

<b>БОГАТЫРЕВА Е. А.</b> МЕЖДУНАРОДНЫЙ ФОРУМ «СТАРЫЕ И НОВЫЕ МЕДИА: ПУТИ К НОВОЙ ЭСТЕТИКЕ».....	9
<b>ЭКРАННЫЕ ИСКУССТВА И КУЛЬТУРА: МЕТОДОЛОГИЧЕСКИЕ ПОДХОДЫ</b>	
<b>ТУЛЬЧИНСКИЙ Г. Л.</b> ЭКРАН И ФАКТОР СКОРОСТИ: ОТ НАРРАТИВОВ К ПЕРФОРМАТИВАМ.....	29
<b>ФЕНОМЕНЫ «ВРЕМЯ» И «ПРОСТРАНСТВО» В ЭКРАННЫХ ИСКУССТВАХ И КУЛЬТУРЕ</b>	
<b>СЕМЕНОВА Е. А.</b> ОТ БАЛАГАНА ДО ХАЙПА (ПРОБЛЕМЫ СОВРЕМЕННОЙ ИНТЕРНЕТ-КОММУНИКАЦИИ).....	43
<b>КОГУТ Н. А.</b> КАДРИРОВАННЫЙ ТЕАТР: THEATRE HD КАК ГИБРИДНАЯ ФОРМА МЕДИА.....	65
<b>СТРУКТУРА И СЮЖЕТ В ЭКРАННЫХ ПРОИЗВЕДЕНИЯХ</b>	
<b>ЕКИМОВА А. В.</b> ИНТЕРАКТИВНЫЙ ДОКУМЕНТАЛЬНЫЙ ФИЛЬМ: ДОКУМЕНТАЛЬНОСТЬ И ВИРТУАЛЬНОСТЬ.....	93
<b>РЕПРЕЗЕНТАЦИЯ ОБРАЗА СОВРЕМЕННОГО ГЕРОЯ НА ЭКРАНЕ</b>	
<b>SALNIKOVA E. V./ САЛЬНИКОВА Е. В.</b> ТРАНСФОРМАЦИЯ МОТИВОВ КЛАССИЧЕСКОЙ ДРАМАТУРГИИ В СЕРИАЛЕ «ИГРА ПРЕСТОЛОВ».....	110
<b>ЯЗЫК ЭКРАННЫХ МЕДИА</b>	
<b>БОХОРОВ К. Ю.</b> ИНСТАЛЛЯЦИЯ В ЭПОХУ ПОСТИНТЕРНЕТА.....	169
<b>ЮГАЙ И. И.</b> МЕДИАРЕАЛЬНОСТЬ В ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОМ ИСКУССТВЕ.....	183

<b>BOGATYRYOVA E. A.</b> INTERNATIONAL FORUM “OLD AND NEW MEDIA: ALONG THE PATH TOWARDS A NEW AESTHETICS” .....	10
<b>VISUAL ARTS AND SCREEN CULTURE: METHODOLOGICAL APPROACHES</b>	
<b>TULCHINSKY G. L.</b> SCREEN AND FACTOR OF SPEED: FROM NARRATIVES TO PERFORMATIVES* .....	30
<b>THE PHENOMENA OF ‘TIME’ AND ‘SPACE’ IN VISUAL ARTS AND SCREEN CULTURE</b>	
<b>SEменова E. A.</b> FROM FARCE TO HYPE (ISSUES OF MODERN INTERNET COMMUNICATION).....	44
<b>KOGUT N. A.</b> FRAMED THEATRE: THEATRE HD AS A HYBRID FORM OF MEDIA.....	67
<b>STRUCTURE AND PLOT IN VISUAL ART WORKS</b>	
<b>EKIMOVA A. V.</b> INTERACTIVE DOCUMENTARY: DOCUMENTARY AND VIRTUALITY .....	94
<b>REPRESENTATION OF THE IMAGE OF THE CONTEMPORARY HERO ON THE SCREEN</b>	
<b>SALNIKOVA E. V.</b> TRANSFORMATION OF CLASSIC DRAMA MOTIFS IN <i>GAME OF THRONES</i> SERIES.....	109
<b>THE LANGUAGE OF VISUAL MEDIA</b>	
<b>BOKHOROV K. Y.</b> INSTALLATION IN THE POST-INTERNET ERA .....	170
<b>YUGAY I. I.</b> MEDIA-REALITY IN THE VISUAL ARTS .....	184

УДК 7.01

ББК 85.38 + 85.37

DOI: 10.30628/1994-9529-2019-15.2-9-25

received 14.06.2019, accepted 21.06.2019

**ЕЛЕНА АНАТОЛЬЕВНА БОГАТЫРЕВА**

Институт кино и телевидения (ГИТР),

Москва, Россия

ORCID: 0000-0002-6420-0920

e-mail: elenabogat10@gmail.com

## МЕЖДУНАРОДНЫЙ ФОРУМ «СТАРЫЕ И НОВЫЕ МЕДИА: ПУТИ К НОВОЙ ЭСТЕТИКЕ»

**Аннотация.** В статье анализируются итоги Международного форума «Старые и новые медиа: пути к новой эстетике», который состоялся в Москве с 26 по 29 марта 2019 г. Организаторы научного мероприятия — Федеральное государственное бюджетное научно-исследовательское учреждение «Государственный институт искусствознания» и Автономная некоммерческая организация высшего образования «Институт кино и телевидения (ГИТР)». Конференция объединила исследователей экранных искусств всех видов и жанров — от кинематографа Люмьеров до Интернет-сериалов и сетевого искусства. В форуме принимали участие более 80 ученых из российских и зарубежных научно-исследовательских и учебных институтов. Как показала конференция, современный этап исследования медиа отличается от медиаисследований второй половины XX в., а также исследований рубежа 1990–2000 гг. Во-первых, новые медиа уже не рассматриваются только как «внешние расширения человека». Во-вторых, констатации и опасения по поводу неизвестных пока последствий взаимодействия человека с компьютерными технологиями сменились подробными описаниями этих последствий. Появилась возможность обобщить опыт исследований медиа в 1990-е гг. и сделать выводы относительно некоторых высказанных в то время прогнозов.

В рамках конференции были рассмотрены философские и методологические вопросы медиаисследований, вопросы эстетической значимости цифрового искусства, влияния новых медиа на изобразительное искусство, проблемы трансформации эстетического восприятия, актуальные вопросы современных масс-медиа, вопросы этики научных публикаций и др. Конференция продемонстрировала потребность в новых методах исследования, которые были бы релевантны новым медиа, необходимость разработки новых эстетических подходов, расширения категориального аппарата эстетики, способного охватить новую медиареальность и явления цифрового искусства. Наряду с формулировкой перечисленных вопросов, в докладах участников конференции были конкретизированы выводы о влиянии новых медиа на познавательные способности человека, его способ действия, «новую пластику», образ жизни. Отмечались настораживающие тенденции к превращению сознания в «геймерское», реагирующее в соответствии с определенным алгоритмом, переход от рассуждений и обоснований к реакциям и оценкам. Понятие «цифровое искусство» оказалось неоднородным, включающим в себя различные виды жанры.

**Ключевые слова:** новые медиа, медиаисследования, эстетика, эстетическое восприятие, цифровое искусство, Интернет, телевидение

**ELENA A. BOGATYRYOVA,**

Institute for Cinema and Television (GITR),

Moscow, Russia

ORCID: 0000-0002-6420-0920

e-mail: elenabogat10@gmail.com

## INTERNATIONAL FORUM

### “OLD AND NEW MEDIA: ALONG THE PATH

### TOWARDS A NEW AESTHETICS”

**Abstract.** The article analyzes the results of the International Forum “Starye i novye media: put k novoy estetike:” [“Old and New Forms of Media: Paths Towards New Aesthetics”], which took place in Moscow on March 26–29,

2019. The organizers of this scholarly event were: the Federal State Budget Scholarly-Research Institution “the State Institute for Art Studies” and the Autonomous Non-Commercial Organization for Higher Education “Institute for Cinema and Television (GITR).” The conference brought together researches of the arts of the screen of all types and genres — from the cinematograph of the Lumieres to internet-serial movies and internet art. Over 80 scholars from scholarly research and educational institutions of Russia and other countries took part in the forum. As the conference has shown, the contemporary stage of research of media differs from the media research of the second half of the 20th century, as well as the research of the turn of the 1990s and the 200s. first of all, new forms of media are already not regarded as “outward expansions of the human being.” Second, assertions and apprehensions regarding the hitherto unknown consequences of the interactions of people with computer technologies have been replaced by detailed descriptions of such consequences. The opportunity has appeared to generalize the experience of the research of media in the 1990s and to come up with conclusions regarding certain calculations uttered during that time. The issues examined within the framework of the conference included philosophical and methodological questions regarding research of media, questions of the aesthetical significance of digital art, influences of new media on the visual arts, issues of transformations of aesthetical perception, relevant questions of contemporary mass media, questions of the ethics of scholarly publications, etc. The conference demonstrated the need for new methods of research which would be relevant for new media, the need for development of new aesthetic approaches, the expansion of the categorical apparatus of aesthetics capable of spanning the new media reality and phenomena of digital art. Along with the formulation of the enumerated questions, the presentations of the participants of the conference concretized the conclusions about the influence of new media on the cognitive capabilities of man, his means of action, “new plasticity” and a new way of living. Notice was made of alarming tendencies of transforming consciousness into that of “gamers,” reacting in correlations with certain algorithms, and a transference from discourse and substantiations towards reactions and evaluations. The conception of “digital art” turned out to be heterogeneous and included in itself of diverse types and genres.

**Keywords:** new types of media, media research, aesthetics, aesthetical perception, digital art, Internet, television

Появление и утверждение новых технологий коммуникации в истории культуры удивительным образом совпадает с эпохами переходными. Книгопечатание распространяется в преддверии Нового времени, технические средства репродуцирования (о которых писал Вальтер Беньямин [1, с. 19]) сопровождают индустриальный век — эпоху модерна. Распространение электронных средств трансляции служит основанием для выводов о наступлении новой, по сравнению с модерном, эпохи — эпохи с приставкой «пост-». Вписывается ли в эту логику искусство? Как влияет на него эволюция медиа?

Динамика экранных искусств в историко-культурном контексте и история медиа от древнейших носителей информации до самых современных цифровых средств коммуникации находились в центре обсуждения Международного форума «Старые и новые медиа: пути к новой эстетике», который состоялся с 26 по 29 марта 2019 г. в Москве, в Государственном институте искусствознания. Организаторы научного мероприятия — Государственный институт искусствознания (далее — ГИИ) и АНО ВО «Институт кино и телевидения (ГИТР)» (далее — ГИТР). Конференция объединила исследователей экранных искусств всех видов и жанров — от кинематографа Люмьеров до Интернет-сериалов и сетевого искусства. В форуме приняли участие более 80 ученых, представляющих ведущие научно-исследовательские институты и высшие учебные заведения России, Германии, Польши и др.

Чтобы оценить перспективы развития экранных искусств, связанных с новыми информационными технологиями, нужно ответить на вопросы, являются ли опыты цифрового искусства эстетическим явлением, влияют ли (и если влияют, то как) цифровые технологии на восприятие человека, его индивидуальные способности, его сознание и процессы коммуникации. Исследования медиа не первое десятилетие являются популярной темой эстетики [2, с. 105; 3, с. 50–51, с. 54–55]. Современный этап исследований медиа, как показала конференция, существенно отличается от медиаисследований второй половины XX в., а также рубежа 1990–2000 гг. Во-первых, новые медиа уже не рассматриваются только как «внешние расширения чело-

века» (термин Г.М. Маклюэна) [см.: 4, с. 5–9]. Во-вторых, мнения и опасения по поводу неизвестных пока последствий взаимодействия человека с цифровыми технологиями коммуникации [см.: 5, с. 135, с. 137–138; 6, с. 119] сменились довольно подробными конкретизациями этих последствий. По прошествии времени появилась возможность обобщить опыт исследований медиа в 1990-е гг. [напр.: 7, с. 567; 8, с. 25–26] и сделать выводы относительно некоторых высказанных в то время прогнозов. При этом ряд работ, опубликованных два десятилетия назад, и по сей день считаются наиболее авторитетными трудами в области изучения новых медиа (например, работы Н. Лумана [9, с. 35; 5, с. 135–146]). Тема итогов наметилась в ряде докладов, но не столько в качестве самостоятельной, сколько в качестве фона и точки отсчета для предъявления результатов собственных исследований докладчиков.

Открыл конференцию доклад «Экранное творчество и гуманитарное знание» известного киноведа и культуролога, многолетнего директора Российского института культурологии (РИК)<sup>1</sup> К. Разлогова (ВГИК, профессор, руководитель отдела). Докладчик — один из авторов понятия «экранная культура», сформулированного и обоснованного в соавторстве с коллегами по институту [10, с. 17, 19, 23]. Институционализация культурологии как научной дисциплины в начале 1990-х гг. также связана с историей РИКа. В своем выступлении Разлогов говорил о методологии гуманитарного знания и формах его предъявления, о соотношении материала знания, процесса познания и его результата, о взаимоотношениях гуманитарного знания и экранной культуры и о том, насколько экран становится одновременно инструментом исследования и представлением его результатов. Свои идеи по этому поводу ученый рассматривал на материале актуальных событий культурно-художественной жизни, подчеркивая специфику познания в гуманитарной сфере, «которая значительно ближе по про-

---

<sup>1</sup> Институт под разными названиями (с 1969 г. — НИИ культуры, с 1992 г. — Российский институт культурологии) просуществовал с 1932 по 2014 гг.

блематичности живой гуманитарной реальности», чем даже процесс познания в социальных науках.

Философские и методологические вопросы медиаисследований, проблемы языка описания новых медиа, их влияния на человека, подходы к исследованию связанных с ними художественных практик обсуждались в выступлениях Г. Тульчинского (НИУ «Высшая школа экономики» в Санкт-Петербурге, профессор), Д. Галкина (Томский государственный университет, профессор), Е. Дукова (ГИИ, главный научный сотрудник), А. Дриккера (Санкт-Петербургский государственный университет, профессор), А. Деникина (ГИТР, профессор), Н. Хренова (ГИИ, главный научный сотрудник), И. Югай (Санкт-Петербургский Гуманитарный университет профсоюзов, профессор).

К проблеме онтологии медиа обратился в своем полемически заостренном выступлении С. Штейн (РГГУ, доцент; ГИТР, заведующий кафедрой). По словам докладчика, «онтологическая схема медиа в настоящий момент отсутствует», несмотря на всю популярность проблематики медиа, составляющей предмет изучения многих дисциплин. Свой подход к разработке онтологии медиа автор рассматривает как продолжение и развитие конструктивно-генетического и деятельностного подходов.

В докладе Н. Хренова «От марионетки к роботу или в каких отношениях сегодня находятся культура и цивилизация» приключения и превращения марионетки в истории культуры, а также роль этого персонажа в телевизионных шоу 1990-х гг. рассматривается с опорой на бахтинские понятия «карнавальность» и «карнавализация».

Популярная в 1990-е гг. тема «коммуникации с компьютером» (ссылка на одну из публикаций на эту тему приведена выше [8, s. 1]) в начале XXI в. получает любопытное развитие. Е. Семенова (ФГБНУ «Институт художественного образования и культурологии РАО», старший научный сотрудник) в докладе «Карнавал искусственного интеллекта» обращается к понятиям М. Бахтина. В докладе исследуются стратегии поведения в виртуальной среде, позволяющие с помощью искусственного интеллекта «запустить» процесс карнавализации.



Искусственный интеллект поддается обучению приемам создания смехового эффекта путем «дублирования, коллажирования» и т.д. В результате открывается возможность создания коммуникативных пространств, привлекающих публику без «живого присутствия референта».

Г. Тульчинский в своем выступлении «Экран и фактор скорости: от нарративов к перформативам» анализирует последствия взаимодействия человека с цифровыми технологиями коммуникации, влияние «тотальной цифровой медиализации», пронизывающей образ жизни современного человека, на формирование индивидуального и общественного сознания. О медиализации современной действительности, которая превращается в «переживаемое пространство», и о том, что экранные изображения воздействуют на зрителя с достоверностью «непосредственной» реальности, в свое время писали представители современной эстетики, например, известный философ В. Вельш [11, s. 10; 12, s. 63]. Тульчинский же анализирует изменения, происходящие с человеком «экранной цифровой культуры» в последние годы. Отмечает превращение клипового, мозаичного сознания в «геймерское», реагирующее в соответствии с некоторым алгоритмом. Изменяется скорость, характер и эмоциональная составляющая такой реакции. Скорость реакции увеличивается, но сознание, по словам докладчика, оказывается «коротким» и «неглубоким», «не способным на “длинные мысли”», место рассуждения и обоснования занимает реакция и оценка. Человек (зритель/читатель) мыслит «твиттерными форматами», живет сиюминутным настоящим и превращается в часть оцифрованной реальности.

Новые медиа в докладе А. Деникина «Реляционный субъект и постчеловеческая эстетика новых медиа» рассматриваются не как «внешние расширения человека», а как поставщик нового опыта. Отличительными чертами новых медиа являются «реляционность, динамичность, эмерджентность». Согласно авторской гипотезе, речь идет не просто о влиянии новых технологий на человека, но о возникновении в результате их взаимодействия «реляционной формы челове-

ского сознания», для которого характерна частичная экстерниоризация психических процессов — перцепции, памяти, мышления, «распределенных» посредством цифровых технологий «в пространствах 3D виртуальных миров, социальных сетей, технологий дополненной реальности». Само взаимодействие автор предлагает рассматривать в качестве точки отсчета при исследовании новых медиа. Их эстетическая значимость, по выводу Деникина, заключена не в передаваемой информации, а в возможности управления ею (комментировании и т.д.). Это своеобразное сотворчество вызывает эмоциональную реакцию, рассматриваемую в докладе как «возрождение чувственного», которое тоже «реляционно» и является результатом взаимодействия.

Постановка проблемы художественно-эстетической значимости цифрового искусства содержится в докладе Д. Галкина «Современное искусство и технологии: к генеалогии digital art». В докладе обсуждаются вопросы терминологии описания цифрового искусства, взаимодействия digital art с историко-культурным контекстом, его функций в социокультурном контексте, применимости по отношению к цифровому искусству аналогий из области искусства традиционного. Можно ли говорить, например, о цифровой скульптуре, «алгоритмической живописи», или цифровое искусство предполагает собственные виды и жанры? Таким образом, если в эстетике второй половины XX в. речь шла о применимости или неприменимости понятий классической эстетики к искусству неоавангарда, то в конце XX — начале XXI в. вызовом для эстетики становится проблема классификации и атрибуции цифрового искусства. Она отмечается как назревшая проблема и в докладах других исследователей. Так, вопросы терминологии, определения специфики видов интерактивного искусства рассматривались в докладе Р. Лукичева (Первая Фестивальная Компания, директор по развитию) «Классификация generative art и смежных контекстуальных явлений: разработка понятийного аппарата».

И. Югай видит признаки новой эстетики в новой образности изобразительного искусства. В докладе «Медиареальность в изобразительном искусстве» исследовательница выделяет черты, про-

явившиеся в живописи под влиянием фотографии, кинематографа и новых медиа. «Новая пластика человека эпохи новых медиа», привычка взаимодействовать с интерактивным экраном сказываются на работе художника. В результате живописный язык приобретает черты алгоритмизации, повторяемости, следования логике компьютерной программы. На материале работ современных художников автор доклада демонстрирует, как живописное полотно перенимает композицию экранного кадра, как изменяются перспективные решения, как фигуративное смешивается с нефигуративным, а игровое с документальным, как картина начинает все больше напоминать экран. Новая образность живописи возникает как следствие нового опыта взаимодействия художника (как и зрителя) с медиареальностью.

В докладе «Визуальные искусства и новые экранные технологии (VR, голография)» О. Строева (ГИТР, профессор) отмечает новые тенденции в эволюции визуальных искусств, наметившиеся под влиянием новых медиа, особенности их восприятия связывает с эффектом «погружения» в созданную произведением среду.

Влияние мультимедийности на восприятие зрителем традиционного искусства анализирует в докладе «Произведение искусства как универсальный мультимедийный слой» А. Юргенева (ГИИ, старший научный сотрудник).

В докладе «Новые медиа и эстетика модернизма» Е. Богатырева (ГИТР, проректор) рассматривает зарождение модернизма в изобразительном искусстве как одно из следствий появления технических носителей коммуникации («технической воспроизводимости» [1, с. 19]), послуживших становлению фотографии и кинематографа. И дело не только в том, что технические искусства обеспечили возможность более точного воспроизведения видимого мира, чем реалистическое изобразительное искусство. Дело еще и в формировании характерной для модернизма ситуации эстетического восприятия. Художественная практика модернизма задала новую модель эстетической коммуникации, в которой появилась онтологическая возможность посредника. В кино созданное произведение — это

возможность, которая станет действительностью только в результате проекции. «Действительность» в данном случае — это коммуникативная ситуация в целом, пространство просмотра, в котором переход из возможности осуществляется благодаря посреднику — проекционной аппаратуре. Модернистское изобразительное искусство также задает пространственную модель восприятия, в которой сам артефакт — это только возможность. Действительностью произведение становится в перспективе участия посредника, в роли которого в раннем модернизме выступают тексты художника — манифесты, трактаты, сопровождающие предъявление визуальных произведений публике. Тексты художника-модерниста (включая его выступления) служат не дополнением к произведению изобразительного искусства, а условием его восприятия.

Проблемы новых медиа с точки зрения социологии анализировались в докладах Е. Дукова и А. Шарикова. В докладе многолетнего организатора конференции профессора Е. Дукова «Как публика становится творцом» рассматриваются процессы, влияющие на изменение поведения публики в эпоху мультимедийной воспроизводимости. Вступая в эпоху, когда уникальное становится массовым, а роботы превращаются в компаньонов, не оставляем ли мы разум машинам? Новый мир дает больше поводов для постановки новых вопросов. Ситуацию с публикой, а также с позицией наблюдателя новых событий, автор иллюстрирует, ссылаясь на остроумное высказывание ученого-физика: «Мы являемся свидетелями процессов определенного типа, поскольку другие процессы протекают без свидетелей». Охватить происходящие изменения под силу квантовой механике, которая способна уловить то, что сегодня лишь намечается.

В выступлении А. Шарикова «Кинопросмотры на телеканалах: тенденции последнего времени (НИУ «Высшая школа экономики», профессор) прозвучал вывод о том, что современный зритель стал больше смотреть современное отечественное кино. Социологический и культурологический анализ такого явления, как Интернет-сайты фанклубов, представлен в докладе ««Фандомное творчество»:

креатив и поиск идентичности» И. Быховской (Московский городской педагогический университет, профессор) и И. Люевич (Московский городской педагогический университет, доцент).

Наряду с обсуждением эстетического потенциала новых медиа и цифровых искусств, отдельного упоминания заслуживают доклады, прослеживающие трансформации ряда метафор и смыслов на пути от старых медиа к новым. Например, в докладе Е. Сальниковой (ГИИ, зав. отделом) «От сценического люка к экранным образам потустороннего мира» исследуется функция сценического люка и изменение семантики этого образа в средневековом, ренессансном и нововременном театре. Начиная с фильмов Ж. Мельеса, метафора люка попадает в кино. По словам автора доклада, «старые медиа переходят со своим языком в новые медиа». В кинематографе образ люка становится «эстетическим лейтмотивом». Прослеживая историю этой метафоры в кинематографе, Сальникова отмечает, что образ люка может быть частью как реалистической, так и фантастической кинореальности, но его функцией всегда остается «создание пространственных образов иррационального», «магического». В сообщении О. Савельевой (НИУ «Высшая школа экономики», профессор) «Раек как первый русский экран: синтез народных искусств» рассматривается один из «предшественников» экранных искусств. Исследованию выразительных средств пантомимы посвящен доклад доктора философии М. Соколовски (Варминско-Мазурский университет в Ольштыне (Польша), профессор) «В поисках новой эстетики выражения: безмолвные комиксы (Ольштынская пантомима глухих 1957–2009)».

Традиционно актуальной темой остается сравнение кинематографа и телевидения. В. Познин (Российский институт истории искусств, зав. сектором) в докладе «Об эстетике изображения в современной теледокументалистике» опровергает версию о преимущественно технической природе их различий. Докладчик отмечает, что благодаря цифровым технологиям телевизионное изображение приближается к киноизображению, но специфичным для первого остается «эффект сериальности» и «эффект simultaneity». Эстетизация, по выводу

автора доклада, проникает и в телевизионную документалистику. Применительно к ней Познин предлагает использовать термин «ситуационная эстетика», подразумевающий изобразительный, звуковой и нарративный аспекты. В докладе кандидата искусствоведения С. Филиппова (МГУ имени М.В. Ломоносова, научный сотрудник) «Проблема дифференциации кино и телевидения в наши дни» также подчеркивалась неактуальность суждений о технологических различиях кино и телевидения. Единственным актуальным различием, по словам докладчика, остается место показа. Но в целом вопрос о различиях остается открытым.

Одним из следствий взаимодействия телевидения и новых технологий коммуникации является изменение способов просмотра телепередач, в частности, телевизионных сериалов. Анализируя зрительские отклики на вышедший в 2018 г. немецкий сериал «Вавилон — Берлин» режиссера Т. Тыквера, Е. Чернокожева (Европейский институт компаративных исследований культур, Германия) в докладе «“Вавилон — Берлин”: сериалы — просмотр фильмов — своя жизнь» ставит проблему влияния новой экранной продукции на частную жизнь человека, задается вопросом о функциях этих произведений в повседневном социальном контексте.

Новую актуальность приобретает сопоставительный анализ телевидения как формы трансляции произведений искусства и новых способов трансляции, новых платформ, появившихся в сети Интернет. В этом контексте следует отметить доклады Д. Смолева (ГИИ, старший научный сотрудник) «Сериалы в поисках интерактивности», А. Екимовой (Национальный институт дизайна, доцент) «Интерактивная документалистика: реальность и виртуальность». Екимова ставит проблему художественно-эстетического осмысления такого явления, как интерактивный документальный фильм («лонгрид») и отмечает отсутствие релевантных методов его исследования. По мысли автора доклада, к интерактивной документалистике неприменимы такие эстетические категории, как «художественный образ», «время», «пространство», «монтаж» и «сюжет». И в этом смысле актуальным

является поиск новых подходов к исследованию интерактивных документальных фильмов. Тем самым докладчик ставит вопрос об актуальности расширения категориального аппарата эстетики. Здесь следует отметить, что понятием «цифровая эстетика» («Digitale Ästhetik») представители этой дисциплины оперировали уже на рубеже 1980–1990-х гг. [см.: 6, с. 7], однако ее познавательные возможности остались не вполне проясненными.

Ряд заметных докладов конференции объединяет общая тема влияния новых информационных технологий на виды и жанры современных экранных искусств. В этот ряд вписываются доклады Н. Кривули (ВШТ МГУ имени М.В. Ломоносова, руководитель научного отдела) «Зеркальные коды в анимационном автобиофике», Д. Вирена (ГИИ, старший научный сотрудник) «Документальная анимация или анимационная документалистика?». В другом контексте тема телевидения затронута в докладе И. Глебовой (ГИТР, декан продюсерского факультета) «Индикаторы метамодернизма на российском телевидении».

Актуальным вопросам современных масс-медиа посвящены выступления С. Ерофеева (ГИТР, декан факультета журналистики) «На пути от традиционного телевидения к телевидению 2.0» и А. Рассединой (ГИТР, зав. кафедрой) «Современные инструменты эстетической реальности: фейковые новости и информационные фильтры». В докладе «Подготовка академических текстов в области экранных искусств к публикации в изданиях, индексируемых в БД Web of Science и Scopus» Г. Консон (Российский государственный социальный университет, профессор) подробно рассмотрел этические аспекты подготовки научных публикаций в гуманитарных науках. К этической стороне научной работы относятся добросовестное и грамотное цитирование, выбор надежных и современных источников, вследствие чего обеспечивается не только введение статьи в современный научный контекст, но и достигается необходимая степень проблематизации исследования, наконец, корректная репрезентация метаданных. В процессе подготовки научной публикации эти этапы, как следует из доклада

Г. Консона, являются не формальностью, а свидетельством внимательного отношения к читателю.

Отдельное внимание Г. Консоном уделено критериям отбора используемых в научном тексте источников. Важными показателями статуса издания являются такие факторы, как репутация редакционной коллегии и контрибьюторов, включая отсутствие негативного научного бэкграунда, академический рейтинг издателя и индексация в известных в научном мире базах данных, деятельность которых в конечном счете служит идее преемственности научного знания.

Конференция продемонстрировала актуальность и дискуссионность обсуждавшихся вопросов. Новыми, по сравнению с исследованиями медиа в 1990-е гг., представляются выводы об особенностях влияния цифровых технологий на восприятие человека, его сознание, познавательные способности. С появлением социальных сетей была переосмыслена проблема «коммуникации с компьютером». В докладах участников конференции прозвучали выводы о влиянии новых медиа на способ и характер действий человека, на его пластику, образ жизни. Отмечались неоднозначные и требующие дальнейшего изучения тенденции к превращению индивидуального сознания в «геймерское», реагирующее в соответствии с определенным алгоритмом, переход от рассуждений и обоснований к простым реакциям и оценкам.

Перспективы экранных искусств, связанных с новыми информационными технологиями, состоят в трансформации традиционных жанров в направлении интерактивности, в определенной конвергенции элементов документального и игрового кино, в конвергенции телевизионных, кино- и сетевых форматов. Традиционное изобразительное искусство, как оказалось, уже давно перенимает и адаптирует процессуальность и образность новых медиа. Вопрос об эстетическом потенциале «цифрового искусства» остается дискуссионным. В подходах к его решению в рамках конференции наметилась тенденция к уточнению современного понимания эстетики. Это свидетельствует о потребности в новых методах исследования, которые были



бы релевантны новым медиа, в расширении категориального аппарата эстетики, способного охватить новую медиареальность и явления цифрового искусства. Понятие «цифровое искусство» оказалось неоднородным, включающим в себя различные виды и жанры. Их разработка и версии классификации также относятся к новым тенденциям медиаисследований, которые в целом нужно поддерживать, продолжать и развивать.

### ЛИТЕРАТУРА

1. Беньямин В. Произведение искусства в эпоху его технической воспроизводимости: избранные эссе. М.: Медиум, 1996. С. 15–65.
2. Богатырева Е.А. Эстетика после дискуссий о модерне и постмодерне // *Aesthetica Universalis*. 2018. Vol. 1. С. 92–108.
3. Богатырева Е.А. Эстетика в контексте медиаисследований // *Человек*. 2007. № 5. С. 49–56.
4. Маклюэн Г.М. Понимание Медиа: внешние расширения человека. М.: КАНОН-пресс-Ц: Кучково поле, 2003. 462 с.
5. Луман Н. Медиа коммуникации. М.: Логос, 2005. 280 с.
6. Bolz N. Eine kurze Geschichte des Scheins. München: Fink, 1991. 138 s.
7. Ellrich L. Sein und Schein. Wie postmodern ist das systemtheoretische Konzept der elektronischen Medien? // *Deutsche Zeitschrift für Philosophie*. Berlin 44 (1996). № 4. S. 559–582.
8. Fuchs P. Kommunikation mit Computern? // *Sociologica internationalis*. 1991. Bd. 29. S.1–30.
9. Luhmann N. Die Realität der Massenmedien. Opladen: Westdeutscher Verl., 1995. 192 s.
10. Прохоров А.В. Культура грядущего тысячелетия / А.В. Прохоров, К.Э. Разлогов, В.Д. Рузин // *Вопросы философии*. 1989. № 6. С. 17–30.
11. Welsch W. Grenzgänge der Ästhetik. Stuttgart: Philipp Reclam jun. GmbH & Co, 1996. 350 s.
12. Welsch W. Ästhetisches Denken. Stuttgart: Philipp Reclam jun. GmbH & Co, 2017. 228 s.

### REFERENCES

1. Ben'yamin V. Proizvedenie iskusstva v epohu ego tekhnicheskoy vosproizvodimosti: izbrannyye esse [The Work of Art During the Epoch of Its Technical Reproducibility: Selected Essays]. Moscow: Medium, 1996. P. 15–65.

2. Bogatyryova E.A. Estetika posle diskussiy o moderne i postmoderne [Aesthetics After Discussions about Modernism and Postmodernism]. Aesthetica Universalis. 2018. Vol. 1, pp. 92–108.

3. Bogatyryova E.A. Estetika v kontekste mediaissledovaniy [Aesthetics in the Context of Media Research]. Chelovek. 2007. No. 5, pp. 49–56.

4. Maklyuen G.M. Ponimanie Media: vneshnie rasshireniya cheloveka [The Understanding of Media: the Outward Expansion of the Human Being]. Moscow: KANON-press-C: Kuchkovo pole, 2003. 462 p.

5. Luman N. Media kommunikatsii [Communication Media]. Moscow: Logos, 2005. 280 p.

6. Bolz N. Eine kurze Geschichte des Scheins. München: Fink, 1991. 138 s.

7. Ellrich L. Sein und Schein. Wie postmodern ist das systemtheoretische Konzept der elektronischen Medien? Deutsche Zeitschrift für Philosophie. Berlin 44 (1996). № 4. S. 559–582.

8. Fuchs P. Kommunikation mit Computern? Sociologica internationalis. 1991. Bd. 29. S.1–30.

9. Luhmann N. Die Realität der Massenmedien. Opladen: Westdeutscher Verl., 1995. 192 s.

10. Prohorov A.V. Kul'tura gryadushchego tysyacheletiya [The Culture of the Approaching Millenium]. A.V. Prohorov, K.E. Razlogov, V.D. Ruzin. Voprosy filosofii [Questions of Philosophy]. 1989. No. 6, s. 17–30.

