разработке компьютерных постановок.

Существует ряд видеоигр, в которых сюжет и актерская игра стоят не на первом месте, и возникает проблема аутсорсингового производства, когда артист под диктовку режиссера-постановщика выполняет чисто технические задачи.

Работа артиста в технологии *performing capture* в игровой индустрии (а зачастую и в кинематографической) не всегда основана на методах системы Станиславского — работа в эстетике «монтажа аттракционов» включает установку на глубинный психологизм. По воспоминаниям Кевина Спейси, сыгравшего Джонатана Айронса в популярной компьютерной игре жанра шутер *Call of Duty: Advanced Warfare* (2014): «Ты приходишь, они расставляют тебе точки по всему лицу, одевают в черный обтягивающий костюм, а на голову надевают шлем с камерой, которая светит фонарем прямо в глаза. Потом заводят в пустое помещение с коробками и говорят, мол, залезь на эти коробки, поставь руку сюда, будто опираешься обо что-то, спустишься с коробок, сядь на стул и закончи свою часть диалога — снято! Сказать, что это очень странно, — не сказать ничего. Но на готовом видео ты стоишь в вертолете и держишься рукой за крышу, а потом запрыгиваешь в джип и уезжаешь. В мыслях только: “Что за черт? Это и близко не походит на работу в театре”»⁷. На современном этапе развития индустрии такой подход в основном касается второстепенных персонажей. В случае с глав-

⁷ Логунов, И. (2014, 3 ноября). Кевин Спейси рассказал об участии в *Call of Duty: Advanced Warfare*. *Igromania*: [Интернет-издание]. https://www.igromania.ru/news/51208/Kevin_Speysi_rasskazal_ob_uchastii_v_Call_of_Duty_Advanced_Warfare.html (30.04.2023).

ными героями технология требует от артиста большой тонкости — причем в игровом проекте, более напряженной и сложной в профессиональном плане в силу поливариантности развития сюжета, отмеченной ранее.

Склонность недооценивать работу артистов на данный момент можно воспринимать как одну из проблем индустрии. Это влияет, в том числе, на исследовательские подходы, игнорирующие актерскую составляющую и концентрирующие внимание на визуально-графическом, звуковом и сценарно-драматургическом компонентах художественного целого. Актер Энди Серкис, которого называют «королем мокапа», в одном из своих интервью выразил негодование по поводу непонимания критиками специфики работы актера в компьютерных играх. «Они будут говорить что-то вроде: “Серкис одолжил свой голос”, или “дал эмоции”, или “одолжил свои движения”, или “эмоционально удержал стержень”, в отличие от “исполнил роль”»⁸. Отчасти журналисты правы, так как на итоговый результат немалое влияние оказывает аниматор, который завершает обработку цифрового образа. Работа с использованием 3D-анимации захвата движения — это симбиоз работы актера и технологии, как и в любой другой сфере, где существует современный артист. Без самого исполнителя даже самая совершенная программа не сможет создать полноценный образ.

Энди Серкис руководил актерской труппой в разработке игры *Heavenly Sword*. Креативным директором и автором сюжета был Тамим Антониадес — с ним через три года Серкис режиссировал сцены motion capture в игре *Enslaved: Odyssey to the West* (Энди сыграл обезьяну). Между двумя этими проектами прошло три года, технология motion capture не претерпела сильных изменений. Но разница в существовании актеров была весомой. В *Heavenly Sword* исполнители демонстрировали на площадке чрезмерную театральность, их игра казалась преувеличенной. В работе над *Enslaved: Odyssey to the West* актеры существовали более естественно и точно. «Все, что вы можете сделать в кино, вы можете сделать и в видеоигре с точки зрения актерского мастерства и тонкости», — отмечал Т. Антониадес⁹. На примере этой работы можно сделать вывод о противоречивости опыта работы артиста: с одной стороны, интенсивное взаимодействие с технологией захвата движения «закаляет» актера и позволяет ему освоить нюансы существования в этой форме актерской игры, с другой — некоторая расплывчатость драматического решения образа, вероятно, связана

⁸ Hurt, H. (2012, June 24). When Will a Motion-Capture Actor Win an Oscar? *Wired*: [Интернет-издание]. <https://www.wired.com/2012/01/andy-serkis-oscars/> (30.04.2023)

⁹ Kylo, B. (2011, March 7). Performance capture injects emotion into virtual worlds. *CBC*. <https://www.cbc.ca/news/science/performance-capture-injects-emotion-into-virtual-worlds-1.1104828> (30.04.2023)

с отсутствием сверхзадачи роли — четкой кульминационной точки образа, к которой стремится актер при работе в классической драматургической традиции. В большинстве игровых сценариев артист, в отличие от традиционной работы над ролью, не ищет единственный, наиболее удачный вариант решения реакции героя на одну и ту же ситуацию. Он создает широкую галерею инвариантных эпизодов с широким спектром эмоций, реализующихся в разных контекстуальных и ситуативных версиях развития сюжета в процессе выбора игроком стратегии и характера взаимодействия между персонажами. В истории кинематографа аналогию с работой такого рода можно обнаружить в сюжетной канве «Расемона» Акиры Куросавы, где актеры равно убедительно демонстрируют четыре разных варианта трактовки одного и того же события. Это требует серьезной профессиональной закалки и искусного владения школой. Здесь надо заметить, что работа в жанре многосерийной высокобюджетной телесаги в XXI веке формирует новую высокую планку мастерства современных артистов.

ОТ *L.A. NOIRE* К *DEATH STRANDING*.

3D-НУАР И АРТ-ХАУС КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

Знаковым в реализации технологии захвата изображения стало использование системы motion scan при создании игры в жанре интерактивного фильма *L.A. Noire* от компании Rockstar. Пространство этой игры масштабно воссоздает виртуальные декорации крупного мегаполиса послевоенной Америки. Игрок-детектив, расследующий преступления, постоянно делает заключения об истинности или ложности показаний персонажей, внимательно наблюдая за их мимикой и пластикой. Поэтому использовать смоделированные компьютером персонажи было невозможно, каждый игровой эпизод отыгрывался в студии артистами, облаченными в костюмы с датчиками motion capture, под прицелом 32 камер, используемых системой Motion scan, моделирующей объемное изображение на основе захвата движения камерами с разных ракурсов¹⁰. Эта уникальная игра соединила содержательные черты американской новеллистики, классического кинонуара и в то же время сумела передать элементы подлинности актерской игры в инвариантном развитии сюжета и игровой драматургии в жанре action-adventure.

¹⁰ Кубрак, Н. (2020, 5 марта). Как работает Motion Capture: эволюция и закулисы. *DTF*: [Интернет-издание]. <https://dtf.ru/cinema/109583-kak-rabotaet-motion-capture-evolyuciya-i-zakulise> (30.04.2023).

Игра намеренно была стилизована под ретро-сериал (примечательно, что большинство актеров, принявших участие в разработке *L.A. Noire*, снимались в культовых «Безумцах» Мэттью Вайнера). Каждое расследование было вынесено в отдельную историю, лишь отчасти соотнесенную с общим сюжетом игры.

Авторы *L.A. Noire* используют воспоминания, проекции в прошлое героя, отсылающие к элементам киноэстетики нуара. Так, в системе персонажей кинонуара есть определенные жанровые типажи — роковые женщины, вездесущие репортеры и т.д. Особенно четко нуарные маски в этой игре прописаны для героев-детективов.

Высокий уровень профессионализма актеров заставляет максимально вовлечь игрока в коммуникативные детали расследования — ему приходится разгадывать характер и степень искренности персонажа. Реагируя на нюансы поведения (выражение глаз, мимику, интонации голоса), игрок должен выбрать один из трех возможных вариантов его восприятия: ложь, сомнение или правда. Выбор определяет дальнейшее развитие сюжета.

Взаимодействие с персонажами в *L.A. Noire* составляет большую часть игрового процесса. Для этого Бренданом МакНамарой, основателем Team Bondi, была разработана новая технология — Motion Scan. От упомянутой классической ранней версии motion capture данная технология отличается тем, что она захватывает не движения актера, а полностью его лицо, которое записывается с 32 камер, переносится в игровую программу и прикрепляется к модели персонажа. Это одна стадия анимации героя, когда актер отыгрывает сцены, сидя на стуле, и все его эмоции, чувства и переживания транслируются только с помощью мимики. На другой стадии с помощью специальных костюмов с датчиками производится захват движения актера — рук, ног, туловища, головы. В результате весь спектр эмоций выглядит по-настоящему живым.

Технология захвата лицевой анимации работает не только для создания эффекта реалистичности, но и напрямую влияет на игровой процесс, когда сидящий перед экраном должен всматриваться в лица, думать, анализировать, пытаться соединить выводы в общую картину расследуемого дела.

Работа по воссозданию эпохи колоссальна. Первые полтора года разработчики посвятили изучению газет того времени, реального Лос-Анджелеса, разного рода аутентичных предметов, вошедших в дальнейшем в число сюжетных «вещдоков». В результате город, его улицы, интерьеры и экстерьеры, машины и костюмы людей, сам ритм городской жизни получились предельно достоверными.

Актер, исполнивший роль детектива Расти Галлоуэя, в одном из интервью отметил, что был невероятно поражен уровнем детализации, ко-

торый удалось создать Брендану МакНамаре в этой игре¹¹. Автор музыки Эндрю Хейл, сочинивший композиции для *L.A. Noire*, тоже отмечал установку на аутентичность при создании настроения. Саундтрек к игре был вдохновлен фильмами 1940-х годов. Музыкальный руководитель Иван Павлович отметил, что акцент Rockstar на аутентичность и реализм в изображении, в создании атмосферы города и образов героев вдохновил композиторов.

Степень кинематографичности игры была настолько высокой, что *L. A. Noire* была заявлена на участие в кинофестивале Tribeca-2011¹².

Аарон Стэтон, исполнявший главную роль, отметил технические сложности работы актера над ролью с применением цифровых технологий захвата. Так, все диалоговые сцены артист должен был исполнять без партнера. «Во многом это было непросто — сидеть в кресле и как бы пытаться представить эти реплики, в то время как на съемочной площадке, будь то фильм, телевидение или сцена, присутствовал актер, который давал вам эту реплику»¹³. Процесс был очень долгим — ради каждого короткого эпизода приходилось сидеть на месте, не меняя позы по полтора-два часа. Съёмочный процесс игры в технологии *performance capture* длился около трех месяцев и становился рутинным, однако стал для актеров большой школой¹⁴.



Рис. 2 и 3. Аарон Стэтон в роли Коула Фелпса и Майкл МакГрейд в роли Финбарра «Расти» Галлоуэя на съемочной площадке игры *L.A. Noire* и их образы в игре¹⁵

¹¹ Gaudiosi J. (2011, May 11). *LA Noire: interview with actor Michael McGrady*. Gamesradar. <https://www.gamesradar.com/la-noire-interview-with-actor-michael-mcgrady/> (30.04.2023).

¹² *L.A. Noire. Tribeca Film Festival*: [Официальный сайт]. <https://www.tribecafilm.com/festival/archive/512cde961c7d76e0460004e9-l-a-noire> (30.04.2023)

¹³ McInnis, S. (2011, May 13). An interview with Aaron Staton of *L.A. Noire*. *Gamespot*. <https://www.gamespot.com/articles/an-interview-with-aaron-staton-of-la-noire/1100-6313171/> (30.04.2023).

¹⁴ Parker, R. (2021, May 17). “*L.A. Noire*” Turns 10: Cast of the Video Game Made Up of Several “*Mad Men*” Alums Looks Back at Making the Imaginative Title. *The Hollywood Reporter*. <https://www.hollywoodreporter.com/business/digital/l-a-noire-10-video-game-mad-men-4160607/> (30.04.2023).

¹⁵ Источник изображения см. / See the image source: <https://www.pcgameshardware.de/LA-Noire-Complete-Edition-Spiel-11476/News/LA-Noire-Darsteller-beantworten-Fanfragen-zu-Motion-Capturing-850340/galerie/1576440/> (30.04.2023).

Сравнивая работу в игре и в ретро-сериале «Безумцы» со схожим историко-культурным контекстом, Стэтон считал своих персонажей совершенно разными, хотя они и транслировали поведенческие коды одной эпохи. Его герой в игре Коул Фелпс обладал более сложным набором исходных обстоятельств и событий, на которые мог опираться артист в работе над образом — реакция на различные преступления, военный синдром после участия в войне, последствия которой создатели длили в атмосфере нуара. Кен из «Безумцев» существовал в более комфортных условиях¹⁶.

Видеоигра *Death Stranding* стала легендой еще до своего релиза. Ее создателю Хидео Кодзима удалось найти 30-миллионный бюджет для проекта и собрать команду из звезд мирового кино — Нормана Ридуса, Леу Сейду, Мадса Миккельсена, Маргарет Куэлли, Томми Дженкинса, Линдси Вагнер, Эль Фаннинг и Сиори Куцуна.

Мир, в котором разворачивается сюжет *Death Stranding*, представляет собой враждебную среду, напоминающую «Сталкера» Тарковского (уже отрефлексированного в игровом пространстве в более ранней одноименной игре), но имеющую свои принципиальные отличия. Игровой сюжетный мир — глубокий и запутанный, который трудно сразу понять и оценить игроку даже на интуитивном уровне. Во многом это объясняется мощным киноинтертекстуальным бэкграундом, включающим как минимум ленты «Формула воды», «Грань будущего», «Багровый пик», «Лобстер», трилогию «Хоббита», провоцирующим погрузиться в мир *Death Stranding*, чтобы разобраться во всех его деталях и тонкостях.

Главный герой, которого сыграл Норман Ридус, занимается доставкой грузов из одного пункта в другой. Это непростая доставка, так как Соединенные Штаты разрушены вторжением призрачных существ из загробного мира, которые после катастрофы попали в мир живых (в этой стартовой точке сюжета можно найти прямую аналогию с близкой фабульной линией в романе «Пикник на обочине» братьев Стругацких, ставшем основой для «Сталкера» Тарковского).

Внешне игра может показаться «симулятором курьера» — большую часть игрового времени занимает обыкновенное перемещение из точки А в точку Б. Однако это не бесцельное странствование, а подлинный путь героя, в котором он, как и игрок, обретает мировоззренческий опыт.

Сам Кодзима осознавал, что должна существовать тонкая грань между авторским произведением медиаискусства и развлечением игрока. «Мне хочется сохранить баланс между искусством и развлечением, чтобы

¹⁶ McInnis, S. (2011, May 13). An interview with Aaron Staton of L.A. Noire. *Gamespot*. <https://www.gamespot.com/articles/an-interview-with-aaron-staton-of-la-noire/1100-6313171/> (30.04.2023).

авторское высказывание могло сочетаться с тем, что люди привыкли получать от игр. Иногда я вижу очень артхаусные, независимые фильмы, но мне хочется достигнуть той точки, когда как любители инди-кино, так и любители фильмов Marvel смогут насладиться моей игрой»¹⁷.

Подбирая голливудских актеров, Хидео Кодзима не прогнозировал итогов будущего проекта. Норман Ридус согласился на главную роль в *Death Stranding*, познакомившись только с идеей видеоигры. Популярность актеров соответствовала высокой амбициозности проекта. Говоря о главном герое, никто не сомневался, что Норман Ридус отлично на нее подходил. Его опыт в ставшем легендарным сериале *The Walking Dead* уже обеспечивал необходимый бэкграунд для создания персонажа игры. В большей степени Сэма (главного героя) и создал сам Ридус. Его уникальная мимика и образ сурового, повидавшего немало трудностей в жизни, молчаливого и серьезного человека очень удачно соотносились с происходящим в атмосфере постапокалиптического мира видеоигры. Кодзима при утверждении актеров на роль ориентировался на свой опыт понимания современного кинематографа. Создатель игры признавался, что на протяжении многих лет, еще со времен «бондианы», являлся фанатом Мадса Миккельсена и специально искал его контакты, чтобы пригласить в игру. Поэтому выбор Миккельсена на роль главного антагониста был для Хидео Кодзима очевиден. Примечательно, что в выборе актеров автор проекта опирался на их амплуа и прошлый опыт в кино. Стоит также обратить внимание на Гильермо дель Торо: он здесь не актер, но во время создания *Silent Hills* был менеджером на одном уровне с Хидео. Поэтому и его роль в игре была сопоставима — персонаж, знакомящий игрока с миром *Death Stranding*, становится своего рода Вергилием в кругах рукотворного ада — чем-то напоминая не традиционного помощника, а Верджа из «Дома, который построил Джек» Ларса фон Триера.