11. Welsch W. Grenzgänge der Ästhetik. Stuttgart: Philipp Reclam jun. GmbH & Co, 1996. 350 s.

12. Welsch W. Ästhetisches Denken. Stuttgart: Philipp Reclam jun. GmbH & Co, 2017. 228 s.

СВЕДЕНИЯ ОБ АВТОРЕ:

**ЕЛЕНА АНАТОЛЬЕВНА БОГАТЫРЕВА,**

доктор философских наук, доцент,  
проректор по научной работе,  
Институт кино и телевидения (ГИТР),  
123007, Москва, Хорошевское ш., 32А,

**ORCID: 0000-0002-6420-0920**

e-mail: elenabogat10@gmail.com

ABOUT THE AUTHOR:

**ELENA A. BOGATYRYOVA,**

Doctor of Sciences in Philosophy, Associate Professor  
Prorector for Scholarly Work,  
GITR Film and Television School,  
Khoroshevskoye shosse, 32A, Moscow, 123007

**ORCID: 0000-0002-6420-0920**

e-mail: elenabogat10@gmail.com



**ЭКРАННЫЕ  
ИСКУССТВА  
И КУЛЬТУРА:  
МЕТОДОЛОГИЧЕСКИЕ  
ПОДХОДЫ**

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



УДК 79:32.019.5  
ББК 76.0:66.3(2Рос)6

DOI: 10.30628/1994-9529-2019-15.2-29-40  
received 30.03.2019, accepted 21.06.2019

**ГРИГОРИЙ ЛЬВОВИЧ ТУЛЬЧИНСКИЙ**

Национальный исследовательский университет  
«Высшая школа экономики» — Санкт-Петербург,  
Санкт-Петербург, Россия  
ORCID: 0000-0002-5820-7333  
e-mail: gtul@mail.ru

## ЭКРАН И ФАКТОР СКОРОСТИ: ОТ НАРРАТИВОВ К ПЕРФОРМАТИВАМ\*

**Аннотация.** Современная экранная культура способствует ускорению динамики перехода от осмысляющих нарративов непосредственно к перформативам. Ключевую роль в этом играет цифровой формат. Образ жизни сегодня пронизан тотальной цифровой медиализацией. Этот процесс ведет к упрощению и ускорению предъявления осмысляющей наррации. Скорость смыслообразования достигла такой степени, что презентация смыслов не нуждается в следах такой презентации (snarchat). Современное искусство гиперреалистично. Оно не отображает, не обозначает реальность, не отсылает к ней, оно непосредственно предъявляет новую реальность. Его означющие не нуждаются в означаемых, они не нарративны, а перформативны. Это требует от зрителя, слушателя, читателя не «длинные мысли» (рассуждения и обоснования понимания), а реакции, то есть оценки и действия («лайкать, банить и покупать»).

Клиповое (мозаичное) сознание на глазах превращается в геймерское, в реакцию на ситуацию, задаваемую заранее с помощью некоего ал-

---

\* Данная работа выполнена в рамках исследования «Механизмы смыслообразования и текстуализации в социальных нарративных и перформативных дискурсах и практиках» при поддержке гранта РНФ № 18-18-00442.

горитма. При этом эмоциональное переживание связано не столько с занимаемой позицией, сколько является непосредственной, желательной быстрой (автоматической) реакцией на ситуацию, что можно квалифицировать как один из аспектов «новой животности». Оцифрованная реальность не нуждается в музеях, театрах, кинотеатрах, библиотеках, поскольку она сама заменяет их всех. Более того, зритель, читатель, слушатель являются частью этой алгоритмизированной реальности, а не только пользователями соответствующих опций.

**Ключевые слова:** геймерское сознание, историческая память, кинонаррация, мифология, нарративы, перформативы, символическая политика

**GRIGORY L. TULCHINSKY**

National Research University  
“Higher School of Economics,”

St. Petersburg, Russia

ORCID: 0000-0002-5820-7333

e-mail: gtul@mail.ru

## SCREEN AND FACTOR OF SPEED: FROM NARRATIVES TO PERFORMATIVES\*

**Abstract.** The modern way of living is permeated with total digital medialization. This process leads to the simplification and acceleration of presentation of meaningful narrative. The speed of generation of meaning has reached such an extent that the presentation of meanings has no need of any traces of such presentation (snapchat). Modern art is hyperrealistic. It does not reflect or denote reality and does not provide reference to it—it directly presents a new reality. its signifiers have no need for the signified, as they are not narrative, but performative. This requires not “lengthy thoughts” (reasoning and justification of understanding) from the viewer, listener or reader but reaction, i.e., assessments and actions (“like, ban

---

\* The research was supported by the grant of the Russian Science Foundation (№ 18-18-00442) “Mechanisms of Meaning Formation and Production of Texts in Social Narrative and Performative Discourses and Practices.”



and buy”). The clip (mosaic) consciousness turns into the gaming variety in response to a situation set in advance by a certain algorithm. At the same time, emotional experience is associated not so much with the position, as directly with a quick (automatic) response to the situation, which can be qualified as one of the aspects of the “new animality”. Digitized reality has no need of museums, theaters, cinemas or libraries, because it replaces them all. Moreover, the viewer, the reader and the listener are part of this algorithmic reality, and not just the users of the corresponding options.

**Keywords:** gaming consciousness, historical memory, cinema narration, mythology, narratives, performatives, symbolic politics

Целью данной работы является уточнить содержание одной из главных проблем современного образа жизни, связанной с последствиями тотальной цифровой медиализации всех социально-культурных практик: бизнеса, работы, отдыха, культурных индустрий, образования, науки, политики, личной жизни. Речь идет о специфике формирования общественного и индивидуального сознания, в котором активно участвует современная экранная культура. «Сознание» — эвфемизм, если не синоним «памяти». Недаром все правовые и психологические практики определения вменяемости личности основаны на способности человека вспомнить факты биографии, отношения с родными и близкими, динамику развития этих отношений. А беспомыслие суть состояние, характеризующее невменяемость, утрату самосознания — временное (вследствие болезни, состояния аффекта) или необратимое. Память — суть и критерий самосознания<sup>1</sup>. «Опомниться» — означает «вспомнить себя», «придти в себя», «вернуться к себе», «повторить себя», тогда как экстаз, невменяемая аффективность — суть «самозабвение», растворение своего Я в потоке переживаний.

Сказанное о роли личностной памяти в формировании сознания и самосознания вполне применимо и к исторической памяти. Если

---

<sup>1</sup> Так, в немецком языке глаголы думать (мыслить) и помнить однокоренные: denken и andenken.

личностная память есть критерий проявления вменяемости человека, то историческая память, а, точнее, ее общность — один из ключевых факторов культурной идентичности и консолидации социума. Так же, как личностная память является результатом осмысления и переосмысления пережитых впечатлений, ситуаций, конфликтов, поступков, неоднократных устных и письменных рассказов о них близким и в медиа, ситуаций жизни, дневников и фотоархивов и т.п., так и историческая память — результат конструирования представлений о прошлом при участии практически всех институтов и форм социально-культурной деятельности: власти, образования, гуманитарных наук, медиа и, конечно же, — искусства. И в этой полифонии исторической наррации роль кино нетривиальна и существенна.

Устные «рассказы у костра», в духе описанного Ж.-Л. Нанси [1, с. 85–86], слушания у костра рассказов об общем происхождении, об истории, объединяющей ранее разобщенных людей, давали им представление о славных свершениях в их общем прошлом, образуя их общую память, выходящую за рамки личного жизненного горизонта. Но и устные, и дополнившие их письменные рассказы имели дефект достоверности — описываемые ситуации, персонажи для непосредственного восприятия были недоступны. Поэтому рассказы дополнялись изображениями как частью оформления помещений и артефактов культуры. В Новое время с развитием науки недоверие к умозрительной наррации существенно возросло — не только по отношению к религиозным сюжетам, социальной мифологии, но и к историческим свидетельствам. Фотография, кино, а затем и современные технологии фиксации и трансляции визуальной информации создали качественно иную ситуацию: запечатленная реальность множится, вытесняя впечатления от непосредственной реальности, вытесняют саму эту реальность, создавая возможности для «документального мифотворчества» [2, с. 86–93].

Суть древней как человеческий мир практики не изменилась, как не изменился и транслируемый контент исторической наррации: миф о происхождении, об отцах-основателях социума, о славных

исторических деятелях, великих героях и жертвах, о великой победе над смертельным врагом, замечательных свершениях и трагедиях. Но если не изменилась суть, то изменились и разнообразились ее формы и технологии [3, с. 217–227]. Экранная визуализация понимается как собственно правда жизни и реальности, как гарант достоверности отображения действительности и истории. При этом произвольный монтаж этих осколков реальности предстает как погружение в историческую достоверность и углубление ее понимания: «...рождается некий мифологический пласт смыслов — о рождении магической Достоверности, особой эксклюзивной Объективности, о чудесной экранной... Реальности, более реальной, чем простое некультивируемое и нескандализированное документальное кино и чем сама жизнь» [4, с. 63]. Недаром нынешние дискуссии о фейках и пост-правде (post-true) ушли в песок.

В результате самым мифологизированным явлением оказывается сама смысловая картина действительности — не только прошлое, но и настоящее. Все активнее в этот процесс вовлекается игровое кино. Фрагменты снятого С. Эйзенштейном на десятилетие Октябрьской революции фильма «Октябрь» (особенно — штурм Зимнего дворца) транслируются и воспринимаются как документальная съемка. Эйзенштейн был мастером ярких образов. Недаром не только «псы-рыцари» в рогатых шлемах, но фразы из его фильма «Александр Невский» прочно вошли в историческую память российского (а еще ранее — советского социума). В настоящее время эту роль начинают играть телевизионные сериалы, усиливающие объем исторической кинонаррации и образного материала.

Ранее проведенные исследования [5] показывают наличие трех основных режимов трансляции и динамики нарративов исторической памяти. Во-первых, режим, реализуемый медийными технологиями, индустриями культуры и искусства. В этом режиме содержание исторической наррации наиболее подвижно (с лагом до 3 лет) — в зависимости от текущей внешней и внутренней ситуации, политического курса. И это не только неизбежно, но и необходимо,

оправдано: меняется цивилизационный фон, расстановка политических сил и т.д., что вызывает необходимость их переосмысления. Во-вторых, это образование и гуманитарные науки — режим более инерционный (лаг 15–20 лет) — ученым, выявившим новые факты нужно и их доложить на конференциях, обсудить с коллегами, опубликовать, да и переписывать учебники надо, но не каждые 3 года — 5 лет. И, в-третьих, это собственно культурная память, режим наиболее устойчивый, поскольку задает культурную идентичность (лаг 30–50 лет, не менее 2–3 поколений).

При этом, как показал опрос представителей 3 поколений (окончивших школу до перестройки, в середине 1990-х и в 2010-х годах), проведенный автором данной статьи и М. Левченко [6], исторические нарративы, транслируемые кино и экранной культурой в целом, играют доминирующую роль в смысловой картине различных поколений, перекрывая действие двух других режимов. Это лишний раз подчеркивает роль и значение динамичных социально-культурных практик, к которым принадлежит кино. Нарративы символической политики, при должной настойчивости и последовательности власти и элиты, рано или поздно становятся частью актуальной картины мира. Пусть не нынешнего поколения, но следующего. И при наличии политической воли и социальной базы, при нынешних средствах коммуникации это происходит стремительно, буквально на глазах. Но такие оценки, как представляется, носят временный характер. Ситуация имеет тенденцию к радикальному изменению. Решающим фактором становится скорость изменений — уже не столько политической конъюнктуры, сколько коммуникативных технологий в экранной культуре.

Здесь снова уместна аналогия с человеческой памятью. Исследования нейрофизиологии мозга показывают два обстоятельства, важные в контексте данного рассмотрения. Во-первых, это роль повторов, способствующих закреплению нейронных сетей, а значит — устойчивых структур памяти. Повторы акцентированно используются не только в обучении, но и в пропаганде, попытках внушения,

являются одним из эффективных приемов манипуляции в массовой коммуникации. Они широко практикуются в художественной культуре массового общества, «повторной», даже сериальной по самой своей природе. Помимо нацеленности на коммерческие результаты (маркетинг артефактов невозможен без простого узнавания сюжетов и образов), это связано с апелляцией к глубоко архаичным слоям смыслообразования и сознания.

Не менее важно, во-вторых, и то, что в череде воспоминаний нейронные сети изменяются, в результате чего мозг вспоминает не первое впечатление, а последнее. Неоднократные пересказы накладываются друг на друга, пересекаются, порождают ассоциации, и — иногда существенно — видоизменяют память, в которой что-то вытесняется, а что-то добавляется. Факт хорошо известный — очевидцы одного и того же происшествия вспоминают его по-разному, по прошествии времени добавляя новые и новые детали («врут как очевидцы» — профессиональный мем у юристов).

И вот эти повторы становятся в современных коммуникативных технологиях или просто невозможны, или, если реализуются, то способствуют не столько консолидации, сколько дивергенции социума. Упрощение и ускорение предъявления осмысляющей наррации в современном киноискусстве иногда трактуется как деградация стилистики, возвращение к истокам кино как развлечения. С течением времени становится ясно, что это, скорее, ответ на изменение общего цивилизационного контекста, обусловленного развитием коммуникативных технологий и цифровизацией.

Скорость смыслообразования достигла такого уровня, когда презентации смыслов не требуется оставлять следы такой презентации (snapchat). Современное искусство не предметно и не беспредметно, оно гиперреалистично. Оно не отображает, не обозначает реальность, не отсылает к ней, а непосредственно предъявляет новую. Его означающие (знаки, тексты) не нуждаются в означаемых, они не нарративны, а перформативны. От зрителя, слушателя, читателя требуется не «длинные мысли», рассуждения и обоснования понимания, а реакции — оценки и действия («лайкать, банить и покупать»).

Клиповое (мозаичное) сознание на глазах превращается в геймерское, в реакцию на ситуацию, задаваемую неким алгоритмом. При этом эмоциональное переживание связано не столько с занимаемой позицией, сколько является непосредственной, желательной быстрой (автоматической) реакцией на ситуацию, что можно квалифицировать как один из аспектов «новой животности» (Дж. Агамбен). Оцифрованная реальность не нуждается в музеях, театрах, кинотеатрах, библиотеках, поскольку сама есть и то, и это. И зритель, читатель, слушатель — часть этой реальности, не только пользователь соответствующих опций. Такое сознание оказывается неглубоким и «коротким», не способным на «длинные мысли». Череда образов без нарратива не удерживается в памяти. Такое сознание оказывается беспмятным, значит — не способным не только на выявление причинно-следственных связей, но и на простое прослеживание хроникальной последовательности событий. Прошлое, если возникает, то каждый раз перевоссоздается как новое — под сиюминутное настоящее.

При этом оно в своей *ad hoc*-мифологичности оказывается удивительно целостным. По своей целостности это не линейное, дологическое мышление, вероятно, даже превосходит мышление линейное [7, с. 221]. Прошлое и будущее в нем как бы схлопываются в настоящее, меняющееся, подобно цвету хамелеона. Личность же превращается в беспмятного странника по этим разноцветным мирам. Ни о какой точке сборки свободы и ответственности такого странника говорить не приходится. А не способное к рефлексии сознание оказывается идеальным объектом манипулирования.

Если человек, сформировавшийся в культуре выстраивания нарративов, прослеживания сюжетных линий, способен понимать достаточно сложные смысловые построения, то человек экранной цифровой культуры оперирует только смыслами «твиттерного» формата и не может работать со знаковыми и смысловыми структурами произвольной сложности [8, с. 1355–1358]. А источники информации воспринимаются ими как блюда на «шведском столе», с которого он набирает произвольные наборы по своему усмотрению.

Хорошим примером, еще ждущим своего глубокого осмысления, является опыт проекта «Дау», далеко выходящий за рамки кинематографической инсталляции.

В отличие от линейного рефлексивного сознания, способного к сопереживанию, фрагментированное малосвязными образами «клиповое» сознание, имеющее дело с калейдоскопической реальностью в духе телевизионного zapping'a, если и способно к эмпатии, то непродолжительной, неустойчивой, вспышками приходящей и быстро уходящей, забываемой [9, с. 726–727]. Социальный опыт не переживается, и социализация заведомо оказывается неполной. В электронных социальных сетях образуются сообщества, члены которых «лайкают» друг друга, проявляют негативные, а то и агрессивные отношения к другим сообществам. Смысловая картина мира и ее носители имеют тенденцию все большей дивергенции, недоверия и агрессии, все чаще выходящей из формата on line в режим off line.

Похоже, само кино, как вид искусства, попало в ловушку этого процесса. Изменяется не только стилистика, сближающая кино и компьютерные игры, но эстетика смотрения, в которой прослеживается та же тенденция. Традиционная мифология давала устойчивые структуры исторической памяти и миропонимания в целом. В современном клиповом геймерском, мозаичном, а то и snapchat'овском сознании историческая память менее устойчива, а то и утрачивается за ненадобностью. «Новый человек оказывается все более “текуч” ...» [10, с. 23]. Этому в немалой степени способствует современная экранная культура в цифровом формате, переводя осмысление в ускоренный режим отхода от нарративов непосредственно к перформативам.

#### **ЛИТЕРАТУРА**

1. Нанси Ж.-Л. Непроизводимое сообщество. М.: Водолей, 2009. 208 с.
2. Тульчинский Г.Л. Историческое сознание и экранная культура // Наука телевидения. 2017. Вып.13.1. С. 110–127.
3. Kruike-meier S., Gattermann K., Vliegenthart R. Understanding the dynamics of politicians' visibility in traditional and social media // The Information Society. 2018. Vol. 34. № 4, p. 215–228.

4. Сальникова Е.В. «Докумиф», или Погоня за реальностью // Наука телевидения. 2014. Вып. 11. С. 48–84.

5. Тульчинский Г.Л. Наррация в символической политике: Уровни и диалектика // Символическая политика. 2016. № 4. С. 65–83.

6. Левченко М.М., Тульчинский Г.Л. Уровни формирования гражданской идентичности и консолидация социума: [Социологический опрос] [Электронный ресурс]. СПб: НИУ ВШЭ, 2017. 21 с. // Центр исследований гражданского общества и некоммерческого сектора НИУ ВШЭ: сайт.

URL: [https://grans.hse.ru/data/2017/04/11/1168121792/02.1%20%D0%A2%D1%83%D0%BB%D1%8C%D1%87%D0%B8%D0%BD%D1%81%D0%BA%D0%B8%D0%B9,%20%D0%9B%D0%B5%D0%B2%D1%87%D0%B5%D0%BD%D0%BA%D0%BE\\_%D0%A3%D1%80%D0%BE%D0%B2%D0%BD%D0%B8%20%D1%84%D0%BE%D1%80%D0%BC%D0%B8%D1%80.%D1%82%D0%B8%D1%87%D0%BD%D0%BE%D1%81%D1%82%D0%B8%20%D0%B8%20%D0%BA%D0%BE%D0%BD%D1%81%D0%BE%D0%BB%D0%B8%D0%B4%D0%B0%D1%86%D0%B8%D1%8F%20%D1%81%D0%BE%D1%86%D0%B8%D1%83%D0%BC%D0%B0.pdf](https://grans.hse.ru/data/2017/04/11/1168121792/02.1%20%D0%A2%D1%83%D0%BB%D1%8C%D1%87%D0%B8%D0%BD%D1%81%D0%BA%D0%B8%D0%B9,%20%D0%9B%D0%B5%D0%B2%D1%87%D0%B5%D0%BD%D0%BA%D0%BE_%D0%A3%D1%80%D0%BE%D0%B2%D0%BD%D0%B8%20%D1%84%D0%BE%D1%80%D0%BC%D0%B8%D1%80.%D1%82%D0%B8%D1%87%D0%BD%D0%BE%D1%81%D1%82%D0%B8%20%D0%B8%20%D0%BA%D0%BE%D0%BD%D1%81%D0%BE%D0%BB%D0%B8%D0%B4%D0%B0%D1%86%D0%B8%D1%8F%20%D1%81%D0%BE%D1%86%D0%B8%D1%83%D0%BC%D0%B0.pdf) (Дата обращения: 21.03.2019).

7. Яковлева А.М. Клиповое чтение: текст как изображение-симулякр // Наука телевидения. 2014. Вып. 11. С. 197–228.

8. Krzanowski R. New dark age: technology and the end of future // Information, Communication & Society. 2019. Vol. 22 (6), p. 1352–1359.

9. Dodel M., Mesch G. Inequality in digital skills and the adoption of online safety behaviors // Information, Communication & Society. 2018. Vol. 21 (5), p. 712–728.

10. Дуков Е.В. Компьютер и человек // Телескоп: журнал социологических и маркетинговых исследований. 2013. № 4. С. 20–24.

## REFERENCES

1. Nancy J.-L. *Neproizvodimoe soobshchestvo* [Unreproducible Community]. Moscow: Vodoley, 2009. 208 p.

2. Tul'chinskij G.L. *Istoricheskoe soznanie i ekrannaya kul'tura* [Historical Consciousness and the Culture of the Screen]. *Nauka televideniya*. 2017. Vol.13.1, pp. 110–127.

3. Kruike-meier S., Gattermann K., Vliegenthart R. Understanding the dynamics of politicians' visibility in traditional and social media. *The Information Society*. 2018. Vol. 34. № 4, pp.215–228.



4. Sal'nikova E.V. "Dokumif," ili Pogonya za real'nost'yu ["Docu-myth" or the Chase for Reality]. *Nauka televideniya*. 2014. Vol.11, pp. 48–84.

5. Tul'chinskiy G.L. Narratsiya v simvolicheskoy politike: Urovni i diahroniya. *Simvolicheskaya politika [Narration in Symbolic Poetry: Levels and Diachrony. Symbolic Politics]*. 2016. No. 4, pp. 65–83.

6. Levchenko M.M., Tul'chinskiy G.L. Urovni formirovaniya grazhdanskoj identichnosti i konsolidaciya sociuma: [Sociologicheskij opros]. [The Levels of Formation of Civil Identity and the Consolidation of Society] St. Petersburg: NIU VSHE, 2017. 21 p. Tsentri issledovaniy grazhdanskogo obshchestva i nekommercheskogo sektora [Center for Research of Civic Society and the Non-Commercial Sector] NIU VSHE: sajt.

URL: [https://grans.hse.ru/data/2017/04/11/1168121792/02.1%20%D0%A2%D1%83%D0%BB%D1%8C%D1%87%D0%B8%D0%BD%D1%81%D0%BA%D0%B8%D0%B9,%20%D0%9B%D0%B5%D0%B2%D1%87%D0%B5%D0%BD%D0%BA%D0%BE\\_%D0%A3%D1%80%D0%BE%D0%B2%D0%BD%D0%B8%20%D1%84%D0%BE%D1%80%D0%BC%D0%B8%D1%80.%D1%82%D0%B8%D1%87%D0%BD%D0%BE%D1%81%D1%82%D0%B8%20%D0%B8%20%D0%BA%D0%BE%D0%BD%D1%81%D0%BE%D0%BB%D0%B8%D0%B4%D0%B0%D1%86%D0%B8%D1%8F%20%D1%81%D0%BE%D1%86%D0%B8%D1%83%D0%BC%D0%B0.pdf](https://grans.hse.ru/data/2017/04/11/1168121792/02.1%20%D0%A2%D1%83%D0%BB%D1%8C%D1%87%D0%B8%D0%BD%D1%81%D0%BA%D0%B8%D0%B9,%20%D0%9B%D0%B5%D0%B2%D1%87%D0%B5%D0%BD%D0%BA%D0%BE_%D0%A3%D1%80%D0%BE%D0%B2%D0%BD%D0%B8%20%D1%84%D0%BE%D1%80%D0%BC%D0%B8%D1%80.%D1%82%D0%B8%D1%87%D0%BD%D0%BE%D1%81%D1%82%D0%B8%20%D0%B8%20%D0%BA%D0%BE%D0%BD%D1%81%D0%BE%D0%BB%D0%B8%D0%B4%D0%B0%D1%86%D0%B8%D1%8F%20%D1%81%D0%BE%D1%86%D0%B8%D1%83%D0%BC%D0%B0.pdf) (Access date: 21.03.2019).

7. Yakovleva A.M. Klipovoe chtenie: tekst kak izobrazhenie-simulyakr [Clip Reading: the Text as a Depiction-Simulacrum]. *Nauka televideniya*. 2014. Vol. 11, pp. 197–228.

8. Krzanowski R. New dark age: technology and the end of future. *Information, Communication & Society*. 2019. Vol. 22 (6), pp. 1352–1359.

9. Dodel M., Mesch G. Inequality in digital skills and the adoption of online safety behaviors. *Information, Communication & Society*. 2018. Vol. 21 (5), pp. 712–728.

10. Dukov E.V. Komp'yuter i chelovek. *Teleskop: zhurnal sotsiologicheskikh i marketingovykh issledovaniy [The Computer and Man. The Telescope: Journal of Sociological and Marketing Research]*. 2013. No. 4, pp. 20–24.

СВЕДЕНИЯ ОБ АВТОРЕ:

**ГРИГОРИЙ ЛЬВОВИЧ ТУЛЬЧИНСКИЙ**

Доктор философских наук

Профессор Департамента прикладной политологии

Национальный исследовательский университет

«Высшая школа экономики» — Санкт-Петербург,

Санкт-Петербург, ул. Промышленная, 17а, к. 215

**ORCID: 0000-0002-5820-7333**

e-mail: gtul@mail.ru

ABOUT THE AUTHOR:

**GRIGORY L. TULCHINSKY**

Doctor of Sciences in Philosophy

Professor at the Department of Applied Political Science

National Research University “Higher School of Economics”

Room 215,17a, Promyshlennaya str., St.Petersburg

**ORCID: 0000-0002-5820-7333**

e-mail: gtul@mail.ru

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

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



УДК 316.7 + 308  
ББК 71 + 76.0

DOI: 10.30628/1994-9529-2019-15.2-43-64  
received 12.05.2019, accepted 21.06.2019

**ЕЛЕНА АЛЕКСАНДРОВНА СЕМЕНОВА**

Институт художественного образования и культурологии

Российской академии образования, Москва, Россия

ORCID: 0000-0002-1316-3162

e-mail: semenova05@list.ru

## ОТ БАЛАГАНА ДО ХАЙПА (ПРОБЛЕМЫ СОВРЕМЕННОЙ ИНТЕРНЕТ-КОММУНИКАЦИИ)\*

**Аннотация.** В статье рассматриваются новые интернет-стратегии завоевания аудитории за счет комического контента. Чтобы иметь положительный публичный резонанс, человеку достаточно создать своего комического цифрового двойника и выступать от лица смеховой копии. Возникает проблема, связанная не столько с востребованностью коммуникации, основанной на карнавално-игровом, телесном опыте, сколько с ошибочным отождествлением карнавално-игровой телесной активности с компьютерными Интернет-технологиями конструирования цифрового смеха. Автор обращает внимание на то, что не только молодые люди, рожденные в 2000-х и в 90-х годах XX века, но и более старшее поколение взрослых, рожденных в 60-г. XX века, не всегда отличает интернет-юмор от живого смеха и карнавального общения. В статье представлены результаты сравнительного анализа двух моделей коммуникации. Одна модель основана на карнавализа-

---

\* Результаты получены в рамках выполнения государственного задания Минобрнауки России (Номер для публикаций: 27.8719.2017/8.9).

ции в живой среде с минимальным процентом использования цифровых технологий. Вторая модель построена на использовании в живом общении и в Интернет-коммуникации преимущественно цифровых алгоритмов генерирования комических текстов, которые, с одной стороны, облегчают процесс создания и распознавания комических текстов, с другой стороны, формально вырабатывают и закрепляют у интернет-пользователей шаблонные стимул-реакции на комические сообщения. У автора статьи вызывает опасение возможная перспектива появления новых критериев не столько «смешного» и «комического», сколько «карнавала», выносящая за скобки непосредственный, живой вербально-невербальный смеховой диалог. Автор допускает, что растущая «карнавальная безграмотность» связана с востребованностью в интернет-пространстве преимущественно операциональных умений и алгоритмов построения иронических или юмористических текстов, формируя ограниченное, усеченное представление о карнавальном явлении и процессе, существенно деформируя его.

**Ключевые слова:** медиа, интернет, коммуникация, комическое, карнавализация

**ELENA A. SEMENOVA**

Institute of Artistic Education and Cultural Studies  
of the Russian Academy of Education, Moscow, Russia

ORCID: 0000-0002-1316-3162

e-mail: semenova05@list.ru

## FROM FARCE TO HYPE (ISSUES OF MODERN INTERNET COMMUNICATION)\*

**Abstract.** The article examines new Internet strategies of acquiring an audience with the help of comical content. In order to achieve a positive

---

\* The research was supported by the grant of the Ministry of Education and Science of the Russian Federation (27.8719.2017/8.9).

public resonance, it suffices for a person to create his comical digital double and act on behalf of a laughing copy. The problem arises connected not so much with the demand for communication based on carnival-game, bodily experience, as with the erroneous identification of carnival-play bodily activity with Internet computer technologies for constructing digital laughter. The author draws attention to the fact that not only young people born in the 1990s and the 2000s, but also the older generation of adults born in the 1960s, do not always distinguish Internet humor from live laughter and carnival communication. The article presents the results of a comparative analysis of two models of communication. The first model is based on the carnivalization in a live environment with a minimal percentage of usage of digital technologies. The second model is based on the use in both live and Internet communication of mostly digital algorithms for generating comical texts, which, on the one hand, facilitate the process of creating and discerning comical texts and, on the other hand, formally develop and consolidate the Internet users' stereotypical stimulus-reaction to comical messages. In this regard, the author is concerned about the possible prospect of the emergence of new criteria, which is not as much «funny» or «comic,» as it is «carnival-like,» which leaves aside the direct, live verbal-nonverbal laughing dialogue. The author concedes that the expanding «carnival illiteracy» is connected with the demand for mostly operational skills and algorithms of constructing ironic or humorous texts in the Internet space, forming a limited or truncated perception of the carnival phenomenon and process, hence, significantly deforming it.

**Keywords:** media, Internet, communication, comic, carnivalization

Сегодня информационно-коммуникативные технологии позволяют создавать такое интерактивное взаимодействие в интернет-среде, в процессе которого создается полная иллюзия общения с живым собеседником. Данная ситуация подобна одному из известных моментов книги Л. Кэрлла «Алиса в Зазеркалье», в котором король задает Алисе вопрос: «Кого ты увидела?». На что Алиса отвечает: «Никого». Король в восторге отвечает: «Какое прекрасное зрение! Нет Никого, а ты его все-таки увидела!» [1, с. 113]. Эту фразу Л. Трауберг приводит в своей книге для того, чтобы подчеркнуть, что Л. Кэрлл

предсказал законы природы будущей кибернетики [1, с. 113]. В свое время Р. Барт сравнил театр с кибернетической машиной, подающей сигналы с того момента, как открывается занавес. Р. Барт писал: «Что такое театр? Род кибернетической машины. Находясь в состоянии покоя, машина закрыта занавесом. Когда его открывают, она начинает высылать в наш адрес серию сообщений (сигналов)» [2, с. 28]. Агрессивный смеховой Интернет-поток можно сравнить с Гэгом, который первоначально обозначал резиновую грушу, «которую вставляли зубные врачи в рот пациента, чтобы он не закрыл рта. Гэгом именовался и просто кляп, которым затыкали рот жертве» [1, с. 72–73]. Это отчетливо видно в современной Интернет-коммуникации, в которой важным становится на чужую остроту мгновенно ответить еще более смешной репликой, как бы заткнув ею рот другому остро слову.

Такая агрессивная смеховая атака становится все жестче за счет того, что человек взаимодействует в Интернет-среде уже не только с человеком посредством машины, но и с самой машиной посредством человека. В качестве примера общения человека с человеком посредством машины можно привести современного театрального блогера Виктора Вилисова, который общается со зрителем в форме видео-лекций-перформансов, основным инструментом воздействия на зрителя в которых является интеллектуальный, остроумный, актуальный иронический текст. Лектор во время демонстрации видео может даже присутствовать в том помещении, где показывается его лекция-перформанс, сидя за компьютером, на глазах у публики молчаливо создавая импровизационный текст и транслировать его на экран. Одним из примеров ультрасовременной коммуникации человека и машины является проект студента факультета дизайна Королевского колледжа искусств Д. Хедберга «Smile TV», — телевизор, работающий только тогда, когда зритель улыбается [3, р. 97]. Данный телевизор был создан на основе Open Frame ЭЛТ-монитора и системы распознавания лиц, которая позволяет искусственному интеллекту более «чутко реагировать» на человека. Сегодня активно создаются новые, усовершенствованные технологии производства



цифровых комиксов, основанные на компьютерных программах распознавания человеческих лиц, позволяя делать комикс более «живым», построенным на невербальных комических нюансах. Выявлено, что при введении в процесс обучения школьников и студентов голосового инструктора (компьютеризированного голоса), который напоминает знакомого или сверстника, у них значительно повышается мотивация к обучению [4]. Можно заметить, что искусственный интеллект все больше входит в доверие к человеку за счет выстраивания «политики» диалога на основе интерактивных компьютерных технологий-посредников.

Характерно, что в наши дни у исследователей нет однозначно негативной оценки цифрового смеха. Неслучайно недавно прошедший пятый Международный гелологический конгресс был посвящен теме смеха и коммуникации [5]. Несмотря на то, что большое внимание на конгрессе было уделено негативным аспектам современных юмористических интернет-технологий (поднимались такие проблемы, как смех как оружие [5, с. 55]; взаимопересечение юмора и угрозы [5, с. 39]; понижение «оценочных смыслов» игры в социальных сетях [5, с. 40], основанной на иронии и насмешке; виртуальный смех как хайп [5, с. 38], в целом разделялось мнение тех авторов, которые считают, что интернет-смех является не только бескрайней сценой для пародийных высказываний [6, р. 5], юмора [7, р. 19–21], интернет-иронии [8, р. 76–82], распространения фейков [9, р. 452], порождения конкуренции [10] и социального неравенства [11], но при определенных обстоятельствах может выступать средой зарождения позитивных карнавальных процессов [12, р. 345].

Несмотря на то, что такие крупные специалисты в области искусственного интеллекта, как Шон Канак, офицер американской национальной разведки (НИО) по кибер-вопросам, возглавляющий разведывательное сообщество США (IC) по кибер-анализу, считает, что «алгоритмы машинного обучения не способны понять контекст или нюансы юмора» [13, р. 3], а невербальный юмор принципиально недоступен искусственному интеллекту, нельзя не заметить, что искус-

ственный интеллект способен с огромной, опережающей человеческие возможности скоростью, генерировать вербальные тексты.

Возникает тревожная перспектива появления новых критериев «карнавала», выносящая за скобки непосредственный, живой вербально-невербальный смеховой диалог. В такой новой коммуникативной игровой стратегии комический контент получает солидные инвестиции, представляя высокодоходный проект, основанный на быстрой прибыли, то есть «хайпе». Притом, что в такой модели коммуникации отдельные этапы создания комического могут намеренно отсутствовать, это не снижает ее востребованность у потребителя «Homo Pseudo-Carnivalus». Показателем этого является возрастающий интерес науки к нейронным и символическим моделям рэп-баттлов [14, р. 212], а также к программам, которые успешно создают рэп и хип-хоп тексты с помощью двуязычных рекурсивных нейронных сетей [15, р. 2524].

Действительно, язык искусственного интеллекта по ряду характеристик уступает человеческому языку. «Твердые языки, характерные тем, что строятся на строгом алгоритме, нечувствительны к контексту, метафоричности» [16, с. 237]. Однако это не мешает искусственному интеллекту в будущем создать усовершенствованный тип облегченной интернет-коммуникации, которая, не имея телесной памяти, опыта фамильярного, карнавального контакта, будет виртуозно создавать иллюзию карнавального общения. В такой коммуникации любые подтексты (юмористические, иронические и пр.) будут распознаваться дистанционно, формируя новый карнавальный код.

Данная перспектива не столь далека. Уже сегодня применяются новые технологии автоматической классификации интернет-иронии. Одной из них является метод применения к ироническому высказыванию классификаторов моделей языка символов (применение алгоритмов из API LingPipe и набора данных SemEval-2018 Task 3), обнаруживающего иронию в английских твитах [17, р. 162–163]. Американскими исследователями, сотрудниками Ратгерского

и Колумбийского университетов было апробировано распознавание маркеров иронии в Интернете, представляющих собой метакоммуникативные ключи, информирующие читателя (интернет-пользователя) о том, что высказывание иронично в первую очередь потому, как говорящий дает понять, что говорит не то, что думает [18, р. 589]. Предпочтение иронии юмору в современном интернет-пространстве можно объяснить тем, что человек в условиях конкурентной среды обитания стремится, сохраняя долю анонимности и дистанцированности, достигать своих целей, часто прибегая к обману, к которому можно отнести иронию.

Возникает проблема, связанная с тем, что не только студенты, рожденные в 2000-х и в 90-х годах XX века, нередко являющиеся разработчиками комических компьютерных алгоритмов, но и их преподаватели не всегда отличают интернет-юмор от живого смеха и карнавального общения. Апофеоз такой «карнавальной» безграмотности можно увидеть в том, что понятие «Carnival» — это уже давно не только инструмент и форма объединения людей на всеобщем празднике, но и инструмент измерения и анализа производительности компьютерных приложений и протоколов DSM [19, р. 7].

Финские исследователи Т. Dufva и М. Dufva справедливо отмечают, что подобная кодовая безграмотность возникает не только в результате научения, но и в процессе формирования некарнавального опыта переживания. Авторы обращают внимание на то, что «код, используемый для формирования существующего цифрового мира, будь то операционная система, программное обеспечение или алгоритм биржевой торговли, отчетливо отличается от их бытовых аналогов, таких как молоток, ручка или кисть, используемых для формирования материального мира. Одним из примеров этого является двоичная система двух альтернативных состояний, часто представляется как 1 и 0. Код является двоичным и, следовательно, может быть сведен к решениям “да или нет”» [3, р. 97].

Однако, обращает на себя внимание некоторый парадокс: молодое поколение, воспитанное преимущественно на компьютерном

творчестве, остается, тем не менее, все еще способным считывать карнавалы код и воспринимать карнавальную метафору в интернет-среде и в реальной жизни, что может указывать на генетическую предрасположенность личности к карнавальной активности.

В связи с этим главная задача настоящего исследования состояла в том, чтобы изучить корреляцию телесного игрового псевдоагрессивного взаимодействия, основанного на шуточных побоях, оскорблениях, мезаяльянсах, травестии с устойчивой привязанностью и дружбой; проследить, насколько телесные, невербальные составляющие приватного карнавального общения могут быть адекватно переданы посредством перекодирования их с помощью компьютерных интернет-технологий конструирования комического и смешного.

Был осуществлен сравнительный анализ двух моделей коммуникации, одна из которых основана на карнавализации в живой среде с минимальным использованием цифровых технологий, а вторая — на высокой доле включения в общение цифровых алгоритмов генерирования случайных комических текстов и цифровых обозначений (смайликов, картинок и пр.).

Первая (контрольная) модель коммуникации рассматривалась на примере интернет-взаимодействия актеров уличного театра в открытой группе уличных театров и актеров, в которую вошло 122 человека. Вторая (экспериментальная) модель коммуникации рассматривалась на примере группового взаимодействия актеров уличного театра в закрытой группе, в которую вошло 14 человек. С 2009 по 2015 год 4 участника данной группы принимали участие в образовательном проекте «Деревенский театр», целью которого явилась мотивация творческой карнавалыно-игровой деятельности в условиях русской деревни. Результаты апробации данного проекта показали, что около 70% его участников «испытывают потребность в использовании карнавалыных методов в самостоятельной творческой профессиональной деятельности» [20, с. 115]. Закрытая группа была основана одним из участников группы в январе 2019 года, спу-

ся 6 дней после успешного завершения совместного двухнедельного уличного театрального проекта, в котором приняли участие актеры двух уличных театров. До этого, за месяц до проекта, данными участниками группы была создан интернет-чат, призванный мобильно решать проблемы, возникающие во время подготовки уличных, театральных спектаклей, созданием реквизита, сценария; обсуждением графика репетиций. Данная закрытая группа была создана для развития дальнейшей перспективы продолжения совместной творческой карнавально-игровой деятельности. Открытая группа уличного театра была создана в конце ноября 2018 как закрытая группа, но вскоре стала открытой, представляя собой коммуникационную интернет-платформу для обмена опытом, знакомства друг с другом деятелей в сфере уличного театра, быстро делиться интересной информацией о событиях в сфере уличного театра.

Теоретической базой исследования является антисемантическая теория юмора А. Козинцева о различии иронии и самоиронии, которая, в отличие от иронии, направленной на внешний объект, относится к юмору, выражающему радость от избытка бытия [21, с. 10]; о близости природы иронии к серьезности и лжи [22, с. 239], которая, в отличие от игровой, хаотической природы юмора, относится к продукту языка [22, с. 250], к первой моделирующей системе. Также применялась теория комического С. Эйзенштейна, согласно которой в комическом явлении при внешнем формальном соблюдении принципов диалектики наблюдается а-диалектичность [23, с. 516]. При анализе интернет-сообщений участников экспериментальной и контрольной группы учитывалось мнение тех исследователей, которые наблюдают проявление карнавализации в виртуальном пространстве [24; 25]. Применялась модель С. Траусана-Мату, который на базе полифонической концепции М. Бахтина создал и апробировал в обучении студентов компьютерные методики, основанные на технологии искусственного интеллекта, способствующие запуску процесса карнавализации в чатах. С. Траусан-Мату считает, что в интернет-среде карнавализация может состояться в случае, если осу-

ществляется совместная групповая деятельность, общение от лица физической и символической карнавальной маски [12, р. 347] и пр. По его мнению, наиболее точно законы виртуального мира можно объяснить с помощью двух фундаментальных категорий М. Бахтина — полифонии и карнавализации. С. Траусан-Мату представляет карнавализацию как полифоническую игру центробежно-центростремительного / диссонанса-консонанса, которая похожа на дивергентно-конвергентные этапы творческого действия, наблюдаемые в интернет-общении [12, р. 349]. По его мнению, центробежная сила представляет собой инерциальную силу, возникающую ответную реакцию на воздействие центростремительной силы. Данная модель, как представляется, имеет ряд универсальных моментов, связанных с тем, что карнавализация выступает как спонтанно, так и осознанно, вплетаясь в серьезный диалог, запуская творческий процесс [12, р. 348]. В исследовании были использованы выводы Т. Dufva и М. Dufva на предмет того, что карнавальный код в полном объеме доступен для понимания только тем, кто ранее имел опыт погружения в карнавалы-игровую среду. Исследование базируется на драматургическом, театральном подходе И. Гофмана [26, с. 29], согласно которому человек, находясь в обществе других, использует две основные стратегии: целенаправленное самовыражение и спонтанное, которое выдает в нем то, что он утаивает. Эти две стратегии, по его мнению, ассиметричны по отношению друг к другу и могут с одинаковым успехом симулироваться в процессе коммуникации. Данный подход позволил нам предположить, что спонтанное и осмысленное поведение могут в одинаковой степени симулироваться в первой и второй модели общения за счет использования информационно коммуникативных технологий. При анализе интернет-текстов участников группы на предмет содержания в них юмористического алгоритма применялась диктальная и модусная модель юмористических текстов В. Карасика, классификация стилей юмористического общения В. Раскина. Исследование базируется на концепции телесной природы балагана И. Уваровой.

Результаты исследования показали, что «Балаган» является для участников экспериментальной закрытой группы карнавальным кодом, который подразумевает свернутую до метафоры форму взаимодействия в пограничном пространстве «между страхом и смехом», в ситуации метаморфозы, в которой личность в любой момент может превратиться, перерядиться духовно и физически в другого персонажа, маску. Эта метафора оформилась в название группы «Балаган» как результат совместного нахождения в общей гримерной на протяжении 14 дней, в течение которых осуществлялся театральный проект. Гримерная выступала аналогом балаганного пространства, которым может быть амбар, сарай, навес, изба, дом и т.д. Особенность балаганного общения в данном сообществе состояла в том, что балаганное пространство выходило далеко за пределы реальной гримерной комнаты, слабо отражаясь в интернет-общении. В результате сравнительного анализа интернет-сообщений в группе «Балаган» было выявлено, что чаще всего участники группы в онлайн-переписке используют фразы-розыгрыши, видео, смайлики, нарушение синтаксиса и пунктуации.

Большую роль в запуске карнавализации в данной группе играет оксюморон, часто употребляемый в алгоритме построения анекдотов [27, с. 914] как реплика-реакция на не очень удачное или странное высказывание, а также употребление кодовых слов, рожденных в процессе общения в гримерной. Кодовые слова постепенно формируют специфический сленг данного сообщества, подчеркивая определенный приватный тон общения. В интернет-общении участников группы кодовые слова тянут за собой шлейф юмористического общения, сформировавшегося ранее в условиях театральных подмостков и гримерной комнаты. Пародийные, самоуничижительные высказывания участников в онлайн-переписке используются с целью показать то, что сам высказывающийся прекрасно знает о своих ошибках, опозданиях и пр. Как правило, наблюдается парное подшучивание, в котором есть жена и муж, возраст которых примерно одинаковый. Нередки случаи возникновения

полных, подшучивающих семей, состоящих из матери, отца и дочери, а также неполных семей, в которых есть, например, только мать и сын и т.п. Показательно то, что закулисное общение представляет собой симбиоз юмористической и иронической игры, выраженной в псевдоагрессивных, карнавальных приемах коммуникации (тактильное касание, поцелуи, щипания, объятия, дружеские, игровые побои, карнавальная хвала-брань). Меньше всего участники группы «Балаган» выкладывают в группу фото и видеоматериалы, сделанные ранее в гримерной комнате, что можно объяснить тем, что в карнавальном общении велика доля приватности.

Если в самом начале общения в данной группе, в которой многие не были знакомы друг с другом, в переписке преобладали значки, смайлики, то к середине проекта, когда общение становилось все более неформальным, стало появляться больше развернутых предложений.

В контрольной группе, в которой участники, преимущественно не знакомы друг с другом лично, не имеют опыта совместной деятельности в сфере карнавальной, театральной деятельности, напротив, практически отсутствуют шуточные издевательства, употребление оценочной лексики, иронические высказывания. Выявлено полное отсутствие в этой группе кодовых слов, самопародийных высказываний, хэштэгов, которые бы намекали на игровой тон коммуникации. В модели «Балаган», напротив, словесная ирония, в гораздо меньшей степени строится на основе видео, фото-презентации, чем при помощи синтаксического и морфологического искажения кодовых слов или фраз.

Применение классификации юмористических текстов В. Карасика, основанной на семиотической модели, позволило продиагностировать интернет-тексты участников контрольной и экспериментальной группы на предмет содержания в них универсального юмористического алгоритма. Было выявлено, что в открытой группе в гораздо меньшей степени, чем в закрытой группе, реализуются три, выделенные В. Карасиком, условия возникновения юмористической коммуникации [27, с. 898] (намерение в общении «уйти от серьезно-



го разговора»; юмористическая тональность, позволяющая сократить дистанцию для того, чтобы еще более продуктивно, но в «мягкой форме» приблизиться к обсуждению серьезных проблем; использование типичных для группы моделей смехового поведения). Также удалось проследить, что основными «ключами общения» или коммуникативной манерой [27, с. 901] в экспериментальной группе является дружеское подшучивание, которое часто оканчивается ироническим крещендо, совершенно отсутствующее в открытой группе. В закрытой группе дозволяются самые «вольные», пограничные иронично-юмористические шутки, давая возможность в ироничной, хвалебно-ругательной, дразнящей манере наиболее ярко выразить в необидной форме свое недовольство, обиду и пр. Очень часто в данной группе наблюдается такое явление как «смеховой дебют» [27, с. 901], который В. Карасик характеризует как переход от серьезного тона общения к несерьезно-смеховому. В данной группе актеров уличного театра это явление выступает признаком расширения балаганного сообщества за счет принятия в группу еще одного собрата, родственного по духу. Применение классификации В. Раскина, который рассматривает стили юмористического общения в рамках скрипт-ориентированной семантической теории [28, р. 228–229], позволило выявить устойчивость в общении участников экспериментальной, закрытой группы «Балаган» следующих трех типов юмористических высказываний: мягкого, любящего высмеивания; смеха над собой; смеха как субlimации протеста [27, с. 897]. В результате исследования подтвердилась рабочая гипотеза о том, что модель коммуникации, активно использующая компьютерные алгоритмы, схемы и клишированные шаблоны «комического», обладает значительно высоким потенциалом запуска в виртуальном пространстве центробежной силы, но значительно меньшим, по сравнению с коммуникацией в закрытой группе, потенциалом взаимодействия с центростремительной силой, позволяющей переходить к стадии живого карнавального диалога.

Если участники закрытой группы «Балаган» по сегодняшний день применяют принципы карнавализации в своих дальнейших совместных проектах и спектаклях и сознательно, и интуитивно, то

участники открытой группы, значительно чаще моделирующие ситуации «карнавализованного типа» в интернет-общении сознательно, по-прежнему не стремятся сформировать свой личный, карнаваль- ный опыт переживания.

Несмотря на то, что в закрытой и открытой группе основная цель интернет-общения состоит в налаживании творческого, дружественного общения за пределами интернет-сети, достигнутые результаты в группах существенно отличаются в пользу закрытой группы, где действуют правила балаганного общения, в котором первостепенную роль играет архетипическое, почти примитивное сознание и балаганный стиль, отличающийся фамильярным, телесно-игровым контактом, преследующим цель создать физический образ «патентованного уroda» [29, с. 173] — типичного балаганного персонажа, которому, согласно мнению И. Уваровой<sup>1</sup>, свойственна спонтанная невербальная, мимико-декламационная манера вести диалог.

Представляется, что дискуссия относительно того, возможно ли вообще говорить о едином карнавальном виртуальном ритме, универсальном континууме, все еще себя не исчерпала. Стоит принять во внимание мнение Т. Черниговской, которая поднимает парадоксальную проблему о том, что «мозг находится в мире, а мир находится в мозгу», а потому «поиск субъективного опыта в физическом мире (т. е. в качестве и интенсивности сенсорных стимулов) абсурден: его там нет, так как он строится в мозгу» [30, с. 118], а потому оправдано задать вопрос о том: «Кто смотрит на ментальные репрезентации? Кто их интерпретирует?» [30, с. 119] и предположить, что «тексты нейронной сети читает сама нейронная сеть, в которую мы попались или которой, возможно, являемся...Утешает лишь то, что в нее попался и мир. Или она сама и есть мир» [30, с. 119].

---

<sup>1</sup> Автор глубоко признателен И. Уваровой за прояснение многих моментов, связанных не только с земной, телесной, временной природой Балаганного мироустройства, но и с его не менее загадочной, виртуальной, бестелесной стороной, обращенной к инфернальной сущности смерти, перед лицом которой «все земное становилось беспредельно откровенным» [29, с. 173].

Риску высказать категоричное утверждение о том, что виртуальная коммуникация никак не может быть синонимом карнавала в силу того, что она не представляет собой разновидность сообщения, протяженного во времени и пространстве, с звучащей речью и пластической формой повествования. Она не театр и не карнавал, которые можно отнести к семиотическим системам, заменяющим вербальными и невербальными знаками предметную реальность, обладающую «особым внелингвистическим “языком”» [2, с. 29]. Кинестетическая (невербальная), а также голосовая (интонационная) коммуникация, представляющие дефицит в интернет-общении, не просто более информативны и красноречивы, чем вербальные средства, не только выступают отличительной особенностью выразительности человека, они способны создавать ту неперекодируемую веселую, доброжелательную атмосферу, в которой только и возможно рождение импровизированных беззлобных, безалаберных шуток и мистификаций [29, с. 141], отличающих карнавальней, балаганней тон общения от всех других тем, что позволяет делать обратимым переход материального мира в идеальный. Именно шутка — тот отголосок живой интонации, рожденной в теле, служит пропуском в бестелесный, интернет-мир, в который невозможно войти без еще одного атрибута живого — маски, которая утрачивает силу только с исчезновением, физическим распадом ее живого носителя. Виртуальный диалог очень напоминает диалог духов, в котором голоса сливаются в вечное неразборчивое бормотание.

Остается предположить, что если игнорировать законы балаганного мироустройства, связанные с игрой оригинала и копии/подделки, игры и серьезности, мифа и мистификации, на смену сразу же придет засилье виртуальных кинестетических образов и видов интерактивной коммуникации, сместив тем самым, как пишет Ирина Уварова, всемирную ось, которая отвечает за гармонию, обнажив явные отличия злого, хайпового обмана от живого балаганного героя, который характерен тем, что радуется нас разоблачением самого себя.

## ЛИТЕРАТУРА

1. Трауберг Л. Мир наизнанку: Социально-критические мотивы в американской кинокомической 1910–1930-х годов. М.: Искусство, 1984. 301 с.
2. Поляков М.Я. О театре: поэтика, семиотика, теория драмы. М.: А.Д. и Театр, 2001. 384 с.
3. Dufva T., Dufva M. Metaphors of code — Structuring and broadening the discussion on teaching children to code // *Thinking Skills and Creativity*. 2016. № 22. P. 97–110.  
URL: <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2016.09.004> (Дата обращения: 19.04.2019)
4. Ramachandran A., Huang C.-M., Scassellati B. Toward effective robot-child tutoring: Internal motivation, behavioral intervention, and learning outcomes // *ACM Transactions on Interactive Intelligent Systems*. 2019. Vol. 9 (1).  
URL: <https://doi.org/10.1145/3213768> (Дата обращения: 21.04.2019)
5. Программа и аннотации Пятого Международного гелологического конгресса «Смех и коммуникация» (29 мая — 1 июня 2019 г.). СПб.: РГПУ имени А.И. Герцена, 70 с.
6. Voxman-Shabtai L. The practice of parodying: YouTube as a hybrid field of cultural production // *Media, Culture and Society*. 2019. Vol. 41 (1). P. 3–20.  
URL: <https://doi.org/10.1177/0163443718772180> (Дата обращения: 19.05.2019)
7. Graefer A., Kilby A., Kalviknes Bore I.-L. Unruly Women and Carnavalesque Countercontrol: Offensive Humor in Mediated Social Protest // *Journal of Communication Inquiry*. 2018. Vol. 43 (2). P. 171–193.  
URL: <https://doi.org/10.1177/0196859918800485> (Дата обращения: 19.05.2019)
8. De Mattei L., Cimino A., Dell’Orletta F. Multi-task learning in deep neural network for sentiment polarity and irony classification // *CEUR Workshop Proceedings*. 2018. Vol. 2244, pp. 76–82.
9. Brodie I. Pretend news, false news, fake news: The onion as put-on, prank, and legend // *Journal of American Folklore*. 2018. Vol. 131 (522), pp. 451–459.  
URL: <https://doi.org/10.5406/jamerfolk.131.522.0451> (Дата обращения: 19.05.2019)
10. Abbots E.-J., Attala L. It’s not what you eat but how and that you eat: Social media, counter-discourses and disciplined ingestion among amateur competitive eaters // *Geoforum*. 2017. Vol. 84, pp. 188–197.
11. Rovisco M. A new ‘Europe from below’? Cosmopolitan citizenship, digital media and the indignados social movement // *Comparative European Politics*. 2016. Vol. 14 (4). P. 435–457.  
URL: <https://doi.org/10.1057/cep.2015.30> (Дата обращения: 19.05.2019)

12. Trausan-Matu S. Bakhtin's Carnavalesque and Polyphony in Computer-Supported Collaborative Learning // M.M. Bakhtin's Heritage: Culture—Science—Education—Creativity: International Round Table dedicated to M.M. Bakhtin (22 May 2018, Orel). Collection reports and articles / Editor-compiler, translator Elena A. Semenova. M.: FSBSI «IAEaCS RAE», 2018, pp. 344–351.

13. Kanuck S. Humor, ethics, and dignity: Being human in the age of artificial intelligence // Ethics and International Affairs. 2019. Vol. 33 (1), pp. 3–12.

14. Wu D., Addanki K. Neural Versus symbolic rap battle bot // 41st International Computer Music Conference, ICMC 2015: Looking Back, Looking Forward—Proceeding, 2015, pp. 210–213.

15. Wu D., Addanki K. Learning to rap battle with bilingual recursive neural networks // IJCAI International Joint Conference on Artificial Intelligence, 2015, pp. 2524–2530.

16. Семенова Е.А. Смех в Российской молодежной культуре рэп-баттла [Электронный ресурс] // Ярославский педагогический вестник: сет. электрон. науч. журн. 2019. № 1. С. 235–241.

URL: [http://vestnik.yspu.org/releases/2019\\_1/38.pdf](http://vestnik.yspu.org/releases/2019_1/38.pdf) (Дата обращения: 19.05.2019).

17. Clavel Quintero Y., Arco García L. Irony detection based on character language model classifiers // Lecture Notes in Computer Science (including subseries Lecture Notes in Artificial Intelligence and Lecture Notes in Bioinformatics), 2018, pp. 158–165.

18. Ghosh D., Muresan S. With 1 follower I must be AWESOME: P. Exploring the role of irony markers in irony recognition // 12th International AAAI Conference on Web and Social Media, ICWSM, 2018, pp. 588–591.

19. Meira W., Leblanc T. J., Hardavellas N., Amorim C. Understanding the performance of DSM applications // Understanding the Performance of DSM Applications / D. Panda, Stunkel C. (Eds.). Berlin: Heidelberg: Springer, 1997.

URL: [https://doi.org/10.1007/3-540-62573-9\\_15](https://doi.org/10.1007/3-540-62573-9_15) (Дата обращения: 25.04.2019).

20. Семенова Е.А. Уличный театр как универсальное пространство формирования карнавальной культуры личности: от детства к взрослости : Монография. Е.А. Семенова. М.: ООО «Сам Полиграфист». 2018. 170 с.

21. Козинцев А.Г. Эволюционное бегство: С.М. Эйзенштейн и эстетика комического // Studia Culturae. 2011. № 12. С. 7–29.

22. Козинцев А.Г. Юмор: до и после иронии // Логический анализ языка языковые механизмы комизма / Российская академия наук; Институт языкознания. М.: Индрик, 2007. С. 238–253.

23. Эйзенштейн С.М. Режиссура. Искусство мизансцены // Избранные произведения: в 6 т. М.: Искусство, 1966. Т. 4. С. 135–535.

24. Дубовский В.А. Трансформация феномена карнавализации в условиях информационного общества: интернет-карнавал // Социальные трансформации. 2016. № 26. С. 48–51.

25. Загоруйко И.Н. Карнавализация коммуникативного пространства видеоблогов // Современная наука: актуальные проблемы теории и практики. Серия: Гуманитарные науки. 2018. № 5. С. 119–123.

26. Гофман И. Представление себя другим в повседневной жизни / пер. с англ., вступ. ст. А.Д. Ковалева. М.: КАНОН-пресс-Ц: Кучково поле, 2000. 304 с.

27. Карасик В.И. Алгоритмы построения комических текстов // Вестник РУДН. Серия Лингвистика. 2018. Т. 22. № 4. С. 895–918.

URL: <https://doi.org/10.22363/2312-9182-2018-22-4-895-918> (Дата обращения: 25.04.2019)

28. Raskin V. Semantic Mechanisms of Humor // Proceedings of the Fifth Annual Meeting of the Berkeley Linguistics Society, 1979, pp. 325–335.

URL: <https://doi.org/10.3765/bls.v5i0.2164> (Дата обращения: 19.05.2019)

29. Уварова И.П. Повесть об одном домике. М.: ГЦТМ им. А.А. Бахрушина, 2018. 336 с.

30. Черниговская Т.В. Это не я — это мой мозг... // Отечественные записки. 2013. № 1 (52). С. 116–127.

## REFERENCES

1. Trauberg L. Mir naiznanku: Sotsial'no-kriticheskie motivy v amerikanskoj kinokomicheskoy 1910–1930-h godov [The World Upside-Down: Motives of Social Criticism in American Comedy Movies from the 1910s to the 1930s]. Moscow: Iskustvo [Art], 1984. 301 p.

2. Polyakov M.Y. O teatre: poetika, semiotika, teoriya dramy [About Theater]. Moscow: A.D. i Teatr [A.D. and Theater], 2001. 384 p.

3. Dufva T., Dufva M. Metaphors of code—Structuring and broadening the discussion on teaching children to code. Thinking Skills and Creativity. 2016. № 22, pp. 97–110.

URL: <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2016.09.004> (Access date: 21.04.2019)

4. Ramachandran A., Huang C.-M., Scassellati B. Toward effective robot-child tutoring: Internal motivation, behavioral intervention, and learning outcomes. ACM Transactions on Interactive Intelligent Systems. 2019. Vol. 9 (1).

URL: <https://doi.org/10.1145/3213768> (Access date: 21.04.2019)

5. Programma i annotatsii Pyatogo Mezhdunarodnogo gelologicheskogo kongressa “Smekh i kommunikatsiya” (29 maya—1 iyunya 2019 g.) [Program and Annotations of the Fifth International Geological Congress “Laughter and Communication” (May 29—June 1, 2019)]. St. Petersburg: RGPU imeni A.I. Gertsena [A.I. Herzen Russian State Pedagogical University], 70 p.

6. Boxman-Shabtai L. The practice of parodying: YouTube as a hybrid field of cultural production. *Media, Culture and Society*. 2019. Vol. 41 (1), pp. 3–20. URL: <https://doi.org/10.1177/0163443718772180> (Access date: 19.05.2019)

7. Graefer A., Kilby A., Kalviknes Bore I.-L. Unruly Women and Carnavalesque Countercontrol: Offensive Humor in Mediated Social Protest. *Journal of Communication Inquiry*. 2018. Vol. 43 (2), pp. 171–193. URL: <https://doi.org/10.1177/0196859918800485> (Access date: 19.05.2019)

8. De Mattei L., Cimino A., Dell’Orletta F. Multi-task learning in deep neural network for sentiment polarity and irony classification. *CEUR Workshop Proceedings*. 2018. Vol. 2244, pp. 76–82.

9. Brodie I. Pretend news, false news, fake news: The onion as put-on, prank, and legend. *Journal of American Folklore*. 2018. Vol. 131 (522), pp. 451–459. URL: <https://doi.org/10.5406/jamerfolk.131.522.0451> (Access date: 19.05.2019)

10. Abbots E.-J., Attala L. It’s not what you eat but how and that you eat: Social media, counter-discourses and disciplined ingestion among amateur competitive eaters. *Geoforum*. 2017. Vol. 84, pp. 188–197.

11. Rovisco M. A new ‘Europe from below’? Cosmopolitan citizenship, digital media and the indignados social movement. *Comparative European Politics*. 2016. Vol. 14 (4), pp. 435–457. URL: <https://doi.org/10.1057/cep.2015.30> (Access date: 19.05.2019)

12. Trausan-Matu S. Bakhtin’s Carnavalesque and Polyphony in Computer-Supported Collaborative Learning. *M.M. Bakhtin’s Heritage: Culture—Science—Education—Creativity: International Round Table dedicated to M.M. Bakhtin (22 May 2018, Orel)*. Collection reports and articles. Editor-compiler, translator Elena A. Semenova. M.: FSBSI «IAEaCS RAE», 2018, pp. 344–351.

13 Kanuck S. Humor, ethics, and dignity: Being human in the age of artificial intelligence. *Ethics and International Affairs*. 2019. Vol. 33 (1), pp. 3–12.

14. Wu D., Addanki K. Neural Versus symbolic rap battle bot. 41st International Computer Music Conference, ICMC 2015: Looking Back, Looking Forward—Proceeding, 2015, pp.210–213.

15. Wu D., Addanki K. Learning to rap battle with bilingual recursive neural networks. *IJCAI International Joint Conference on Artificial Intelligence, 2015*, pp. 2524–2530.

16. Semenova E.A. Smekh v Rossiyskoy molodezhnoy kul'ture rep-battla [Laughter in the Russian Youth Culture of Rap-Battle]. Yaroslavskiy pedagogicheskiy vestnik: set. elektron. nauch. Zhurn. [The Yaroslavl Pedagogical Bulletin: Network of Electronic Scholarly Journals]. 2019. No. 1, pp. 235–241. URL: [http://vestnik.ypsu.org/releases/2019\\_1/38.pdf](http://vestnik.ypsu.org/releases/2019_1/38.pdf) (Access date: 19.05.2019).

17. Clavel Quintero Y., Arco García L. Irony detection based on character language model classifiers. Lecture Notes in Computer Science (including subseries Lecture Notes in Artificial Intelligence and Lecture Notes in Bioinformatics), 2018, pp. 158–165.

18. Ghosh D., Muresan S. With 1 follower I must be AWESOME: P. Exploring the role of irony markers in irony recognition. 12th International AAAI Conference on Web and Social Media, ICWSM, 2018, pp. 588–591.

19. Meira W., Leblanc T. J., Hardavellas N., Amorim C. Understanding the performance of DSM applications // Understanding the Performance of DSM Applications / D. Panda, Stunkel C. (Eds.). Berlin: Heidelberg: Springer, 1997. URL: [https://doi.org/10.1007/3-540-62573-9\\_15](https://doi.org/10.1007/3-540-62573-9_15) (Access date: 25.04.2019).

20. Semenova E.A. Ulichnyy teatr kak universal'noye prostranstvo formirovaniya karnaval'noy kul'tury lichnosti: ot detstva k vzroslosti [Street Theatre as a Universal Space of the Carnival Cultural Formation of the Personality: from Childhood to Maturity]. Monograph. Moscow: OOO «SAM Poligrafist», 2018. 170 p.

21. Kozyntsev A.G. Evolyutsionnoe begstvo: S.M. Eyzenshteyn i estetika komicheskogo [Evolutionary Flight: Sergei Eisenstein and the Aesthetics of the Comical]. Studia Culturae. 2011. No. 12, pp. 7–29.

22. Kozyntsev A.G. Yumor: do i posle ironii [Humor: Before and After Irony]. Logicheskiy analiz yazyka yazykovye mekhanizmy komizma [Logical Analysis of Language and Lingual Mechanisms of Comedy]. Rossiyskaya akademiya nauk; Institut yazykoznaniya [Russian Academy of Sciences; Institute for Language Studies]. Moscow: Indrik, 2007, pp. 238–253.

23. Eyzenshteyn S.M. Rezhissura. Iskusstvo mizansceny [Stage Direction. The Art of the Mise-en-Scene]. Izbrannye proizvedeniya: v 6 t. [Selected Works in 6 Volumes]. Moscow: Iskusstvo [Art], 1966. Vol. 4, pp. 135–535.

24. Dubovskiy V.A. Transformatsiya fenomena karnavalizatsii v usloviyah informatsionnogo obshchestva: internet-karnaval [The Transformation of the Phenomenon of Carnivalization in the Conditions of Informational Society: Internet-Carnival]. Sotsial'nye transformatsii [Social Transformations]. 2016. No. 26, pp. 48–51.