Кинематографическая интертекстуальность, пронизывающая атмосферу игры Кодзимы, заслуживает отдельного искусствоведческого разбора, который необходим при оценке феномена этой игры, преодолевающего границы авторского кино и игровой саги.

¹⁷ Смирнов, А. (2018, 28 июня) Хидео Кодзима рассказал о работе с актерами *Death Stranding*. DTF. <https://dtf.ru/games/22358-hideo-kodzima-rasskazal-o-rabote-s-akterami-death-stranding> (30.04.2023).

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Эволюция технологий — от озвучивания, устанавливающего дистанцию между репрезентируемым на экране исполнителем и его акустическим дублером, до performance capture — приводит к созданию новых профессиональных амплуа и дает артисту богатые возможности для разностороннего раскрытия таланта, например, при воссоздании образов фантастических существ, наделяемых антропоморфной пластикой. Motion capture и другие подобного рода открытия — закономерный итог не только развития постцифровой эпохи, но и эволюции актерской профессии. В новых формах художественного процесса востребован и используется весь арсенал возможностей национальных актерских школ крупнейших театральных центров мира. Во многих странах молодые артисты начинают постигать профессию с этюдов на основе наблюдений за животными. Работа в цифровом пространстве активизирует весь багаж актерских профессиональных навыков. Возрастающая потребность в создании виртуальных персонажей, действующих в поливариантных предлагаемых обстоятельствах, ставит перед артистом задачи совершенствования профессионального аппарата и особенно — владения этюдным методом. Конструирование интерактивной игровой реальности востребует и актерский опыт взаимодействия с активным зрителем партисипативного театра. Подобно тому, как немое кино осваивало законы цирка и пантомимы, звуковое кино — музыкального театра и системы Станиславского, интерактивный видеомир интегрирует эксперименты постдраматического театра, его перформативность и тягу к преодолению принципа четвертой стены.

3D-персонажи компьютерных игр и VR-представлений нередко отличаются от героев сцены иной биологической природой, что ставит перед исполнителем задачу по созданию образов, запредельных для его человеческой сущности, но, безусловно, является креативным вызовом в рамках эволюции актерской профессии.

Возникающие мнения и даже опасения по поводу того, что большой массив данных, получаемых в результате успешных проектов, созданных программами захвата движения, может привести к постепенной замене артиста виртуальным образом на основе ИИ, не учитывают этапы работы над уникальным характером персонажа в сочетании множества факторов актерской профессии. Современный проект компьютерной игры или фильм, если он предлагает уникальный оригинальный контент, — итог сложного взаимодействия на площадке членов большой творческой команды, где от исполнителей требуется владение целым арсеналом навыков и приемов самых разных стилей и школ драматического искусства. Причем на данном этапе развития технологий цифрового захвата движения профессиональ-

ные учебные заведения, занимающиеся подготовкой актеров, только приступают к изучению новых стиливых возможностей в рамках игровой видеиндустрии.

Современные высокобюджетные проекты triple-A уровня больших игровых студий и компаний с многомиллионными бюджетами постепенно приближаются к тому, чтобы стать такой же самостоятельной областью искусства, как литература, театр и кино. В знаменитых игровых проектах создаются огромные виртуальные миры с множеством глубоко проработанных характеров персонажей, высоким уровнем моделирования игрового пространства и детализации сюжета, которые пишутся большой командой сценаристов и по своей сути и объему сопоставимы с произведениями художественной литературы. Анализируя то, как это направление прогрессирует на протяжении последних десятилетий, можно сделать вывод, что новые модернизации технологий motion capture и performance capture требуют переоценки потенциала игровой индустрии во взаимодействии с иными областями искусства, в первую очередь, театром и кино, а также заставляют по-новому взглянуть на формирование комплекса профессиональных качеств актера.

REFERENCES

1. Borsuk, A. (2019). Innovating Shakespeare: The politics of technological partnership in the Royal Shakespeare Company's *The Tempest* (2016). *Humanities*, 8 (1), article 42. <https://doi.org/10.3390/h8010042>
2. Kaku, M. (2015). *Budushchee razuma* [The future of the mind] (N. Lisova, Trans.; K. Toms, Ed.). Moscow: Alpina non-fiction.
3. Kirkpatrick, G. (2007). Between art and gameness: Critical theory and computer game aesthetics. *Thesis Eleven*, 89 (1), 74–93. <https://doi.org/10.1177/0725513607076134>
4. Kozlova, S.S. (2021). *Dinamika telesnosti v syuzhete kinematograficheskogo proizvedeniya* [The dynamics of corporality in the plot of a cinematic work] [PhD thesis in Art Studies]. Moscow.
5. Krivulya, N.G. (2022). Mekhanomorfizm: ot mekhanicheskoy kukly k kiborgam. Transformatsiya animatsionnogo personazha v usloviyakh dominirovaniya tekhnogennoy paradigmy [Mechanomorphism—from mechanical dolls to cyborgs: How animation characters transform under the dominating technogenic paradigm]. *Nauka Televideniya—The Art and Science of Television*, 18 (1), 159–194. <https://doi.org/10.30628/1994-9529-2022-18.1-159-194>, <https://www.elibrary.ru/axznom>

6. Langley, T., Goodfriend, W., & Cain, T., (Eds.). (2018). *Westworld psychology: Violent delights*. New York: Sterling Publishing Company.
7. Lewkowicz, D., & Delevoye-Turrell, Y. (2016). Real-Time Motion Capture Toolbox (RTMocap): An open-source code for recording 3-D motion kinematics to study action-effect anticipations during motor and social interactions. *Behavior Research Methods*, 48 (1), 366–380. <https://doi.org/10.3758/s13428-015-0580-5>
8. Matvienko, K. (2009). Vs. Meyerhold i kino: Ot "Portreta Doriana Greya" k "Lesu" [Meyerhold and Cinema: From The Picture of Dorian Gray to The Forest]. *Voprosy teatra*, (1–2), 285–301. <https://elibrary.ru/kuadub>
9. Menache, A. (2000). *Understanding motion capture for computer animation*. San Diego: London: San Francisco: Morgan Kaufmann.
10. Mori, M. (2012). The uncanny valley. *IEEE Robotics & Automation Magazine*, 19 (2), 98–100. <https://doi.org/10.1109/MRA.2012.2192811>
11. Nirme, J., Haake, M., Gulz, A., & Gullberg, M. (2020). Motion capture-based animated characters for the study of speech-gesture integration. *Behavior Research Methods*, 52 (3), 1339–1354. <https://doi.org/10.3758/s13428-019-01319-w>
12. Panos, G.P. (1994). Using virtual reality to document human existence. *VR and Persons with Disabilities: Conference Proceedings*. Retrieved January 30, 2023, from <http://www.personafoundation.org/personaform.htm>
13. Pavlyuk, E.N., Filipishin, D.A., & Yanushevsky, D.R. (2020). Obzor metodov primeneniya tekhnologiy motion capture i matte painting v sovremennom iskusstve [Overview of methods of applying motion capture and matte painting technologies in contemporary art]. In S.A. Zori, O.I. Fedyayev & A.V. Grigor'ev, (Eds.), *Programmnaya inzheneriya: Metody i tekhnologii razrabotki informatsionno-vychislitel'nykh sisteme (PIIVS-2020)* [Software engineering: Methods and technologies for the development of information and computing systems (PIIVS-2020)] (Vol. 2, pp. 149–154). Donetsk: Donetsk National Technical University. <https://www.elibrary.ru/ssfcap>
14. Polishchuk, V. (2010). *Akterskiy trening Mikhaila Chekhova, sdelavshiy zvezdami Merilin Monro, Dzheka Nikolsona, Kharvi Keytelya, Breda Pitta, Al' Pachino, Roberta de Niro i eshche 165 obladateley premii "Oskar"* [Mikhail Chekhov's acting training, which made stars of Marilyn Monroe, Jack Nicholson, Harvey Keitel, Brad Pitt, Al Pacino, Robert De Niro and 165 other Oscar winners]. Moscow: AST.
15. Samoylova, E.O. (2014). Osobennosti vizualizatsii v interaktivnom kino i komp'yuternykh igrakh [Peculiarities of visualization in interactive movies and computer games]. *Aktual'nye voprosy obshchestvennykh nauk: Sotsiologiya, politologiya, filosofiya, istoriya*, Vol. 7–8, 47–52. Novosibirsk: SibAK. <https://sibac.info/conf/social/xxxix/39085>
16. Sazikov, A.V., & Evallyo, V.D. (2023). Mezhdunarodnaya nauchno-prakticheskaya konferentsiya "Mediaiskusstvo — XXI vek. Genesis,

- khudozhestvennyye programmy, voprosy obrazovaniya” [Media Art—XXI Century: Genesis, Art Programs, Education Problems International Scientific Conference]. *Nauka Televideniya—The Art and Science of Television*, 19 (1), 201–223. <https://doi.org/10.30628/1994-9529-2023-19.1-201-223>, <https://www.elibrary.ru/rcnhum>
17. Sergeeva, O.V., Orekh, E.A. (2021) Ot analitiki dinamicheskikh obrazov Zhilya Deleza k issledovaniyu vizual'nosti ser'eznykh komp'yuternykh igr [From Gilles Deleuze's analysis of dynamic images to the exploration of the visuality of serious computer games]. *Nauka Televideniya—The Art and Science of Television*, 17 (4), pp. 11–30. <https://doi.org/10.30628/1994-9529-2021-17.4-11-30>, <https://www.elibrary.ru/pvvnq>
18. South, J.B., & Engels, K.S. (Eds.). (2018). *Westworld and philosophy: If you go looking for the truth, get the whole thing*. Hoboken, NJ: Wiley–Blackwell.
19. Titorenko, A.A. (2011). Metafizika videoigr [Metaphysics of video games]. *Nauka Televideniya—The Art and Science of Television*, 8, 149–161. <https://www.elibrary.ru/xcfvj>
20. Tobon, R. (2010). *The Mocap Book: A Practical Guide to the Art of Motion Capture*. Orlando: Foris Force.
21. Vellington, A. T. (2021). Android/artist v epokhu mul'timedial'nosti [Android/artist in the new multimedia era]. *Teatr. Zhivopis'. Kino. Muzyka*, (1), 138–154. <https://doi.org/10.35852/2588-0144-2021-1-138-154>, <https://www.elibrary.ru/ywvzrk>
22. Zorin, A.N. (2020). “Mir Dikogo Zapada”: Ot evolyutsii k revolyutsii vesterna [Westworld: From evolution to revolution of the western]. *Nauka Televideniya—The Art and Science of Television*, 16 (3), 61–85. <https://doi.org/10.30628/1994-9529-2020-16.3-61-85>, <https://www.elibrary.ru/cftsnd>

ЛИТЕРАТУРА

1. Веллингтон, А. Т. (2021). Андроид/артист в эпоху мультимедиальности. *Театр. Живопись. Кино. Музыка*, (1), 138–154. <https://doi.org/10.35852/2588-0144-2021-1-138-154>, <https://www.elibrary.ru/YWVZRK>
2. Зорин, А.Н. (2020). «Мир Дикого Запада». От эволюции к революции вестерна. *Наука телевидения*, 16 (3), 61–85. <https://doi.org/10.30628/1994-9529-2020-16.3-61-85>, <https://www.elibrary.ru/CFTSND>
3. Каку, М. (2015). *Будущее разума* (Н. Лисова, пер.; К. Томс, ред.). Москва: Альпина нон-фикшн.
4. Козлова, С.С. (2021). *Динамика телесности в сюжете кинематографического произведения* [дис. ... канд. искусствовед.: 17.00.03, Москва].
5. Кривуля, Н.Г. (2022). Механоморфизм: от механической куклы к киборгам. Трансформация анимационного персонажа в условиях доминирова-

- ния техногенной парадигмы. *Наука телевидения*, 18 (1), 159–194. <https://doi.org/10.30628/1994-9529-2022-18.1-159-194>, <https://www.elibrary.ru/AXZNOM>
6. Матвиенко, К. (2009) Вс. Мейерхольд и кино: От «Портрета Дориана Грея» к «Лесу». *Вопросы театра. Proscenium*, 1–2, 285–301. <https://elibrary.ru/kuadub>
7. Павлюк, Е.Н., Филипишин, Д.А., Янушевский, Д.Р. (2020). Обзор методов применения технологий motion capture и matte painting в современном искусстве. С.А. Зори, (ред.-сост.), *Программная инженерия: методы и технологии разработки информационно-вычислительных системы (ПИ-ИВС-2020)*: сб. науч. тр. III Международной научно-практической конференции (Т. 2, с. 149–154). Донецк: Донецкий национальный технический университет. <https://www.elibrary.ru/SSFCAP>
8. Полищук, В. (2010). *Актерский тренинг Михаила Чехова, сделавший звездами Мэрилин Монро, Джека Николсона, Харви Кейтеля, Брэда Питта, Аль Пачино, Роберта де Ниро и еще 165 обладателей премии «Оскар»*. Москва: АСТ.
9. Сазиков, А.В., Эвальдье, В.Д. (2023). Международная научно-практическая конференция «Медиаискусство — XXI век. Генезис, художественные программы, вопросы образования». *Наука телевидения*, 19 (1), 201–223. <https://doi.org/10.30628/1994-9529-2023-19.1-201-223>, <https://www.elibrary.ru/RCNHUM>
10. Самойлова, Е.О. (2014). Особенности визуализации в интерактивном кино и компьютерных играх. *Актуальные вопросы общественных наук: социология, политология, философия, история*, (40), 47–52. <https://www.elibrary.ru/SKICFB>
11. Сергеева, О.В., Орех, Е.А. (2021). От аналитики динамических образов Жюль Делёза к исследованию визуальности серьезных компьютерных игр. *Наука телевидения*, 17 (4), 11–30. <https://doi.org/10.30628/1994-9529-2021-17.4-11-30>, <https://www.elibrary.ru/PVWNNQ>
12. Титоренко, А.А. (2011). Метафизика видеоигр. *Наука телевидения*, 8, 149–161. <https://www.elibrary.ru/XCFJVJ>
13. Borsuk, A. (2019). Innovating Shakespeare: The Politics of Technological Partnership in the Royal Shakespeare Company's *The Tempest* (2016). *Humanities*, 8 (1), article 42. <https://doi.org/10.3390/h8010042>
14. Kirkpatrick G. (2007). Between art and gameness: Critical theory and computer game aesthetics. *Thesis Eleven*, 89 (1), 74–93. <https://doi.org/10.1177/0725513607076134>
15. Langley, T., Goodfriend, W., Cain, T., (Eds.). (2018). *Westworld Psychology: Violent Delights*. New York: Sterling Publishing Company.
16. Lewkowicz, D., Delevoeye-Turrell, Y. (2016). Real-Time Motion Capture Toolbox (RTMocap): an open-source code for recording 3-D motion kinematics to study action-effect anticipations during motor and social interactions. *Behavior Research Methods*, 48 (1), 366–380. <https://doi.org/10.3758/s13428-015-0580-5>

17. Menache, A. (2000). *Understanding Motion Capture for Computer Animation*. San Diego: London: San Francisco: Morgan Kaufmann.
18. Mori, M. (2012). The Uncanny Valley. *IEEE Robotics & Automation Magazine*, 19 (2), 98–100. <https://doi:10.1109/MRA.2012.2192811>
19. Nirme, J., Haake, M., Gulz, A. et al. (2020). Motion capture-based animated characters for the study of speech-gesture integration. *Behavior Research Methods*, 52 (3), 1339–1354. <https://doi.org/10.3758/s13428-019-01319-w>
20. Panos, G.P. (1994). Using Virtual Reality to Document Human Existence. *VR and Persons with Disabilities. Conference Proceedings*. <http://www.personafoundation.org/personaform.htm> (30.01.2023).
21. South, J.B., Engels, K.S. (Eds.). (2018). *Westworld and Philosophy: If You Go Looking for the Truth, Get the Whole Thing*. Hoboken, NJ: Wiley–Blackwell.
22. Tobon, R. (2010). *The Mocap Book: A Practical Guide to the Art of Motion Capture*. Orlando: Foris Force.