25. Zagoruyko I.N. Karnavalizatsiya kommunikativnogo prostranstva videoblogov [The Carnivalization of the Communicative Space of Video-Blogs]. *Sovremennaya nauka: aktual'nye problemy teorii i praktiki. Seriya: Gumanitarnye nauki* [Contemporary Science: Relevant Issues of Theory and Practice. Series: Humanitarian Sciences]. 2018. No. 5, pp. 119–123.

26. Gofman I. Predstavlenie sebya drugim v povsednevnoy zhizni [Hoffman I. Representation of Oneself to Others in Everyday Life]. Translated from the English and with an Introductory Article by A.D. Kovalev. Moscow: KANON-Press-C: Kuchkovo pole, 2000. 304 p.

27. Karasik V.I. Algoritmy postroeniya komicheskikh tekstov [The Algorithms of Construction of Comic Texts]. *Vestnik RUDN. Seriya Lingvistika* [Bulletin of RUDN: Seria Linguistica]. 2018. Vol. 22. No. 4, pp. 895–918.

URL: <https://doi.org/10.22363/2312-9182-2018-22-4-895-918> (Access date: 25.04.2019)

28. Raskin V. Semantic Mechanisms of Humor. *Proceedings of the Fifth Annual Meeting of the Berkeley Linguistics Society*, 1979, pp. 325–335.

URL: <https://doi.org/10.3765/bls.v5i0.2164> (Access date: 19.05.2019)

29. Uvarova I.P. Povest' ob odnom domike [Novellete about One Little House]. Moscow: GCTM im. A.A. Bahrushina, 2018. 336 p.

30. Chernigovskaya T.V. Eto ne ya—eto moy mozg... [This is Not Me—This is My Brain]. *Otechestvennye zapiski* [Homeland Sketches]. 2013. No. 1 (52), pp. 116–127.

#### СВЕДЕНИЯ ОБ АВТОРЕ:

#### **ЕЛЕНА АЛЕКСАНДРОВНА СЕМЕНОВА**

кандидат педагогических наук,

старший научный сотрудник лаборатории литературы и театра,

ФГБНУ «Институт художественного образования

и культурологии

Российской академии образования»,

119121, Москва, Россия, Погодинская ул., дом 8, корп.1.

**ORCID: 0000-0002-1316-3162**

e-mail: [semenova05@list.ru](mailto:semenova05@list.ru)

ABOUT THE AUTHOR:

**ELENA A. SEMENOVA**

PhD in Pedagogical Sciences,

Senior Research Fellow of the Laboratory of Literature and Theater,

Federal State Budget Scientific Institution

“Institute of Artistic Education and Cultural Studies

of the Russian Academy of Education,”

119121, Moscow, Russia, Pogodinskaya str., 8/1

**ORCID: 0000-0002-1316-3162**

e-mail: [semenova05@list.ru](mailto:semenova05@list.ru)

УДК 792+791.3  
ББК 85.33+85.37

DOI: 10.30628/1994-9529-2019-15.2-65-89  
recieved 21.05.2019, accepted 21.06.2019

**НЕЛЛИ АНДРЕЕВНА КОГУТ**

Российский институт театрального искусства — ГИТИС

Москва, Россия

ORCID: 0000-0002-6065-3674

e-mail: nelli.kogut@gmail.com

## КАДРИРОВАННЫЙ ТЕАТР: THEATRE HD КАК ГИБРИДНАЯ ФОРМА МЕДИА

**Аннотация.** Современное искусство все больше опирается на записывающие технологии и находится в прямой зависимости от них: сначала кинематограф, затем телевидение, видео и, наконец, цифровая запись. Много внимания было уделено влиянию этих технологий на создание живого театрального представления и его восприятие, но недостаточное количество исследований до настоящего времени было посвящено анализу использования записывающих технологий для объединения театральной и киноэстетики.

Между тем движущиеся изображения на экране стали доминирующим модусом потребления информации в современной медиализированной культуре. От стационарных видеопроекторов до iPad и смартфонов современная культура взаимодействует с человеком через экран. В данной статье предпринята попытка рассмотреть влияние технологии записи на создание новых форм бытования театра и предложить критические средства для анализа и оценки феномена записанного, или медиализированного театра. Под медиализированным театром в широком смысле понимается театральный спектакль, изначально созданный для живого представления (актеры находятся в непосредственном взаимодействии с аудиторией) и впоследствии записанный на любой аудио-

визуально воспроизводимый носитель и представленный в двумерном пространстве на экране.

На примере проекта Theatre HD, а именно: онлайн-трансляций театральных спектаклей на экранах кинотеатров можно проследить определенные характеристики построения изображения и специфику формирования времени и пространства опосредованного, «кадрированного» театра.

Театр на большом экране может, по желанию режиссера записи, как устранить все наиболее сценичные, театральные аспекты представления (как в записях Royal Shakespeare Company) в целях достижения подлинного кинематографического эффекта, так и намеренно подчеркнуть театральную условность (The Globe Theatre). Чем более сложно устроена запись спектакля, тем прозрачней становится граница между представлением и медиа, занимая положение между присутствием и отсутствием.

Запись спектакля всегда представляет искажение реального события, радикально реорганизуя пространство, композицию и время. Практически это реализуется через установки оптики и монтаж. Наиболее удачными записями являются те версии, которые учитывают и структуру пространства сцены, и направление взгляда зрителя, осваивая образное построение спектакля. Проникновение камеры в театральное представление приводит нас к осмыслению ее положения, в частности, кадрирования действия и акцента, который он создает в спектакле.

**Ключевые слова:** театр на экране, экранизация, кадрированный театр, цифровизация, Theatre HD, новые медиа, гибридное медиа, адаптация, документирование, медиализированный театр, монтаж, зрительское присутствие

**NELLI A. KOGUT**

Russian Institute of Theatre Arts—GITIS

Moscow, Russia

ORCID: 0000-0002-6065-3674

e-mail: nelli.kogut@gmail.com

## FRAMED THEATRE: THEATRE HD AS A HYBRID FORM OF MEDIA

**Abstract.** Modern art relies increasingly on recording technologies and is directly dependent on them: first cinema, then television, video, and finally digital recording. Much attention has been paid to the impact of these technologies on the creation of a live theatre performance and its perception, but not enough research has been devoted so far to analyzing the use of recording technologies for unifying the aesthetics of theatre and cinema.

Meanwhile, moving images on the screen have become the dominant mode of information consumption in contemporary medialized culture. From stationary video projectors to iPads and smartphones, modern culture interacts with people by means of the screen. In this report the author attempts to consider the impact of recording technology on the creation of new forms of the existence of theater and offer critical tools for analyzing and evaluating the phenomenon of filmed, i.e. medialized, theatre. Medialized theatre is broadly understood as a theatrical performance originally created for a live performance (the actors are in direct interaction with the audience) and subsequently recorded on any type of audio-visual-reproducible medium and presented in two-dimensional space on the screen.

By the example of the “Theatre HD” project, namely, online broadcasts of theatrical performances on cinema screens, it is possible to trace certain characteristics of the construction of the image and the specifics of the formation of time and space of the mediated, “framed” theatre.

Theatre presented on a large screen can, in accordance with the intentions of the director of the filmed version, eliminate all the most scenic theatrical aspects of the performance (as in the records of the Royal Shakespeare Company) in order to achieve a true cinematic effect, as well as intentionally

emphasize theatrical conventionality (The Globe Theater). The more complex the recording of the performance, the more transparent the boundary between performance and media becomes, taking up a position between presence and absence.

Recording a performance always represents a distortion of the live event, radically reorganizing space, composition and time. Practically this is realized through the setting up optical equipment and editing. The most successful recordings are those versions which take into account both the structure of the stage space and the direction of the audience's eye, developing the imagery of the performance. The intervention of the camera into the theatrical performance leads us to an understanding of its position, in particular, framing the action and the accent that it creates in the play.

**Keywords:** theatre on screen, filming, digitalization, Theatre HD, new media, adaptation, documentation, editing, audience presence

Говоря о цифровизации, или дигитализации современного искусства, нельзя не отметить тот факт, что она сегодня затрагивает уже такие сферы художественного творчества, которые традиционно считаются сосредоточенными исключительно на материальной, физической составляющей объекта, а также непосредственном присутствии в одном поле произведения и зрителя. Речь идет о всех видах исполнительского искусства, в частности театра, который, благодаря проекту Theatre HD, привел на большие экраны мультиплексов по всему миру спектакли из Национального театра Великобритании, Королевского шекспировского театра, театра «Глобус», «Комеди Франсез» и многих других.

Технологии записи, кинематографическая и телевизионная эстетика оказывают свое влияние на новую форму бытования театра на экране. На данном этапе становится актуальным выделение характерных черт нового медиа, вбирающего в себя свойства и театра, и кинематографа. Медиализованный театр, представленный на двумерной плоскости экрана, заставляет по-новому взглянуть на театральное наследие, а также выработать новый критический инструментарий для осмысления данного феномена.

Понятие медиализированного театра непосредственно связано с понятием кадрированного театра, который предусматривает для получения итогового изображения выбор ракурса, точки и направления съемки типа объектива. Свойства кинематографа как медиа в общем и при отображении театра в частности предполагает выбор границ и формата изображения, выделения ограниченной области реального пространства, используемой для отображения этого пространства на плоскости экрана. То есть медиализированный театр, располагающий средствами кинематографа и в целом экранных искусств, решает художественные задачи путем работы с характеристиками изображения, а не объектом, как таковым находящимся в кадре. В связи с этим понятия кадрированного и медиализированного театра в данной статье используются как синонимичные.

#### ДРАМАТУРГИЯ ИСКАЖЕНИЯ

В своем эссе «Свидетельства и документация» британский исследователь Джозеф Донохью, обращаясь к историкам театра, помимо других различных вещей, говорит о важности хранения верности источникам [1, с. 194]. С этой точки зрения лучшим способом интерпретации медиализированного театра как исторической документации, возможно, становится сделать видимыми — определены они четко в самой записи или нет — пробелы и искажения, накладываемые движущимися изображениями экрана на живое исполнение. Далее приведены ключевые элементы критической методологии медиализированного театра как «драматургии искажения». Этот термин пришел отчасти от Сергея Эйзенштейна, который определил кадр как «минимальный “искаженный” фрагмент природы» [2, с. 5], а также от театрального режиссера, основательницы The Wooster Group Элизабет ЛеКомпт, которая в эссе 1981 года «Кому принадлежит история?» называет все описания живых физических действий — текстовые и медиализированные — «искажением» [3, с. 51]. Формально запись представления — это всегда искажение живого

события, радикальная реорганизация пространства, композиции и времени. В то время, как другие определяли запись театра на кино и телевидении либо с помощью термина адаптации (например, Базен [4, с. 125] и Стэнли Кауфманн [5, с. 154]), либо документации (например, Патрис Пави [6, с. 31]), медиализированный театр, возможно, лучше всего понимать как искажение представления (искажения без отрицательной коннотации, имея в виду уход от первоначального состояния).

Это не означает, что теории адаптации и документирования бесполезны при формулировании эффектов медиализированного театра. Однако существуют определенные ограничения. Например, теории медиаадаптации часто смешиваются с теориями перевода, которые, как утверждает Джеймс Наремор, имеют тенденцию «повышать ценность литературного канона и определять сущность природы кинематографа» [7, с. 8]. Точно так же язык документации предполагает, что записывающее устройство работает во многом подобно независимому зрителю, наблюдателю по отношению к спектаклю, записывая представление, по наблюдению Патрис Пави, так, как оно происходит: в полных и достоверных деталях [6]. В медиализированном театре, однако, видны как живое исполнение (если оно лежит в основе), так и записанные версии, но аппарат радикально пересматривает представление о спектакле. Таким образом, мы сталкиваемся с проблемой онтологии: что такое запись движущегося изображения относительно живого исполнения? Это просто перенос знаков из одной системы в другую или реорганизация этих знаков? Хотя аспекты адаптации и документирования, несомненно, присутствуют в записях, анализ различных аспектов искажения может дать нам ясное понимание реорганизации видения зрителем живого представления по сравнению с его медиаверсией, что дает возможность использования медиализированного театра в качестве исторического свидетельства.

При этом нужно иметь в виду, что любое изображение — это субъективное явление. Оно влияет на внутреннее состояние чело-



века, а также способствует анализу как внешнего, так и внутреннего мира. Любое изображение включает минимум два вида опыта — объекта, который находится под пристальным вниманием, и наблюдателя. Применительно к театру создаваемая образная среда включает в себя третье измерение. Театр на экране за счет пространства экрана добавляет и четвертое измерение. Поэтому необходимо отличать осмысленное включение новых выразительных средств в театральную постановку и простое проявление современных тенденций, так как часто «дублирование и дополнение информации приводит к избыточности» [8, с. 83]. Описывая характерные искажения, вызванные записывающим устройством, мы можем в воображении заново восстановить живое представление, записанное во время того, когда оно происходит, и различить изменения, сделанные специально для театральных постановок, которые были перевоплощены в медиаформу (например, серия спектаклей BBC по пьесам Шекспира).

Что это за искажения? Чтобы сделать театральный спектакль воспринимаемым в медиазаписи, важно понимать базовое строение изображения, поскольку оно ограничивает и, возможно, особым образом конструирует живое представление. Физическая структура экрана — телевизионного, кинематографического, компьютерного, iPad или мобильного телефона — буквально заключает в квадрат театральное событие и тем самым существенно меняет представление как о его исполнении, так и о восприятии. Попытаемся описать три наиболее существенных формальных изменения, которые происходят, когда живые представления появляются в медиаверсиях с целью разработки критического подхода к записям спектаклей как явления в истории театра. Далее приведен предварительный обзор изменений, вызванных сменой материальной природы театра на экранную, искажений, которые возникают в области пространства, композиции и времени (обусловленные размещением камеры и монтажом).

## ИСКАЖЕНИЕ 1: ПРОСТРАНСТВО

На примере проекта Theatre HD, а именно: онлайн-трансляций театральных спектаклей на экранах кинотеатров можно проследить определенные характеристики построения изображения и специфику формирования времени и пространства опосредованного, «кадрированного» театра.

Все записанные версии живого представления искажают пространство представления. Но искажение экрана гораздо более выражено, чем кажется на первый взгляд. Представим гипотетическую ситуацию. Включим камеру, подключенную к монитору, и посмотрим на монитор в направлении места, которое записывает камера. Наблюдая за монитором, очертим рамку кадра на полу. Следуя, казалось бы, квадратным линиям кадра, фактическая форма на полу очень далека от арки просцениума, с которой критики сравнивали ранний кадр кино. Фактически результатом является зеркальная противоположность типичному плану театра. Типичный план расположения театрального просцениума часто выглядит примерно так, как показано на рисунке 1 сверху. Нарисованный в соответствии с визуальными пределами арки авансцены (хотя может использоваться для разных конфигураций сцены), эта общая иллюстрация сцены обозначает края линий обзора от широкого пространства ближней сцены до более узкого видимого пространства дальней сцены. В кадре экрана, хотя оно также выглядит в форме трапеции, кинематографическое пространство создает план, обратный его театральному аналогу, как видно на рисунке 1 (см. стр. 72).

Хьюго Мюнстерберг в отношении этого феномена указал на его влияние на восприятие зрителя в своем эссе «The Photoplay» (1916): «Театральная сцена шире у рампы и сужается к заднику; кинематографическая сцена самая узкая спереди и становится шире к фону. Это необходимо, потому что ширина контролируется углом, под которым камера делает запись. [...] Поэтому все, что выходит на первый план, приобретает значительную относительную важность

по сравнению с окружающей средой. Отодвинуться от камеры означает уменьшение намного больше, чем просто шаг на задний план театральной сцены» [9, с. 80–81].

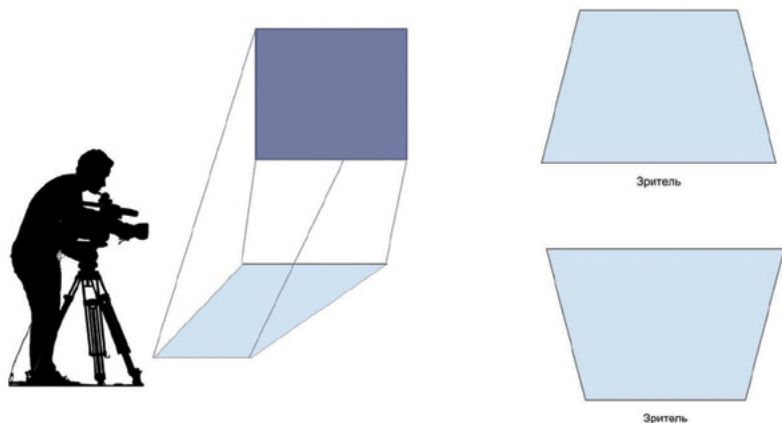


Рисунок 1. Типичный план театральной сцены (сверху) и план кинематографического пространства в кадре экрана, обратный его театральному аналогу.

Изменение пространства, которое описывает Мюнстерберг, объясняет, почему телевизионные студии выглядят странно ljudно, хотя их пропорции кажутся совершенно нормальными на экране. Это фундаментальное пространственное различие демонстрирует существенное различие между театром и экранными медиа. Если мы думаем о самой широкой части любого пространства как о «пространстве проекции» (термин, который повторяется в описании как театра, так и медиа), то театр пространственно экстравертирован (приближается к нам), а экран пространственно интровертирован (отталкивается от нас). Рассмотрим также общие описания представлений в театре, такие как «проекция на задний план дома» и «обман». Восприятие в театре исходит из общего сценического чувства исполнителя, который должен продвигать характер и действие через край сцены в аудиторию; другими словами, театр приходит к нам.

Движущиеся изображения, однако, всегда заключены в рамку кадра. Нельзя сказать, что кино не может проецировать себя на зрителей. Гораздо больше, чем телевидение, фильмы IMAX и 3D могут подавить чувства зрителя; однако эти крайние примеры все еще зависят от кадра, хотя в случае IMAX кадр растянут до пределов периферийного зрения человека. Этот импульс восходит к истокам самого кино. Как отмечает Эйзенштейн, «кадр гораздо менее независимо работает, чем слово или звук» [2, с. 5]. Поскольку кадр не может быть ни разрушен, ни изменен режиссером, движущиеся изображения должны втягивать зрителя через кадр в пространство фильма, чтобы создать иллюзию присутствия. Например, немецкий теоретик кино Зигфрид Кракауэр рассматривал фильм в основном как расширение фотографической рамки, которая обозначает пространственный предел; ее содержание отсылает к содержимому вне этого кадра; «рамка фотокадра — лишь условные его границы; его содержание связано с содержанием остающегося за рамкой; его композиция говорит о чем-то неместимом — о физическом бытии» [10, с. 45].

Наблюдая за фильмом, зрители осознают, что кадр — это всего лишь фрагмент, фрагмент большой реальности, бесконечно простирающейся за пределы нашего поля зрения. В кинотеатре нет места за сценой, нет кулис. В этом смысле Базен утверждал, что рамка экрана была «не рамкой, подобной картине, а маской, которая позволяет видеть только часть действия» [4, с. 105]. Продолжает мысль Базена Эйал Перетц, который говорит о преемственности между закулисным в театре, пространством за рамой в живописи и закадровым пространством в кино: «современное искусство определяет себя в соответствии с этой же логикой через медиа» [11, с. 23]. Тем не менее он также утверждает, что с появлением кино происходит что-то новое: поскольку то, что видно на экране, является одновременно продолжающим и прерывающим связь «с действительным миром», кино создает «более таинственную связь» между кадром и закадровым пространством» [11, с. 37].

Понимание Базена имеет решающее значение для различия между сценическим пространством и пространством экрана. Неслучайно, что проекция в театре означает артикуляцию в сторону зрителей, а кинематографическая проекция — мимо зрителя в направлении экрана. Хотя о театре принято говорить как об активной форме просмотра (т. е. зритель может в реальном времени реагировать на исполнителей, которые могут ощутить реакцию), а о фильме — как о форме пассивной (т. е. исполнители ведут себя независимо от того, наблюдают за ними или нет), физическая структура двух форм предполагает противоположность. В то время как театр должен проецироваться на зрителей, экраны притягивают зрителя к кадру. Возможно, самым известным изображением этого ощущения экрана является «Окно во двор» Альфреда Хичкока (1954), в котором оконная рама используется в качестве метафоры вуайеристической позиции наблюдения за экраном. Действительно, главный герой Л.Б. Джеффрис (Джеймс Стюарт) как и зритель фильма попал в ловушку по одну сторону кадра. Он сидит, постоянно обездвиженный со сломанной ногой, и способен только смотреть в свое окно, хотя и неустанно пытается протолкнуть свой взгляд через рамку и в пространство действия за ней.

При просмотре медиализированного театра следует помнить, что взгляд перевернут. То, что раньше было направлено к зрителю, теперь отстраняется. Области сцены, которые были ранее обширными, стали узко сжатыми. Все представление было отброшено на себя. Возможно, поэтому многие записанные версии театра кажутся такими анемичными по сравнению с их живыми представлениями. Без дополнения к мизансцене кадра и понимания физического перенаправления внимания взгляд зрителя затягивается в пустое пространство. Притом, что нас ничто не притягивает, а представление отдаляется от нас, экранная версия может показаться безжизненной и устаревшей. Таким образом, лучшие записи представляют те версии, которые учитывают и структуру пространства, и направление взгляда зрителя, проникая в пространство сцены, чтобы создать

динамичную среду, перемещая камеру внутри сценического пространства таким образом, каким камера движется в кинематографическом пространстве. Создавая записанную версию, необходимо следить за компенсациями экранизированного представления, в частности, использования камеры как активного смотрящего субъекта, проникающего в пространство представления, чтобы направлять взгляд зрителя внутри экранного пространства. Камера часто нарушает четвертую стену извне, так что зритель может переместиться в представление, тем самым восполняя желание погрузиться в образное пространство спектакля. Внедрение камеры в представление приводит нас к анализу ее положения, в частности, кадрирования действия и акцента, который он создает в представлении.

В целом медиализированный театр вписывается в концепцию постдраматического театрального пространства. Зритель должен считывать то, каким образом театр создает смыслы внутри сценического пространства, а также значения, выходящие за рамки театральной коробки, преодолевая границы географического пространства. Мы можем рассматривать зал для трансляции как разновидность постдраматической географии, как пространство, которое за счет монтажа «превращает помещение в место для эстетики, которая разрушает драматическую парадигму, фрагментирует восприятие и повышает общий уровень сенситивности» [12, с. 51].

## ИСКАЖЕНИЕ 2:

### КОМПОЗИЦИЯ / РАЗМЕЩЕНИЕ КАМЕРЫ И ДВИЖЕНИЕ

Поскольку камера всегда инвертирует пространство сцены, ни одна позиция камеры не может адекватно удерживать его целиком. Сцена просто слишком велика, чтобы камера могла полностью ее захватить, так как самая широкая часть сцены (за кулисами) также является самой узкой для камеры. Решение этой фундаментальной проблемы с помощью одной камеры — это либо непрерывное панорамирование из стороны в сторону и увеличение или уменьшение

масштаба — методы, свойственные домашним фильмам, — либо смертельная статическая камера общего плана, в которой исполнители представляют собой крошечные, нечеткие версии самих себя, противопоставленные огромному пространству театральной архитектуры. Обе технологии камеры пропускают очень важные детали, как и общее представление о театральном опыте наблюдателя-человека, даже находящегося в том же месте, что и камера.

Чтобы компенсировать это искаженное видение, расположение камеры, воспринимаемое через кадрирование, должно проникать в пространство сцены и делить пространство исполнения на меньшие области. Расположение, движение и ракурсы камеры дополнительно разбивают элементы сцены — тела, жесты, объекты и пространство — на совместимые с экраном части. Таким образом, кадр создает смысл на экране, фокусируя взгляд зрителя (через его суррогат, камеру) на узко определенной области большей реальности, выходящей за пределы кадра. Конечно, как отметил Стэнли Кауфманн, режиссеры театра фокусировали внимание и контролировали внимание зрителей задолго до изобретения кинокамеры. Тем не менее он также выразительно называет контроль над изображением на экране «счастливым рабством», которое командует «нашей сменой внимания без каких-либо шансов на наше безрассудство», что мы могли бы найти в театре [5, с. 153]. Размещение камеры и последующее кадрирование спектакля делит пространство и действие на отдельные кадры, которые камера создает, вторгаясь в театральное пространство.

Техники, с помощью которых камера входит в сценическое пространство, разнообразны, включают зумы (оптическое изменение фокусного расстояния), наезды и отъезды (физическое движение камеры вперед или назад), перемену мест точек съемки (резкие переходы из одной позиции в другую) и др. Как в сравнении Кауфманном режиссуры в кино и театре, ранние телевизионные критики рассматривали движение камеры по аналогии с работой театрального режиссера, отличающуюся только инструментами и техникой.

Мэри Хантер, например, зашла настолько далеко, что приравнивала работу режиссера к расположению камеры. По словам Хантер, театральный режиссер «должен направлять внимание зрителей на сцену так же точно, как камера перемещается из одной точки интереса в другую» [13, с. 47]. Но камера — это не просто вопрос выбора места, на которое вы смотрите; она определяет сам способ видения, частично диктуя точно, куда мы смотрим и что мы видим. Камера не только видит вещи, которые мы не видим и не можем видеть сами, но она также определяет то, что, как мы думаем, мы видим через изменение пространственного восприятия.

Поэтому ошибочно приравнивать камеру к видению зрителя. Вопреки мнению многих критиков, сходство между движением глаза зрителя и движением камеры ложно. В своем эссе «Собрание, конструирование и видение» Дэвид Бордуэлл оспаривает идею о том, что кинематографические условные обозначения основаны на опыте восприятия, отмечая, например, что кадр и контркадр «не имеет точной корреляции в обычном опыте восприятия» [14, с. 89]. Поскольку камера может воспринимать детали и изменять фокусировку по желанию, она одновременно дополняет и заменяет человеческий глаз. Цель большинства записей театра на экране — сделать так, чтобы камера выглядела так, как если бы она была глазом театрального зрителя, но, в отличие от человеческого глаза, камера на самом деле разделяет большее пространство, чем видимое зрителю в театре, на тщательно сконструированные, заранее определенные (кем-то другим) фрагменты, которые создают коллаж из действия. Камера способна захватывать мельчайшие детали и лучше ощущать внутреннюю обстановку с помощью крупных планов, плотно кадрированных планов и стиля монтажа. Камера выступает в роли своего рода наблюдателя-исполнителя. Он проникает в представление, но остается явно невидимым для персонажей драмы.

Для целей анализа медиализированного театра камера не является свободным, всезнающим и всемогущим зрителем кино (в котором мир практически безграничен, выражен в 360-градус-



ной перспективе); и при этом непривязанным к единственной точке просмотра, как зритель в театре. При записи живого выступления, будь то в театре или на студии, камера включается в определенное физическое пространство, но она может проникать в это пространство бесконечным числом способов, и она может занимать практически неограниченные позиции в нем, в том числе и как исполнитель. Например, кадры, выражающие точку зрения, и крупные планы позволяют использовать камеру в качестве временной замены для персонажей. Эти кадры приближают зрителя ближе, чем это обычно бывает в живом театре, и часто предлагают отождествить себя с персонажем, глазами которого мы видим мир. В то время как сцена удерживает все фигуры примерно на одинаковом расстоянии от зрителя, мобильность камеры позволяет менять близость зрителя к действию на протяжении всего спектакля, приближаясь для эмоционального воздействия и отстраняясь, чтобы создать либо эмоциональную дистанцию, либо изоляцию.

Таким образом, восприятие медиализированного театра требует внимания к кадрированию каждого плана и аналогичного внимания к композиции, созданной в структуре кадра. Где находится камера относительно действия, которое она записывает? Она занимает место другого персонажа, как в субъективных кадрах, или это просто близкий наблюдатель? Как кадрирование подчеркивает близость между персонажами? Они объединены в одном плане или разделены склейками монтажа?

«Ваня с 42-й улицы» Луи Маля (1994) дает наглядный пример кадрирования в медиализированном театре. Кадрирование Маля демонстрирует тесную связь со спектаклем в театре. Кадр динамичный, непрерывно перемещающийся и плавающий в театральном пространстве, даже вторгаясь в личные, закулисные разговоры, которые переплетаются со сценическими представлениями. На протяжении всего фильма Маль держит камеру близко, даже подчиняясь актерам и режиссеру, снимая серию кадров под небольшим углом. Камера часто сидит чуть ниже линий видимости актеров, записы-

вая их диалог как будто случайно и буквально ползет по съемочной площадке. Несмотря на то, что фильм «Ваня с 42-й улицы» создан как коммерческий проект (в отличие от записи живого театрального спектакля), он использует многие из стандартных условных обозначений медиализированного театра: он ограничивает камеру пространством театра, устанавливая театральный контекст на раннем этапе с начальными кадрами, изображающими вход актеров в сам театр. Внедрение камеры в интимные, слабо освещенные сцены дает гораздо большую интимность, чем практически любая сценическая постановка «Дяди Вани», позволяя актерам шептать, бормотать и вздыхать с большей тонкостью, чем могло бы быть возможным в живом исполнении. Наблюдая за записанным спектаклем, мы должны помнить о расположении камеры в действии и о конструкции каждого кадра. Через камеру кто-то помещает нас в представление со всем эмоциональным и интеллектуальным воздействием этого положения.

### ИСКАЖЕНИЕ 3: МОНТАЖ

Третья и последняя область искажений — это манипулирование временем и ритмом посредством монтажа. Здесь также может быть удобно думать, что процесс монтажа в медиализированном театре перекликается с видением театрального зрителя. Историк кино Барри Солт сравнивает кинематографический монтаж с «тем, что зритель мог бы видеть перед сценой, стоя там и бросая свой взгляд от одной точки к другой точке внутри нее» [15, с. 164]. Но камера всегда превышает визуальные возможности зрителя в театре; из-за ограниченности пространства она не может просто расположить свою аудиторию в непосредственной близости от действия, она должна занимать пространство сцены. Точно так же временной характер монтажа — способность сжимать и растягивать время — радикально отличается от сценического. Хотя время на сцене, безусловно, может быть замедлено или даже ускориться, время спектакля в театре

всегда ограничено физическими ограничениями тел актеров. Тем не менее мультимедийная запись спектакля может манипулировать временем действия бесчисленными способами, в том числе путем увеличения продолжительности кадра и ускорения путем уменьшения продолжительности кадров, сталкиваемых друг с другом.

Можно утверждать, что непрерывный кадр с одной камеры в фиксированном положении устраняет необходимость обсуждать монтаж в некоторых записях спектаклей. Хотя мы привыкли ссылаться на монтаж преимущественно с точки зрения нарезки или склеек, особенно в связи с фильмами и телевидением, густо насыщенными склейками любого вида, монтаж в основном является временной и пространственной организацией изображений, в том числе длительных кадров, что в крайнем случае позволяет полностью избежать склеек. Теоретики и режиссеры ранних фильмов явно стремились противоречить широко распространенному убеждению, что ранние фильмы были подобны театральной сцене, пытаясь определить то, что они называли уникальным «языком кино», отчасти понимаемым как «монтаж природы». Совсем недавно историки кино утверждали, что раннее кино развивалось не только по следам театра, но что использование кинематографом монтажа, даже до первой склейки, сформулировало подход к пространству и времени, независимо от театра. Например, во введении к своей работе «Ранний кинематограф» Томас Эльзессер отмечает, что «одновременные симультанные игровые зоны и монтаж в кадре — это особенности раннего кино», которые отличаются от театральных предшественников [16, с. 13].

В самом широком смысле монтаж — это организация движущихся изображений с помощью манипуляций с пространством и временем, комбинаций визуальных (и звуковых) элементов и ритмов, в результате которых возникают смысловая наполненность. Присущая театру непрерывность может быть иллюзорно воссоздана на экране только благодаря тщательной сборке его фрагментов.

В медиализированном театре есть два основных метода монтажа: один происходит из кино, другой из телевидения. Кинемато-

графический подход записывает сцену сначала на общем плане, за которым следует та же сцена, снятая с разных углов и расстояний. В процессе монтажа части различных ракурсов и планов располагаются в последовательности, предназначенной для непрерывной и плавной передачи повествования. Этот подход также создает возможность для более экспериментального монтажа, используя сопоставление отдельных элементов для эстетического, а не повествовательного воздействия. При таком подходе каждая сцена разбивается на части, которые могут быть собраны и повторно собраны, чтобы отобразить представление так, как оно произошло.

Но расположение отдельных кадров — это только один вид монтажа, доступный для медиализированного театра. Другой, созданный по образцу телевизионной студии, размещает несколько камер в разных местах, каждая из которых управляется отдельным оператором и координируется режиссером, при этом все перспективы камеры видны одновременно. В этом случае действие может происходить непрерывно, либо на сцене студии, либо в самом театре, в то время как режиссер чередует основной вид через виды различных камер. Этот стиль монтажа приводит к аналогичной композиции планов, ракурсов и движений, но он делает это, не прерывая или не повторяя представление в том виде, в котором оно происходит. Именно эту последнюю технику чаще всего сравнивают с театром в качестве воспроизведения видения зрителя в театре. Однако камера не всегда остается на одной стороне от рамп. Переключение между камерами и проникновение в пространство сцены служит для создания взгляда зрителя как находящегося в пределах спектакля. Он смотрит не только с традиционной точки зрения зрителей, но и как коллега по съемочной площадке. Кроме того, монтаж стандартизирует многочисленные взгляды, типы восприятия и реакции разнообразной живой аудитории в единый направленный выбор — существует единая позиция просмотра, независимо от того, где находится зритель мультимедиа.