Авторский вклад

А.Н. Зорин — концептуализация, методология, сбор материала и разработка проблемы исследования, редактирование по замечаниям рецензента, общее руководство.

Д.А. Яхамов — сбор материала и разработка проблемы исследования, анализ видеоигр.

Authors' contributions

Artem Zorin conceptualized the general idea, elaborated the methodology, collected the material and developed the research problem, edited the text according to the reviewer's comments, and provided general guidance.

Daniil Yakhamov collected the material and developed the research problem, as well as analyzed video games.

ABOUT THE AUTHORS

ARTEM N. ZORIN

Dr. Sci. (Philology), Professor at the Department of Literary Criticism and Journalism, Saratov Chernyshevsky State University, 83, korp. 11, Astrakhanskaya, Saratov 410012, Russia; Professor at the Humanities & Social Sciences Center, MIPT University, 9, Insitutsky pereulok, 141701 Dolgoprudny, Moscow Oblast, Russia

Researcher ID: D-3015-2017

ORCID: 0000-0002-2342-4039

E-mail: art-zorin@yandex.ru

DANIIL A. YAKHAMOV

Student of the Theater Institute, Department of Actor's Skill, Saratov State Conservatory, 1, Stolykina prospect, 410012 Saratov, Russia

Researcher ID: IYJ-1408-2023

ORCID: 0009-0006-3908-4071

E-mail: gossardan@mail.ru

СВЕДЕНИЯ ОБ АВТОРАХ

АРТЕМ НИКОЛАЕВИЧ ЗОРИН

доктор филологических наук, профессор кафедры общего литературоведения и журналистики, Саратовский национальный исследовательский государственный университет им. Н. Г. Чернышевского, 410012, г. Саратов, ул. Астраханская, д. 83, корп. 11, профессор Учебно-научного центра гуманитарных и социальных наук, Московский физико-технический университет, 141701, г. Долгопрудный, Институтский переулок, д. 9

Researcher ID: D-3015-2017

ORCID: 0000-0002-2342-4039

E-mail: art-zorin@yandex.ru

ДАНИИЛ АЛЕКСАНДРОВИЧ ЯХАМОВ

студент Театрального института, кафедра мастерства актера, Саратовская государственная консерватория им. Л.В. Собинова, 410012, г. Саратов, пр-т им. Петра Столыпина, д. 1

Researcher ID: IYJ-1408-2023

ORCID: 0009-0006-3908-4071

E-mail: gossardan@mail.ru

МЕДИАОБРАЗОВАНИЕ

MEDIA EDUCATION

УДК 7.03 + 791.11 + 791.6

DOI: 10.30628/1994-9529-2023-19.2-217-241

EDN: BFKBFG

Статья получена 28.09.2022, отредактирована 15.04.2023, принята 30.06.2023

ВЕРА ВАСИЛЬЕВНА УСТЮГОВА

Пермский государственный
национальный исследовательский университет,
614990, Россия, Пермь, ул. Букирева, 15

ResearcherID: AAC-3446-2020

ORCID: 0000-0002-4283-1676

e-mail: vera_ust@list.ru

Для цитирования:

Устюгова В.В. Немое кино как медиа-археология: подходы к конструированию магистерского курса // Наука телевидения. 2023. 19 (2). С. 217–241. DOI: <https://doi.org/10.30628/1994-9529-2023-19.2-217-241>.

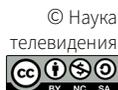
EDN: BFKBFG

Немое кино как медиа-археология: подходы к конструированию магистерского курса

Аннотация. Статья представляет собой презентацию методологической разработки университетского курса. Цель курса и его настоящей презентации — предложить новый фокус преподавания теории и истории немого кино в рамках концепций New Film History. Аудитория, которой адресован материал, это экспертное сообщество историков, киноведов, исследователей медиа, архивистов и будущих специалистов в этих областях.

Вследствие переоткрытия раннее кино является сегодня важным конструктом историко-киноведческого знания. И само раннее кино с его нелинейным развитием, забытыми историями цветных и «говорящих» фильмов, огромных экранов требует новых историографических моделей. Досье раннего кино инициирует расследование механизмов съемки, экранных технологий, особенностей музыкального, шумового и вербального сопровождения, привлекает внимание к потенциалу реставрации пленочных лент.

Помимо традиционного формата обучения в виде лекций и семинаров с обсуждением теоретических и историографических текстов, курс предполагает исследовательскую работу студентов с использованием мало-



изученных письменных источников и технических артефактов, которые имеются в архивных и музейных фондах. В случае Перми это материалы Пермского краеведческого музея, Государственного архива Пермского края, Пермской синаематеки. Студенты знакомятся с новейшими методами атрибуции киноархивных документов, киноленты, образцов кинотехники и кино-носителей, лексиконом архивистов и киноведов.

В результате студенты получают опыт приобщения к актуальным исследовательским практикам, новым горизонтам изучения истории кино через призму достижений техники, технологических экспериментов. Курс настраивает специалиста на ценности устаревшего, забытого и благодаря новым культурным историям создает прецедент концептуального и практического упражнения в выявлении граней современных медиа.

Ключевые слова: раннее немое кино, медиа-археология, Новая история кино, кино притяжения, монтаж аттракционов, технические артефакты, медиа-технологии, кинопрактики, кинотеатр, кинопрокат, волшебные фонари, киноавангард, модернизм, русские формалисты, монтаж фильмов

UDC 7.03 + 791.11 + 791.6

DOI: 10.30628/1994-9529-2023-19.2-217-241

EDN: BFKBFG

Received 28.09.2022, revised 15.04.2023, accepted 30.06.2023

VERA V. USTYUGOVA

Perm State National Research University

15, Bukireva, Perm 614990, Russia

ResearcherID: AAC-3446-2020

ORCID: 0000-0002-4283-1676

e-mail: vera_ust@list.ru

For citation

Ustyugova, V.V. (2023). Silent Film as Media Archaeology: On Designing a Master's Degree Course. *Televidenya—The Art and Science of Television*, 19 (2), 217–241. <https://doi.org/10.30628/1994-9529-2023-19.2-217-241>. <https://elibrary.ru/BFKBFG>

Silent Film as Media Archaeology: On Designing a Master's Degree Course

Abstract. The article presents a methodological elaboration of a syllabus for a university course. The purpose of the course and this presentation is to

offer a new focus for teaching the theory and history of silent film within the framework of New Film History concepts. The article is addressed to the expert community of historians, film critics, media researchers, archivists and future specialists in these fields.

As a consequence of its rediscovery, early cinema is today an important construct of historical and film studies knowledge. And early cinema itself, with its non-linear development, forgotten histories of color and “talking” films, and huge screens, requires new historiographical models. The dossier of early cinema pushes to investigate the filming schemes, screen technologies, and aspects of music, noise, and verbal accompaniment, as well as draws attention to the potential of film tape restoration.

In addition to the traditional teaching methods including lectures and seminars with discussion of theoretical and historiographical texts, the course engages students in doing research using little-studied written sources and technical artifacts available in archives and museum collections. In the cases of Perm, these include materials deposited at the Perm Museum of Local Lore, the Perm State Archive, and the Perm Cinematheque. Students get acquainted with the latest methods of attribution of film archival documents, celluloid, samples of film equipment and film carriers, the vocabulary of archivists and film historians. As a result, students are introduced to current research practices, new horizons of studying the history of cinema through the prism of technical advances and technological experiments. The course attunes the future specialists to the values of the obsolete, the forgotten, and, thanks to new cultural histories, sets a precedent for a conceptual and practical exercise in identifying the facets of contemporary media.

Keywords: early silent film, media archaeology, New Film History, cinema of attraction, montage of attractions, technical artifacts, media technology, film practices, movie theater, film distribution, magic lanterns, film avant-garde, modernism, Russian formalists, film editing

Как объяснить современному молодому человеку фразу песни: «Плачет девочка в автомате»? Вещи, оставшиеся за пределами мейнстрима, устаревшее, забытое — это телефоны с дисковым набором, кассетные магнитофоны, уличные пульверизаторы, автоматы по продаже газированной воды. Медиа-археология является новой областью исследований, направленной на изучение техник прошлого и культурных практик их использования. Применительно к раннему кино такими «культурными техниками» выступают панорамы, фантазмагории, волшебные фонари и другие ат-

тракционы XIX века, хотя сам кинематограф в XX веке пережил несколько ключевых трансформаций, вписавшихся в сложный спектр медийных технологий и социального развития.

ВВЕДЕНИЕ В МАГИСТЕРСКИЙ КУРС

Данный материал, фактически представляя разработку авторского магистерского курса, изложен не строго в жанре научной статьи. **Цель** автора заключается в освещении новых подходов в изучении кинематографа. **Ценность** текста — не столько исследовательская, сколько профессионально-просветительская, связанная с демонстрацией ключевых положений «новой истории» немого кино, оформившихся за последние 20–30 лет.

История немого кино рассматривается в рамках курса как медиа-археология. Немое кино, проигравшее и отринутое, представляет интерес как само по себе примечательное и удивительное. Вместе с тем через призму «магического экрана» могут изучаться история механического зрения и практик изображения. Взгляд на немое кино как медиа-археологию предполагает исследование артефактов, свидетельствующих о том, как развивались медиа-технологии и медиа-носители, как менялось их социальное окружение и художественное сознание.

Медиа-археология отдает предпочтение техническому, хотя изучает в основном гуманитарные объекты. Вилем Флюссер и Фридрих Киттлер замечали: «Машины являются агентами культурного времени. Они записывают, обрабатывают и передают, не всегда беря разрешение у человека. Медиа-археологическое исследование делается художниками, учеными, но больше всего самими машинами» (Почепцов, 2015, 11 марта).

Перспективу такого взгляда конструируют объект и предмет магистерского курса. В объективе исследования — историческое время немого кино, резко же наводится на технологические и социальные практики, которые это время наполняют. **Задача** заключается в том, чтобы выявить грани ведущих направлений в исследовании немого кино — медиа-археологии и социальной истории кино применительно к немой эпохе, обосновать необходимость образовательного курса, показать его значимость и результаты, предложить разработку методов его преподавания.

Образовательные методики курса направлены на овладение студентами «новым взглядом» на анализ текстов, образов, артефактов в соответствии с изменившимся историографическим ландшафтом, распространением нелинейных, медиа-археологических, нарративов. Практическая

значимость курса обусловлена открывающимися в условиях цифровизации возможностями применения логико-технологических знаний в современной профессиональной деятельности.

ЭКСКУРС В МЕДИА-АРХЕОЛОГИЮ И ПРАКТИКИ ПРЕПОДАВАНИЯ ИСТОРИИ КИНО

Теоретико-методологическое вступление к дисциплине предполагает экскурс в медиа-археологию, знакомство студентов с «отцами» медиа-археологии и их трудами, алгоритмами того, как новые технологии применяются к анализу отдаленных исторических периодов. Современная медиа-археология считает своими «отцами» Мишеля Фуко («Археология знания» / *L'archeologie du Savoir*, 1969), Фридриха Киттлера («Оптические медиа» / *Optische Medien*, 2002) (Киттлер, 2009). Медиа-археология берет истоки как в немецкой школе медиа (Вольфганг Эрнст), так и канадской школе коммуникации (Гарольд Адамс Иннис, Маршалл Маклюэн). Фридрих Киттлер — один из неоспоримых теоретиков-патриархов электронных медиа, Маршалла Маклюэна называют «отцом-основателем» медиа-археологии с осторожной оглядкой на его гуманитарную ориентацию, хотя он был соавтором концепции анализа медиа вне содержания (Маклюэн, 2019; Маклюэн, 2020).

Во время семинарских занятий происходит обсуждение текстов Ф. Киттлера, М. Маклюэна, Т. Эльзессера. В частности, при обсуждении работ Ф. Киттлера «Мир символического — мир машины» и «Оптические медиа» перед студентами ставятся вопросы: почему, как считает Ф. Киттлер, для Фрейда было важно изобретение телефона, а Лакан, увлекавшийся кинематографом, являлся аналитиком компьютерной эры; как формировались пространственные кодировки и возникло представление, что текст — это не только прямая передача информации по одному каналу, а определенная пространственная организация, завязанная на воображение; каким образом Ф. Киттлер в «Оптических медиа» конструирует историю пространственных искусств.

Как новый фокус исследований медиа-археология получила распространение в истории искусств. Мишель Серр считает, что живопись У. Тернера отражала приход паровых двигателей, или Томас Эльзессер отмечает, что навязчивое желание запечатлеть движение в конце XIX века присутствует не только в хронофотографиях Э. Мейбриджа, но и в живописи импрессионистов (Гулян, 2015, 25 сентября).

Т. Эльзессер замечает, что кинематограф является феноменом необычайно изменчивым, поэтому медиа-археология затрагивает области киноведения, истории кино, медиа-исследований, медиа-теории, истории искусства. Исследователь подчеркивает, что медиа-археология означает разные вещи для разных практиков, тем не менее возник консенсус, необходимость читать медиа-историю «против течения», чтобы обеспечить «трение», «исследовать слои», «откопать» забытые и подавленные истории. Т. Эльзессер пишет, что он склонен рассматривать медиа-археологию «скорее как симптом, чем как метод, как заполнитель, а не как исследовательскую программу, как ответ на разного рода кризисы, а не как прорывную инновационную дисциплину» (Elsaesser, 2016b).

Современными представителями медиа-археологии являются Юсси Парикка (автор книг *What is Media Archaeology?*, 2012; *A Geology of Media*), Эрkki Хухтамо (*Media Archaeology. Approaches, Applications, and Implications*, 2011; *Illusions in Motion. Media Archaeology of the Moving Panorama and Related Spectacles*, 2013), Зигфрид Цилински (*Archäologie der Medien*, 2002) (Zielinski, 2002; Parikka, 2012; Parikka, 2015).

Теоретические разработки медиа-археологии в кино представлены в работах Томаса Эльзессера (Эльзессер, 2016а; Elsaesser, 2016b). Специалист в области немого кино, в особенности кино Веймарской Германии, основатель Департамента кино и телевидения в университете Амстердама, автор книг *Early Cinema: Space, Frame, Narrative* (Elsaesser, Barker, 1990), *Weimar Cinema and After* (Elsaesser, 2000), *Film Theory: an introduction through the senses* (Elsaesser with Malte Hagener, 2009), *Film History as Media Archaeology* (Elsaesser, 2016a). Именно Томас Эльзессер предложил уникальный вектор исследования истории фильма через призму медиа-археологии.