Существенным для обоих методов является фрагментация действия и актера. После того, как камера разбивает представление на

части, монтажер (а затем и зритель) несет ответственность за сборку фрагментов в единое целое. Так же и тело актера, разрезанное кадром на части, собирается как монтажом кадров, так и собственной памятью зрителя о планах всего тела. Собираение этих фрагментов представляет область критики, ранее неизвестную в театре: в то время как театральный анализ включает в себя внимание к пространству и визуальной композиции из соображений оформления, мизансцен, освещения и театральной архитектуры, монтаж не имеет реальной визуальной параллели в театре. В медиализированном театре монтаж имеет функцию, выходящую за рамки оригинального живого представления. В своем анализе зритель всегда подбирает фрагменты исполнения и соединяет их вместе. Чтобы оценить влияние монтажа на медиализированный театр, мы должны обратить пристальное внимание на три критических аспекта монтажа: темп или продолжительность каждого кадра; ритм, закономерность, устанавливаемая продолжительностью эпизодов и переходами между ними; и сопоставление, которое эпизоды являют в последовательности друг за другом.

Монтаж, благодаря согласованному использованию с остальными кинематографическими средствами (расположением камеры, масштабированием и т.д.), помогает в достижении эффекта прозрачности. Этот эффект оправдывает активное использование разнообразных средств, стремясь к тому, чтобы применение этих средств было как можно меньше замечено зрителем. Скрывая средства манипуляции в художественной ткани произведения, экранное искусство и создает чувство близости к происходящему [17, с. 19].

«The Globe On Screen» и «RSC Live», «NT Live» и другие проекты HD театра используют увлекательный набор приемов работы с камерой от изолирующего кадрирования до полной демаскировки, разоблачения театрального пространства, но, тем не менее, все они представляют определенный стилистический выбор. Как пространство, в котором само здание театра является такой же частью опыта, как и постановка на его сцене, «Глобус» на экране» больше ориенти-

рован на кадры, снятые общими планами, которые включают само здание и зрителей в театре. Этот выбор также частично обусловлен необходимостью, вызванной практической планировкой здания. В результате записи спектаклей сохраняют дистанцию по отношению к представлению, всегда напоминая зрителю о сконструированной природе спектакля. Это отнюдь не отражает неспособность актеров вовлечь зрителя в свой мир. Зрители в партере театра «Глобус» часто контактируют с актерами. Но, учитывая опыт зрителей в кинотеатре, «Глобус» на экране» добавляет слой иной реальности между сценой и вовлечением зрителей в кино. Вместо того, чтобы смотреть сам спектакль, зрители Globe On Screen смотрят, как в The Globe играет-ся спектакль. Трансляция спектакля «Глобус» на экране» позволяет зрителям наблюдать за зрителями, которые смотрят спектакль.

RSC и NT Live обычно использует более кинематографический подход в своих записях. Благодаря большому количеству осветительных технологий и тщательно продуманных декораций, в Королевском шекспировском театре появилось больше инструментов, с помощью которых можно исследовать стиль мизансценирования в процессе съемок. Их записи показывают операторскую работу, что способствует тому, чтобы исключить аудиторию из кадра, таким образом сохраняя взаимодействие между представлением и зрителями в зале кинотеатра. Съемки с разных ракурсов, выразительные крупные планы усиливают воздействие эмоциональных моментов. Несмотря на то, что камера по-прежнему устанавливает определенный авторитет в отношении точки зрения наблюдателя в зале, подобные моменты иллюстрируют способы, с помощью которых камера обеспечивает перспективу, иначе невозможную для зрителей в театре.

## ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В итоге наших наблюдений складывается убеждение, что следует расширить области формального анализа с точки зрения композиции кадра, операторских приемов и монтажа, включив манипуляции с цветом, оптикой, освещением и более сложными различиями между проекцией теней целлулоида, телевизионными пикселями, видео высокой четкости, компьютерной графикой и многими другими появляющимися технологиями.

Конечно, существует опасность объединения различных технологий записи. Различия в процессе записи, аппаратном устройстве (аналоговая или цифровая запись), различные способы восприятия (индивидуальный и коллективный) имеют свою отдельную историю, методы и результаты. Несмотря на это, во всех случаях экранные версии театра обладают определенными характеристиками построения изображения, условностями пространства и времени, зависимости от экрана, что позволяет сопоставить и противопоставить медиализированный театр его овеществленному, сценическому существованию. TheatreHD представляют яркий пример опосредованного камерой театра, применимый для понимания процесса захвата на видео живого представления и методов, с помощью которых полученные изображения на экране — кадрированный театр — могут использоваться для анализа театра.

Это, несомненно, повлияет на то, как записанный театр создается, принимается, архивируется и пересматривается. Theatre HD предполагает наличие выразительного потенциала, который зависит от того, кто находится по другую сторону от камеры. Где, когда и каким образом снимается спектакль, как совмещается одновременно прямая трансляция и постпродакшн, как он окружается дополнительным паратекстом. Эти элементы вместе превращают театральную трансляцию в нечто большее, чем траспонирование представления из одного медиа в другое, «чем больше театральные трансляции совмещают презентацию с выразительностью, тем

больше они оспаривают привычные представления о том, что является живым представлением, и о том, что является оригиналом произведения искусства» [18, с. 5]. Но одно остается главным: отстаивать важную роль анализа движущегося изображения для истории театра и предлагать предварительные точки формального сравнения живого и медиализированного (кадрированного) театра, которые являются центральными для этого анализа. Нельзя игнорировать насыщенность современного представления средствами медиа и нельзя отрицать, что архив записей радикально усложняет представление о давно хранящихся театральных свидетельствах: текстах, картинах, фотографиях и т.д. Знакомство с медиализированным театром должно стать частью нашей театральной лексики. Предлагать это не значит отрицать ни силу, ни удовольствие от живого спектакля; скорее, — это единственный способ сохранить их для будущего, которое должно будет открыть своего Шекспира, но будет знать его экранные версии.

#### **ЛИТЕРАТУРА**

1. Donohue J. Evidence and Documentation // *Interpreting the Theatrical Past: Essays in the Historiography of Performance* / ed. T. Postlewait and B.A. McConachie. Iowa City: University of Iowa Press, 1989. P. 177–197.
2. Eisenstein S. *Through Theatre to Cinema* // Eisenstein S. *Film Form: Essays in Film Theory* / trans. J. Leyda. New York: Harcourt Brace, 1977. P. 3–17.
3. LeCompte E. Who Owns History? // *Performing Arts Journal*. 1979. Vol. 4. No. 1, p. 50–53.
4. Базен А. Что такое кино?: сб. статей / пер. с фр. В. Божовича и Я. Эпштейна; вступ. ст. И. Вайсфельда. М.: Искусство, 1972. 382 с.
5. Kauffmann S. *Notes on Theatre-on-Film* // *Theater and Film* / ed. R. Knope. London: Yale University Press, 2005. P. 152–161.
6. Pavis P. *Analyzing Performance: Theater, Dance, and Film* / trans. A. D. Williams. Ann Arbor: U of Michigan P, 2003. 362 p.
7. Naremore J. *Film Adaptation*. New Brunswick, NJ: Rutgers UP, 2000. 272 p.
8. Podmaková D. Is Theatre Under The Influence Of New Media? // *Культура/Culture*. 2015. Vol. 5. No. 12, pp. 77–84.



9. Münsterberg H. *The Photoplay: A Psychological Study and Other Writings*. London: Routledge, 2001. 216 p.

10. Кракауэр Э. *Природа Фильма. Реабилитация физической реальности / сокр. пер. с англ. Д. Ф. Соколовой; вступ. статья Р. Юренева*. М.: Искусство, 1974. 424 с.

11. Peretz E. *The Off-Screen. An Investigation of the Cinematic Frame*. Stanford: Stanford University Press, 2017. 272 p.

12. Boyle M.S., Cornish M., Woolf B. *Postdramatic Theatre and Form*. London: Methuen Drama. Bloomsbury Publishing Pic, 2019. 280 p.

13. Hunter M. *The Stage Director in Television // Theatre Arts*. 1949. May, pp. 46–47.

14. Bordwell D. *Convention, Construction, and Cinematic Vision // Post-Theory: Reconstructing Film Studies / ed. D. Bordwell and N. Carroll*. Madison: University of Wisconsin Press, 1996. P. 87–107.

15. Salt B. *Film Style and Technology: History and Analysis*. London: Starword, 1983. 453 p.

16. Elsaesser T. *Introduction // Early Cinema: Space, Frame, Narrative / ed. A. Barker*. London: British Film Institute, 1990. P. 11–30.

17. Elsaesser T., Hagener M. *Film Theory: An Introduction Through the Senses*. New York: Routledge, 2015. 237 p.

18. Aebische P., Greenhalgh S., Osborne L. *Shakespeare and the Live Theatre Broadcast Experience*. London: The Arden Shakespeare: Bloomsbury Publishing Pic, 2018. 266 p.

## REFERENCES

1. Donohue J. *Evidence and Documentation. Interpreting the Theatrical Past: Essays in the Historiography of Performance*. Ed. T. Postlewait and B.A. McConachie. Iowa City: University of Iowa Press, 1989. Pp. 177–197.

2. Eisenstein S. *Through Theatre to Cinema*. Eisenstein S. *Film Form: Essays in Film Theory*. New York: Harcourt Brace, 1977. Pp. 3–17.

3. LeCompte E. *Who Owns History? Performing Arts Journal*. 1979. Vol. 4. № 1, pp. 50–53.

4. Bazen A. *Что такое кино?: сб. статей [What is Cinema? Compilation of Article]*. Moscow: Iskusstvo, 1972. 382 p.

5. Kauffmann S. *Notes on Theatre-on-Film*. *Theater and Film*. Ed. R. Knope. London: Yale University Press, 2005. Pp. 152–161.

6. Pavis P. *Analyzing Performance: Theater, Dance, and Film*. Trans. A. D. Williams. Ann Arbor: U of Michigan P, 2003. 362 p.
7. Naremore J. *Film Adaptation*. New Brunswick, NJ: Rutgers UP, 2000. 272 p.
8. Podmaková D. Is Theatre Under The Influence Of New Media? *Kultura/Culture*. 2015. Vol. 5. № 12, pp. 77-84.
9. Münsterberg H. *The Photoplay: A Psychological Study and Other Writings*. London: Routledge, 2001. 216 p.
10. Krakauer Z. *Priroda Fil'ma. Reabilitatsiya fizicheskoy real'nosti* [The Nature of Film: The Rehabilitation of Physical Reality]. Moscow: Iskusstvo, 1974. 424 p.
11. Peretz E. *The Off-Screen. An Investigation of the Cinematic Frame*. Stanford: Stanford University Press, 2017. 272 p.
12. Boyle M.S., Cornish M., Woolf B. *Postdramatic Theatre and Form*. London: Methuen Drama. Bloomsbury Publishing Pic, 2019. 280 p.
13. Hunter M. *The Stage Director in Television*. *Theatre Arts*. 1949. May, pp. 46–47.
14. Bordwell D. *Convention, Construction, and Cinematic Vision. Post-Theory: Reconstructing Film Studies*. Ed. D. Bordwell and N. Carroll. Madison: University of Wisconsin Press, 1996. Pp. 87–107.
15. Salt B. *Film Style and Technology: History and Analysis*. London: Starword, 1983. 453 p.
16. Elsaesser T. Introduction. *Early Cinema: Space, Frame, Narrative*. Ed. A. Barker. London: British Film Institute, 1990. Pp. 11–30.
17. Elsaesser T., Hagener M. *Film Theory: An Introduction Through the Senses*. New York: Routledge, 2015. 237 p.
18. Aebische P., Greenhalgh S., Osborne L. *Shakespeare and the Live Theatre Broadcast Experience*. London: The Arden Shakespeare: Bloomsbury Publishing Pic, 2018. 266 p.

СВЕДЕНИЯ ОБ АВТОРЕ:

**НЕЛЛИ АНДРЕЕВНА КОГУТ**

Аспирантка кафедры истории зарубежного театра,  
Российский институт театрального искусства — ГИТИС  
125009, Российская Федерация, Москва,  
Малый Кисловский пер., 6

**ORCID: 0000-0002-6065-3674**

e-mail: nelli.kogut@gmail.com

ABOUT THE AUTHOR:

**NELLI A. KOGUT**

PhD student, Department of History of Foreign Theatre  
Russian Institute of Theatre Arts—GITIS  
12500, Russian Federation, Moscow, Maly Kislovsky Lane, 6

**ORCID: 0000-0002-6065-3674**

e-mail: nelli.kogut@gmail.com



**СТРУКТУРА  
И СЮЖЕТ  
В ЭКРАННЫХ  
ПРОИЗВЕДЕНИЯХ**

**STRUCTURE  
AND PLOT  
IN VISUAL  
ART WORKS**



УДК 791.2+316.7  
ББК 85.37+71

DOI: 10.30628/1994-9529-2019-15.2-93-106  
recieved 07.05.2019, accepted 21.06.2019

**АНАСТАСИЯ ВИКТОРОВНА ЕКИМОВА**

Национальный институт дизайна,  
Москва, Россия

ORCID: 0000-0002-4502-7819

e-mail: libra1981@list.ru

## ИНТЕРАКТИВНЫЙ ДОКУМЕНТАЛЬНЫЙ ФИЛЬМ: ДОКУМЕНТАЛЬНОСТЬ И ВИРТУАЛЬНОСТЬ

**Аннотация.** Статья посвящена исследованию сравнительно нового для документальной практики явления — интерактивного документального фильма. Феномен его эстетического своеобразия заключается в совмещении столь оппозиционных явлений как документальность и виртуальность, связь которых в едином пластическом пространстве в отечественных трудах ранее не исследовалась. В данной работе поднимаются два программных для дальнейшего изучения гибридной документалистики вопроса: 1) как и с помощью каких выразительных инструментов посредством интерактивного документального фильма в сознании пользователя формируется картина мира; 2) психологические особенности, возникающие в сознании человека при взаимодействии с документальной виртуальностью. Образ реального мира, дополненный благодаря технологиям «расширенной реальности» обязательными элементами компьютерной игры — меню, картами местности, кнопками-подсказками, способен заложить в психике человека связи, скрепляющие окружающую действительность с миром виртуальным. Интерактивный документальный фильм еще не тождественен виртуальной реальности, но использует некоторые ее функциональные принципы, что при некоторых факторах (длительность воздействия и индивидуальные особенно-

сти психики) может сформировать у пользователя иллюзию ложной связи — «управление жизнью на экране равноценно управлению реальной жизни», — дает человеку по ту сторону экрана «ложную уверенность в полном контроле над изображением». Основной проблемой, связанной с виртуальной документалистикой нам представляется погружение хроникального документа в среду, весьма близкую к среде компьютерной игры, изучение документа через приемы компьютерной игры, что потенциально может сформировать привычку отношения к окружающей действительности как к игре, с ее управляемостью параметрами и возможностью выхода. Мы назовем пространство интерактивного документального фильма «условной, или игровой документальностью». Оно предлагает пользователю «сверхспособности» при восприятии на экране мира физического, тем самым приравнивая правила нахождения в мире физической реальности к правилам мира компьютерной игры. Создание многочисленных виртуальных миров как иллюзорных, так и документальных, обретающих все больший масштаб и глубину, все лучше имитирующих реальность, рано или поздно приведет к ситуации равноценности для человека мира реального и мира виртуального.

**Ключевые слова:** интерактивная документалистика, интерактивный документальный фильм, виртуальность, иммерсивность, компьютерная игра, виртуальная реальность

**ANASTASIYA V. EKIMOVA**

National Institute of Design,

Moscow, Russia

ORCID: 0000-0002-4502-7819

e-mail: libra1981@list.ru

## INTERACTIVE DOCUMENTARY: DOCUMENTARY AND VIRTUALITY

**Abstract.** The article is devoted to research of a new phenomenon for documentary practice—the interactive documentary film. The phenomenon of its aesthetic originality consists in the combination of such oppositions as



documentary and virtuality. In this work two key issues for further study for hybrid documentaries are raised: 1) how and by means of what technologies in an interactive documentary a picture of the world is formed in the consciousness of the user; 2) the psychological characteristics arising in a person's consciousness out of the interaction with documentary virtuality. The image of the real world, supplemented with the aid of the technologies of "augmented reality," with the essential elements of computer games—menus, maps of the area, and clue buttons, is able to build connections in the human psyche which link the surrounding reality with the virtual world. An interactive documentary is not yet identical to virtual reality, but makes use of some of its functional principles, which for some factors (duration of exposure and individual psyche) can form the illusion of a false connection for the user—"control of life on the screen is equivalent to control of real life" gives a person situated on the other side of the screen «a false confidence in the full control over the image." The main problem associated with virtual documentaries is perceived by us as the immersion of a chronicling document into an environment very close to the environment of a computer game, the study of the document by means of computer game techniques, which could potentially form a habit of treating reality as a game, with its controllability of parameters and its possibility of exit. We will call the IDF space "conditional, or game documentary." It offers the user "super-abilities" wherein he perceives the physical world on the screen, thereby equating the rules for finding physical reality in the world with the rules of the world of computer games. Creation of numerous virtual worlds, both illusory and documentary, gaining ever greater scale and depth, imitating reality better and better, sooner or later will lead to a situation of equivalence for the person of the real world and the virtual world.

**Keywords:** interactive documentary, interactive documentary, virtuality, immersiveness, computer game, virtual reality

Конкуренция в медиасреде вынуждает современных режиссеров-документалистов искать новые зрелищные формы отражения реальности, которые бы удивляли и завлекали интернет-пользователя. Такими формами являются популярные сейчас интерактивные документальные фильмы, представляющие образец коммуникации новых медиа. Этот обращенный к реальности продукт современного

информационного общества до сих пор не имеет четкого осмысления в качестве гибридного феномена, который для отражения мира видимого, предметного, физического использует инструментарий мира виртуального, беспредметного, коим является Интернет и система компьютерной виртуальной реальности. Два десятилетия изучения интерактивной документалистики обогатили теорию коммуникации подробными инструкциями по эксплуатации мультимедийных вещей [1] и их типологическими классификациями, но оставили на периферии внимания специфику принципов сосуществования столь оппозиционных явлений, как документ и виртуальность, а также психологические особенности, возникающие у человека в процессе взаимодействия с документальной виртуальностью. Представляется вполне закономерным посвятить данному вопросу наше исследование.

В преддверии основной теоретической части уточним два ключевых понятия, необходимых для развития темы исследования. В понимании электронной «виртуальной реальности» (в дальнейшем – VR) мы опираемся на наиболее адекватное для нашей темы определение, связанное с применением мультимедийных технологий, сформулированное исследователями В. Дмитриевой и Ю. Святец. Под VR они подразумевают «компьютерное познавательное пространство с ощущением и восприятием его реальности за счет участия пользователя в “событиях”, предлагаемых информационной системой [2]», созданное посредством специальных графических программ, объединивших всевозможные формы кодирования информации (вербальной, иконографической, фонографической и т.д.) в единый информационный носитель [2]. Что касается «интерактивного документального фильма» (в дальнейшем — ИДФ), то в различных источниках, зарубежных и отечественных, наблюдается размытость границ терминологического понимания этого конкретного вида проектной деятельности. Например, медиатеоретик М. Галлоуэй трактует ИДФ как «обычный документальный фильм, который использует интерактивность в качестве основного компо-

нента механизма собственного воспроизведения» [3]. У С. Гауденци находим: «ИДФ — это цифровое нелинейное повествование, которое использует возможности новых медиа опосредовать и описывать реальность» [4]. Российский исследователь Н. Дворко предлагает более громоздкую формулировку: «Документирующие реальность» аудиовизуальные произведения, создатели которых, ставя во главу угла значимый пользовательский опыт, стремятся использовать уникальные свойства цифровых медиа для воплощения документального содержания в художественной форме» [5]. Мы предлагаем свой вариант трактовки ИДФ, исходящий из понятий «виртуальной реальности» и иммерсивности: «Интерактивная документалистика — программный продукт иммерсивных медиа, репрезентующий документ физической реальности посредством виртуальных технологий, ценность которых определяется не с позиций реальной организации, а с точки зрения возможных операций». Данное определение мы считаем более универсальным, чем предшествующие (см. выше), поскольку впервые оно концентрируется вокруг такого родового для ИДФ компонента, как виртуальность, а также затрагивает ключевой для эстетического понимания ИДФ признак — акцентуацию авторского и зрительского внимания не на объективности подачи экранного факта или художественно-образной силе экранной документалистики, а лишь на комфортабельности воспроизведения проекта на экране компьютера. Эта тенденция к упрощению содержания и усложнению технологического взаимодействия между пользователем и документальным текстом поднимает новые морально-этические проблемы в пространстве теории цифровой документалистики, которые вслед за исследователем П. Фаверо мы охарактеризуем как «вызов динамике повседневной жизни» [6].

Одним из прародителей VR аналитики считают кинематограф, идейная цель которого заключалась в воздействии на сознание человека посредством искусственно смоделированных ситуаций. Общеизвестна реакция зрителей первого киносеанса, в ужасе бежавших от, как им казалось, мчавшегося на них поезда. Нечто подобное

впоследствии испытывали и зрители первых сеансов 3D кино. «Виртуальная реальность — это естественное продолжение телеологии кино, усиление его иллюзионистской мощи», — рассуждал автор книги «New Media: A Critical Introduction» М. Листер [7]. Вероятно, говоря о мощи иллюзии, автор подразумевал, что VR продолжит развитие игрового, но не документального кино. Однако практика показала, что виртуальные технологии оказались привлекательными для представителей обоих видов кинематографа. В этом контексте уместно вспомнить накал страстей, сопровождавший в XX веке дискуссии в профессиональных кругах о моральном праве документалистов использовать инсценировку для реконструкции событий, якобы нарушающую правду жизни на экране.

Документалисты XXI века сразу же, без обсуждений, приняли новый формат. Многих влекла жажда экспериментов в вопросах «Возможно ли сохранить преемственность академического киноязыка в виртуальном мире?», «Как развивается сюжет в условиях потери контроля над зрительским вниманием?», «Виртуальная реальность и иммерсивное видео — это одно и то же?». Забегая вперед, скажем, что, несмотря на дразнящее слово «фильм» в названии, интерактивная документалистика не является закономерным продолжением киноискусства в цифровой среде. Она заимствует некоторые выразительные средства неигрового кино (крупность, ракурс, текст, музыку), но полностью порывает с грамматикой кино на уровне таких сущностных категорий как монтаж и сюжет, заменяя их модульной структурой, интерактивностью и компьютерной симуляцией. Количество и вариативность форм, так или иначе связывающих документ реальности и компьютерную виртуальность, растет в геометрической прогрессии. Демократичность, царящая в производстве контента для интернета, позволяет наделять часто идентичные формы разными названиями, что ведет к терминологической путанице, затрудняя формирование конкретного знания о предмете.

У ИДФ — совершенно иной, нежели у кинофильма, способ потребления, рассчитанный на индивидуальное блуждание по мультимедийной среде.

медийным лабиринтам. В его структуре иногда встречаются целые встроенные эпизоды, снятые, смонтированные и просматриваемые по привычным законам киноискусства. Будучи частью виртуального пространства, они все же сохраняют стилистическую автономность, хроникальную адекватность и воспринимаются совершенно иначе, чем остальное, в большинстве своем тотально анимированное пространство такого произведения. Таков, например, «Hollow» (реж. Э. Макмиллиан, 2013), посвященный судьбе маленького городка в Западной Вирджинии, олицетворяющего собой судьбу всей сельской Америки. Проект включает в себя графическую визуализацию данных, анимированные коллажи, фотографии и классические видеопортреты отдельных персонажей.

В ИДФ документ погружается в виртуальную реальность, словно в своеобразное электронное паспарту: он сохраняет достоверность своего эмпирического происхождения, но теряет уникальность хроникального кадра и временную адекватность. Структура ИДФ — это всегда слайд шоу. Видеофрагмент, размещенный на странице, зацикливается на себе и будет проигрываться до тех пор, пока пользователь не щелкнет мышью, чтобы перелистнуть страницу. ИДФ не тождествен виртуальной реальности в полной мере, но использует некоторые элементы ее функционирования, такие как возможность передвижения внутри среды и управление ею. Пользователь не является полноправным участником разворачивающихся на экране событий, он может запускать или останавливать действие, но не изменять его. Без пользовательского вмешательства действие экранного повествования полностью остановится, что даст человеку по ту сторону экрана «ложную уверенность в полном контроле над изображением» [8].

Излишние анимационные манипуляции, которым часто подвергается документ, придают кадрам чрезмерную заорганизованность, в результате которой теряется их исходная смысловая содержательность. Такой документ перестает быть документом факта физической действительности и становится изображением, сохранившим черты потенциальной (возможной) документальности. Почему-то

считается, что необработанный кадр теряет самоценность, и без искусственных «улучшений» его динамических и зрелищных параметров зрителю будет скучно на него смотреть. Вмешательство компьютерной графики и технологий виртуальной и дополненной реальности в ИДФ уже настолько масштабно, что мы вправе говорить о дедокументизации экранного факта в ИДФ. Образ реального мира, дополненный благодаря технологиям «расширенной реальности» обязательными элементами компьютерной игры — меню, картами местности, кнопками-подсказками, может начать в сознании человека все больше ассоциироваться с миром виртуальным. Близость художественного континуума ИДФ и игрового пространства компьютерной игры отчетливо прослеживается и в древовидности модульной структуры, и в условности временной категории. В ИДФ, как и в игре, отсутствует сюжетная продолжительность, время, затраченное на просмотр произведения, зависит исключительно от степени вовлеченности пользователя.

При просмотре зритель не акцентирует внимания на искусственность такой гибридной среды, она уравнивается адаптированностью человека к работе с виртуальными системами. Внедрение сферических VR-панорам, помимо усовершенствования сенсорно-перцептивных и наглядных параметров материала, вывело интерактивную документалистику на новый уровень иммерсивности — из эффекта присутствия в эффект погруженности, ощущения от которого максимально приближены к ощущениям от пребывания в естественном объемном мире. Важно понимать, что погруженность в авторскую историю дает любое произведение — будь то наскальная живопись, книга или фильм, разница лишь в механизмах катализации подобных состояний. Одно дело, если произведение настолько увлекательно, что читательско-зрительская погруженность возникает естественным путем — посредством читательско-зрительского воображения. Другое дело, если она достигается искусственно — через виртуальные «крючки» — встроенные ссылки, гиперссылки, всплывающие окна и т.д.

Резюмируя вышеизложенное, можно сделать вывод о том, что в случае с ИДФ мы имеем дело с особым, принципиально новым способом конструирования экранного мира, о котором, перефразируя известное изречение С. Эйзенштейна, можно сказать: «выглядит как хроника, действует как игра». Мы назовем пространство ИДФ «условной, или игровой, документальностью». Оно предлагает пользователю «сверхспособности» при восприятии на экране мира физического, тем самым приравнивая правила нахождения в мире физической реальности к правилам мира компьютерной игры. Возможности мгновенного перемещения и остановки/запуска действия можно причислить к онтологическим выразительным средствам электронной виртуальности, заменяющим монтаж в обычном кино. Привычка к управлению образами окружающей действительности при регулярном и длительном взаимодействии способна сформировать в воспринимающем сознании связь, которую отечественный исследователь виртуалистики Д. Иванов охарактеризовал следующим образом: «Человек начинает воспринимать мир как игровую среду, сознавая ее условность, управляемость ее параметров и возможность выхода из нее» [9, с. 76]. Возникает закономерный вопрос: для чего документалистике эксперименты с виртуальной реальностью? Ценность экранного факта — в самой его запечатленности, сохранности для истории, для будущих поколений, вне зависимости от того, каким образом он впоследствии будет представлен — аналоговым или цифровым. В манипуляциях с хроникальным кадром в системе виртуальной реальности не прослеживаются намерения более глубокого аналитического проникновения в действительность с познавательными целями ради сохранения «правды жизни на экране» или усиления художественной образности в организации документального материала. Мы согласны с Д. Ивановым, утверждающим, что «в глобальной сети Интернет не создается никакого знания, но зато многократно увеличивается...перспектива того, что отношения между людьми и разными типами социальной организации будут трактоваться с помощью дихотомии «реальное/виртуальное» [9, с. 78].

Логичной целью, оправдывающей немалые финансовые затраты на производство коммерчески неэффективной интерактивной документалистики, нам представляется стимулирование более прочного приобщения интеллектуальной части интернет-аудитории к тотальной виртуализации. Практическим подтверждением этой мысли служит динамичное развитие такой перспективной индустрии как компьютерные документальные игры, тематика которых обычно связана в громкими историческими событиями — трагедиями или убийствами. Так, например, «9–11 Survivor» предлагает игроку выбраться или погибнуть внутри одной из башен-близнецов во время террористической атаки, «JFK Reloaded» ставит пользователя на место убийцы американского президента Кеннеди. Суть игры в выборе — убивать или не убивать президента. Формально разработчики декларируют своей целью побудить пользователей разобраться в историческом контексте, но, как известно, благие намерения не всегда соответствуют истинным задачам игровых корпораций. Что же касается документальной игры как познавательного средства, то, по мнению исследователя Й. Рассенса, ввиду своей предрасположенности к дедокументизации через пользовательские манипуляции изображением, она еще больше «дискредитировала документальное изображение, как образца научного (исторического) доказательства» [10].

Формирование привычки к познанию эмпирической действительности посредством компьютерно-виртуальных технологий базируется на тех же психологических состояниях, которые в принципе характерны для пребывания в игровой виртуальности, прежде всего, скорости и сверхспособности. Их отсутствие в повседневности может начать восприниматься как ущербность. Этим объясняются и постоянные поиски в преодолении плоскостной эстетики пока еще документального 2D экрана и в создании полностью виртуальной документалистики: «Мы больше не пытаемся работать в рамках, — говорит номинант на Оскар фотограф и режиссер Д. Данфунг. — Кинематография, монтаж, рассказывание историй — это все для пло-



ской рамки. Такой тип кадра уже ушел. И хотя этические принципы и классические методы документального кино еще актуальны, мы больше думаем о вовлечении зрителя в действие» [11]. Исследователь К. Нэш утверждает, что интерес к документальному производству в области виртуальной реальности обусловлен социально-политическими мотивами «гораздо сильнее, чем об этом принято говорить» [12]. Основным лозунгом, под которым проходит рекламная кампания по виртуализации документалистики, является тезис о «возрождении эмпатии», о стимулировании внимания, интереса и гражданской ответственности зрителя по отношению к острым проблемам современности. Данные побудительные мотивы представляются весьма спорными, поскольку 1) не оговаривается количество времени, проведенное в такой среде, безопасное для психики пользователя, 2) не учтены психологические риски пользователя при стирании дистанции между ним и документальными сценами мировых катаклизмов, войн и просто человеческого горя, которым посвящено большинство ИДФ.

Создание многочисленных виртуальных миров как иллюзорных, так и документальных, обретающих, все больший масштаб и глубину, все лучше имитирующих реальность, рано или поздно приведет к ситуации равноценности для человека мира реального и мира виртуального. ИДФ на этом пути занимает промежуточное положение. Вовлечение документа в создание таких виртуальных миров способствует повышению их самооценности в глазах человека.

## **ЛИТЕРАТУРА**

1. Новые медиа: социальная теория и методология исследований: словарь-справочник / Белорусский государственный университет, Социологический институт Российской академии наук; отв. ред. О.В. Сергеева, О.В. Терещенко. СПб: Алетейя, 2017. 262 с.

2. Дмитриева В.А. Реконструкция прошлого в познавательном пространстве «виртуальных реальностей» Stepbystep [Электронный ресурс] / В.А. Дмитриева, Ю.А. Святец // Круг идей: модели и технологии исторической информатики: Труды III конференции Ассоциации «История и компьютер» /

отв. ред. Л.И. Бородкин, В.С. Тяжелникова. М.: Изд-во Моск. гор. об-ния арх., 1996. 342 с.

URL: <http://aik-sng.ru/text/krug/3/15.shtml> (Дата обращения: 02.03.2019).

3. Cuchinelli G., René-Véronneau E., Oldford B. Interactive documentary and the connected viewer experience: Conversations with Katerina Cizek, Brett Gaylor, Jeff Soyk, and Florian Thalhofer [Электронный ресурс] // *First Monday*. 2018. Vol. 23. № 5.

URL: <https://doi.org/10.5210/fm.v22i5.6182> (Дата обращения: 02.03.2019).

4. Gaudenzi S. The interactive documentary as a living documentary [Электронный ресурс] // *DOC On-Line (Digital Magazine on Documentary Cinema)*. 2013. № 14. P. 9–31.

URL: [http://www.doc.ubi.pt/14/dossier\\_sandra\\_gaudenzi.pdf](http://www.doc.ubi.pt/14/dossier_sandra_gaudenzi.pdf) (Дата обращения: 09.03.2019).

5. Дворко Н. Интерактивный документальный фильм как феномен цифровой эпохи // *Историческая и социально-образовательная мысль*. 2014. № 5. С. 301–307

6. Favero P. Getting our hands dirty (again): Interactive documentaries and the meaning of images in the digital age // *Journal of Material Culture*. 2013. Vol. 18 (3). P. 259–277.

7. Lister M., Dovey J. *New media. A critical introduction*. NY: Routledge, 2009. 464 p.

8. Galloway D., McAlpine K. B., Harris P. From Michael Moor to JFK reloaded: towards a working model of interactive documentary // *Journal of Media Practice*. 2007. Vol. 8 (3). P. 325–339.

9. Иванов Д.В. Виртуализация общества. Версия 2.0. СПб.: ПВ, 2002. 213 с.

10. Raessens J. Reality Play: Documentary Computer Games Beyond Fact and Fiction [Электронный ресурс] // *Popular Communication*. Vol. 4 (3). P. 213–224. URL: <http://gate.gameresearch.nl/UserFiles/File/RealityPlay.pdf> (Дата обращения: 14.03.2019).