История немого кино читается в университетах Дарема, Дублина, Сиднея, направление *Silent Cinema Studies* разрабатывается на факультетах и в исследовательских центрах: Department of Cinema and Media (Чикаго), Cinema & Media Studies (Вашингтон), Yale Film and Media Studies Program (Нью-Хейвен), Centre for Cinema and Media Studies, Department of Communication Studies (Гент). Так, под редакцией Даниэля Билтереиста (Professor in Film and Media Studies at the Department of Communication Studies, Ghent University) увидели свет ценные исследования в области немого кино — *Cinema, Audiences and Modernity* (Biltreyst, 2012, with R. Maltby and Ph. Meers) и *New Perspectives on Early Cinema History* (Biltreyst, 2022, with M. Slugan). В 2022 и 2023 годах осуществились проекты *Off- and On-Screen. The “New Woman” in the Cinema of the Russian Empire* (International Conference / September 1–3, 2022, University of Basel, Switzerland) и *The Haunted Medium: Moving Images in the Russian Empire* (Special Issue of *Apparatus. Film, Media*

and Digital Cultures of Central and Eastern Europe, 2022–2023), посвященные кинематографу Российской империи. Наряду с постколониальными исследованиями кинематографа, гендерной историей фильма, инструментарий Media Archaeology является востребованной исследовательской и преподавательской практикой.

Одним из лидеров в области изучения кино и медиа остается Чикагский университет, создавший уникальную исследовательскую школу, пионер «новой истории» немого кино. История немого кино преподается здесь в рамках дисциплины «Введение в фильм», читаются курсы, предметом которых являются методы и проблемы киноведения, сценарий. Различные аспекты раннего немого кино затрагивают курсы *Screeendance: Movement and New Media*, *Politics and Cinema under Authority*, *Visual Art and Technology: From the Historical Avant Garde to the Algorithmic Present*, *Brecht and Beyond*. Кроме того, немой фильм активно изучается в рамках исследований документального кино, анимации, игр, non-fiction video, технологий телевидения, медиа искусства и практик дизайна, цифровой телесности.

Тематика курса «Немое кино как медиа-археология» коррелирует с современными университетскими курсами по истории немого кино, в то же время обладая своей спецификой: здесь рассматривается более чем 30-летняя история немого кинематографа, эволюция техник съемок и проекции, эстетика фильма и кинотеатра. Основной фокус — изучение немого кино как исторического продукта, оказавшегося вне основного потока развития кинематографа, но послужившего важнейшим опытом культурной коммуникации и развития экранных медиа. В ходе обучения студенты знакомятся с тем, как менялись производство и прокат фильмов, режимы демонстрации и социотопика кинозала, архитектура и дизайн кинотеатров, практики потребления кино и сам кинозритель. Образовательный потенциал курса направлен на выявление антропологической чувствительности к отдаленному культурному продукту и формирование понимания визуальности в нынешней культуре.

«КИНО АТТРАКЦИОНОВ»: 1890–1900-е

Основная часть проекта разделена на три раздела в соответствии с историей развития и эволюции немого кино. Первый раздел имеет название «Кино аттракционов» и фокусирует внимание на периоде 1890–1900-х. Понятие «кино аттракционов» принадлежит Тому Ганнингу (Gunning, 1990, р. 63–70). Он заимствует термин у С. Эйзенштейна, хотя вкладывает в него другое значение.

Кино первого десятилетия своего существования имеет различные определения: ярмарочное или балаганное, передвижное, кино примитивов, «кино аттракционов». Раннее кино отличалось от кинематографа в привычном понимании этого слова. Ежи Теплиц пишет, что уже само название «ярмарочное кино» определяет его основные черты (Теплиц, 1968, с. 40). Аудиторию раннего кинематографа составляла широкая демократичная публика. Понятие «ярмарочное кино» возможно более «медийно», однако не исчерпывает его по существу. Площадками для демонстрации кино были не только ярмарочные балаганы, и суть раннего кинематографа заключалась не в его примитивности, лубочности.

Статья американского историка и теоретика кино Тома Ганнинга под названием «Кинематограф аттракционов. Раннее кино, его зритель и авангард» вышла в 1986 году. Она привлекла внимание к раннему кино. Т. Ганнинг снимает прежнее противостояние «Люмьер и Мельес» и предлагает другую дефиницию — «кино-аттракционов» и «кино нарративной интеграции».

Чем понимание термина «кино аттракционов» различается у Сергея Эйзенштейна и Тома Ганнинга? Сергей Эйзенштейн говорил о монтаже аттракционов, о произвольно выбранных, но способных вызвать у зрителя сильное эмоциональное потрясение образах (аттракционах), которые komponуются для достижения ритмического и интеллектуального эффекта (Эйзенштейн, 1923, с. 70–75). Работа Т. Ганнинга стала попыткой по-новому определить сущность раннего кино в то время, когда оно показывалось в театрах-варьете, на городских выставках. «Кино-аттракционов» не рассказывало сюжетных историй, открывало другие возможности, нежели театр или литература, было ориентировано на демонстрацию достопримечательностей, кинематики и трюков, и в этом смысле повлияло на авангард 1920-х (Gunning, 1990, p. 63–70).

Кинопоказы являлись частью программы водевилей, в последовательности выступлений не было логики. Т. Ганнинг подчеркивает, что впечатления от эстрадного театра с демонстрацией кино были сравнимы с впечатлениями от поездок на поезде или в трамвае, похожи на день в переполненном городе или в парке аттракционов. Связь между фильмами и появлением парков развлечений, таких как Кони-Айленд, дает богатую почву для переосмысления корней раннего кинематографа, пишет историк. Классическое искусство требовало созерцания и концентрации (в соответствии с концепцией В. Беньямина), а формат разнообразия раннего кино имел тенденцию к рассеиванию внимания с помощью прерывистой серии аттракционов.

Помимо работ В. Беньямина и Т. Ганнинга на семинарских занятиях обсуждаются труды Н. Бёрча, М. Хансен, М.Э. Доун, Т. Эльзессера, Р. Абеля,

Д. Крэри, посвященные раннему кинематографу. Исследователи сравнивают кино с распространенными в XIX веке визуальными практиками: волшебными фонарями, панорамами, техническими, оптическими, электрическими шоу. Благодаря исследованиям социальной истории раннего кино, его стали вписывать в контекст теории модерности. Кинематограф способствовал аккомодации зрителей к современности, к шокирующей действительности, которая его окружала: новые мегаполисы (с анонимными толпами и фланерами), новые товары, поезда, фотография, электрическое освещение, телеграф, телефон, пресса, плакаты, спорт. Это динамичное городское пространство и жители городов, имеющие свободное время и средства для досуга (Hansen, 1996, p. 362–363).

В разделе курса «Кино аттракционов» рассматриваются волшебные фонари как предшественники кино, а также стереоскопы, панорамы, диорамы и пр. О значительном распространении этих аттракционов в российских городах, о том, что они наряду с газетами-копейками выполняли информационную функцию, пишет А.Ф. Некрылова (Некрылова, 1988, с. 104). На традицию волшебных фонарей в предистории кино и фигуру лантерниста обращает внимание Ч. Массер, отмечая, что эта практика была связана со способами репрезентации, а не изолированными культурными объектами, слайдами «туманных картин» или фильмами. Истории, к которым обращались первые кинематографисты, были основаны на предугадывании (Musser, 1991, с. 244). Лантернисты или демонстраторы фильмов секвенировали слайды для волшебного фонаря и фильмы, редактировали программу, сопровождали показы пояснениями, в последующем большую роль стали играть интертитры. В этом отношении прав Т. Эльзессер, когда замечает, что немое кино никогда не было немым (Эльзессер, 2016а, с. 261).

В Пермском краеведческом музее сохранились пластины «туманных картин» для волшебного фонаря; кроме того, на страницах губернских газет можно почерпнуть информацию о том, где устраивались и как проходили «народные чтения» с показом «световых картин», например, в Пермской губернии — в учебных заведениях, при заводах, в Богородицком попечительстве в Перми; в городском саду Перми «физик» П. Деринг демонстрировал «туманные» и синематографические картины развлекательно-информационного содержания.

Магистерский курс предусматривает самостоятельную работу студентов, выполнение исследовательских проектов, и одним из таких студенческих проектов является работа с источниками, сохранившимися в Пермском краеведческом музее, — пластинами волшебного фонаря, комплектами газет. Исследование предполагает анализ как содержания, так и материала изготовления пластин.

Что общего между кинематографом и велосипедом или швейной машиной? Отдельная тема, которая освещается в рамках магистерского курса, — это изобретение киноаппарата, открытия ученых, инженеров, работа лабораторий. Киноаппарат изобрели не братья Люмьер и не Томас Эдисон. Создание кино — не сиюминутный процесс; здесь потребовался весь XIX век. Это стало возможным в результате достижений многих областей науки: открытия стробоскопического эффекта, развития фотографической оптики и фотохимии; изобретаются составные части кинематографа — хронофотография и проекция, а также киноплёнка; большое значение имело развитие электротехники и светотехники, изобретения П.М. Роджета, Э.Ж. Маррея, Л. Ле Пренса, А. Лонда, Э. Кольрауша, У. Фризе-Грина, Э. Рейно, В. Донисторпа, Ж. Демени, Э. Мейбриджа, И.А. Тимченко, Ж. Карпантье, Ч.Ф. Дженкинса, Ф. Альберини, Р. Поула и др. (Соколов, 1960).

Помимо истории изобретения киноаппарата, анализируется система производства в раннем кино, разбирается специфика работы первых киностудий. Какие существовали аппараты для съемки и демонстрации фильмов? Что представляла собой ранняя кинопроекция — проекция аппаратом, который размещался за экраном? Как была устроена проекционная будка? Как осуществлялась проекция в садах, на открытом воздухе? Как работало передвижное кино, происходила транспортировка киноплёнки и почему целлулоидная плёнка была столь горючей, служила источником пожаров?

Ответить на эти вопросы возможно не только по изучении литературы. Образцы кино- и звуко-аппаратуры также имеются в Пермском краеведческом музее, Пермской синематеке, а документы по аренде помещений и устройству кинозалов, электроаппаратуры в них сохранились в Государственном архиве Пермского края (ГАПК, фонды городской управы и строительного отделения губернского правления). Наличие этих источников определяет вектор возможностей для различных направлений исследовательской работы студентов.

Особого внимания заслуживает устройство кинобалагана в помещениях временной аренды и технологии демонстрации фильмов в условиях постоянного входа зрителей в зал, шумной атмосферы, нефильмовых шоу. Социотопика престижных театров варьете может сравниваться с кинобалаганами на рыночных площадях, в гостиничных номерах, магазинных, амбарных помещениях.

Медиа-археология изучает старые и новые медиа, которые, как иронично замечает Юсси Парикка в рецензии на книгу Т. Эльзессера, «не так мертвы, как мы думали, и определенно не такие новые, как нам обещали»¹.

¹ Parikka, J. (2016). Reviews and Features. T. Elsaesser, *Film History as Media Archaeology: Tracking Digital Cinema*. Amsterdam University Press. <https://www.aup.nl/en/book/9789048529964/film-history-as-media-archaeology> (24.04.2022)

Так, Томас Эльзессер проводит аналогии между публичным пространством современного кинотеатра и кинопросмотрами в первые годы существования кинематографии: «Сегодняшним молодым людям нужен продукт, потребляемый не индивидуально, а коллективно. (...) Такое кино функционирует наподобие дискотеки: люди отправляются вместе в кинотеатр, но не для того, чтобы посмотреть фильм, а в первую очередь чтобы насладиться совместным досугом за счет фильма» (Эльзессер, Barker, 1990).

В качестве исследовательских проектов магистрантов могут выступать библиографические и историографические работы об истории ранних кино съемок, работы киностудий и кинотеатров в других странах (например, никельдеонов в США) или ранних киножанров (например, видовых фильмов в британских или французских колониях, официальных съемок в Российской империи). Эти исследования могут проводиться как в фокусе постколониальных исследований, так и «новой истории» кино, которая включает Environmental History, Media Archaeology и другие направления. О том, как снимались ранние видовые фильмы в колониях и как они воспринимались истеблишментом в метрополиях, пишет один из зачинателей «новой истории» раннего кино Ноэль Берч (Burch, 1990, p. 50–51, 53).

«КИНО НАРРАТИВНОЙ ИНТЕГРАЦИИ»: 1910-е

Следующий раздел курса «Кино нарративной интеграции» охватывает период 1910-х годов. В разделе раскрывается история кинотехники и кинопромышленности, изменения в системе производства и распространения кино. Становление полнометражного, игрового кино приводит к изменению концепции и технологии съемки, обработки киноплёнки. Появляется прокат, меняются способы хранения, перевозки киноматериалов. В фокусе внимания — крупные киностудии Европы, Америки, России, усложнение разделения труда на кинопроизводстве, появление трэвеллинга, съемки с движения, крупного плана, экспериментов со светом, технологии окрашивания фильмов; меняются методы рекламы и взаимодействия с модной индустрией.

Уже в трюковых феериях Ж. Мельеса использовались люки, подъемники, тележки для наездов и отъездов съемочной камеры, приемы «стоп-кадра», замедленной и ускоренной съемки, двойной экспозиции, каше, затемнений и наплывов («гребенка» и «кошачий глаз»), элементы монтажа, съемка на черном бархате, через аквариум. Новые технологии внедрялись в промышленных масштабах. Если взглянуть на методы тонирования

нитратной пленки, очевидны параллели с модернизацией текстильной промышленности; техники окрашивания и тонирования часто включали использование красителей и техник, таких как протрава, которые использовались для окраски шерсти и текстиля. Раскрашивание по трафарету, создание визуально сложных деталей света и тени в мизансцене использовалось в «престижных» картинах, при изображении «живописных костюмов» и в видовых об экзотических местах, кинохрониках о моде (Hanssen, 2009, p. 107–121; Марголина, 2017). На рынке конкурировали Natural Color Kinematograph Limited, Gaumont и Pathé, технологии Kinemacolor, «натуральных» цветов и по трафарету.

Повествовательный фильм менял восприятие и мышление зрителя, организацию кинотеатра. Важнейшая проблема данной части курса — появление стационарных кинотеатров. На лекционных и семинарских занятиях рассматривается устройство кинозала и фойе, режимы кинопроекции в связи с изменением формулы киносеанса: поход в кинотеатр на фильм, его просмотр, сидя в атмосфере тишины или музыкального сопровождения, индивидуальное восприятие кинопродукта (Эльзессер, Barker, 1990; Цивьян, 1991, с. 58–68). Уделяется внимание роли музыки в кинотеатре, которая была важнейшей составляющей процесса натурализации фильма (Burch, 1990, p. 234). Самостоятельный исследовательский интерес имеет фигура киномеханика. В дореволюционной российской традиции его называли «демон-стратор» (Цивьян, 1991, с. 69–72). Эта сакральная для ранней кинематографии фигура получила отражение и в кино XX века («Новый кинотеатр Парадизо» / Nuovo Cinema Paradiso, 1988). Работу киномехаников в российской провинции выполняли непрофессионалы, иногда киноплёнка ставилась наоборот, вверх ногами, демонстрация могла быть замедленной или ускоренной. Вместе с музыкальным сопровождением, потрескиванием киноаппарата, желтоватым светом проектора, «кинодождем» на экране — это создавало особую атмосферу во время просмотров в кинозалах (Цивьян, 1991, с. 204–238).

Рассматривается функционирование кинопроизводства и устройство кинопроката в Российской империи. Многие прокатные конторы и кинотеатры в российской провинции осуществляли самостоятельные видовые съемки и имели самостоятельный контент, заключали контракты на прокат кинолент с зарубежными киностудиями (так, М. Донателло показывал в Иркутске японское кино). Съемку в Российской империи вели зарубежные компании, или они имели здесь свои представительства, что чрезвычайно усложняет представление о технологической и логистической картине частновладельческого кинематографа в поздней имперской России.