11. Howe C.F. VR becoming an actual reality for Documentaries [Электронный ресурс] // *IDA (International Documentary Association)*. 2016. April 18.

URL: <https://www.documentary.org/feature/vr-becoming-actual-reality-documentarians/> (Дата обращения: 18.03.2019).

12. Nash K. Virtually real: exploring VR documentary [Электронный ресурс] // *Studies in Documentary Film*. 2018. Vol. 12. Issue 2. P. 97–100.

URL: <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/17503280.2018.1484992> (Дата обращения: 18.03.2019).

## REFERENCES

1. Novye media: sotsial'naya teoriya i metodologiya issledovaniy: slovar'-spravochnik. [New Types of Media: Social Theory and Methodology of Research: Dictionary-Reference Book]. Belorussian State University, Sociological Institute of the Russian Academy of Sciences; Executive Editors O.V. Sergeeva, O.V. Tereshchenko. St. Petersburg: Aleteya, 2017. 262 p.

2. Dmitrieva V.A. Rekonstruktsiya proshlogo v poznavatel'nom prostranstve «virtual'nyh real'nostej» Stepbystep. [Reconstruction of the Past in the Cognitive Space of Step-by-Step “Virtual Realities”] [Electronic Resource]. V.A. Dmitrieva, Y.A. Svyatec. Krug idey: modeli i tekhnologii istoricheskoy informatiki: Trudy III konferentsii Associatsii «Istoriya i komp'yuter» [A Circle of Ideas: Models and Technologies of Historical Informatics: Works from the Third Conference of the Association: “History and the Computer”]. Executive Editors L.I. Borodkin, V.S. Tyazhel'nikova. Moscow: Izd-vo Mosk. gor. ob-niya arh. [Moscow City Association of Archives], 1996. 342 p.

URL: <http://aik-sng.ru/text/krug/3/15.shtml> (Access date: 02.03.2019).

3. Cuchinelli G., René-Véronneau E., Oldford B. Interactive documentary and the connected viewer experience: Conversations with Katerina Cizek, Brett Gaylor, Jeff Soyk, and Florian Thalhafer. First Monday. 2018. Vol. 23. № 5.

URL: <https://doi.org/10.5210/fm.v22i5.6182> (Access date: 02.03.2019).

4. Gaudenzi S. The interactive documentary as a living documentary. DOC On-Line (Digital Magazine on Documentary Cinema). 2013. № 14, pp. 9–31.

URL: [http://www.doc.ubi.pt/14/dossier\\_sandra\\_gaudenzi.pdf](http://www.doc.ubi.pt/14/dossier_sandra_gaudenzi.pdf) (Access date: 09.03.2019).

5. Dvorko N. Interaktivnyy dokumental'nyy fil'm kak fenomen tsifrovoy epohi. Istoricheskaya i sotsial'no-obrazovatel'naya mysl' [The Interactive Documentary Film as a Phenomenon of the Digital Era. Historical and Social-Educational Thought]. 2014. No. 5, pp. 301–307

6. Favero P. Getting our hands dirty (again): Interactive documentaries and the meaning of images in the digital age. Journal of Material Culture. 2013. Vol. 18 (3), pp. 259–277.

7. Lister M., Dovey J. New media. A critical introduction. NY: Routledge, 2009. 464 p.

8. Galloway D., Mcalpine K. B., Harris P. From Michael Moor to JFK reloaded: towards a working model of interactive documentary. Journal of Media Practice. 2007. Vol. 8 (3), pp. 325–339.

9. Ivanov D.V. Virtualizatsiya obshchestva. Versiya 2.0. [The Virtualization of Society. Version 2.0]. St. Petersburg: PV, 2002. 213 p.

10. Raessens J. Reality Play: Documentary Computer Games Beyond Fact and Fiction. Popular Communication. Vol. 4 (3). pp. 213–224.

URL: <http://gate.gameresearch.nl/UserFiles/File/RealityPlay.pdf> (Access date: 14.03.2019).

11. Howe C.F. VR becoming an actual reality for Documentaries. IDA (International Documentary Association). 2016. April 18.

URL: <https://www.documentary.org/feature/vr-becoming-actual-reality-documentarians/> (Access date: 18.03.2019).

12. Nash K. Virtually real: exploring VR documentary. Studies in Documentary Film. 2018. Vol. 12. Issue 2, pp. 97–100.

URL: <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/17503280.2018.1484992> (Access date: 18.03.2019).

#### СВЕДЕНИЯ ОБ АВТОРЕ:

**ЕКИМОВА АНАСТАСИЯ ВИКТОРОВНА,**

кандидат искусствоведения,

доцент кафедры мультимедийных технологий в дизайне,

Национальный институт дизайна

115054, г. Москва, ул. Дубининская, д. 17, стр. 2

**ORCID: 0000-0002-4502-7819**

e-mail: libra1981@list.ru

#### ABOUT THE AUTHOR:

**ANASTASIYA V. EKIMOVA,**

PhD in Art History,

Assistant professor at the National Institute of Design,

115054, Moscow, Dubininskaya st. 17/2

**ORCID: 0000-0002-4502-7819**

e-mail: libra1981@list.ru

**РЕПРЕЗЕНТАЦИЯ  
ОБРАЗА  
СОВРЕМЕННОГО  
ГЕРОЯ  
НА ЭКРАНЕ**

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



UDC 791.2+316.7  
LBC 85.337(3)+71

DOI: 10.30628/1994-9529-2019-15.2-109-166  
received 10.06.2019, accepted 21.06.2019

**EKATERINA V. SALNIKOVA /  
ЕКАТЕРИНА ВИКТОРОВНА САЛЬНИКОВА**

State Institute for Art Studies, Moscow, Russia  
Государственного института искусствознания МК РФ,  
Москва, Россия  
ORCID: 0000-0001-8386-9251  
e-mail: k-saln@mail.ru

## TRANSFORMATION OF CLASSIC DRAMA MOTIFS IN *GAME OF THRONES* SERIES\*

**Abstract.** *Game of Thrones* series that has become one of the most widely discussed TV shows of our time, is analyzed from the perspective of art history and cultural studies. Its popularity is connected with the fact that it represents not just fantasy, but an archetypal situation, “deciding the fates”—in the style of a “baroque”, picturesque, dynamic screen show. This is an artistic statement on a number of highly relevant topics. The series is devoted to problems of management strategies, interstate policy, updated gender relations. The last season shows the emergence of an era of quick intelligence and unemotional, non-repressive governance. The image of Bran Stark—the new king, unable to walk but able to move in the space of the past and the future—embodies the features of an out-of-body, supra-personal mind, super-intelligence akin to an electronic one.

*Game of Thrones* is analyzed as a phenomenon of synthetic art in which cinematic, theatrical and dramatic aesthetic elements coexist. In different episodes of the eighth, final season these aesthetic elements are combined in various proportions. The third episode is the most cinematic one—the

---

\* Translated by Maria Samsonova—*Turianski & Wolfsson. Translation experts.*

culmination of the battle between humans and White Walkers. The last episode, on the contrary, contains almost “on-stage” scenes and dialogues. Until the last season, the adventurous cinematic narration dominated, continuing the tradition of the adventure novel. And the last season includes more vivid features of a dramatic plot internally correlated with Shakespeare’s chronicles and tragedies and *Penthesilea*, a romantic tragedy by Kleist. However, in spite of the similarities with Shakespeare’s “state-of-the-world tragedies”, there are no characters in *Game of Thrones* who are completely similar to Renaissance playwright’s personae in their structure. One of the reasons is the rejection of a multi-faceted, “synthetic” character in the popular visual art of the Modern era, when the personality’s complexity and unique originality are replaced with the system of distinct “stage types” with a simpler inner world. The series contains a veiled appeal to adapt to the imperfection of the world, but also expresses serious concern about the continuously high value of brute force and power in the human society.

**Keywords:** screen media, series, George Martin, *Game of Thrones*, adventure novel, drama, Shakespeare, Kleist, theme of power, tragedy, chronicle, character, female warrior

## ТРАНСФОРМАЦИЯ МОТИВОВ КЛАССИЧЕСКОЙ ДРАМАТУРГИИ В СЕРИАЛЕ «ИГРА ПРЕСТОЛОВ»

**Аннотация.** В статье с позиций искусствоведения и культурологии рассматривается сериал «Игра престолов», ставший одним из самых обсуждаемых экранных произведений наших дней. Его популярность связана с тем, что он представляет не просто фэнтези, а архетипическую ситуацию «решения судеб» — в стилистике по-барочному живописного, полного динамики зрелища. Данный сериал являет художественное высказывание на ряд высоко актуальных тем. Сериал посвящен проблемам управленческих стратегий, межгосударственной политике, обновлению межгендерных отношений. В последнем сезоне показано наступление эпохи быстрого интеллекта, неэмоционального и нерепрессивного управления. В образе Брана Старка — нового короля, не способного ходить, но умеющего передвигаться в пространстве прошлого и будущее-



го, — просматриваются черты внетелесного, надличностного разума, сверхинтеллекта, родственного электронному.

«Игра престолов» анализируется как явление синтетического искусства, в котором кинематографическое и театральное-драматическое начала сосуществуют. В разных сериях восьмого, заключительного сезона эти начала находятся в различных пропорциях. Наиболее кинематографична третья серия — кульминация битвы людей с белыми ходаками. Последняя серия, напротив, содержит почти сценические мизансцены и диалоги. До последнего сезона в сериале доминировало авантюрное киноповествование, продолжающее традиции авантюрного романа. В последнем сезоне ярче проявляются черты драматургического сюжета, внутренне соотносимого с хрониками и трагедиями Шекспира, с трагедией «Пентесилея» Клейста. Однако, при всем сходстве с шекспировскими трагедиями «состояния мира», в «Игре престолов» отсутствуют герои, полностью аналогичные в своей структуре героям ренессансного драматурга. Это связано с отказом от многогранного, «синтетического» героя в игровом искусстве Нового времени, когда на смену сложности и неповторимому своеобразию личности приходит деление персонажей на амплуа. Сериал содержит завуалированный призыв адаптироваться к несовершенству мира, но также выражает серьезное беспокойство по поводу сохранения высокой ценности силы и власти в человеческом обществе.

**Ключевые слова:** экранные медиа, сериал, Джордж Мартин, Игра престолов, авантюрный роман, драматургия, Шекспир, Клейст, тема власти, трагедия, хроника, герой, героиня-воительница

HBO's *Game of Thrones* TV show after *A Song of Ice and Fire*, a series of novels by George Martin, became one of the most famous and widely discussed screen productions of the past decade. The last season of *Game of Thrones*, specifically, caused a huge negative response from a broad audience. It is gaining traction as criticizing the series is becoming good manners. People notice plastic bottles at characters' feet that were not removed from the shot on time. Similar "goofs" from earlier seasons. Petitions are filed to reshoot the whole final.

Meanwhile, contemporary Western science is actively and profoundly studying *Game of Thrones*. Some academics are interested in the special

features of developing the medieval theme [1], [2]. Others, in artistic messages on gender issues [3] and societal development [4]. The plot of the book and the TV series is also used as a collection of examples of behavioral models and business strategies [5]. The book and the TV series are therefore considered from a broad range of perspectives, from cultural and social studies to management theory.

A great step forward in Russian-language studies was a collection of papers, *Game of Thrones: Interpretation of Meanings. Historians and Psychologists Studying George Martin's World*, [6] that shifts the study of the book and the TV series towards not only psychology and history but also cultural studies and media theory. Texts from this work will be frequently referenced here as necessary.

In this paper, we shall consider exclusively the TV series by D. Benioff and D. Weiss, employing the methods of art history, or rather film and theatre studies to view *Game of Thrones* as a work of visual art. Cultural studies helped us focus on the content of the work of art. Our approaches are based on the fact that screen arts are synthetic arts. As Viktor Demin articulated so well, “let us remember that a television screen, a cinema screen and a theatrical stage alike offer us not a single art, even if it is dominating and the most important one in somebody’s eye, but a large family bound with an ontological heritage but with an unexpected, unplanned genetic variance, with unpredictable mutations.” [7, p. 4] The researcher meant the presence of expressive means along with images, motifs, plots, and archetypes in screen arts that were related to performing arts and literature, music and visual arts. In the early 21<sup>st</sup> century, however, it is even more obvious that synthetic arts themselves— theatre, cinema, television, etc.—are also “communicating vessels”. And as contemporary theatre is sometimes striving to use cinema’s screens and expressive means, so can screen arts frequently employ elements of scenic aesthetics (remember, for instance, Lars von Trier’s *Dogville* or Louis Malle’s *Vanya on 42nd Street*).

In synthetic-type works, be it a theatrical performance or a film, the ratio of various arts is different: it emerges differently each time. As Yury Barbov, a contemporary theorist of scenic forms aptly noted, “types of

theatre are defined in their specific features not only based on belonging of their contents, forms and languages but also by which parts of the performance's system make a decisive impact on this belonging in each case." [8, p. 229] The same feature shows in screen productions. In a series, different complexes of expressiveness may activate during different episodes, sometimes more fundamentally cinematographic (editing, play of shots, camera motion, etc.), sometimes literary (narration, voiceover, descriptive and informational demonstration of locations, etc.) or leaning towards theatrical (like a scene in the shot, a dialogue, a dramatic situation). The ratio between "cinematographic" and "dramatic" may be skewed in a series. Missing this paradox leaves many layers of series' meaning out of the research scope, or makes one interpret certain elements of its form as an omission, a weakness, a failure.

So the subject of this paper is the layers of meaning in *Game of Thrones* series that can be adequately read rather through comparison with some motifs of the classical West European drama. There are themes, after all, that did not lose their relevance throughout centuries. Contemporary popular culture is frequently engaged in an internal polemic with the classics or continues developing the form-containing layers built into it.

Our research twist does not contradict the perception that a successful series is a commercial product; in this case, a part of a trans-media commercial project. Anything someone decides to sell can become a product, though. And, vice versa, if a certain work is not functioning or was not, in its time, functioning as commercial, this does not mean that it lacks the "product" potential. However, these are issues of a work of art's destiny in the outside world as an object of manipulations. "Product" elements can be found in works by many great classics. The existence of such elements does not, however, preclude the presence of a full-blown artistic form with its internal laws of organization. Without reading this form, it is often impossible to say for certain what part of it could provide high social and cultural relevance that is usually the reason for commercial success. Our goal, consequently, is seeing the central semantic node that made *Game of Thrones* an undoubted leader among 2010s series.

## FROM BAROQUE ADVENTURE TO POLITICAL DRAMA

With almost no changes in the external style, the last season of *Game of Thrones* shifted drastically towards art house, meaning that creators of the screen production stop spending every second of screen time on viewer's entertainment. They no longer care for his/her psychological or physical comfort, for informational transparency or understandability of screen action, for possibility to extract enhanced doses of enjoyment from watching. It is this fact that, in our opinion, causes the protest of the broad audience used to illusory visuality on screen.

Throughout the seven seasons, the audience was watching an adventure fantasy cinematic narrative. One with multiple characters, intense events, brutally picturesque, "baroque" in its feast-like contrasts of beauty, luxury, magic—and genuineness of earth, sand, blood, dirty physiological content. Cinematography of the whole could, however, include materials from the theatrical culture now and again. For instance, Joffrey's wedding scene (Season 4) featured a performance in the early 17<sup>th</sup>-century anti-masks style of the Tudor court. Costumed dwarves were a clear reference to sketches by Inigo Jones who staged British court performances [9]. In Season 5, the theme of street theater in a city square became an important element, reflecting recent dramatic events of the Westeros court life. But the language of screen art visibly dominated the series.

In Season 8, the visual "baroque" manifests but rarely. The screen illusionary showmanship recedes into the background time and again. And we are facing rather a "political theatre" on screen — agonizing, hard, not witty or picturesque. If we take into account the advantages of "two-step definitions" of the synthetic work's nature that Yury Barbov wrote about, considering them to be more scientifically correct [8, p. 227], the series' seven seasons were more of a fantasy adventure cinematic novel. The eighth season, though, gravitates towards fantasy drama whose cinematography is sometimes completely dimmed and sometimes erupts convulsively.

Elements of the adventure genre naturally stayed. But the main property of adventure aesthetics disappeared—according to it, even the most dreadful events, the most heart-wrenching emotions must serve the recipient’s aesthetic pleasure. In this case, though, the aesthetic pleasure could no longer be extracted continuously or easily. Instead, the series showed what became its real concerns and interests by the time of the necessary endgame. That is, the series created a conceptual publicist statement under a fantasy guise of a screen show. The eighth season confirms, with a vengeance even, that the things happening on the screen relate not so much to the Middle Ages or the Baroque era but rather to our times.

#### DECIDING WORLD’S FATE IS ENTRUSTED TO SUPER-INTELLIGENCE

Let us start with the gloomiest part—the end that we, however, have been warned about in the very beginning—in the opening. We have already mentioned that in previous seasons, the image of a Mechanism dominates it, which in its turn is a kind of a multi-system of individual elements, functions, actors, and circumstances [10, p. 250–251]. Living beings also featured in the opening. The dynamics of the opening was to a large degree organized by the wish of the series’ authors to give an idea of the map of the Seven Kingdoms [11, p. 15]. By the final season, no living figures were left the continuously changing opening. The flyover became too confident and rapid—no dragons or ravens, two- or three-eyed, fly at such speed; only thoughts in the pure speculative space.

The mechanism reigns with a sovereign power, while we are allowed into its entrails—a complicated, continuously changing viscera that look like an endless testing ground for several-lives-long initiation. In these viscera, the Iron Throne emerges and bristles again, forged from the swords of fallen armies’ warriors. Nothing except this mechanism, throne and the winding path with sigils of the most significant houses exists any longer. The spiritual, individual, personal and even chthonic is no more included in the model of the universe.

The last large-scale scene of the last episode obviously leans toward theatricality, moreover, slipshod theatricality—so even if plastic bottles get into the line of sight, they shouldn't interfere with the perception. The scene looks like a pre-premier run or a “closed-doors” dress rehearsal. And this was by no means a rehearsal of an adventure story — rather a dispute drama, as Bernard Shaw would have named it. A conversational dispute play is always devoted to today's concerns of the people. The final of *Game of Thrones* is a dispute on today's world, power, and management strategies.

The set-up is frontal, symmetrical and therefore boring but its sense is very symbolic. The best people of the Seven Kingdoms, the most respected, ambitious, intelligent and tenacious lords and ladies are sitting in a semi-circle under a narrow tent on primitive scaffolding rigged up in the midst of a ravaged city. This is a political scene on the ruins of the civilization. And in front of everyone, in the center, stands Lord Tyrion (Peter Dinklage), almost in chains, just brought under guard from confinement whence he had been sent by Queen Daenerys, who was murdered by the time. And this short person with a shaggy head of hair, unshaven and unwashed for a long time, exhausted with the recent events, continues, in essence, to run the Westeros political life. While Grey Worm heading Daenerys' troops is trying to procure some decisions concerning Tyrion's punishment (for his refusal to serve the Queen), Tyrion himself persuades everyone assembled of the need to elect a new king who will give orders and order destinies.

The outside action is minimal, the emotional dynamics is slowed down, no high-pitched dialogues were written. And this can be considered a disadvantage of the episode. But this tiresome talkfest has important content.

Consciously or not, writers are showing a world rebuilding itself as it goes. Here, the one who has some ideas and the ability to articulate them persuasively begins to call the shots. Physical force and power, even physical and social freedom has nothing to do with it. Everyone listens to Tyrion because they have no ideas of their own; they are not even used to

move through life by “ideas”. But the era of ideas is suddenly beginning. And the viewers immediately get into the thick of it.

Lord Tyrion’s suggestion of appointing Bran Stark (Isaac Hempstead Wright) as King causes first bewilderment and then approval for two reasons. They cannot propose another adequate candidate because, among other reasons, one simply does not exist. Besides, no one but Tyrion is capable of overcoming personal ambitions and proposing another person, not themselves as a king. Most are secretly thinking of themselves but stay silent. One of the lords—Sansa’s and Bran’s uncle—stands up and starts recommending himself in earnest but he is immediately taken down a peg. He is not a villain but a simple-minded person who decided to articulate a position similar to those of others. Each one is capable of *wishing to see only themselves on the throne*—or not ready to deal with politics at all, like Gendry Barratheon, a bastard of one of the previous kings.

It is very indicative that the right of blood is no longer even considered as a reason for obtaining the crown. We seem to be shown the history of a societal shift from monarchies with elements of tyranny to elected power in the abstract.

But this is not a step from bad to better—that is the point of the whole story. *Game of Thrones* is always a cruel game and one evil is replaced by another and the third one here. So changes should not be interpreted as a positive step towards “democracy”. The emphasis is on the fact that the coming period is transitory in all senses: from known to the unknown and hardly foreseeable. In this respect, it is similar to modernity that Zygmunt Bauman described as follows: “today it is as hard as ever to say that ongoing changes have any pre-defined direction; they catch us off guard, we do not expect or foresee them. <...> We are in the time of interregnum, a condition of uncertainty... we do not even know how to foresee the course of events...” [12].

Series’ dramatic writing appropriately makes Tyrion a facilitator of the “transition period”: an outcast has the right to “get even” in a way. For it is the category of getting even that both the final season and

our today's reality think in. A happy end is not possible in this reality. Happiness is out of fashion. But several chosen ones may get even, or the world as a whole may get another chance. Art striving to harmonize the ultimate picture of the world frequently strives to give everyone their due, to punish or console characters according to their behavior and inner essence. And when the authors act as just gods, it does not necessarily point at exclusively entertaining works. Shakespeare's *The Tempest* and *The Winter's Tale* have this message, too.

*Game of Thrones* also doles out a portion of final gifts and punishments. Many of those who committed unseemly or horrible deeds in their past die in the battle with White Walkers or during the destruction of the King's Landing. But after that the series focuses on changing "trends", on identifying new favorites of the new era.

Bran crippled by Jaime Lannister, representative of a previously dominant aristocratic House, has a "return match" in store for him. Sansa, Bran's elder sister, will also get her due. But neither of these eminencies occurs because a reward should be granted to children of the murdered Warden of the North, unjustly oppressed and prosecuted; it occurs because they are suitable for the new era of management.

In her behavior, Sansa (Sophie Turner) adopts Tyrion's style who continued to control events instead of vindicating himself. Instead of recognizing Bran as the King, like the others do, Sansa makes a condition of her loyalty to her brother—independence of the North. She speaks of freedom from an oath as of an indisputable and the only just thing. The feeling of the right moment, the speed of thinking, the pragmatic response and the unflinching assurance of her personal position as an objective truth—this is a recipe for success. It is almost a manual for the tactics of managing things efficiently. The scene ignores all opportunities for ramping up the conflict. All the pressure is created not inside the scene but in the space between viewers (who expect the arguments to escalate) and the characters (who begin to be dominated by those capable of avoiding disputes and keeping open conflict at bay).



Bran who was appointed King is not a warrior or a lover, so far he has not been doing politics with wars and murders as all the others have. An illusion exists that things will be more peaceful with Bran. He is beyond love or pleasure, beyond money-grubbing or sanctimonious “blessed foolishness”. He will not sire heirs inherently aimed at the power struggle—and that is why he does not generate a pre-existing fear. So everything begins from the lower layers of the proverbial Maslow’s Pyramid, from the sense of safety inspired by Bran who moves around in a wheelchair yet is capable of travelling in time and seeing everything.

None of the characters is bothered by the fact that the new king is therefore removed from many human notions. He is human by origin but currently a free super-personal intelligence, a function of memory, super-vision and super-knowledge. An autonomous information system, almost free of feelings. As Maria Shteynman writes, in the seventh season, “weirwood trees from northern godswoods form a single information system, not only in space but also in time. <...> Connecting to this system, Bran gets an opportunity not only to see pictures from the past in trees’ memory but also to interact with them” [13, p. 156]. Shteynman also remembers Cameron’s *Avatar* that showed a single network of informational and spiritual being on the planet of Pandora and this network was also shaped as a forest [13, p. 157]. Incorporeal super-personal conscience acquires shapes of a sacred natural principle but demonstrates the capabilities that belong to the latest technology in today’s reality.

Of course Bran does not look like a computer but they do have something in common. As the character himself says, he does not want or feel anything. How disappointed in human feelings and urges you have to get to consider it a positive thing in the early 21<sup>st</sup> century...

Today, the world rather needs super-capabilities of a virtual intellectual, as the series believes, or at least these super-capabilities have the most chances of managing the humanity efficiently. These new priorities are what the eighth season is commenting upon. On the fact that intelligence, calculation, emotional neutrality and the ability to look into the future are going to rule instead of brute force, physical action

or feelings. Only people with brains and without bad habits, or tired of bad habits can be successful in politics. They need the rescued humanity to have someone to manipulate. On the other hand, great hero saviors in comparison to whom everyone else would look like egoistic or feeble shadows are no longer needed. That is why the series' central character, Jon Snow, previously seen as a king by many, is completely removed from the circle of persons governing the state.

#### WESTEROS IS ELSINORE WITHOUT A HAMLET

The composition of *Game of Thrones* appropriately traces its origin to Shakespeare. The series borrowed multi-character political peripeteia and the very subject of a frantic struggle for power from his chronicles. (It is no coincidence that Shakespeare's chronicles themselves were successfully adapted in *Hollow Crown* miniseries.) For a contemporary viewer, this is one of the most coveted subjects, a kind of a "phantom interest" of the majority that is completely out of touch with power, especially political power. The art gives an opportunity of partaking of the problems of power in a virtual world, making up for the deficiency of this inclusion in real life. Or seeing series' conflicts as more vivid and spectacular shadows of the same horrors everyone can face in a local community, be it a professional corporation or an informal "coterie". The same things are encountered there, after all, that overcrowd the world of the Seven Kingdoms—foul play, backstabbing, treachery, cunning, corruption, desire to rule, humiliate and inflict punishment with the means available.

L.E. Pinsky mentioned the connection of the chronicles with relevant problems of the English nation state of Shakespeare's times as their peculiar feature [14, p. 126–127], while we can acknowledge that super-national problems, problems of the whole world, peripeteia of inter-state relations turn out to be the most relevant in the globalization era. So *Game of Thrones* is, in a way, our disguised chronicles. On the other hand, it has fantastical, fairy-tale elements and exotic locations that were characteristic of Shakespeare's tragedies—for the reason that this genre

aspired to discuss eternal humanity's conflicts, merely updated to a certain era. Any location for such conflicts is an abstraction.

If we consider *Game of Thrones* from Shakespeare's perspective, it is obvious that the "major plot" leans towards the "state of the world" drama, as Pinsky would have named it [14, p. 270]. However, this is a social drama with an open final, not a tragedy. And despite the existence of a whole series of Shakespeare's themes that we will emphasize from time to time, this is definitely no Shakespeare. As we discuss the series' links to Shakespearean drama we are not inclined to exaggerate their intrinsic alignment (that actually occurs in the Western cinematic art quite frequently, since its writers were learning the fundamentals of their craft by studying, among other authors, Shakespeare and Molière). Let us overlook the scale of the talent and especially the difference of formats. If Shakespeare had been forced to pad a plot for many seasons his inimitable dramatist's gift would have failed him too.

The main question is different—why doesn't even the most successful screen production leaning towards Shakespearean vision of "time out of joint" ascend to Shakespearean heights, which would involve creating a grandiose hero? Why, with such a multitude of outstanding characters, is there no large-scale hero like Hamlet, Othello or King Lear in *Game of Thrones*?

Shakespearean influences are actually felt more strongly in women. Cersei (Lena Headey) even continues the theme of Lady Macbeth's image in a way — figuratively speaking, this is Lady Macbeth in different circumstances when she has to keep the power, not win it. Arya (Maisie Williams) conceals Cordelia — always the unconquered and not submitting to the etiquette. And her final decision to leave Westeros is reminiscent of Lear's position.

But today, people do not believe that love is a kind of cosmos and therefore, if someone stops loving someone else, there will be chaos, as Othello said. Chaos will not come, because love turned into a part of "personal life" and lost the status of the most important, the most elevated human feeling structuring the existence. That is why Othello is impossible.

The heroic has been pragmatized and no one believes in a person who can long live in an agony because of the lowly essence of the human society in general, live by challenging this society and demonstrating their own opposition — for no particular reason, not out of a desire to head this vile society. That is why King Lear is impossible. All, even the most argumentative characters of *Game of Thrones*, strive to something specific and practical, not to identifying the society's spiritual and ethical essence.

Besides, the art no longer believes in a synthetic character who can simultaneously be a philosopher, a warrior, an artistic person and at the same time a young man, like Prince Hamlet was. Jon Snow is obviously similar to Hamlet in his drive for justice. He also has a penchant to saving the world and lives by a certain mission. Neither of them is avaricious. Neither is interested in the throne, the power. He cannot place the feeling of love in the center and live by it when all around him comes crashing down. When he comes back from the dead, he says what Hamlet who doubted the arrangement of “the other world” would most probably have said in his place: “There was nothing at all”. (Our idea of Snow's lack of religious feeling despite the parallels with Christ's destiny is confirmed in Yanina Soldatkina's paper [15, p. 195]).

This ends the list of similarities between Hamlet and Snow.

Hamlet sees and knows the whole black essence of Elsinore, existing in a permanent reflection of that, while his tragic consciousness “seems to be autonomous from action”, as Pinsky aptly noted [14, p. 130]; Jon Snow, on the other hand, has no penchant for thinking or knowing. What humanity is like is somehow not his business. Such a character cannot have a “tragedy of knowing life” [14, p.127], he does not allow himself to engage in evaluating and even less in blaming the society or humanity. It is even less his task to express the known and the understood in lengthy speeches. He would immediately have been branded as an old-fashioned arguer. It turned out to be unaccepted and almost indecent to argue in earnest and criticize the world in earnest with a hero warrior's lips. Besides, contemporary series assume that the broad audience is skeptical about long clever soliloquies.

Thinking and contemplating on screen is only allowed if you do it with flair and in a remote manner, that is, with catchy cynical aphorisms. This is a function of intellectual characters. And they, according to contemporary art, cannot simultaneously be intimidating warriors and particularly not self-sacrificing zealots of all humanity's welfare. Their purview is pragmatism, ethic degeneracy and lost youth.

So it turns out that Westeros is a very large Elsinore, only without a Hamlet. And in this respect the image of this world is rather post-Shakespearean, similar to the gloomy world of playwrights like John Webster, Francis Beaumont and John Fletcher who are traditionally recognized as Shakespeare's younger contemporaries.

The present lack of faith in a complex, even universal hero reflects the pragmatization and narrowing view of a personality in the post-Renaissance era. It was embodied in the system of stage types, which, in a sense, did not grow outdated in the popular culture even by the beginning of the 21<sup>st</sup> century. Jon Snow is a warrior without fear and beyond reproach, a disinterested and honest person. So he cannot speak like an intelligent, educated subject thinking in complex and sophisticated ways. He has to be a man of few words; it is better for him to live by unarticulated impulses but not play a madman. He is anti-Hamletian and even boring in his behavior. That is why the "entertaining" decorative feature of Jon Snow's (Kit Harington) appearance is so important: "nice-looking, victim-like, elegant young man of the type adolescent girls like...", as Maria Grafova has put it [16, p. 58]. If Jon wasn't so curly-haired and handsome, he probably wouldn't have won the love of the multi-million audience.

He is established as a deeply moral and self-sacrificing character, a doer rather than a thinker, but Jon Snow nevertheless represents a unique position in the Seven Kingdoms. Inside, he serves no one; personal loyalty is not his religion. And that is why in case of a really great need he is capable of killing a loved one despite everything. He will be motivated by a high-spun idea, general salvation, the greater good or just revenge. For that, pragmatic and ethically ambivalent Tyrion takes Jon Snow out of the political game. As historian Lev Gumilev would have said, such a

knight simply needs to be sent off somewhere far from the civilization. Not because he is too passionarian but because he is too radical and suprapersonal in his humanism. For the sake of humanity's future, he is ready to give up the life of a specific and individual person if this person poses a threat to everyone. The series does not seem to know how to treat this position, which makes this character somewhat "underwritten".

Snow was capable of letting a horde of wildlings inside the Wall against the disagreement of many of the best and most respected warriors. He was ready to stop classifying people into the civilized and the uncivilized; he saw that the main and inviolable division was into the living and the undead. He was collectively murdered for this humanism and far-sightedness. And after being resurrected he proved to be capable of killing the woman he loved — again, out of love for humanity. But Jon Snow is the only one like that — looking as a man of the sword but in his heart, a post-individualistic radical who thinks in a too abstract manner. No one but him is burdened with the love for humanity in general.

From the look of it, the series, when it establishes Jon Snow as a perfectly positive, not an ambivalent character, gives the viewer a certain angle of looking at the world, too. Some of its bad laws are considered by the series to have no alternatives, so viewers are not invited to pull their hair out because of that.

#### WHAT DO WE SAY TO THE GOD OF MERCY? "NOT TODAY!"

The proposal by the intellectual and fat Sam (John Bradley West) to hold the general election fails miserably. *Game of Thrones* does not believe in democracy as a phenomenon of collective management in which large human masses are involved. The real institution, as the series says, is oligarchy of people with sophisticated thinking, capable of controlling themselves, compromising and finding ways to reach an agreement with each other. Assumedly, the real power is therefore incapable of relying on big capital [4], and that is why everyone who possesses it does not participate in the discussion of governance at all. The minority can be

financially well-off and “advanced” enough to really push the world forward. The majority cannot. It should not be allowed anywhere near the politics, the series says.