История кино-паласов в США, Германии, Франции, их дальнейшая судьба (часто драматичная) представлена в историографии (Robinson, 1996; Biltereyst, Maltby, Meers, 2013; William, 2016). Историография — самостоятельная исследовательская тема для студентов-магистрантов: проекты включают сбор новой литературы о кинотеатрах, их эволюции от балагана к «дворцу» в различных странах Европы, Северной и Южной Америки, Юго-Восточной Азии, а также в колониях. Что общего и особенного в организации кинопросмотров в городских агломерациях и на периферии? Как влияли темпы урбанизации и другие социальные изменения на различия в устройстве кинематографов (техническая оснащенность, устройство зала, пожарная безопасность)? Помимо сбора библиографического материала, англоязычной литературы, студенты представляют в презентациях анализ особенностей медиа-технологий и социальной истории кино в тех или иных странах, метрополиях и колониях.

Респектабельные театры «кинематографического ампира» открывались в Москве и С.-Петербурге, Невский проспект был своеобразной Avenue du cinema (Михайлов, 2003, с. 62–65; Ковалова, 2011, 20 апреля, с. 282–304; Ковалова, Цивьян, 2011). Вместе с тем синематографы, согласно требованиям «чистой публики», строились и в российской провинции. Сегодня можно говорить о солидной историографии, посвященной киностудиям и кинотеатрам в крупных городах Российской империи, необходимо отметить работы В.А. Ватолина, В.Н. Миславского, Е.П. Алексеевой, И.Б. Зубатенко, А.В. Луговой, О.В. Сиротина (Ватолин, 2003; Алексеева, 2007; Зубатенко, 2017а, с. 147–156; Зубатенко, 2017б, с. 147–161; Устюгова, 2021, с. 130–142). Кинотеатры небольших уездных городов, заводских и сельских поселений, специфика их технологического устройства и контента — не менее интересный сюжет, который может быть реконструирован студентами-магистрантами по материалам кинематографических журналов («Сине-фоно», «Вестник кинематографии», «Прозектор» и др.), а также провинциальных губернских и уездных газет. В благоустроенные кинотеатры пришел зритель среднего класса, в кинозалах появилась нумерация мест, строились покатые полы, в то же время кинозалы продолжали сосуществовать с кафе, скетинг-рингами и пр. Документы строительных ведомств, планы электротеатров во многих случаях сохранились в городских архивах, в частности в ГАПКе.

Полнометражное игровое кино снималось на студиях, где со временем возникли новые профессии: художников, костюмеров, монтажеров и пр. В кино появились новые жанры: пеплум (Италия), полицейские серии (Франция), салонное кино (Италия, Россия). Особого внимания заслуживают вопросы формирования авторских режиссерских стилей, которые

были связаны с правилами композиционного построения кадра (Л. Фейад), монтажной системой (Д.У. Гриффит), оформительской культурой (Е. Бауэр) (Bordwell, 2005, p. 43–66).

На семинарах студентам предлагается просмотр роликов о реставрации и атрибуции фильмов в Госфильмофонде, об уникальных находках киноведов-архивистов, как например, передаче в 2021 году фильмовых материалов Валентиной Георгиевной Карпеченко, внучкой дореволюционного прокатчика Сергея Ивановича Осипова (1883–1964), компаньона товарищества «Тиман, Рейнгадт, Осипов и К^о». Передача этой редкой и хорошо сохранившейся коллекции состоялась благодаря научному сотруднику Госфильмофонда Тамаре Шведюк².

АВАНГАРД И КИНЕМАТОГРАФ 1920-х

Заключительный раздел курса — «Авангард и кинематограф 1920-х». Предшествующие разделы начинались с обзора кинотехник и кинопрактик, раздел, посвященный киноавангарду 1920-х, начинается с анализа течений модернизма, получивших распространение в европейской культуре того периода (экспрессионизм, дадаизм, сюрреализм); уделяется внимание музыкальной и танцевальной культуре «ревущих 1920-х», «эпохи джаза»; раскрываются черты французского киноавангарда, немецкого киноэкспрессионизма, советского киноавангарда 1920-х. На семинарских занятиях студентами разбираются тексты по теории и историографии этих кинотечений, немного кино 1920-х в целом, например, работ Л. Деллюка «Фотогения», З. Кракауэра «Психологическая история немецкого кино», Л. Айснер «Демонический экран», Б. Балаша «Видимый человек», В. Беньямина «Произведение искусства в эпоху его технической воспроизводимости», произведений русских формалистов В. Шкловского, Ю. Тынянова, Б. Эйхенбаума и др. (Эйхенбаум, 1927а, с. 151–165; Эйхенбаум, 1927b; Эйзенштейн 1923, с. 70–75; Деллюк, 1924; Шкловский, 1966; Шкловский, 1976; Балаш, 1968; Балаш, 1995, с. 61–121; Кракауэр, 1977; Тынянов, 1977; Юткевич, 1988; Беньямин, 1996; Айснер, 2010; Ушакин, 2016).

Часть курса, посвященная эстетике киноавангарда и его стилям, является важной в привязке к развитию не только киноискусства, но и техники кинематографа, способам поисков «чистого кино». Качественные сдвиги

² Шведюк, Т. (2022). Реставрации и находки: Лев Толстой на экране. Московский международный фестиваль архивных фильмов. <https://archivefest.ru/2022/films/tolstoy-na-ekrane> (30.01.2023).

в системе производства фильмов в 1920-е годы были связаны с изменениями как техники съемок, так и монтажа. Развитие киноаппаратуры способствовало формированию концепций «киноглаз», «жизнь врасплох», «фотогения». В этой связи особый интерес приобретает анализ технологии панорамного кино А. Ганса и создания *scenic space* К.Т. Дрейера, особенностей декоративного, символического и пластического направлений в немецком киноэкспрессионизме и скандинавском кино, методов съемок Дз. Вертова и киноков (оптические трюки, обратная съемка, рапидная и замедленная, мультипликация, микро- и макросъемка, сверху, снизу, с движущейся автомашины, мотоцикла, самолета, вагонетки подвесной канатной дороги, съемка камерой, над которой проносятся поезд и скачущие кони), монтажных экспериментов Л. Кулешова («третий кадр»), С. Эйзенштейна («интеллектуальный монтаж» и «концептуальный монтаж», «осевое движение», «внутренний монолог»), Э. Шуб и других советских киноавангардистов.

Предметом обсуждения на семинарах служат фильмы, манифесты, статьи режиссеров, их мемуары (дневники, монтажные листы), а также современная историография, например исследования о формализме и русском авангарде Ю.М. Лотмана, Ю.Г. Цивьяна, М.Б. Ямпольского, С.А. Ушакина, Я.С. Левченко, К. Депретто, Дж. Маккея и других (Ямпольский, 1993; Лотман, Цивьян, 1994; Лотман, 1998; Цивьян, 2010; Левченко, 2012; Маккей, 2014; МасКау, 2018; Депретто, 2015; Ушакин, 2020).

Отдельный вопрос — состояние кинотеатров в 1920-е годы. Где-то продолжалось процветание кино-паласов, где-то наблюдалась «тоска» по кинотеатрам окраинного типа, их живой и неформальной атмосфере (о чем сохранились свидетельства А. Бретона, Б. Брехта). В отношении кинотеатров в СССР в период нэпа возникает множество проблемных сюжетов для дискуссий: строились ли новые кинотеатры или в отличие от театров они не строились массово и почему, какова судьба электротеатров в стиле модерн и где возводились кинотеатры в стиле ар-деко и конструктивизма, как преобразовывалась семантика названий кинотеатров, как менялось музыкальное сопровождение фильмов в связи с изменением музыкальных предпочтений, выступали ли симфонические оркестры в кинотеатрах крупных российских городов, как это было в кинотеатрах Европы и Америки. Эти и другие вопросы заслуживают обсуждения на семинарских занятиях и выступают перспективными темами для студенческих исследовательских работ, поскольку имеют достаточную источниковую базу в виде музейных собраний, архивных фондов, периодики, опубликованных мемуаров и пр.

Завершает курс «Немое кино как медиа-археология» тема перехода кинематографа к звуку. Эта проблема имеет как технические, так и эстетические аспекты. Так, своеобразным «переходным» фильмом может счи-

таться «Под крышами Парижа» (1930) Рене Клера, первый европейский музыкальный фильм, представляющий собой сочетание немого и звукового кино (то, что герои не произносят, за них говорит музыка или язык жестов). Приход звукового кино стал в истории кинематографа антропологическим разломом, который изменил технологии производства фильмов, работу киностудий и кинотеатров, изменил самого зрителя. Оммаж и образы немого кино в современном кинематографе — также тема, которая заслуживает внимания в рамках курса.

«КОНЕЦ ИСТОРИИ» КИНО?

Современные подходы к изучению кинематографа делают дискуссии о «смерти кино» преждевременными. Медиа-археология позволяет посмотреть на немое кино как продукт переплетения технологий, искусства, художественных практик и общественной рецепции, вводя его в широкий контекст последующих трансформаций и взаимодействий в медиа-культуре и медиа-среде, переосмысливая проблемы, которые ставят цифровые медиа. Новые медиа часто оживляют формы коммуникации, которые были утрачены или забыты. Медиа-археология, предлагая анализ исторических слоев медиа, дает инструмент современного медиа-дизайна и искусства.

В настоящее время традицией в крупных российских городах стала организация выставок, посвященных истории немого кино в культуре провинции (выставка в Пермском краеведческом музее «Великий немой», посвященная 100-летию первых съемок в Российской империи). Среди последних таких блестяще организованных выставок — «Фабрика волшебных грез: к 125-летию знакомства ярославцев с кинематографом», которая была подготовлена Ириной Зубатенко и прошла в Ярославском музее-заповеднике весной – летом 2022 года. Выставка показала, как была устроена фабрика Г. Либкена и каковы были ярославские кинотеатры начала XX века, кроме того, представила аппарат волшебный фонарь, кинокамеру Петра Мосягина, другие образцы кинотехники.

Посещение подобных выставок, участие в конференциях, волонтерская работа на кинофестивалях, например, ежегодном фестивале документального кино «Флаэртиана» в Перми, стажировки в Госфильмофонде и Красногорском киноархиве могут являться для магистрантов шагом в их дальнейшем профессиональном самоопределении, формируют чувствительность к пространственным, визуальным искусствам и практикам, способность мыслить ретро-медийно, пробуждают интерес к исследованию

экранных медиа сквозь призму истории, технических артефактов прошлого.

В усложняющейся технологической и медийной среде интерес к периферийным историческим сюжетам, нелинейным нарративам все более востребован. Настоящий магистерский курс, нацеленный на репрезентацию новой теории и опыта преподавания немного кино, отвечает на запрос к антикварному изучению истории, настраивает на ценности толерантного отношения к деталям, служащим сегодня источником активизма, разнообразия, знаний.

ЛИТЕРАТУРА

1. Айснер, Л. (2010). *Демонический экран* (К. Тимофеева, пер.). Москва: Rosebud Publishing.
2. Алексеева, Е. (2007). Становление и развитие кинематографа в Казани и Казанской губернии (1897–1917 гг.). *Киноведческие записки*, (82), 234–270.
3. Балаш, Б. (1968). *Кино: становление и сущность нового искусства* (пер. с нем.). Москва: Прогресс.
4. Балаш, Б. (1995). Видимый человек. *Киноведческие записки*, (25), 61–121.
5. Беньямин, В. (1996). *Произведение искусства в эпоху его технической воспроизводимости: избранные эссе* (С. А. Ромашко, пер.). Москва: Медиум.
6. Ватолин, В. (2003). *Синема в Сибири: Очерки истории раннего сибирского кино (1896–1917)*. Новосибирск: Новосибирский государственный университет. <https://www.elibrary.ru/QXOUKB>
7. Гулянь, Ю. (2015, 25 сентября). Что такое медиаархеология?. *Сеанс*. <https://seance.ru/articles/media-arch/> (24.09.2022).
8. Деллюк, Л. (1924). *Фотогения кино* (Т.И. Сорокин, пер.). Москва: Новые вехи.
9. Депретто, К. (2015). *Формализм в России: предшественники, история, контекст* (В. Мильчина, пер.). Москва: Новое литературное обозрение.
10. Зубатенко, И. (2017а). Кинематограф в структуре городского досуга в конце XIX – начале XX веков (по материалам Ярославской губернии). Е.А. Лиуконен, (ред.-сост.), *Музей в культурном пространстве исторического города: материалы научной конференции* (с. 147–156). Углич: Издательский дом Углич.
11. Зубатенко, И.Б. (2017б). Становление кинематографа в Ярославле в конце XIX – начале XX вв. (по материалам ярославских газет). Н.В. Абрисимова (ред.), *Книжная культура ярославского края — 2017: сб. статей и материалов* (с. 147–161). Ярославль.
12. Киттлер, Ф. (2009). *Оптические медиа: берлинские лекции 1999 года* (О. Никифоров и Б. Скуратов, пер.). Москва: Логос: Гнозис.

13. Ковалова, А. (2011, 20 апреля). Avenue du cinema: Невский проспект (1896–1917 годов). *Сеанс*, 282–304. <https://seance.ru/articles/avenue-du-cinema/> (24.09.2022).
14. Ковалова, А.О., Цивьян, Ю.Г. (2011). *Кинематограф в Петербурге 1896–1917*. Санкт-Петербург: Мастерская Сеанс: Скрипториум.
15. Кракауэр, Э. (1977). *Психологическая история немецкого кино: от Каллигари до Гитлера*. Москва: Искусство.
16. Левченко, Я.С. (2012). *Другая наука: Русские формалисты в поисках биографии*. Москва: Издательский дом Высшей школы экономики.
17. Лотман, Ю.М. (1998). Структура художественного текста. Ю.М. Лотман, *Об искусстве* (с. 14–285). Санкт-Петербург: Искусство.
18. Лотман, Ю.М., Цивьян, Ю.Г. (1994). *Диалог с экраном*. Таллинн: Александра.
19. Маклюэн, М. (2019). *Понимание медиа: внешние расширения человека* (В.Г. Николаев, пер.). Москва: Кучково поле.
20. Маклюэн, М. (2020). *Галактика Гутенберга. Становление человека печатающего* (И.О. Тюрина, пер.). Москва: Академический проект.
21. Маккей, Дж. (2014). Энергия кино: процесс и метанарратив в фильме Дзиги Вертова «Одиннадцатый» (1928). *Новое литературное обозрение*, (5), 17–49. <https://www.elibrary.ru/UUQCHJ>
22. Марголина, И. (2017). Семиотика цвета в кинохронике 1910–1920-х годов. *Новое литературное обозрение*, (5), 70–86. <https://www.elibrary.ru/ZRONQJ>
23. Михайлов, В.П. (2003). *Рассказы о кинематографе старой Москвы*. Москва: Материк.
24. Некрылова, А.Ф. (1988). *Русские народные городские праздники, увеселения и зрелища: конец XVIII—нач. XX в.* Ленинград: Искусство.
25. Почепцов, Г. (2015, 11 марта). Ложь Одиссея, которую открыла новая наука медиа-археология. *Гептер*. <http://gefter.ru/archive/14491> (24.09.2022).
26. Соколов, И.В. (1960). *История изобретения кинематографа*. Москва: Искусство.
27. Теплиц, Е. (1968). *История киноискусства* (Т. 1: 1895–1927). Москва: Прогресс.
28. Тынянов, Ю.Н. (1977). Об основах кино. Ю.Н. Тынянов, *Поэтика. История литературы. Кино* (с. 326–345). Москва: Наука.
29. Устюгова, В.В. (2021). Источники по истории кинематографа в губернской Перми конца XIX — начала XX веков: по направлению к поиску и изучению. *Культурный код*, (4), 130–142. <https://doi.org/10.36945/2658-3852-2021-4-130-142>, <https://www.elibrary.ru/ABNYNZ>
30. Ушакин, С.А. (ред.). (2016). *Формальный метод: антология русского модернизма* (Т. 1–3). Екатеринбург: Кабинетный ученый.
31. Ушакин, С. (2020). *Медиум для масс-сознание через глаз: фотомонтаж и оптический поворот в раннесоветской России*. Москва: Музей современного искусства Гараж.

32. Цивьян, Ю.Г. (1991). *Историческая рецепция кино: Кинематограф в России, 1896–1930*. Рига: Зинатне.
33. Цивьян, Ю.Г. (2010). *На подступах к карпалистике: движение и жест в литературе, искусстве и кино*. Москва: Новое литературное обозрение.
34. Шкловский, В.Б. (1966). *Жили-были: воспоминания, мемуарные записи, повести о времени: с конца XIX в. по 1964 г.* Москва: Советский писатель.
35. Шкловский, В.Б. (1976). *Эйзенштейн*. Москва: Искусство.
36. Эйзенштейн, С.М. (1923). Монтаж аттракционов. *ЛЕФ*, (3), 70–75.
37. Эйхенбаум, Б.М. (1927a). Как сделана «Шинель» Гоголя. Б.М. Эйхенбаум, *Литература: теория, критика, полемика* (с. 149–165). Ленинград: Прибой.
38. Эйхенбаум, Б.М. (1927b). Теория «формального метода». Б.М. Эйхенбаум, *Литература: теория, критика, полемика* (с. 116–148). Ленинград: Прибой.
39. Эльзессер, Т. (2009). Путь раннего кинематографа к повествовательному кино (К. Тимофеева, пер.). *Синематека*. <http://www.cinematheque.ru/post/139698/print/> (24.09.2022).
40. Эльзессер, Т., Хагенер, М. (2016). *Теория кино. Глаз, эмоции, тело* (С. Афонин и др., пер.). Санкт-Петербург: Сеанс.
41. Юткевич, С.И. (ред.). (1988). *Из истории французской киномысли: Немое кино, 1911–1933* (М.Б. Ямпольский, пер.). Москва: Искусство.
42. Ямпольский, М.Б. (1993). *Видимый мир: Очерки ранней кинофеноменологии*. Москва: НИИ киноискусства.
43. Biltereyst, D., Maltby, R. & Meers, Ph. (Eds). (2012). *Cinema, Audiences and Modernity*. London: Routledge.
44. Biltereyst, D. & Slugan, M. (Eds.). (2022). *New Perspectives on Early Cinema History*. London: Bloomsbury Academic.
45. Bordwell, D. (2005). *Figures Traced in Light: On Cinematic Staging*. Berkeley: University of California Press.
46. Burch, N. (1990). *Life to Those Shadows*. Berkeley & Los Angeles: University of California Press.
47. Elsaesser, T. (2000). *Weimar Cinema and After*. London: Routledge.
48. Elsaesser, T. (2016a). *Film History as Media Archaeology: Tracking Digital Cinema*. Amsterdam University Press.
49. Elsaesser, T. (2016b). Media archaeology as symptom. *New Review of Film and Television Studies*, 14 (2), 181–215. <https://doi.org/10.1080/17400309.2016.1146858>
50. Elsaesser, T., Barker, A. (Eds.). (1990). *Early Cinema: Space, Frame, Narrative*. London: British Film Institute and Indiana University Press.
51. Elsaesser, T., Hagener, M. (2009). *Film Theory: an introduction through the senses*. London: Routledge.
52. Gunning, T. (1990). The Cinema of Attraction: Early Film, Its Spectator, and the Avant-Garde. In Th. Elsaesser, A. Barker (Eds), *Early cinema: Space, Frame, Narrative* (pp. 63–70). London: British Film Inst.

53. Hansen, M.B. (1991). *Babel and Babylon: Spectatorship in American Silent Film*. Cambridge: Harvard UP.
54. Hansen, M.B. (1996). America, Paris, the Alps: Kracauer (and Benjamin) on Cinema and Modernity. In L. Charney & V.R. Schwartz (Eds.), *Cinema and the Invention of Modern Life* (pp. 362–363). Berkeley: University of California Press.
55. Hanssen, E.F. (2009). Symptoms of desire: Colour, costume, and commodities in fashion newsreels of the 1910s and 1920s. *Film History: An International Journal*, 21, 107–121.
56. MacKay, J. (2018). *Dziga Vertov: Life and Work* (Film and Media Studies Series, Vol. 1: 1896–1921). Boston: Academic Studies Press.
57. Musser, C. (1991). *Before the Nickelodeon: Edwin S. Porter and the Edison Manufacturing Company*. Berkeley: University of California Press.
58. Parikka, J. (2012). *What is Media Archaeology?* Cambridge: Polity.
59. Parikka, J. (2015). *A Geology of Media*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
60. Robinson, D. (1996). *From Peepshow to Palace. The Birth of American Film*. New York: Columbia UP.
61. William, P. (2016). *When Movies Were Theater: Architecture, Exhibition, and the Evolution of American Film*. New York: University of California Press.
62. Zielinski, S. (2002). *Archäologie der Medien: Zur Tiefenzeit des technischen Hörens und Sehens*. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt Taschenbuch.

REFERENCES

1. Alekseeva, E. (2007). Stanovlenie i razvitie kinematografa v Kazani i Kazanskoj gubernii (1897–1917 gg.) [Formation and development of cinematography in Kazan and the Kazan province (1897–1917)]. *Kinovedcheskie Zapiski*, (82), 234–270. (In Russ.)
2. Balazs, B. (1968). *Kino: Stanovlenie i sushchnost' novogo iskusstva* [The film: Character and growth of a new art] (M. Brandes, Tans.). Moscow: Progress. (In Russ.)
3. Balazs, B. (1995). Vidimyy chelovek [Visible man]. *Kinovedcheskie Zapiski*, (25), 61–121. (In Russ.)
4. Benjamin, W. (1996). *Proizvedenie iskusstva v epokhu ego tekhnicheskoy vosproizvodimosti: izbrannye esse* [The work of art in the age of its technological reproducibility] (S.A. Romashko, Trans.). Moscow: Medium. (In Russ.)
5. Biltereyst, D., & Slugan, M. (Eds.). (2022). *New perspectives on early cinema history*. London: Bloomsbury Academic.
6. Biltereyst, D., Maltby, R., & Meers, Ph. (Eds.). (2012). *Cinema, audiences and modernity*. London: Routledge.

7. Bordwell, D. (2005). *Figures traced in light: On cinematic staging*. Berkeley: University of California Press.
8. Burch, N. (1990). *Life to those shadows*. Berkeley & Los Angeles: University of California Press.
9. Delluc, L. (1924). *Fotogeniya kino* [Photogeny of cinema] (T.I. Sorokin, Trans.). Moscow: Novye vekhi. (In Russ.)
10. Depretto, C. (2015). *Formalizm v Rossii: Predshestvenniki, istoriya, kontekst* [Formalism in Russia: Precursors, history, context] (V. Milchina, Trans.). Moscow: NLO. (In Russ.)
11. Eikhenbaum, B.M. (1927a). Kak sdelana “Shinel” Gogolya [How Gogol’s “The Overcoat” was made]. In B.M. Eikhenbaum, *Literatura: Teoriya, kritika, polemika* [Literature: Theory, criticism, controversy] (pp. 149–165). Leningrad: Priboy. (In Russ.)
12. Eikhenbaum, B.M. (1927b). Teoriya “formal’nogo metoda” [The theory of “formal method”]. In B.M. Eikhenbaum, *Literatura: Teoriya, kritika, polemika* [Literature: Theory, criticism, controversy] (pp. 116–148). Leningrad: Priboy. (In Russ.)
13. Eisenstein, S.M. (1923). Montazh attraktsionov [The montage of attractions]. *LEF*, (3), 70–75. (In Russ.)
14. Eisner, L. (2010). *Demonicheskiy ekran* [The demonic screen] (K. Timofeeva, Trans.). Moscow: Rosebud Publishing. (In Russ.)
15. Elsaesser, T. (2000). *Weimar cinema and after*. London: Routledge.
16. Elsaesser, T. (2009). Put’ rannego kinematografa k povestvovatel’nomu kino [The path of early cinema to narrative cinema] (K. Timofeeva, Trans.). *Cinematheque*. (In Russ.) Retrieved September 24, 2022, from <http://www.cinematheque.ru/post/139698/print/>
17. Elsaesser, T. (2016a). *Film history as media archaeology: Tracking digital cinema*. Amsterdam University Press.
18. Elsaesser, T. (2016b). Media archaeology as symptom. *New Review of Film and Television Studies*, 14 (2), 181–215. <https://doi.org/10.1080/17400309.2016.1146858>
19. Elsaesser, T., & Barker, A. (Eds.). (1990). *Early cinema: Space, frame, narrative*. London: British Film Institute and Indiana University Press.
20. Elsaesser, T., & Hagener, M. (2009). *Film theory: An introduction through the senses*. London: Routledge.
21. Elsaesser, T., & Hagener, M. (2016). *Teoriya kino: Glaz, emotsii, telo* [Cinema theory: Eye, emotions, body] (S. Afonin, I. Kushnareva, V. Lukin, V. Pravosudov & O. Yakimenko, Trans.). Saint Petersburg: Seans. (In Russ.)
22. Gulyan, Y. (2015, September 25). Chto takoe mediaarkheologiya? [What is media archaeology?]. *Seans*. (In Russ.) Retrieved September 24, 2022, from <https://seance.ru/articles/media-arch/>
23. Gunning, T. (1990). The cinema of attraction: Early film, its spectator, and the avant-garde. In T. Elsaesser & A. Barker (Eds.), *Early cinema: Space, frame,*

narrative (pp. 63–70). London: British Film Institute and Indiana University Press.

24. Hansen, M.B. (1991). *Babel and Babylon: Spectatorship in American silent film*. Cambridge: Harvard UP.

25. Hansen, M.B. (1996). America, Paris, the Alps: Kracauer (and Benjamin) on cinema and modernity. In L. Charney & V.R. Schwartz (Eds.), *Cinema and the invention of modern life* (pp. 362–363). Berkeley: University of California Press.

26. Hanssen, E.F. (2009). Symptoms of desire: Colour, costume, and commodities in fashion newsreels of the 1910s and 1920s. *Film History: An International Journal*, 21, 107–121.

27. Kittler, F. (2009). *Opticheskie media: Berlinskii lektzii 1999 goda* [Optical media: Berlin lectures 1999] (O. Nikiforov & B. Skuratov, Trans.). Moscow: Logos: Gnosis. (In Russ.)

28. Kovalova, A. (2011, April 20). Avenue du cinema: Nevskiy prospekt (1896–1917 godov) [Avenue du cinema: Nevsky Prospekt (1896–1917)]. *Seans*, 282–304. (In Russ.) Retrieved September 24, 2022, from <https://seance.ru/articles/avenue-du-cinema/>

29. Kovalova, A.O., & Tsivyan, Yu.G. (2011). *Kinematograf v Peterburge 1896–1917* [Cinematography in Saint Petersburg 1896–1917]. Saint Petersburg: Masterskaya Seans: Scriptorium. (In Russ.)

30. Kracauer, S. (1977). *Psikhologicheskaya istoriya nemetskogo kino: ot Kaligari do Gitlera* [From Caligari to Hitler: A psychological history of the German film]. Moscow: Iskusstvo. (In Russ.)

31. Levchenko, J.S. (2012). *Drugaya nauka: Russkie formalisty v poiskakh biografii* [The other science: The Russian formalist in search of biography]. Moscow: HSE University Publishing. (In Russ.)

32. Lotman, Yu.M. (1998). Struktura khudozhestvennogo teksta [The structure of the artistic text]. In Yu.M. Lotman, *Ob iskusstve* [On art] (pp. 14–285). Saint Petersburg: Iskusstvo. (In Russ.)

33. Lotman, Yu.M., & Tsivyan, Yu.G. (1994). *Dialog s ekranom* [Dialogue with the screen]. Tallinn: Aleksandra. Tallinn: Alexandra. (In Russ.)

34. MacKay, J. (2018). *Dziga Vertov: Life and work* (Film and media studies series, Vol. 1: 1896–1921). Boston: Academic Studies Press.

35. Margolina, I. (2017). Semiotika tsveta v kinokhronike 1910–1920-kh godov [Semiotics of color in the newsreel of the 1910–1920s]. *Novoe Literaturnoe Obozrenie*, (5), 70–86. (In Russ.) <https://elibrary.ru/zronqj>

36. McKay, J. (2014). Energiya kino: Protsess i metanarrativ v fil'me Dzigi Vertova "Odnadtsatyy" (1928) [Film energy: Process and metanarrative in Dziga Vertov's. The Eleventh Year (1928)]. *Novoe Literaturnoe Obozrenie*, (5), 17–49. (In Russ.) <https://elibrary.ru/uuqchj>

37. McLuhan, M. (2019). *Ponimanie media: Vneshnie rasshireniya cheloveka* [Understanding media: The extensions of man] (V.G. Nikolaev, Trans.). Moscow: Kuchkovo pole. (In Russ.)

38. McLuhan, M. (2020). *Galaktika Gutenberga: Stanovlenie cheloveka pechatayushchego* [The Gutenberg galaxy: The making of typographic man] (I.O. Tyurina, Trans.). Moscow: Akademicheskiiy proekt. (In Russ.)
39. Mikhailov, V.P. (2003). *Rasskazy o kinematografe staroy Moskvy* [Stories about the cinema of Old Moscow]. Moscow: Materik. (In Russ.)
40. Musser, C. (1991). *Before the Nickelodeon: Edwin S. Porter and the Edison Manufacturing Company*. Berkeley: University of California Press.
41. Nekrylova, A.F. (1988). *Russkie narodnye gorodskie prazdniki, uveseleniya i zrelishcha: Konets XVIII—nach. XX v.* [Russian folk city holidays, amusements and spectacles: Late 18th—early 20th century. Leningrad: Iskusstvo. (In Russ.)
42. Oushakine, S. (2020). *Medium dlya mass-soznanie cherez glaz: Fotomontazh i opticheskiiy povorot v rannesovetskoj Rossii* [A medium for the masses: Photomontage and the optical turn in early Soviet Russia]. Moscow: Garage Museum of Contemporary Art. (In Russ.)
43. Oushakine, S.A. (Ed.). (2016). *Formal'nyy metod: Antologiya russkogo modernizma* [The formal method: An anthology of Russian modernism]. Yekaterinburg: Kabinetnyy uchenyy. (In Russ.)
44. Parikka, J. (2012). *What is media archaeology?* Cambridge: Polity.
45. Parikka, J. (2015). *A geology of media*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
46. Pochepstov, G. (2015, March 11). Lozh' Odisseya, kotoruyu otkryla novaya nauka media-arkheologiya [The lie of Odysseus, which was discovered by the new science of media archeology]. *Gefter*. (In Russ.) Retrieved September 24, 2022, from <http://gefter.ru/archive/14491>
47. Robinson, D. (1996). *From peepshow to palace: The birth of American film*. New York: Columbia UP.
48. Shklovsky, V.B. (1966). *Zhili-byli* [Once upon a time]. Moscow: Sovetskiiy pisatel'. (In Russ.)
49. Shklovsky, V.B. (1976). *Eyzenshteyn* [Eisenstein]. Moscow: Iskusstvo. (In Russ.)
50. Sokolov, I.V. (1960). *Istoriya izobreteniya kinematografa* [History of the invention of cinema]. Moscow: Iskusstvo. (In Russ.)
51. Teplitz, E. (1968). *Istoriya kinoiskusstva* [History of cinema] (Vol. 1: 1895–1927). Moscow: Progress. (In Russ.)
52. Tsivyan, Yu.G. (1991). *Istoricheskaya retseptsiya kino: Kinematograf v Rossii, 1896–1930* [Historical reception of cinema: Cinema in Russia, 1896–1930]. Riga: Zinatne. (In Russ.)
53. Tsivyan, Yu.G. (2010). *Na podstupakh k karpalistiche: Dvizhenie i zhest v literature, iskusstve i kino* [On the approaches to carpalistics: Movement and gesture in literature, art and cinema]. Moscow: NLO. (In Russ.)
54. Tynyanov, Yu.N. (1977). Ob osnovakh kino [About the basics of cinema]. In Yu.N. Tynyanov, *Poetika, istoriya literatury, kino* [Poetics, history of literature, cinema] (pp. 326–345). Moscow: Nauka. (In Russ.)