The crowd can be either a victim, as in the penultimate episode, or a collective torturer and murderer with impunity, like the Dothraki army or the capital’s inhabitants jeering at naked Cersei walking to the Red Keep in the end of the fifth season. In this regard, Richard Tempvist articulated the idea of *Game of Thrones*’ lacking an image of the people very accurately: “A ‘people’ was invented by Herder, i.e. in the 18th century. The starting point from which the plot is developing references us to a completely different, pre-historic, or in any case pre-Modern period. That is why there is really no people there.” [17, p. 250] Formally, there is no people or nations “yet” in the Seven Kingdoms’ chronology; but this is the case because there is “already” no people or nations for many of our contemporaries, for George Martin and the series’ authors; these are no longer relevant categories, the faith in them is rapidly eroding nowadays.

It is very indicative that the best of the best did not assume the responsibility for Daenerys’ unrealized “ethical education”. Tyrion mumbled a couple of phrases to the effect that their approving executions in various areas created a feeling of her own infallibility in the Queen of Dragons. But Jon Snow did not even try to support this conversation and repent in his turn.

In a word, this elite has never truly realized its horrible attitude to other people’s lives, never criticized its loyalty to the right to take away lives. On the contrary, the last murder committed by Snow confirmed the relevance of the whole system of violence as the most effective measure of changing the global landscape.

So the world has learnt almost nothing, again. And this is the spontaneous theme line of the whole story. It all in fact started not only with the cruelty of obviously evil Lannisters but also with the cruelty of the “good” Ned Stark who executed a person daring to desert from the Night Watch for an extraordinary reason, the essence of which the Warden of the North never got to, dismissing the news of the White Walkers (that almost

exterminated the whole humanity in the last season). In other words, the noble Ned Stark took a life because that was the custom, without showing mercy or political far-sightedness. Soon afterwards, he agreed with the need to kill one of his beloved direwolves—by an unjust demand of Queen Cersei. He dealt with that almost like Gerasim from Turgenev's story but the latter was a serf, while Ned Stark was the Warden of the North. As soon as his friend, King of the Seven Kingdoms, passed away, bequeathing that Ned protect his children, Ned Stark broke that oath. He did that out of good intentions but that was also an oath, and he had recently executed a person for breaking an oath.

In other words, the events of the first season sprung out of incorrect actions and multiple “missteps” of a noble character who was soon mercilessly executed by his foes. In the middle of the multi-season narrative, cruel executions are committed by Snow in Castle Black when he dealt with conspirators, a child among them. And in the eighth season, Lord Varys (Conleth Hill) discussing that it would be preferable to put the more humane Snow on the Iron Throne instead of Daenerys, shows with his eyes that Daenerys would have to be eliminated if this plot succeeded. Varys himself will soon be incinerated by Daenerys' dragon but before that the advisor is planning to poison his Queen. Any willingness to make sacrifices here is relative and situational. In his time, Tyrion committed patricide—but before that his father had given an order to execute Tyrion for a crime he never committed. And so on.

Everyone in this world is potentially not only a victim but also an executioner. Not only an executioner but also a victim. Almost all of the story's key figures are therefore linked with a shared system of values and morals, whether they accept it or are trying to think of themselves as oppositionists. (Here, again, we can feel the traditions of Shakespeare's view of Elsinore as a world where it is impossible to stay uncorrupted by the horrible morals, lack of respect to the death, a cruel game element used not only by Hamlet himself. The play's main character was going to cure the “time out of joint” but he himself proved to be a part of that “broken joint”, too, turning into a direct and immediate murderer.)



One of the “positive” slogans in the world of the Seven Kingdoms was driven home to young Arya by her valiant fencing teacher: “What do we say to the god of death?—Not today!” This inspirational expression lends the heroine strength at extraordinary times. But Westeros daily lives by another, non-articulated truth: “What do we say to the god of mercy?—Not today!”

Daenerys (Emilia Clarke) talked about her wish of “breaking the wheel”, meaning the wheel of power. The traditional theme of the Wheel of Fortune is therefore applied mainly to the political elite. No one was able to break the “wheel”. They were only able to hand it over for “steering” to someone who has never yet used this wheel in a bloody way.

#### A BATTLE FOR SURVIVAL—A HEROIC INTERMISSION

But before the world makes a step forward, towards the ‘politics of ideas’ era, without praying for forgiveness or even taking the time to realize its global sins, a perfectly harmonious third episode will take place where the decisive battle between humans and the Night King’s army occurs. No beautiful battle scenes or monumental battle dynamics in general. Ragged frames. Slipshod editing with sagging plot parts and confusion. Intermittent pulse rhythm. Dark misty emptiness, breathless expectation and horror of disoriented mortals, be they on the wall or in the crypt. A feeling of their own uselessness in Sansa and a number of other key figures of the whole story. Magic of the sorceress Melisandre (Carice van Houten) that only works after countless spells turning into a desperate plea but only delaying White Walkers’ new offensive by a few minutes.

No unconvincing beautiful heroism from those who are not capable of it by their very nature. Hound, flattening himself against the wall, forced into stupor by realizing the impossibility of a proper fight with the undead horde. Sam, literally scuttling from White Walkers on the battle field. Convincing heroism of those who cannot comprehend themselves without it. Little Lady Mormont, piercing the undead giant with a dagger with her last bit of strength, while her bones are crunching in his huge hand.

Music (by composer Ramin Djawadi), falling silent and recurring like the last drops of human energy and blood, collected with difficulty, like agonizing impulses of humanity's wasting powers. Music, communicating a physical experience not of a remote prospect of perishing but of irrevocable, immediate, already happening complete extermination. Music expressing Night King's placid confidence in his almost achieved victory. Sounds of battle—subdued, as if eclipsing, as if heard by a dying human consciousness.

Wordlessness, contactlessness, powerlessness... No heroic deeds by Jon Snow. Uselessness of dragons. Daenerys and Jon mounted them and surged up but could hardly do anything from there, fighting the snow storm away from the battle. And here are both dragons, helplessly swinging in the snowy night sky like the harmless avian...

Darkness, stillness and silence define this culminating battle shot as unlike Hollywood blockbusters' artifice as possible. This episode with its high cinematographic quality leans towards a style that could be dubbed "night impressionism".

Arya's emergence from the darkness and murder of the Night King look like a desperate, almost unnoticeable, convulsive motion, not a legitimate victory. This was a fluke—in the sense that its fact is not capable of cancelling out the high chance of complete extermination of all human.

Today, survival actually concerns cinema more than a triumph. And here, in the third episode, there is also a victory that came by a miracle and is no triumph. All triumphant intonations, so traditional and expected in such mega-plots, are weeded out of the screen matter. No euphoria, no joy, no relief or tranquility—not for a second of screen time.

The episode ends not with experiencing the fact of salvation but with realizing the irreplaceable losses. In this grief, everyone is lonely and small. And only the gesture of a giant dragon covering Daenerys who is crying over Ser Jorah's (Iain Glen) body with his wing and kind of creating a "living grotto of suffering" is capable of conveying the sense of union of all living things—human, animal and magical. This union does not cancel out the need for voluntary reckoning for past crimes. The cruel

but sometimes useful servant of the Lord of Light will take her own life—without pathetic showiness, or repenting goodbyes, or remorse. She will simply walk into the snowy field, take off the magic necklace keeping the energy of her prolonged existence and let it fall. Stumbling a few steps farther, Melisandre falls and stays lying in the middle of the waste as a piteous hump. There is no joy of vengeance in it, or melodramatic regret, only the bewilderment from how easily those who possess super-human abilities passed away. And from the sight of how little is left after a person and their magic.

The series shows that people are not masters of the situation and does not enjoy the great dramatic scene with intelligible spiritual impulses and spectacularly shot duels. Humanity represented by key characters cannot and should not enjoy itself forever and involve the audience in this attitude. The episode is structured around the sense that the threat of humanity's death is not a genre invention but an actual danger and it can come into the spotlight again at any time. Only its appearance and the subjects attacking the human world are fantastical here. And, paradoxically, this is still the happiest danger, struggling with which is a short breathing space in the series of humans' violence against humans. In the context of the main political plot of the eighth season, the third episode is a "heroic intermission" and a false happy ending preceding the new stage of complication in the society's life.

#### CATASTROPHE OF THE WORLD OF POWER. KLEIST-STYLE

As Jaime (Nikolaj Coster-Waldau) confessed, he never cared for Westeros inhabitants, he only cares about Cersei's fate. He is not the only one who thinks that way. As it turns out, Daenerys cares little for absolutely everyone if they are not Missandei—a world without her does not deserve mercy. The series shows almost complete loss of value of unknown masses' lives—lives of the crowd—against the acutely felt value of life of a loved one. People are governed by passions bordering on manias. Personal couplings of fates are elevated as the ultimate value

even against the drive for survival. This can be read as a certain resistance against the little significance of an individual, their feelings and their life for the big politics. This is the selective disastrous humanism in the world of power and hatred.

If it was not for Hound's (Rory McCann) desire to get even with his brother, he would have found a way to kill him without killing himself, not rushed into a blazing abyss together with Gregor. But that was the only way Hound could express and exhaust his hatred. If it was not for the desire to be with Cersei in a moment of mortal danger, Jaime could have lived. But only his coming into the city and their death together under the ruins of the palace could express his attachment to his sister. If it was not for the public execution of Missandei, Daenerys could have probably stopped in time, the city would not be destroyed, its inhabitants would not be burned and the Queen of Dragons herself would not have been killed by Jon Snow who loved her.

Queen Cersei signed her own death warrant and that of all capital's inhabitants by executing Missandei (Nathalie Emmanuel)—Daenerys' only true friend. From the political point of view, Missandei was only an interpreter, a function of mediation and co-presence with the high and mighty. In the general context of this power struggle, Missandei is the only saint: she has not committed a single crime, she has no brute force, no power, nor does she need them. Even the capability of influencing the high and mighty she only plays with, unlike Tyrion and Varys. The death of selfless Missandei, however, is a watershed, a culminating link in the "wheel of power's" life.

After all, Daenerys sees herself in Missandei—a lonely girl deprived of her home and motherland, only without dragons, an army or super-human abilities. Arya, Jon and Ser Davos contemplate in horror what is left from King's Landing—something like Pompeii that was also exploded after the volcano eruption. And the snow of a long winter as a danger turns into a whitish flying ash of burned bodies and a burned civilization. All this to avenge a certain interpreter from Naath Island, i.e. retaliation for the power's habit of mocking women's weakness, femininity, vulnerability and loneliness.

Behavior of the Queen of Dragons who turns into a flying volcano rhymes with behavior of Amazon Penthesilea in the eponymous romantic tragedy by Heinrich von Kleist (1808). Infuriated by Achilles' flippant attitude to her love and the expectation of respect on his side, Penthesilea "approaches him with hordes of elephants and sets her mad hunting dogs on him. He is torn into pieces, and Penthesilea herself, who does not remember who she is, tears Achilles' body apart together with the dogs"—the one she was in love with [18, p. 427].

Enraged Daenerys cannot stop her attack on King's Landing even when the city is ready to yield. She rushes above the conquered city time and again, leveling with the ground the place where they did not want to allow for the possibility of her victory, where she was not considered to be a worthy opponent, a significant political figure. Not in a love struggle but in a clash with another queen, Daenerys cannot bear that herself and her friend were not taken seriously, that Missandei's life was just collateral damage and a symbol of her own, Daenerys' vulnerability. Queen Cersei, to quote Berkovsky's words on Kleist's characters again "considered belligerence to be a whim... looking lightly at the weak one's drive to equality, did not wish to understand that she was dealing with actual things possessing formidable power." [18, p. 427]

The view of the world in *Game of Thrones* rhymes with the view of the world painted by the German romanticist: "it was in this tragedy by Kleist that the world is presented as a giant empire of power, as an arena of forces pitiless to each other. The equality is the fact that every man and every woman is allowed to practice their own power <...> animal competition of inherited and acquired advantages is in motion, society's aggressive instincts are legalized, all human traits inherent to them are hidden in people and no longer emerge to the surface of life." [18, p. 422–423] "Kleist's tragedy is a romantic presentiment of the fact that differences in the world as it is given to them today are fading and everything is moving towards death-like uniformity." [18, p. 425]. A horrible "smoothing out of gender and gender differences" was going on [18, p. 425]. Essentially, these words by Berkovsky are applicable to the world of Westeros as if they were written about it. Male values are dominant here; the female principle

is forced to adapt to them, which most female characters do with varying degrees of success. Many contemporary researchers see a positive sign in the treatment of the female theme by *Game of Thrones* — a demonstration of the fact that women are beginning to assume the right for their own choice of destiny [3, p. 169]. But female characters' enhanced activity and belligerence does not stimulate the society presented in the series to respect someone's femininity and weakness. So female characters' conquests should rather be considered as continuing unsolved problems relevant both for the Seven Kingdoms and the contemporary reality.

### METAPHYSICAL FETTERS

As early as in the second mega-plot of our time, authors' obvious concern with the fact that the world, however civilized, complex and diverse it is, continues to be structured by brute force, can be felt. The measure of power is force; the measure of the right to rule is also force. This frustration could be read even in Harry Potter's story where the Wizarding World was rather a metaphor for a community of thinking people to whom it makes sense to make great demands and high claims. This world, including Hogwarts and Ministry of Magic with all their extraordinary properties, still has not developed any principles capable of stopping the most cruel and power-hungry being from getting all the power—for the second time, after once already surviving the experience of his accession [19, p. 8–18].

On the path to the final of *Game of Thrones*, the lack of close-ups and extreme close-ups of dying and dead characters is essential. We can only see from a distance how the Mountain beholds Missandei standing on the edge of the wall, how her body and head fall down separately. In the long shot, Mountain and Hound fly down from the crumbling wall in a deadly struggle, towards the raging flames. After the battle, Tyrion finds Jaime and Cersei among the ruins of the palace—only their heads and shoulders are visible, both corpses are lying next to each other under a pile of stones, covered with grey dust and seemingly turned into

anthropomorphic “wreckage”. No details of unburied bodies’ being. No blood. And no funeral.

A person in death loses its material structure more and more, is dematerialized and less and less entitled to a ritual burial and “paying last respects”. The less ritual action is on the screen, the smaller the illusion of arranging the world like Shakespeare does. No Fortinbras will come here to take up the bodies. The world will stay as completely disarranged as it is now.

It would have probably taken Shakespeare, Kleist or Pushkin to write good dialogues and soliloquies for Jon Snow before and after killing Daenerys. The problem of ridding the world of a new tyrant is actually hard to package into light dialogues. It would rather take writing a philosophical essay or making long author’s digressions. This does not correspond well with the fantasy series format. But the problem is not verbally justifying or mourning the need to eliminate the Queen of Dragons who was recently a sufferer sold out to savages. The problem is, the series does not think it necessary to invent anything else except the personally committed killing. Daenerys could have gone mad and/or died by the force of destiny, could have realized what she had done and committed suicide, could have been publicly condemned by the most respected lords and subjected to a physical execution or ostracized. It is not about lack of fantasy; it is probably about lack of faith in the efficiency of all alternative ways of taking a human beyond global impact on the fate of the world. Nothing better than murder has been invented yet, the series seems to be saying, so stop pretending the law, order or any kind of collective will matters.

As people fail to show any attempts at demonstrating their critical attitude to the whole institute of power, the dragon—the child of the stabbed Daenerys—proves to be the only intelligent person in the last episode. Poking her body a few times with its huge snout and making sure she is not breathing, the dragon utters a suffering roar and aims his flame not at the direct murderer—Jon, but at the Iron Throne, the symbol of great power. And the dragon does this until the throne begins to melt

and turns into streams of lava-like matter. But even its motion seems dangerous, aggressive and treacherous.

Until the concept of total power exists, there will always be blood, fire and insanity around it. Judging by what is happening in the 21<sup>st</sup> century on our side of the screen, the concept of power cannot be cancelled by anyone.

The dragon picks dead Daenerys in its huge clawed paw—there is something very sensible in this motion—and carries her away across the endless vastness of the sky. A gesture of mistrust to all humanity, unwillingness to leave the murdered queen for burial by human customs looks like a conscious and justified action expanding the borders of humanism. The dragon is no worse than people here, and in some respects, more intellectual and emotionally sophisticated.

Arya's decision not to return to the North, not to stay in the capital but set forth "where all the maps stop" rhymes with the dragon's behavior. In this action and the intonations the character used to communicate her plans, one can feel not so much wanderlust but rather a judgment to the known world. It does not work for the young heroine, she cannot stay in there. Let there be something else, not here. If traditional characters of adventure novels turned out to be just as beautiful, pure and full of cheerfulness in the final as they were in the beginning, as Bakhtin noted [20, p. 127], the exact opposite is obvious in *Game of Thrones*. The experience and new horrible knowledge are the "fetters" that now accompany characters wherever they go. But these metaphysical fetters are easier to wear in the land of the new and the unknown. In here, the potential for possible shreds of harmony has already been exhausted.

The complete lack of sweet loving couples in the final of the whole story is indicative. Couples are dead or broken. And even Sam and Gilly's marital happiness is not captured on camera. Those for whom no passion ever comes first gained relative social success. Only warrior female characters survived—Lady Brienne and Arya, i.e. carriers of the series' key female archetype [21, p. 43–47], along with Sansa who is prone to patience, craftiness and calculation. Bran was the only surviving child. The



other descendants of royal families along with commoners' children, not only did not make it to the final but actually died a violent martyrs' death. Y. A. Bogomolov recently wrote about the role of the child's image and "technique" in contemporary media culture [22, p. 47–49]. It is perfectly obvious that depreciation of children's lives is actually a recurring theme in contemporary screen plots and it can be traced quite clearly in *Game of Thrones*, too.

In conclusion let us repeat that despite numerous resonances with Shakespeare's and Kleist's tragedies, *Game of Thrones* is not a romantic tragedy, nor a Renaissance one. Great predecessors have already spoken about the horror of human society. In that playwriting, despair at the sight of its insolvable conflicts reached an extraordinary level. The vision of the world was laced with authors' uncompromising critical energy. A significant portion of this energy was embodied in central characters' attitude. But today, the situation is twofold: the view of the world in a contemporary series includes many of the same horrors that were outlined by Renaissance and Romantic art. The goals of depicting them, however, transformed along with the attitude to them. It hasn't turned positive, of course. But the critical attitude faded significantly.

The large screen format intended primarily for lengthy entertainment and secondly, for reflection, aims to keep the audience on its toes and sort of attune it to the demonstrated and very recognizable picture of the world. Intonations of uncompromising rejection of human society's disharmony are receding. They are replaced with intonations of forced recognition, since this disharmony seems to be inevitable and insurmountable. Which is why it is better to adapt to it mentally—the humanity has no other world and no other soul and it does not expect to get any. Costumes, climate, external threats may change; the principle of establishing power may change—but not the general system of values and public morals. This is the non-tragic attitude of *Game of Thrones*, as if telling its viewer: Shakespeare and Kleist still hoped for something in the future but they lived a long time ago and we have nothing to hope for in the early 21<sup>st</sup> century.

Сериал НВО «Игра престолов» по романам цикла Джорджа Мартина «Песни льда и пламени» стал одним из самых заметных и обсуждаемых экранных произведений последнего десятилетия. Причем последний сезон «Игры престолов» вызвал множество негативных реакций у широкой аудитории. Их волна растет, критика сериала становится хорошим тоном. Замечают пластиковые бутылки у ног персонажей, вовремя не убранные из кадра. Припоминают аналогичные «ляпы» в ранних сезонах. Раздаются требования переснять весь финал.

Между тем в современной западной науке «Игра престолов» активно и серьезно исследуется. Одних ученых интересует специфика развития темы Средневековья [1], [2]. Других — художественные высказывания о гендерных проблемах [3] и общественном развитии [4]. Также сюжет цикла романов и сериала используется как собрание примеров поведенческих моделей и бизнес-стратегий [5]. Таким образом, рассмотрение цикла романов и сериала происходит в диапазоне от культурологии и социологии до теории менеджмента.

Большим шагом вперед в русскоязычной науке стал сборник статей «Игра престолов: прочтение смыслов. Историки и психологи исследуют мир Джорджа Мартина» [6], разворачивающего изучение сериала и цикла романов в сторону не только психологии и истории, но также культурологии и теории медиа. К текстам данного труда мы будем неоднократно обращаться по мере необходимости.

В данной статье мы остановимся исключительно на сериале Дэвида Бениоффа и Дэниела Бретта Уайсса, применяя методы искусствоведения, а, точнее, киноведения и театроведения, для рассмотрения «Игры престолов» как произведения визуального искусства. От культурологии же здесь — внимание к содержанию произведения искусства. В своих подходах мы основываемся на том факте, что экранные искусства — это синтетические искусства. Как точно формулировал Виктор Демин, «будем помнить, что и телевизионный экран, как и экран кинотеатра, как и театральные подмостки, предлагает не одно какое-то искусство, пусть даже в чьих-то глазах

профилирующее и важнейшее, а многочисленную семью, связанную онтологической наследственностью, но с неожиданным, незапланированным генетическим разбросом, с непредсказуемыми мутациями» [7, с. 4]. Исследователь имел в виду наличие в экранных искусствах выразительных средств, а вместе с ними — образов, мотивов, сюжетов, архетипов, связанные со зрелищными искусствами и литературой, музыкой и изобразительными искусствами. Однако в начале XXI века еще более очевидно то, что сами синтетические искусства — театр, кино, телевидение и пр. — тоже «сообщающиеся сосуды». И подобно тому, как современный театр стремится иногда использовать экраны и средства выразительности кино, так и экранные искусства нередко активно используют элементы сценической эстетики (вспомним, к примеру, «Догвилль» Ларса фон Триера или «Ваня на 42 улице» Луи Маля).

В произведениях синтетического типа, будь то спектакль или фильм, соотношение разных искусств не одинаково, оно каждый раз выстраивается по-своему. По меткому замечанию современного теоретика сценических форм Юрия Барбоя, «виды театра определяются в своей специфике не только на основании принадлежности их содержаний, форм и языков, но и по тому, какие части системы спектакля оказывают в каждом случае решающее влияние на эту принадлежность» [8, с. 229]. Это же свойство проявляется в экранных произведениях. В сериале на протяжении разных серий могут активизироваться различные комплексы выразительности, то более сугубо кинематографические (монтаж, игра планов, движение камеры и пр.), то литературные (нарратив, закадровый голос, описательно-информационный показ мест действия и пр.), или же — тяготеющие больше к театральным, (например, мизансцена в кадре, диалог, драматическая ситуация). Соотношение «кинематографичности» и «драматургичности» в сериале бывает неровным. Без учета такого парадокса, остаются вне поля изучения многие смысловые пласты сериала или некоторые элементы его формы истолковываются как ее отсутствие, недоработка, погрешность.

Итак, предмет данной статьи — те смысловые пласты сериала «Игра престолов», которые могут быть адекватно прочтены, скорее, через сопоставление с некоторыми мотивами классической западноевропейской драматургии. Ведь существуют темы, неутратившие своей актуальности на протяжении столетий. Нередко современная популярная культура находится в процессе внутренней полемики с классикой или же продолжает развивать заложенные в ней формо-содержательные пласты.

Наш исследовательский поворот не противоречит представлениям о том, что успешный сериал — это коммерческий продукт, в данном случае, часть трансмедийного коммерческого проекта. Но продуктом может стать все, что решат продавать. И, наоборот, если какое-то произведение не функционирует или не функционировало в свое время как коммерческое, это не означает, что оно лишено потенциала «продукта». Однако это вопросы судьбы произведения во внешнем мире, в роли предмета манипуляций. Элементы «продукта» можно найти у многих великих классиков. Но наличие таких элементов не отменяет наличия полноценной художественной формы со своими внутренними законами организации. Не прочитав этой формы, часто невозможно сказать наверняка, а что же в ней может обеспечивать высокую социокультурную востребованность, как правило, и являющуюся причиной коммерческого успеха. Соответственно, наша цель — увидеть тот центральный смысловой узел, благодаря которому сериал «Игра престолов» стал несомненным лидером среди сериалов 2010-х годов.

## ОТ БАРОЧНОЙ АВАНТЮРНОСТИ К ПОЛИТИЧЕСКОЙ ДРАМЕ

Почти не меняя внешней стилистики, в последнем сезоне «Игра престолов» резко подвинулась в сторону архаичности, подразумевающей, что создатели экранного произведения перестают всякую секунду экранного времени тратить на развлечение зрителя. Они более не заботятся о его психологическом и физическом комфор-

те, об информационной прозрачности и доступности экранного действия, о возможности извлекать из просмотра усиленные дозы удовольствия. Это-то, на наш взгляд, и вызывает протест широкого зрителя, привыкшего к иллюзорной экранной визуальности.

Все семь сезонов аудитория смотрела авантюрное фантазийное киноповествование. Многофигурное, событийно насыщенное, брутально живописное, «барочное» в пиршественных контрастах красоты, роскоши, магии — и натуральности земли, песка, крови, грязного физиологизма. Кинематографизм целого, впрочем, мог время от времени включать материалы из области театральной культуры. Так, в сцене свадьбы Джоффри (4-й сезон) разворачивалось представление в духе антимаски начала XVII века при дворе Тюдоров. В костюмированных карликах явственно читались отсылки к эскизам Иниго Джонса, устроителя британских придворных зрелищ [9]. В 5-м сезоне важной составляющей стала линия площадного театра, отображающего недавние драматические события придворной жизни Вестероса. Но язык экранного искусства зримо доминировал в сериале.

В восьмом сезоне визуальная «барочность» проявляется лишь изредка. Экранная иллюзийная зрелищность то и дело отступает в тень. И перед нами оказывается, скорее, «политический театр» в кадре — мучительный, тяжелый, нестроумный, неживописный. Если учитывать преимущества «двухступенчатых определений» природы синтетического произведения, о чем писал Юрий Барбой, считая их более научно корректными [8, с. 227], то семь сезонов сериала являли собой, скорее, фантазийный авантюрный кинороман. А восьмой сезон тяготеет к фантазийной драме, кинематографичность которой то совсем приглушена, то конвульсивно прорывается наружу.

Элементы авантюренности, естественно, остались. Но исчезло основное качество авантюрной эстетики — ведь в ней все самые страшные события, самые душераздирающие переживания должны служить эстетическому удовольствию реципиента. А тут эстетическое удовольствие перестало извлекаться непрерывно и легко. Вместо этого сериал показал то, что его по-настоящему стало беспокоить

и занимать к периоду необходимых развязок. То есть, сериал создал концептуальное публицистическое высказывание в фантазийных одеяниях экранного шоу. Восьмой сезон подтверждает, и даже с нажимом, что происходящее в кадре соотносится не столько со Средневековьем или эпохой Барокко, сколько с нашим временем.

## РЕШЕНИЕ СУДЕБ МИРА ПЕРЕДОВЕРЕНО СВЕРХРАЗУМУ

Начнем с самого мрачного — с конца, о котором, правда, нас предупредили в самом начале, в заставке. Мы уже писали о том, что в предыдущих сезонах в ней главенствует образ Механизма, в свою очередь, представляющего некую мультисистему отдельных элементов, функций, акторов, обстоятельств [10, с. 250–251]. Появлялись в заставке и живые существа. Динамика заставки была во многом организована желанием авторов сериала дать представление о карте Семи Королевств [11, с. 15]. К финальному сезону в заставке, постоянно видоизменяющейся, не осталось никаких живых фигур. Полет стал слишком уверенным и стремительным — так летают не драконы и не вороны, двуглазые или трехглазые, но мысли в пространстве чистого умозрения.

Механизм царит полновластно, зато мы пущены в его внутренности, сложное, постоянно видоизменяющееся нутро, похожее на бесконечный полигон для испытаний, для инициации длиною в несколько жизней. В этом нутре вновь вырастает и ощетинивается Железный трон, выкованный из мечей воинов поверженных армий. Ничего, кроме этого механизма, трона и ленты-пути с гербами самых значимых родов, более нет. Духовное, индивидуальное, личностное и даже хтоническое — более не присутствуют в модели мироздания.

Последняя большая сцена последней серии откровенно тяготеет к театральности, притом театральности «на скорую руку» — так что пластиковые бутылочки, если и маячат, не должны мешать восприятию. Сцена смотрится как предпремьерный прогон или генеральная репетиция «для своих». И прогон отнюдь не авантюрной истории,

но, скорее, драмы-диспута, как сказал бы Бернард Шоу. Разговорная пьеса-диспут всегда посвящена тому, что волнует людей сегодня. Финал «Игры престолов» — это диспут о сегодняшнем мире, власти и стратегиях управления.

Мизансцена фронтальна, симметрична, этим скучна, но ее смысл весьма символичен. Лучшие люди Семи Королевств, самые авторитетные, амбициозные, умные или живучие лорды и леди сидят полукругом под узеньким тентом на примитивных подмостках, сколоченных посреди разрушенного города. Это политическая сцена на руинах цивилизации. А перед всеми, по центру, стоит лорд Тирион (Питер Динклейдж), чуть ли не в цепях, только что доставленный под конвоем из заточения, куда его отправила королева Дейенерис, к данному моменту убитая. И этот маленького роста человек с косматой головой, давно небритый и немывтый, измученный последними событиями, продолжает, по сути, управлять всей политической жизнью Вестероса. Пока возглавляющий войско Дейенерис Серый Червь пытается добиться каких-то решений о наказании Тириона (за его отказ служить королеве), сам Тирион убеждает всех собравшихся в необходимости выбрать нового короля, который и будет отдавать приказы и распоряжаться судьбами.

Внешнее действие минимально, эмоциональная динамика заторможена, никаких напряженных диалогов не придумано. И можно счесть это минусом серии. Но есть в занудстве говорильни важное содержание.

Вольно или невольно, сценаристы показывают мир, на ходу себя переделывающий. В нем начинает править балом тот, у кого есть в голове идеи и умение их убедительно излагать. Физическая сила и власть, даже физическая и социальная свобода тут ни при чем. Все слушают Тириона потому, что у них самих нет никаких идей, они вообще не привыкли двигаться по жизни «идеями». А тут вдруг начинается эпоха идей. И зрители сразу попадают на ее кухню.

Предложение лорда Тириона назначить королем Брана Старка (Айзек Хемпстед-Райт) вызывает сначала оторопь, а потом одобре-

ние по двум причинам. Другого адекватного претендента не могут предложить, в том числе потому, что его просто нету. Кроме того, никто, кроме Тириона, не в силах переступить через личные амбиции и предложить в короли не себя. Большинство мысленно думает о себе, но молчит. Один из лордов, дядя Сансы и Брана, встает и вполне серьезно начинает рекомендовать себя, но его тут же осаживают. Он не злодей, а бесхитростный человек, решивший озвучить позицию, аналогичную позициям остальных. Каждый способен желать видеть на троне только себя — или вообще не готов заниматься политикой, подобно Джэндри Баратеону, бастарду одного из прежних королей.

Весьма показательно, что право крови вообще не рассматривается более как мотивация для обретения короны. Нам как бы показывают в сжатом виде историю движения общества от монархий с элементами тирании к выборной власти.

Но это не шаг от дурного к лучшему, вот в чем вся соль данной истории. «Игра престолов» — всегда жестокая игра, и в ней одно зло сменяется другим и третьим. И не стоит трактовать перемены как позитивный шаг в сторону «демократии». Акцент сделан на том, что наступивший период во всех смыслах переходный — от известного к неизвестному и с трудом прогнозируемому. И в этом он похож на нашу современность, о которой Зигмунт Бауман говорил, что «сегодня, как никогда, сложно сказать о том, что происходящие перемены имеют какое-то заранее определенное направление, они застают нас врасплох, мы их не ожидаем и не предвидим. <...> Мы находимся в периоде *interregnum*, состоянии неуверенности... мы даже не знаем, как предвидеть развитие событий...» [12].

Драматургия сериала закономерно делает Тириона модератором «переходного периода» — изгой имеет право на некоторый реванш. А именно категорией реванша мыслят и финальный сезон, и нынешняя действительность. Хеппи энд не возможен в этой реальности. Счастье — немодная категория. Но может случиться реванш для нескольких избранных, и новый шанс — для мира в целом. Искусство, стремящееся к гармонизации финальной картины мира, ча-



сто стремится раздать по заслугам, наказать или утешить персонажей сообразно их поведению и внутренней сущности. И тогда авторы выступают как справедливые боги — так происходит не обязательно в сугубо развлекательных произведениях. В «Буре» и «Зимней сказке» Шекспира есть этот пафос.

«Игра престолов» тоже раздает порцию финальных даров и наказаний. Многие из тех, кто в своем прошлом совершал неблагоприятные и страшные поступки, погибают в битве с белыми ходаками или во время разрушения Королевской гавани. Но после этого сериал заостряет внимание на переменах «трендов», на обозначении новых фаворитов новой эпохи.

Реванш уготован Брану, искалеченному Джейме Ланнистером, представителем ранее господствовавшего аристократического рода. Реванш будет и у Сансы, старшей сестры Брана. Но оба возвышения происходят уже не потому, что следует даровать награду детям убитого Хранителя Севера, несправедливо ущемляемым и гонимым, а потому, что они подходят для новой эры управления.

В своем поведении Санса (Софи Тернер) подхватывает стиль Тириона, продолжившего управлять событиями вместо того, чтобы оправдываться. Вместо признания Брана королем, как то делают остальные, Санса ставит условие своей лояльности брату — независимость Севера. Она говорит о свободе от присяги как о чем-то непреложном и единственно справедливым. Ощущение подходящего момента, скорость мысли, прагматика реакций и неколебимая убежденность в личной позиции как объективной истине — вот залог успеха. Это почти инструкция по тактике эффективного управления чем-либо. Сцена игнорирует все возможности для взвинчивания конфликтов. Все напряжение создается не внутри кадра, а в пространстве между зрителями, ожидающими активизации споров, и персонажами, среди которых на первый план выдвигаются те, кто умеет не допускать споров и не позволяет разгораться открытым конфликтам.