55. Ustyugova, V.V. (2021). Istochniki po istorii kinematografa v gubernskoy Permi kontsa XIX—nachala XX vekov: Po napravleniyu k poisku i izucheniyu [Sources on the history of cinematography in provincial Perm in the late 19th—early 20th centuries: Towards search and study]. *Kul'turnyy Kod*, (4), 130–142. (In Russ.) <https://doi.org/10.36945/2658-3852-2021-4-130-142>, <https://www.elibrary.ru/abnynz>
56. Vatolin, V. (2003). *Sinema v Sibiri: Ocherki istorii rannego sibirskogo kino (1896–1917)* [Cinema in Siberia: Essays on the history of early Siberian cinema (1896–1917)]. Novosibirsk: Novosibirsk State University. (In Russ.) <https://elibrary.ru/qxoukb>
57. William, P. (2016). *When movies were theater: Architecture, exhibition, and the evolution of American film*. New York: University of California Press.
58. Yampolsky, M.B. (1993). *Vidimyy mir: Ocherki ranney kinofenomenologii* [The visible world: Essays on early film phenomenology]. Moscow: NII kinoiskusstva. (In Russ.)
59. Yutkevich, S.I. (Ed.). (1988). *Iz istorii frantsuzskoy kinomysli: Nemoe kino, 1911–1933* [From the history of French film: Silent cinema, 1911–1933] (M.B. Yampolsky, Trans.) Moscow: Iskusstvo. (In Russ.)
60. Zielinski, S. (2002). *Archäologie der Medien: Zur Tiefenzeit des technischen Hörens und Sehens*. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt Taschenbuch.
61. Zubatenko, I. (2017a). Kinematograf v strukture gorodskogo dosuga v kontse XIX—nachale XX vekov (po materialam Yaroslavskoy gubernii) [Cinematography in the structure of urban leisure in the late 19th—early 20th centuries (based on materials from the Yaroslavl province)]. In E.A. Liukonen (Ed.), *Muzey v kul'turnom prostranstve istoricheskogo goroda: Materialy nauchnoy konferentsii* [Museum in the cultural space of a historic city: Proceedings of a scientific conference] (pp. 147–156). Uglich: ID Uglich. (In Russ.)
62. Zubatenko, I.B. (2017b). Stanovlenie kinematografa v Yaroslavle v kontse XIX—nachale XX vv. (po materialam yaroslavskikh gazet) [The formation of cinema in Yaroslavl in the late XIX—early XX centuries (based on materials from Yaroslavl newspapers)]. In N.V. Abrosimova (Ed.), *Knizhnaya kul'tura yaroslavskogo kraja—2017: Sbornik statey i materialov* [Book culture of the Yaroslavl region—2017: Collected articles and materials] (pp. 147–161). Yaroslavl. (In Russ.)

СВЕДЕНИЯ ОБ АВТОРЕ

ВЕРА ВАСИЛЬЕВНА УСТЮГОВА

доктор исторических наук,
профессор кафедры междисциплинарных
исторических исследований
Пермского государственного
национального исследовательского университета,
614990, Россия, Пермь, ул. Букирева, 15

ResearcherID: AAC-3446-2020

ORCID: 0000-0002-4283-1676

e-mail: vera_ust@list.ru

ABOUT THE AUTHOR

VERA V. USTYUGOVA

Dr.Sci. (History),
Professor at the Department of Interdisciplinary Historical Studies
Perm State National Research University
15, Bukireva, Perm 614990, Russia

ResearcherID: AAC-3446-2020

ORCID: 0000-0002-4283-1676

e-mail: vera_ust@list.ru

**ОБЗОРЫ
КОНФЕРЕНЦИЙ**

**CONFERENCE
REVIEWS**

УДК 791.3 + 008

DOI: 10.30628/1994-9529-2023-19.2-245-258

EDN: BSBPSD

Статья получена 23.06.2023, отредактирована 28.06.2023, принята 30.06.2023

ОЛЬГА АЛЕКСАНДРОВНА ЛАВРЕНОВА

Институт научной информации
по общественным наукам РАН,
Москва, Россия

ResearcherID: AAK-6407-2020

ORCID: 0000-0003-4916-0622

e-mail: olgalavr@mail.ru

Для цитирования:

Лавренова О.А. IX Международная научная конференция «География искусства» // Наука телевидения. 2023. 19 (2). С. 245–258. DOI: <https://doi.org/10.30628/1994-9529-2023-19.2-245-258>. EDN: BSBPSD

IX Международная научная конференция «География искусства»

Аннотация. Проект «География искусства» представляет собой междисциплинарный синтез, вдохновленный темой осмысления и освоения пространства творческим гением. Проект начался в 1994 году, когда в Институте культурного и природного наследия имени Д.С. Лихачева под руководством Ю.А. Веденина был издан первый сборник. В 2009 году там же состоялась первая конференция. Последние годы конференции проходят ежегодно под эгидой Института научной информации по общественным наукам РАН, Российской академии художеств, Института кино и телевидения (ГИТР), Российского государственного гуманитарного университета. В 2023 году состоялась IX Международная конференция «География искусства», объединившая культурологов и искусствоведов, географов и философов со всех концов России и из-за рубежа. Традиционно обсуждались вопросы художественного пространства литературных и живописных произведений, локальных текстов, географических и картографических образов, виртуальных пространств, созданных искусством. Как обычно, отдельная секция была посвящена проблематике «освоения», использования, моделирования пространства в экранном и фотоискусстве. Новшеством в научной дискуссии конференции 2023 года



стал культурологический и антропологический дискурс генезиса и трансформации визуальных образов от архаики к современности, обсуждение трансгрессии *genius loci* в медиа и виртуальное пространство интернета.

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

UDC 791.3 + 008

DOI: 10.30628/1994-9529-2023-19.2-245-258

EDN: BSBPSD

Received 23.06.2023, revised 28.06.2023, accepted 30.06.2023

OLGA A. LAVRENOVA

Institute of Scientific Information on Social Sciences
of the Russian Academy of Sciences,
Moscow, Russia

ResearcherID: AAK-6407-2020

ORCID: 0000-0003-4916-0622

e-mail: olgalavr@mail.ru

For citation

Lavrenova, O.A. (2023). The *Geography of Art IX International Scientific Conference. Nauka Televideniya—The Art and Science of Television*, 19 (2), 245–258. <https://doi.org/10.30628/1994-9529-2023-19.2-245-258>. <https://elibrary.ru/BSBPSD>

The *Geography of Art IX International Scientific Conference*

Abstract. *Geography of Art* is an interdisciplinary synthesis inspired by the theme of creative genius comprehending and exploring space. The project began in 1994, with the first collection of works published at the Russian Heritage Institute under Yuri Vedenin's guidance; the first conference was held in 2009. In recent years, the conferences have been held annually under the auspices of the Institute of Scientific Information on Social Sciences of the Russian Academy of Sciences, the Russian Academy of Arts, GTR Film and Television School, the Russian State University for the Humanities. The IX International Conference *Geography of Art* of 2023 united culturologists and art historians, geographers and philosophers from all over Russia and abroad. Traditionally, the participants discussed issues related to artistic space of literary and pictorial works, local texts, geographical and cartographic images, and virtual spaces created by

art. As always, a separate section was devoted to “mastering,” using, modeling space in screen and photography art. An innovation in the scholarly dispute of the 2023 conference was the culturological and anthropological discourse on the visual image genesis and transformation from archaic to modern times, as well as the transgression of genius loci in the online media and virtual space.

Keywords: *Geography of Art* conference, space, cinematography, photography, media

В мае 2023 года в РАХ и ИНИОН РАН состоялась IX Международная научная конференция «География искусства». В качестве организаторов участвовали также Институт кино и телевидения (ГИТР) и РГГУ. К началу конференции ГИТР издал очередной сборник статей «География искусства», собранный по материалам конференции 2022 года (Лавренова, 2023). Всего было издано двенадцать сборников с 1994 года, когда проект начал развиваться в Институте культурного и природного наследия под руководством и по инициативе Ю.А. Веденина. С 2013 года бессменным руководителем проекта остается географ, философ и культуролог О.А. Лавренова.

Как отдельный проект, посвященный всем аспектам взаимодействия искусства и пространства, эти конференции и сборники уникальны. Но в мировой и российской науке тема взаимодействия искусства и пространства уже давно развивается либо в связи с отдельными направлениями творческой деятельности человека от архаики до современности, либо как часть больших проектов и конференций, таких как Всемирный семиотический конгресс.

Семиотика — одно из центральных теоретических направлений в осмыслении глубинных закономерностей бытия культуры. В 2022 году прошло два значимых научных события, которые внесли свой вклад в развитие проблематики взаимодействия искусства и пространства. Весь 2022 год длился международный онлайн семинар Семиосалонг, посвященный памяти американского семиотика Джона Дили¹. На семинаре, в частности, прозвучали доклады О.А. Лавреновой (об отражении маргинальных пространств в художественном и документальном кино и цифровых медиа) и классика семиотического исследования культурного ландшафта греческого ученого Александроса Лагополуса (о мифологическом пространстве Древней Греции).

На XV Всемирном семиотическом конгрессе², состоявшемся в Салониках (Греция), было две секции, посвященные разным аспектам семиотики

¹ International Open Seminar on Semiotics: a Tribute to John Deely on the Fifth Anniversary of His Passing. (2022). <https://www.uc.pt/fluc/uidief/act/io2s/> (15.03.2023).

² Semiotics in the Lifeworld. 15th World Congress of Semiotics. (2023). <https://www.semioticsworld.com/program/> (15.03.2023).

пространства. Одна секция под руководством Клаудио Герри (Аргентина) и Исабель Маркос (Франция) была сосредоточена на семиотике архитектуры. Вторая, под руководством Ольги Лавреновой и Драганы Василски (Сербия), была посвящена семиотике культурного ландшафта. И здесь обсуждались также проблемы семиотизации ландшафта, создания новых смыслов и перестройки старых средствами искусства.

Также в мае 2023 года в Барселоне (Испания) состоялась очередная конференция «Архитектоника»³ под руководством известного теоретика архитектуры Жозе Мунтаньола, где обсуждались темы организации и семиотизации пространства с помощью пластических искусств и градостроительных решений.

В 2022 году состоялась онлайн VIII конференция Media Fields⁴, организованная проектной группой Университета Калифорнии, США, которая сконцентрировалась на изучении географических зон, с помощью которых можно концептуализировать и понимать кино и медиа. На этой конференции ставились вопросы — какие зоны были центральными в истории СМИ и кино, что концепция зоны добавляет к дискурсу о пространственности в медиаисследованиях, как размышления о зонах могут способствовать изучению пространства и местности, как концепция зоны подкрепляет наше понимание медиаархивов, инфраструктуры, истории кино и медиаэкологии.

В современном научном мире стали появляться интересные проекты новых форм, посвященные теме пространства в кино и медиа, например, блог студентов Университета Олбани⁵, в котором собираются нарезки из фильмов о конкретных ландшафтах.

IX Международная конференция «География искусства» отличается от этих международных конференций и проектов тем, что здесь тема пространства и искусства не одна из других многочисленных тем, но именно центральная проблематика. В 2023 году большинство докладов секции кино-, видео- и фотоискусства были представлены сотрудниками и аспирантами ГИТРа. Интересной ее особенностью и отличием от прошлогодней конференции (Лавренова, 2022) было обращение к архаическим истокам визуальных образов и сюжетов, к антропологии цифрового мира в контексте пространственных концептов.

³ 21st International Conference Architectonics: Mind, Land, and Society. (2023). <https://www.architectonics.com/congreso-2023> (15.03.2023).

⁴ Media Fields. Coinference VIII: Zones of Mediation. (2022). <https://www.filmandmedia.ucsb.edu/event/media-fields-viii-zones-of-mediation/> (15.03.2023).

⁵ Cinematic Space: Landscape in Film in the Dept. of Art and Art History at the University at Albany. (Spring 2019). <https://landscapeinfilmm2.tumblr.com/> (15.03.2023).

В докладе О.В. Строевой, доктора культурологии, кандидата философских наук, заведующей кафедрой и профессора кафедры теории и истории культуры ГИТРа, на примере герменевтической реконструкции диалога с бронзовой статуей Лучано Гарбаты «Медуза с головой Персея» (Рис. 1), установленной напротив здания суда в Нью-Йорке, обсуждается концепция создания системы неомифологических симулякров (лабиринтов отражений отражений), которая деконструирует традицию с помощью рациональных инструментов, что не ведет к гармонизации и целостности картины мира, а приводит к новому витку дегуманизирующей раздробленности. Создавая перевертыш мифа или архетипического образа, неомифологический симулякр демифологизирует сам миф, обнуляет его, а затем наделяется мимолетными сиюминутными смыслами и конформистской повесткой. Герменевтические круги включают следующие слои понимания: мифологический контекст и его психоаналитическую интерпретацию на основе теории архетипов, семиотический анализ соотношений элементов и синтаксиса в структуре визуального выражения рассматриваемого мифа в разные культурные эпохи (трансформация образов от архаики до модернизма), непосредственный диалог современного арт-объекта и скульптуры Челлини в пространственном контексте, экзистенциально-онтологический аспект хронотопа в эпоху архаики, Ренессанса и современности, феминистский и медиакультурный контекст, а также диалог с советскими и российскими архетипическими образами.



Рис. 1. Лучано Гарбаты. Медуза с головой Персея, 2008

Fig. 1. Luciano Garbati. (2008). Medusa with the Head of Perseus⁶

«Виртуальная география неоархаического искусства» — тема сообщения А.В. Керуак, аспирантки кафедры теории и истории культуры ГИТРа. Одновременно с процессом модернизации происходит процесс архаизации культуры — стремление людей (как групп, так и индивидов) обра-

⁶ Источник изображения см. / See the image source: <https://1tierschemin.wordpress.com/category/arts/sculpture/> (15.03.2023).

таться к древнему социокультурному опыту, к уже зарекомендовавшим себя ценностям. Такие тенденции находят отражение в искусстве — художники разных стран и культур обращаются в своем творчестве к искусству прошлого в поисках гармонии, утраченной в современном мире. Произведения неоархаики создают виртуальное (то есть возможное, потенциальное) пространство, в котором по-прежнему существуют представления предков об окружающем мире (Рис. 2). В то же время в силу глобализации, растущего интереса к локальным культурам, неоархаические символы и артефакты представляют интерес для туристов и коллекционеров, отдельные традиционные элементы заимствуются в отрыве от древнего первоисточника. Неоархаика отрывается от географических корней, трансформируется в угоду публике и превращается в симулякр — копию без оригинала. Таким образом, неоархаика в своей форме может существовать только в тесной связи с географическим положением древнего оригинала. Речь не столько о визуализации в виртуальном цифровом пространстве, сколько о неоархаическом произведении как о потенциальном (якобы существующем, возможном, то есть виртуальном) пространстве, которое неоархаика создает. Таким образом, в отрыве от пространства она превращается в симулякр, а закрепляясь за определенным пространством, с которым исторически связана, она это пространство «возрождает», выносит на поверхность.



Рис. 2. С.В. Дыков.
Хозяйка озера. 2012.
(Сибирская неоархаика)

*Fig. 2. Sergei Dykov. (2012).
Lady of the Lake
[Siberian Neoarchaic painting]*⁷

культуры Российского государственного педагогического университета им. А.И. Герцена, выступила с докладом «Алтай в объективе кинематографа: путь к этнософии». Материалы художественных и документальных кинофильмов, снятых на Алтае в XX в. («Одна», 1931, сценаристы и режиссеры Г.М. Козинцев и Л.З. Трауберг; «Золотое озеро», 1935, режиссер В.А. Шнейдеров; «Кощей Бессмертный», 1944, режиссёр Александр Роу и

С.Я. Щеброва, кандидат культурологии, старший научный сотрудник Социологического института РАН, доцент кафедры теории и истории

⁷ Источник изображения см. / See the image source: <https://1tierschemin.wordpress.com/category/arts/sculpture/> (15.03.2023).

др.), запечатлели особенности культурных преобразований Сибири и самых отдаленных ее уголков. Миф о превращении бывшей царской колонии в самостоятельный и равноправный субъект РСФСР подкреплялся фильмографией о сложном «окультуривании» национальных окраин (Рис. 3). В качестве такой «первобытной» окраины демонстрировался Горный Алтай, а одним из результатов преобразовательной политики стали новые идеологические и мифологические формы национального сознания, воплотившиеся в этнософии. Противостоя обесцениванию смысложизненных интересов, практически все республики, образовавшиеся в 1990-е на территории Российской Федерации, опираются на ту или иную национальную философию. Республика Алтай обнаруживает уникальный и универсальный характер жизнестроительных смыслов, актуальных для этнософского анализа. Предметом анализа являются зафиксированные кинематографом константы алтайской культуры, позволяющие определить содержание и параметры современной национально-культурной идентичности жителей этого горного региона.



Рис. 3. Художественный фильм «Одна». 1931. Сценаристы и режиссеры Г.М. Козинцев и Л.Э. Трауберг. Сцена столкновения героини фильма Елены Кузьминой (актриса Елена Кузьмина) с шаманским обрядом жертвоприношения лошади, что демонстрирует сложность просвещения отсталого народа Сибири.

Fig. 3. Alone. (1931). Written and directed by Grigori Kozintsev and Leonid Trauberg. Elena Kuzmina (actress Elena Kuzmina), heroine of the film, encounters a shamanic rite of horse sacrifice. The scene demonstrates the difficulty of educating the backward people of Siberia.⁸

Доклад Н.П. Петрова был посвящен феномену эстонской анимации. Автор доклада рассмотрел развитие аниматографии одной из самых маленьких, но, пожалуй, и одной из самых особенных советских республик. Главной особенностью эстонской мультипликации по сей день является

⁸ Источник изображения см. / See the image source: <https://yandex.ru/video/preview/3142313927284137944> (15.03.2023).

ее «странность» и «безумие» как художественный прием, отчетливее всего это прослеживается в авторской анимации. Был проведен анализ нескольких эстонских мастеров анимации, таких как Эльберт Туранов, Прийт Пярн и Рейн Раамат (Рис. 4). Национально-культурный генезис «безумия» эстонской анимации, возможно, частично кроется в мифологических корнях. Известен монументальный фильм Рейна Раамата «Большой Тылл», основанный на древнем эстонском эпосе, в котором узнается стиль автора, которого можно обозначить как основоположника этого стиля. Но «безумие» в эстонской анимации имеет совершенно другое происхождение — абсурд, происходящий на экране, основан во многом на реальной жизни, то есть это сатира на действительность, которая впоследствии, по мере развития отрасли в республике, все больше обретает форму своеобразной притчи, философского высказывания режиссера. Таким образом, генезис этого художественного приема имеет советское происхождение, в чем и кроется парадокс эстонской анимации, которую смело можно рассматривать в отрыве от остальной мультипликации СССР, даже несмотря на то, что были прецеденты художественного «безумия» и в других советских республиках, как, например, фильмы Роберта Саакянца, сделанные на студии «Арменфильма». Но армянские авторские мультфильмы нельзя назвать сатирой. После того как Эстония становится суверенным государством, уровень мизантропии эстонских мультфильмов повышается и может повергнуть зрителя в ужас. Но, несмотря на пугающую оболочку и эстетику отвратительного, эстонская анимация способна заставить зрителя не только пугаться, но и думать.



Рис. 4. Кадр из мультфильма «Простакки». 1974. Реж. Рейн Раамат

Fig. 4. The Simpletons. (1974). Directed by Rein Raamat⁹

Два доклада — Натальи Гарбер и Ирины Панченко — были посвящены современной репрезентации визуального искусства прошлого.

⁹ Источник изображения см. / See the image source: <https://yandex.ru/video/preview/3715101877353728364> (15.03.2023).

Н.М. Гарбер, кандидат педагогических наук, художник, цифровой художник и медиапедагог, член Союза художников России, представила модель устойчивого развития городов от традиций к инновациям в докладе «Развитие художественных инноваций из многовековых российских традиций на примере книги цифрового искусства в партнерстве с художественной школой Товарищества “Кузнецовский фарфор” — Поставщика Его Императорского Величества с 200-летней историей». Книга — пилотный проект Мастерской культурных брендов с фокусом на развитии потенциала городов, где аккумулирована основная часть населения России. В докладе была предложена классическая 6-компонентная модель городского брендинга Саймона Анхольта, по Маслоу: историческая география, образ в глазах стейкхолдеров, phygital коммуникация, господдержка инициатив, междисциплинарная команда развития и событийный пульс. Гарбер добавила 7-ое измерение — *genius loci* в смысле духовной мотивации, включающей межрелигиозные практики и цифровое моделирование «небесного Иерусалима» в приложении к данному городу. Был показан пример развития Серпухова по своей 7-частной модели в партнерстве с наукоградом биологов Пущино и физиков Протвино по буддийской модели «ум, тело и речь», отдав 685-летнему Серпухову роль тела, Протвино роль ума, а Пущино роль речи, ибо, как говорил в нобелевской речи Иосиф Бродский, речь есть видовое отличие человека.



Рис. 5. Гарбер Н. (2023). Культурный бренд «Россия» для инноваторов цифровой эпохи. Москва: Перо

Fig. 5. Natalia Garber. (2023). Cultural brand Russia for innovators of the digital era. Moscow: Pero¹⁰

В докладе старшего научного сотрудника Государственного Русского музея И.А. Панченко «Сицилийские виды фотографа Джузеппе Инкорпоры (1834–1914)» впервые был рассмотрен один из уникальных комплексов представительной фотоколлекции Русского музея — альбуминовые отпечатки, созданные этим талантливым

¹⁰ Источник изображения см. / See the image source: https://artchive.ru/artists/87885~Natal'ja_Garber/works/669547~Oblozhka_knigi_khudozhnika_Natal'i_Garber_Kul'turnyj_brend_Rossija_dlja_innovatorov_tsifrovoy_epokhi_2023 (15.03.2023).

сицилийским мастером светописи (Рис. 6). Много путешествуя по родному острову, Дж. Инкорпора исполнил настоящую фотографическую сюиту, которая запечатлела специфику неповторимых местных ландшафтов и богатейшего архитектурного наследия Сицилии, сформировавшихся в процессе геологических изменений и наслоения различных культур и цивилизаций: Палермо, Сиракузы, Чефалу, Таормина, Монреале, Селинунт, Агридженто, Катания и Мессина.



Рис. 6. Джузеппе Инкорпора (1834–1914). Палермо. Мол и Монте Пеллегринно. 1870-е. Альбуминовый отпечаток. Л.: 24 x 30,5; И.: 20 x 26.

Государственный Русский музей
Fig. 5. Giuseppe Incorpora (1834–1914). Palermo—Docks and Mount Pellegrino [Albumen print. P.: 24 x 30.5; S.: 20 x 26]¹¹

О.В. Маякова, аспирант кафедры теории и истории культуры ГИТРа,

представила доклад «Конец географии или телепортрет в контексте цифровой культуры». Переизбыток визуальной информации в современной медиакультуре совершенно обесценил телесное бытие человека, сакральных зон и запретных тем практически не осталось. Еще одна тенденция — это ограничение территории существования человека монитором смартфона или компьютера. Появление смартфонов и социальных сетей определило появление такого жанра, как скринлайф — формат киноповествования (визуального сторителлинга), где все события происходят на экране компьютера, планшета или смартфона. Автор доклада подметил несколько важных для современной кино- и телеиндустрии моментов: в цифровом мире нет личных границ и понятия «своего-чужого», что очень привлекает сегодняшнюю аудиторию. Кроме того, совершенно неважно, где географически находится герой — он может придумать вокруг себя любой мир, не выходя из-за компьютера. Такую конкуренцию с виртуальным контентом ТВ выиграть практически невозможно, особенно если речь идет о документальных жанрах. Докладчик попытался найти ответ с позиций культурологии и журналистики на вопрос — что может противопоставить

¹¹ Источник изображения см. / See the image source: Коллекция Государственного Русского музея. Изображение предоставлено И. Панченко (15.06.2022) / Collection of the State Russian Museum. Image courtesy of I. Panchenko (15.06.2022).

этому автор классического документального портрета, который пока еще живет в реальном, а не цифровом пространстве?

Классические театральные постановки и игровое кино также имеют свои пространственные концепты, о которых говорили Алексей Говязин и Елизавета Трусевич.

А.О. Говязин, аспирант кафедры теории и истории культуры ГИТР, в сообщении «Географические факторы влияния на пространство театральной сценографии в России» сосредоточился на контексте местоположения, влияющем на практический процесс производства театральной постановки. Рассмотрение данной проблемы основывается на личном опыте в постановках в различных театрах в городах Северного Кавказа, Московской области и близлежащих к ней областей, и в столичных театрах. Рассматривалось применение современных театральных технологий, в частности экранные технологии, методы организации художественно-постановочного процесса, технологические особенности обустройства театров, общественный контекст, влияние национальной культуры и то, как все эти особенности выступают ограничителями и средой, формирующей художественную выразительность сценографии (Рис. 7). 4. Основные разграничения — между столичностью и провинциальностью, а также отдельными региональными влияниями; выражаются в типизации архитектуры пространства театра, недостаточной технической оснащенности сцены и цехов, в малых бюджетных возможностях и культурных особенностях провинциальных театров. Влияние данных факторов приводит к необходимости создания внесценического характера сценографии, но, имея довольно свободные возможности адаптации сценографии к режиссерским решениям, провинциальные или/и небольшие театры, в отличие от более крупных с фокусом на столичных — с высоким уровнем технического оснащения и бюрократии, приводят к адаптации сценографии к пространству архитектуры и предпостановочному характеру проектирования сценографии, что в итоге диминурует творческий маневр.



Рис. 7. Сцена из постановки «Сон смешного человека» (Театр Школа драматического искусства, Москва), автор фото Альберт Мамиев. Сценография адаптирована к особенностям пространства сцены на Новослободской

Fig. 7. A scene from Dostoevsky's The Dream of a Ridiculous Man (School of Dramatic Art, Moscow). Photo by Albert Mamiev. Scenography was adapted to the specifics of the Novoslobodskaya stage space¹²

Е.С. Трусевич, доцент, и.о. завкафедрой драматургии Института кино и телевидения (ГИТР), в сообщении «Смысловая геометрия на разных структурных уровнях фильма» показала возможности создания смысловой геометрии фильма на разных структурных уровнях. В качестве примера анализируется круг как структурная основа фильмов «Осенний марафон» Г. Данелия и «Похитители велосипедов» В. Де Сика (круг в системе символов; закольцованная композиция, создающая круг; круг как главная тема и идея). Анализируется линия фильма «Веревка» А. Хичкока (линия как часть системы символов, как операторская стратегия, как сюжетная композиция). Спираль ДНК как геометрическая основа фильма «Гены Гены» (2020) – переходы актеров из комнаты в комнату по линии спирали, спираль как форма сюжетной композиции.

Круг, спираль — это тоже своего рода универсальные архетипы, идущие из архаики в современность, и тем более исподволь определяющие современное восприятие художественного пространства.

* * *

Тематика секции кино-, видео- и фотоискусства на IX Международной конференции «География искусства» была представлена разными образами пространства. Междисциплинарный подход, практикуемый на этом форуме, вполне себя оправдывает и в случае изучения видео-образов в контексте исследования пространственных закономерностей, от фотографии до художественного кино.

¹² Источник изображения см. / See the image source: <https://sdart.ru/project/son-smeshnogo-cheloveka/#> (15.03.2023).

ЛИТЕРАТУРА

1. Лавренова, О.А. (ред.). (2023). *География искусства: ландшафтные миры культуры и искусства*. Москва: ГИТР.
2. Лавренова, О.А. (2022). Цифровые и аналоговые пространства: VIII Международная научная конференция «География искусства». *Наука телевидения*, 18 (4), 173–185. <https://doi.org/10.30628/1994-9529-2022-18.4-173-185>, <https://www.elibrary.ru/KRFTMU>

REFERENCES

1. Lavrenova, O.A. (Ed.). (2023). *Geografiya iskusstva: Landshaftnye miry kul'tury i iskusstva* [The geography of art: Landscape worlds of culture and art]. Moscow: GITR Film and Television School. (In Russ.)
2. Lavrenova, O.A. (2022). Tsifrovye i analogovye prostranstva: VIII Mezhdunarodnaya nauchnaya konferentsiya "Geografiya iskusstva" [Digital and analog spaces: The Geography of art VIII International Conference]. *Nauka Televideniya—The Art and Science of Television*, 18 (4), 173–185. (In Russ.) <https://doi.org/10.30628/1994-9529-2022-18.4-173-185>, <https://www.elibrary.ru/KRFTMU>

СВЕДЕНИЯ ОБ АВТОРЕ

ОЛЬГА АЛЕКСАНДРОВНА ЛАВРЕНОВА

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

ResearcherID: AAK-6407-2020

ORCID: 0000-0003-4916-0622

e-mail: olgalavr@mail.ru

ABOUT THE AUTHOR

OLGA A. LAVRENOVA

Dr.Sci. (Philosophy), Cand.Sci. (Geography),
Leading Research Fellow at the Department of Cultural Studies,
Institute of Scientific Information on Social Sciences
of the Russian Academy of Sciences,
51/21, Nakhimovsky prospekt, Moscow 117997, Russia;
Professor at the Department of Foreign Languages
and Communication Technologies,
National University of Science and Technology,
4, Leninsky prospekt, Moscow 119049, Russia;
Professor at the Department of Theory and History of Culture,
GITR Film and Television School,
32a, Khoroshevskoe sh., Moscow 123007, Russia;
Honorary Member of the Russian Academy of Arts,
President of the International Association for the Semiotics
of Space and Time (IASSp+T/AISE+T, Switzerland)

ResearcherID: AAK-6407-2020

ORCID: 0000-0003-4916-0622

e-mail: olgalavr@mail.ru

НАУКА ТЕЛЕВИДЕНИЯ 19 (2), 2023. Научный журнал

Главный редактор — Г.Р. Консон

Ответственный секретарь, редактор — О.Б. Хвоина

Редактор — Е.С. Еркина

Компьютерная верстка — Т.М. Лукова

Подписано в печать 30.06.2023

Усл. печ. л. 16,25. 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 19 (2), 2023. Journal

Editor-in-Chief—G.R. Konson

Executive Secretary, Editor—O.B. Khvoina
Editor—E.S. Yerkina

Desktop Publishing—T.M. Lukova

Signed to print on 30.06.2023
Cond. printed sheets 16,25. 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