Назначенный королем Бран не воин и не любовник, он пока не делал политику с помощью войн и убийств, как то делали все осталь-

ные. Есть иллюзия, что с Браном будет спокойнее. Он вне любви и наслаждений, вне стяжательства и ханжеского юродства. Он не станет отцом наследников, заведомо нацеленных на борьбу за власть, — и поэтому он не вызывает заведомого страха. Так что все начинается с нижних ступеней пресловутой пирамиды А. Маслоу, с чувства безопасности, которое вселяет Бран, передвигающийся в кресле на колесах, но зато способный путешествовать во времени и видеть все.

Никого из персонажей не смущает то, что тем самым новый король далек от многого человеческого. По происхождению он человек, по настоящему состоянию — свободный надличностный разум, функция памяти, сверхвидения и сверхзнания. Некая автономная информационная система, почти без чувств. Как пишет Мария Штейнман, в седьмом сезоне «чардрева северных богорощ образуют единую информационную систему, причем не только пространственную, но и временную. <...> Подключившись к этой системе, Бран получает возможность не просто видеть картинки из прошлого в памяти деревьев, но и взаимодействовать с ними» [13, с. 156]. Также Штейнман вспоминает «Аватар» Кэмерона, где была показана единая сеть информационно-духовного бытия на планете Пандора, и эта сеть тоже имела форму леса [13, с. 157]. Бестелесное межличностное сознание обретает в современных фильмах формы сакрального природного начала, но демонстрирует те возможности, которые в нынешней реальности принадлежат именно новейшим технологиям.

Бран, конечно, по виду не похож на компьютер, но что-то родственное у них есть. Как говорит сам герой, он ничего не хочет и ничего не чувствует. До какой же степени разочарования в человеческих чувствах и побуждениях надо дойти, чтобы это считалось положительным фактором в начале XXI века...

Сверхвозможности виртуала-интеллектуала сегодня нужнее миру, как считает сериал, или, во всяком случае, у этих сверхвозможностей больше всего шансов эффективно управлять человечеством. Вот об этих новых приоритетах высказывается восьмой сезон. О том, что вместо силы, физического действия и чувств будут править раз-

ум, расчет, эмоциональная нейтральность и умение заглядывать в будущее. В политике могут быть успешны люди с мозгами и без вредных привычек или уставшие от вредных привычек. Спасенное человечество необходимо им для того, чтобы было, кем манипулировать. Зато более не нужны великие герои-спасители, в сравнении с которыми все остальные покажутся эгоистичными или немощными тенями. Поэтому центральный герой сериала, Джон Сноу, в котором прежде многие видели короля, вообще выведен из круга лиц, управляющих государством.

### ВЕСТЕРОС — ЭЛЬСИНОР БЕЗ ГАМЛЕТА

Строение «Игры престолов» вполне закономерно восходит к Шекспиру. От хроник здесь — многофигурность политических перипетий и сама тема неистовой борьбы за власть. (Неслучайно из самих шекспировских хроник получился успешный мини-сериал «Пустая корона».) Для современного зрителя это одна из самых вожделенных тем, своего рода «фантомный интерес» большинства, полностью оторванного от власти, тем более политической. Искусство дает возможность приобщиться к проблемам власти виртуально, компенсируя дефицит этой приобщенности в реальной действительности. Или же увидеть в конфликтах сериала более яркие и эффектные тени все тех же ужасов, с которыми каждый может столкнуться в каком-либо локальном сообществе, будь то профессиональная корпорация или неофициальная «тусовка». Ведь там встречается все то же, чем переполнен мир Семи Королевств: коварство, подлость, предательство, хитрость, продажность, желание подавлять, унижать и чинить расправу доступными средствами.

Если Л. Пинский в качестве своеобразия хроник отмечал их связь с актуальными проблемами английского национального государства шекспировских времен [14, с. 126–127], то мы можем констатировать, что в эпоху глобализации актуальнее всего оказываются проблемы наднациональные, проблемы всего мира, перипетии

межгосударственных отношений. Так что в каком-то смысле «Игра престолов» — это наши завуалированные хроники. С другой стороны, в них есть фантастическое, сказочное, есть экзотические антуражи, что было характерно для трагедий Шекспира, — именно потому, что этот жанр претендовал на обсуждение вечных конфликтов человечества, лишь актуализированных в определенную эпоху. Любой антураж для таких конфликтов — абстракция.

Если смотреть на «Игру престолов» сквозь шекспировское, то совершенно очевидно тяготение «магистрального сюжета» к драме «состояния мира», как сказал бы Пинский [14, с. 270]. Однако это именно социальная драма с открытым финалом, а не трагедия. И при всем наличии ряда шекспировских мотивов, которые мы время от времени будем отмечать, — это отнюдь не Шекспир. Говоря о связях сериала с шекспировской драматургией, мы не склонны преувеличивать их внутреннюю соотнесенность (которая вообще часто встречается в западном киноискусстве, сценаристы которого постигали азы ремесла, в том числе с помощью изучения Шекспира и Мольера). Опускаю проблему масштабности талантов и тем более разницу форматов. Если бы Шекспира заставили ваять сюжет на много сезонов, его непревзойденный дар драматурга тоже дал бы сбой.

Главный вопрос в другом — почему вообще ни одно самое удачное экранное произведение, тяготеющее к шекспировскому видению «вывихнутого времени», не поднимается до шекспировских высот, что подразумевало бы создание грандиозного героя. Почему, при всем обилии ярких персонажей, нету в «Игре престолов» масштабного героя типа Гамлета, Отелло или Короля Лира?

Даже в женщинах шекспировские тени ощутимы сильнее. Серсея (Лина Хиди) в чем-то продолжает линию образа леди Макбет — условно говоря, это леди Макбет в других предложенных обстоятельствах, когда надо не завоевывать власть, а удерживать ее. Арья (Мейси Уильямс) таит в себе вечно непокорную и неподчиняющуюся этикету Корделию. А в ее финальном решении уехать из Вестероса брезжит эхо позиции короля Лира

Но нет сегодня веры в то, что любовь — это своего рода космос, и потому, если кто-то кого-то разлюбит, то наступит хаос, как выражался Отелло. Хаос не наступит, так как любовь превратилась в элемент «личной жизни» и утратила статус самого важного, самого возвышенного человеческого чувства, организующего бытие. Поэтому невозможен Отелло.

Произошла прагматизация героического, и нет веры в человека, который может долго жить страданием по поводу низкой сущности человеческого общества в целом, жить предъявлением этому обществу претензий и демонстрацией собственной оппозиционности — просто так, а не из желания возглавить это гнусное общество. Поэтому невозможен Король Лир. Все, даже самые скандальные персонажи «Игры престолов» стремятся к чему-то конкретному, практическому, а не к выявлению духовно-этического нутра социума.

А еще — нет более в искусстве веры в синтетического героя, который одновременно может быть философом, воином, артистической личностью и при этом молодым человеком, каким был принц Гамлет. Джона Сноу очевидно роднит с Гамлетом стремление к справедливости. Он тоже тяготеет к спасению мира и живет некоей миссией. Он тоже не алчен. Его тоже не интересует власть-трон. Он не может поставить чувство любви в центр и жить им, когда кругом все рушится. А вернувшись из мертвых, он говорит то, что, скорее всего, сказал бы на его месте Гамлет, сомневавшийся вообще в устройстве «того света»: «Там ничего нет». (Косвенно нашу мысль о нерелигиозности Сноу, несмотря на наличие параллелей с судьбой Христа, подтверждает в своей статье Янина Солдаткина [15, с. 195].)

Но на этом черты сходства Гамлета и Сноу заканчиваются.

Если Гамлет видит и знает всю черную сущность Эльсинора, пребывая в перманентной рефлексии об этом, а его трагическое сознание «как бы автономно от действия», как точно подметил Пинский [14, с. 130], Джон Сноу вообще не склонен думать и знать. Какое оно, человечество, — это как бы не его дело. У такого героя не может быть «трагедии знания жизни» [14, с. 127], он не позволяет

себе заниматься оценкой и тем паче осуждением социума и человечества. Тем более не его задача выражать знаемое и понимаемое в пространных речах. Тогда его тут же записали бы в старомодные резонеры. Рассуждать всерьез и критиковать всерьез мир устами героя-воина оказалось не принято и почти неприлично. К тому же современные сериалы исходят из того, что широкая аудитория скептически относится к длинным умным монологам.

Думать, рассуждать в кадре можно, лишь если делать это эффектно и отстраненно, то есть с броскими, циничными афоризмами. Это функция интеллектуальных персонажей. А они, как считает современное искусство, не могут быть по совместительству еще и грозными вояками, да еще и самоотверженными радетелями за благополучие всего человечества. Их удел — прагматизм, этическая испорченность и утраченная молодость.

Вот и получается, что Вестерос — это очень большой Эльсинор, но только без Гамлета. И в этом образ мира скорее постшекспировский, похожий на мрачный мир у драматургов Джона Уэбстера, Френсиса Бомонта, Джона Флетчера, традиционно именуемых младшими современниками Шекспира.

Нынешнее отсутствие веры в сложного, даже универсального героя — отображение прагматизации и сужения взгляда на личность в постренессансные времена. Оно запечатлелось и в системе амплуа, не устаревшей до известной степени в популярной культуре вплоть до начала XXI века. Джон Сноу — воин без страха и упрека, бескорыстный честный человек. Стало быть, он не может говорить как умный, образованный, сложно и тонко мыслящий субъект. Он должен быть немногословен, ему лучше жить нечленораздельными душевными движениями, но не играть в безумца. По стилю поведения он антигамлетичен и даже скучен. Поэтому так важна «развлекающая» декоративность внешности Джона Сноу (Кит Харингтон), «миловидного виктимно-изящного юноши того типа, который нравится девочкам-подросткам...», по выражению Марии Графовой [16, с. 58]. Не будь Сноу столь кудряв и красив, он, быть может, и не снискал бы такую любовь многомиллионной аудитории.

Решенный как высоко нравственный и самоотверженный герой, больше действующий, чем думающий, тем не менее, Джон Сноу представляет уникальную позицию в Семи Королевствах. Внутренне он не служит никому, личная преданность — не его религия. И поэтому при большой необходимости он может, вопреки всему, убить любого. И мотивацией будет высокая идея, общее спасение, благо или справедливое возмездие. За это прагматичный и этически амбивалентный Тирион выводит Джона Сноу из политической игры. Как сказал бы историк Лев Гумилев, такого рыцаря просто необходимо сплавить куда-нибудь подальше от цивилизации. Но не потому, что он слишком пассионарен, а потому, что слишком радикален и надличностен в своем гуманизме. Ради будущего человечества он готов поступиться жизнью любого конкретного и единичного человека, если этот человек представляет угрозу для всех. Как относиться к этой позиции, сериал, похоже, не представляет, что делает персонажа не вполне «досочиненным».

Сноу был способен впустить ораву одичалых за Стену, вопреки несогласию многих лучших и авторитетных воинов. Он был готов перестать делить людей на цивилизованных и нецивилизованных, он видел, что главное и непреложное деление — на живых и нежить. За этот гуманизм и дальновидность он был коллективно убит. А будучи воскрешен, оказался способен убить любимую женщину — снова из любви к человечеству. Но Джон Сноу — один такой, по виду — человек меча, в душе — слишком отвлеченно мыслящий постиндивидуалист-радикал. Никто, кроме него, любовью к человечеству в целом не отягощен.

Судя по всему, полагая Джона Сноу абсолютно положительным, а не амбивалентным героем, сериал задает и зрителю определенный ракурс видения мира. Некоторые дурные его законы расцениваются сериалом как безальтернативные, и рвать на себе волосы из-за этого зрителей не призывают.

## ЧТО МЫ ГОВОРИМ БОГУ МИЛОСЕРДИЯ? — «НЕ СЕГОДНЯ!»

Предложение интеллектуального толстяка Сэма (Джон Брэдли-Уэст) о всеобщих выборах с треском проваливается. Нету в «Игре престолов» никакой веры в демократию как феномен коллективного управления, с участием больших человеческих масс. Реальный институт, говорит сериал, — это олигархизм сложно думающих людей, способных контролировать себя, идти на компромиссы и договариваться друг с другом. Подразумевается, что настоящая власть не может тем самым не опираться на большой капитал [4], и потому все те, кто им не обладает, вообще не участвуют в дискуссии об управлении. Меньшинство может быть финансово состоятельным и «продвинутым» настолько, чтобы действительно подталкивать мир вперед. Большинство — нет. Не надо его подпускать к политике, говорит сериал.

Толпа способна быть либо жертвой, как в предпоследней серии, либо — коллективным безнаказанным истязателем и убийцей, как армия дотракийцев или как горожане столицы, глумившиеся над голлой Серсеей, идущей к Красному замку в конце пятого сезона. В связи с чем очень точно сформулировал мысль об отсутствии в «Игре престолов» образа народа Ричард Темпвист: «“Народ” был придуман Гердером, то есть это XVIII век. Точка отсчета, от которой развивается сюжет, отсылает нас в совершенно иной, доисторический, во всяком случае, досовременный период. Поэтому народа там действительно нет» [17, с. 250]. Формально во временных координатах Семи Королевств народа и наций «еще нет» — но такова ситуация потому, что для многих наших современников, для Джорджа Мартина и создателей сериала, народа и наций «уже нет» — это неактуальные категории, вера в них сегодня стремительно слабеет.

Очень показательно, что лучшие из лучших не взяли на себя ответственность за несостоявшееся «этическое воспитание» Дейенерис. Тирион промямлил пару фраз о том, что их одобрение казней, творимых в разных областях, создало у королевы драконов ощущение



ние собственной непогрешимости. Но Джон Сноу даже не попытался поддержать этот разговор и покаяться следом.

Одним словом, элита так и не осознала всерьез свое чудовищное отношение к чужой жизни, не подвергла критике свою лояльность к праву отнимать жизнь. Напротив, с помощью последнего убийства, совершенного Сноу, подтвердилась актуальность всего комплекса насилия как наиболее действенной меры по изменению картины мира.

Так что мир снова почти ничему не научился. И это стихийный лейтмотив всей истории. Ведь все начиналось не только с жестокости заведомых злодеев Ланнистеров, но и с жестокости «хорошего» Неда Старка, который казнил человека, посмевшего дезертировать из Ночного дозора по экстраординарной причине, в суть которой Хранитель Севера не вникнул, отмахнувшись от известия о белых ходоках (которые в последнем сезоне чуть не истребили все человечество). Иными словами, благороднейший Нэд Старк отнял жизнь потому, что так принято, не проявив ни милосердия, ни политической дальновзоркости. Вскоре он согласился с необходимостью убить одного из своих любимых лютоволков — по несправедливому требованию королевы Серсеи. Повел он себя примерно как тургеневский Герасим, но тот был крепостным, а Нэд Старк — Хранителем Севера. Не успел его друг, король Семи Королевств, испустить дух, завещав Нэду защищать своих детей, Нэд Старк нарушил эту клятву. Он сделал это из благих намерений, но то была тоже клятва, за нарушение какой-то он сам недавно осуществлял казнь.

Иными словами, в начале событий первого сезона лежали неверные поступки, неоднократное «оступание» благородного героя, вскоре безжалостно казненного недругами. В середине многосезонного повествования происходят жестокие казни, творимые Сноу в Черном Замке при расправе с заговорщиками, среди которых был ребенок. А в восьмом сезоне лорд Варис (Конлет Хилл), обсуждающий с Тирионом предпочтительность возведения на Железный трон не Дейенерис, но более человеколюбивого Сноу, дает понять взглядом, что

при успехе данного замысла Дейенерис придется устранить. Вскоре сам Варис превратится в пепел от пламени дракона Дейенерис, но до этого советник планирует отравление своей королевы. Всякая жертвенность здесь относительна и ситуативна. В свое время Тирион стал убийцей отца — но предварительно тот отдал приказ о казни Тириона за преступление, которого тот не совершал. И так далее.

Каждый в этом мире потенциально не только жертва, но и палач. Не только палач, но и жертва. Тем самым почти все ключевые фигуры истории повязаны общей системой ценностей и нравов, принимают они это или пытаются мыслить себя оппозиционерами. (Тут снова ощущаются традиции шекспировского видения Эльсинора как мира, в котором невозможно остаться не запорченным страшными нравами, неуважением к смерти, жестокой игровой стихией, применяемой далеко не только Гамлетом. Герой пьесы собирался врачевать «вывихнутый сустав времени», однако сам он тоже оказывался частью этого вывиха, превращаясь в прямого и косвенного убийцу.)

Один из жизнеутверждающих «слоганов» в мире Семи Королевств хорошо усвоила юная Арья от своего доблестного учителя фехтования: «Что мы говорим богу смерти? — Не сегодня!». Эта вдохновляющая формула придает силы героине в экстраординарные моменты. Но по будням Вестерос живет другой неизреченной истиной: «Что мы говорим богу милосердия? — Не сегодня!»

Дейенерис (Эмилия Кларк) говорила о своем желании «сломать колесо» — имея в виду колесо власти. Традиционный мотив колеса фортуны тем самым применяется в основном к политической элите. Сломать «колесо» никому не удалось. Получилось лишь вручить его для «руления» тому, кто пока ни разу не *крутанул* это колесо каким-нибудь кровавым образом.

## БИТВА ЗА ВЫЖИВАНИЕ — ГЕРОИЧЕСКАЯ ИНТЕРМЕДИЯ

Но прежде чем мир шагнет вперед, в эпоху политики идей, не замолив и даже не успев осознать своих глобальных грехов, будет

бесконечно гармоничная третья серия, когда происходит решающая битва людей с армией Короля Ночи. Никаких батальных красот и вообще монументальной батальности. Клочковатые кадры. Сумбурный монтаж с провисаниями и сумятицей. Ритм прерывистого пульса. Темная туманная пустота, напряженное ожидание и ужас дезориентированных смертных, на стене ли, в крипте ли. Ощущение собственной бесполезности у Сансы и ряда других ключевых фигур всей истории. Магия волшебницы Мелисандры (Кэрис ван Хаутен) — срабатывающая только после бесчисленных заклинаний, переходящих в отчаянную мольбу, но оттягивающая новое наступление белых ходов всего-то на несколько минут. Никакого неубедительного красивого героизма тех, кто на него не способен по складу характера. Вжавшийся в стену Пес, впавший в протрацию от сознания невозможности полноценного сражения с ордой нежити. Сэм, буквально драпающий от белых ходов по полю боя. Убедительный героизм тех, кто без него себя не мыслит. Маленькая леди Мормонт, из последних сил вонзающая кинжал в великана-нелюдя, пока хрустят ее кости, сжимаемые его ручищей.

Музыка (композитор Рамин Джавади), замолкающая и возвращающаяся как последние, с трудом собранные капли человеческой энергии и крови, мучительные душевные движения иссякающих сил человечества. Музыка, передающая физическое переживание не отдаленной перспективы гибели, но непреложности сиюминутного, уже творящегося полного истребления. Музыка, выражающая безмятежную уверенность Короля Ночи в своей почти наступившей победе. Приглушенные, как бы уплывающие вдаль звуки сражения, словно слышимые умирающим человеческим сознанием.

Бессловесность, бесконтактность, бессилие... Отсутствие подвигов у Джона Сноу. Бесполезность драконов. Дейенерис и Джон сели на них и взмыли ввысь, но сделать толком ничего оттуда не могли, сражались со снежной бурей, оторванные от битвы. И вот оба дракона беспомощно трепыхаются в снежном ночном поднебесье, как безобидные пернатые...

Мрак, тишина и молчание определяют эту кульминационную битву, снятую с максимально возможным уходом от постановочности голливудских блокбастеров. В своей высокой кинематографичности серия тяготеет к стилистике, которую можно обозначить как ночной импрессионизм.

Появление Арьи из тьмы и убийство Короля Ночи выглядит не закономерной победой, но отчаянным, почти незаметным, судорожным жестом. Это везение случайное — в том смысле, что его факт не в силах отменить высокой вероятности полного уничтожения всего человеческого.

Выживание сегодня вообще волнует кино больше, нежели какой-либо триумф. И здесь, в третьей серии, случается победа, которая далась чудом и не является триумфом. Все интонации триумфаторства, столь традиционные и ожидаемые в подобного рода мегасюжетах, вычищены из экранной материи. Никакой эйфории, никакой радости, никакого облегчения и умиротворения — ни на секунду экранного времени.

Серию венчает не переживание факта спасения, но осознание невозможности утрат. В этом горе каждый одинок и мал. И только жест огромного дракона, накрывающего своим крылом Дейенерис, рыдающую над телом сира Джораха (Йен Глен), и как бы создающего «живой грот сострадания», способен передать чувство единения всего живого — человеческого, звериного и магического. Это единение не отменяет необходимость добровольной расплаты за прошлые преступления. Жестокая, но иногда полезная служительница Владыки Света сама прекратит собственную жизнь — без эффектного пафоса, без покаянных прощальных речей, без сожаления. Идя по снежному полю, она просто снимает с шеи и дает упасть магическому ожерелью, хранилищу энергии ее затянувшегося существования. Проковыляв еще немного, Мелисандра падает и остается лежать жалким бугорком посреди пустоши. Нет в этом ни радости возмездия, ни мелодраматического сожаления, только оторопь от простоты ухода из жизни обладателей сверхчеловеческими возмож-

ностями. И от вида того, как мало остается от человека и его магии.

Сериял показывает отсутствие у людей позиции хозяина положения и наслаждения грандиозной драматической ситуацией с внятыми душевными импульсами и эффектно снятыми поединками. Не может и не должно человечество в лице ключевых персонажей вечно наслаждаться собой и подключать к этому настроению аудиторию. Серия организована ощущением того, что опасность гибели человечества — не жанровая придумка, но реальная опасность, и она в любой момент может снова заявить о себе. Лишь ее вид и субъекты натиска на мир людей здесь фантастичны. И парадоксальным образом все-таки это самая счастливая опасность, борьба с которой есть кратковременная передышка в череде расправ людей с людьми. В контексте магистрального политического сюжета восьмого сезона третья серия — «героическая интермедия» и ложный хеппи-энд, предвещающий новую стадию усложнения жизни общества.

#### КАТАСТРОФА МИРА СИЛЫ. В ДУХЕ КЛЕЙСТА

Как признавался Джейме (Николай Костер-Валдау), его мало волнуют жители Вестероса, его беспокоит только судьба Серсеи. Так мыслит не только он. Как выясняется, Дейенерис мало волнуют вообще все, если среди них нет Миссандеи, — мир без нее не достоин милосердия. Сериял показывает практически полное обесценивание жизни незнакомой массы, толпы, множества на фоне острого переживания ценности жизни дорогого существа. Людьми руководят душевные страсти на грани мании. Личные сцепления судеб возводятся в высшую ценность даже вопреки жажде выживания. В этом читается своеобразное сопротивление малой значимости отдельного индивида, его чувств и его жизни для большой политики. Таков избирательный, гибельный гуманизм в мире силы и ненависти.

Если бы не жажда Пса (Рори Макканн) поквитаться с братом, он бы нашел способ убить его, не убивая себя, а не ринулся бы вместе

с Грегором в полыхающую бездну. Но только так Пес мог выразить и исчерпать свою ненависть. Если бы не стремление быть с Серсеей в момент смертельной опасности, Джейме мог остаться в живых. Но только его приход в город и их гибель вдвоем под развалинами дворца могли выразить его привязанность к сестре. Если бы не публичная расправа над Миссандеей, Дейенерис, скорее всего, смогла бы вовремя остановиться, город не был бы разрушен, а его жители не были бы сожжены, сама же королева драконов не была бы убита любящим ее Джоном Сноу.

Королева Серсея подписала смертный приговор себе и всем жителям столицы казнью Миссандеи (Натали Эммануэль), единственного настоящего друга Дейенерис. С точки зрения политического расклада, Миссандея — всего-навсего переводчица, функция посредничества и соприсутствия сильным мира сего. В общем контексте борьбы за власть Миссандея — единственная святая: она не совершила ни одного преступления, у нее нет ни силы, ни власти, они ей не нужны. Даже возможностью влияния на сильных мира сего она не тешит себя в отличие от Тириона и Вариса. Однако смерть бескорыстной Миссандеи — поворотное, кульминационное звено в жизни «колеса власти».

Ведь Дейенерис видит в Миссандее себя, одинокую, лишённую родного дома и родины, — только без драконов, армии и сверхчеловеческих свойств. Арья, Джон и сир Давос в ужасе созерцают то, что осталось от Королевской гавани — нечто вроде Помпеи, которую после извержения вулкана еще и взорвали. И снег долгой зимы-опасности переходит в летающий белесый пепел сгоревших тел и сгоревшей цивилизации. Все это — месть за некую переводчицу с острова Наата, то есть возмездие за привычку силы глумиться над слабостью, женственностью, беззащитностью и одиночеством женщины.

Поведение королевы драконов, становящейся летающим вулканом, во многом рифмуется с поведением амазонки Пентесилеи в одноименной романтической трагедии Генриха фон Клейста (1808).

Взбешенная несерьезным отношением Ахилла к ее любви и ожиданию уважения с его стороны, Пентесилея «движется на него с полчищами слонов, спускает на него свору бешеных собак. Он растерзан в клочья, а сама Пентесилея, которая не помнит себя, вместе с собаками терзает тело Ахилла», в которого была влюблена [18, с. 427].

Обезумевшая Дейенерис не может остановить свою атаку на Королевскую Гавань, даже готовую сдаться. Она снова и снова проносится над побежденным городом, ровняя с землей то место, где не захотели допустить вероятности ее победы, где не видели в ней достойного противника, значительную политическую фигуру. Хотя и не в любовном борении, а в противостоянии с другой королевой, Дейенерис не может вынести того, что ее саму и ее подругу могли не принимать всерьез, что жизнь Миссандеи была лишь разменной монетой и символом ее, Дейенерис, уязвимости. Королева Серсея, опять же говоря словами Берковского о героях Клейста, «воинственность посчитала блажью... легкомысленно взглянула на пафос слабого к равенству, не пожелала понять, что перед ней сущие вещи, имеющие грозный вес» [18, с. 427].

Картина мира в «Игре престолов» рифмуется с картиной мира, начертанной немецким романтиком: «именно в этой трагедии Клейста мир представлен как гигантская империя силы, как арена сил, беспощадных друг к другу. Равенство заключается в том, что всякому и всякой дозволено практиковать собственную силу <...> идет звериная конкуренция унаследованных и благоприобретенных преимуществ, агрессивные инстинкты общества узаконены, в людях скрылось все людское, им присущее, и на поверхность жизни больше не выходит» [18, с. 422–423]. «Трагедия Клейста — предчувствие романтиками того, что вообще в мире, как он дан им сегодня, гаснут различия, все идет к смерти подобному единообразию» [18, с. 425]. Происходит страшное «сглаживание пола и половых различий» [18, с. 425]. В сущности, все эти слова Берковского применимы к миру Вестероса, как будто о нем и написаны. Мужские ценности здесь доминируют, женское начало вынуждено к ним приспособливаться, что большин-

ство героинь и делают с разной долей успеха. Многие современные исследователи видят в развитии женской темы «Игры престолов» позитивный факт, показ того, что женщины начинают исходить из права собственного выбора, как им строить свою судьбу [3, с. 169]. Однако усиление активности и воинственности героинь не побуждает общество, показанное в сериале, уважать чьи-то женственность и слабость. Так что завоевания женщин-героинь точнее будет расценивать как продолжение неразрешенных проблем, актуальных как для Семи Королевств, так и для современной действительности.

### МЕТАФИЗИЧЕСКИЕ КАНДАЛЫ

Уже во втором мегасюжете нашего времени чувствуется явная обеспокоенность авторов тем, что мир, каким бы он ни был цивилизованным, сложным и многообразным, продолжает быть организован грубой силой. И мерой власти является сила, и мерой права на управление — тоже сила. Эта же удрученность прочитывалась и в истории о Гарри Поттере, где мир волшебников выступал, скорее всего, метафорой сообщества думающих людей, к которым имеет смысл предъявлять высокие требования и большие претензии. Этот мир, включая Хогвартс и министерство магии, при всех своих экстраординарных свойствах, так и не выработал никаких принципов, способных помешать самому жестокому и властолюбивому существу получить всю власть — во второй раз, после уже однажды пережитого опыта его воцарения [19, с. 8–18].

На пути к финалу «Игры престолов» принципиально отсутствие крупных и сверхкрупных планов гибнущих и погибших персонажей. Мы видим лишь издали, как Гора отсекает голову Миссандее, стоящей на краю стены, и как ее тело и голова по отдельности валятся вниз. На дальнем плане Гора и Пес в смертельной схватке летят с рушащейся стены в полыхающее пламя. После битвы Тирион находит среди руин дворца Джейме и Серсею — видны только их головы и плечи, оба трупа лежат рядом, под грудой камней, покрытые серой



пылью и словно превратившиеся в антропоморфные «обломки». Никаких подробностей бытия непогребенных тел. Никакой крови. И никаких похорон.

Человек в смерти все более развеществляется, дематериализуется и все слабее подлежит ритуальному погребению с «отдаванием дани». Чем меньше ритуалистики в кадре, тем меньше иллюзии упорядочивания мира на манер шекспировской. Фортинбрас сюда не придет, чтобы убрать трупы. Мир как есть в полном раздразе, так и останется.

Для того, чтобы хорошо написать диалоги и монологи Джона Сноу до и после убийства Дейенерис, наверно, надо быть Шекспиром, Клейстом или Пушкиным. Проблему избавления мира от нового тирана вообще трудно уложить в легкие диалоги. Впору писать философское эссе или делать большие авторские отступления. С форматом фантазийного сериала это не слишком корреспондирует. Но проблема не в том, чтобы вербально оправдать или оплакать необходимость устранения королевы драконов, недавно бывшую страдальцей, запроданной дикарям. А в том, что ничего иного, кроме лично предпринятого убийства, сериал не считает нужным избрести. Дейенерис могла сойти с ума и/или погибнуть по воле рока, могла осознать содеянное и покончить с собой, могла быть публично осуждена наиболее авторитетными лордами и подвергнута физической казни или остракизму. Дело и не в отсутствии фантазии, но, видимо, в отсутствии веры в эффективность всех альтернативных форм вывода человека за пределы глобального воздействия на судьбы мира. Лучшего, чем убийство, еще не придумали, как бы говорит сериал, и нечего играть в значимость закона, порядка и какой-либо коллективной воли.

На фоне отсутствующих попыток людей показать критическое отношение ко всему институту власти единственной по-настоящему умной персоной в последней серии оказывается дракон, дитя пронзенной Дейенерис. Потормошив ее тело своей огромной мордой и убедившись в его бездыханности, дракон испускает страдальческий

рык и направляет свое пламя не на прямого убийцу, Джона, а на Железный трон, символ грандиозной власти. И направляет до тех пор, пока трон не начинает плавиться и не превращается в потоки лавообразной массы. Но даже ее движение кажется опасным, агрессивным, коварным.

Пока есть концепт тотальной власти, вокруг него всегда будет кровь, огонь и безумие. Судя по тому, что происходит в XXI веке по эту сторону экранов, концепт власти никто не способен отменить.

Дракон берет мертвую Дейенерис в свою огромную когтистую лапу — есть в этом жесте что-то очень разумное — и уносит ее прочь, по бесконечному простору небес. Жест недоверия всему человечеству, нежелание оставлять убитую королеву для погребения по человеческим обычаям, выглядит как осмысленное и правомерное действие, раздвигающее границы гуманизма. Дракон тут ничуть не хуже людей, а в чем-то интеллектуальнее и душевно тоньше.

С поведением дракона рифмуется решение Арьи не возвращаться на Север, не оставаться в столице, а отправиться туда, «где заканчиваются карты». В этом поступке и в том, с какими интонациями героиня сообщает о своих планах, ощущается не столько жажда странствий, сколько приговор известному миру. Он не устраивает юную героиню, оставаться в нем она не может. Пусть будет что-то другое, не здесь. Если традиционные герои авантурных романов в финале оказывались такими же прекрасными, чистыми и полными жизнелюбья, какими были в начале, как отмечал Бахтин [20, с. 127], в «Игре престолов» совершенно очевидно обратное. Полученный опыт и новые страшные знания — те «кандалы», которые теперь навсегда с героями, куда бы они ни направлялись. Но эти метафизические кандалы легче носятся на территории нового, неизведанного. Здесь-то потенциал возможных крупниц гармонии уже весь исчерпан.

Показательно полное отсутствие сладких любовных пар в финале всей истории. Пары мертвы или разрушены. И даже семейное благополучие Сэма и Лилли в кадр не попадает. Относительный социальный успех обрели те, для кого любая страсть не на первом ме-

сте. Из героинь выжили воительницы леди Бриенна и Арья, то есть носители ключевого женского архетипа сериала [21, с. 43–47], а также склонная к долготерпению, коварству и расчетливости Санса. Из детей выжил только Бран. Остальные отпрыски королевских семей, равно как и дети простолюдинов, не просто не дожили до финала, но умерли мученической насильственной смертью. Ю. Богомолов недавно писал о роли образа и «приема» ребенка в современной медиакультуре [22, с. 47–49]. Совершенно очевидно, что обесценивание детской жизни — это вообще лейтмотив современных экранных сюжетов, и в «Игре престолов» он тоже прослеживается вполне отчетливо.

В завершении повторим, несмотря на множество перекличек с трагедиями Шекспира и Клейста, «Игра престолов» — это не романтическая трагедия, как и не ренессансная трагедия. Великие предшественники говорили об ужасе человеческого общества. В той драматургии отчаяние при виде неразрешимых его конфликтов достигало незаурядной степени. Видение мира было пронизано непримиримой критической энергией авторов. Значительная часть этой энергии воплощалась в мироощущении центральных героев. На сегодняшний день мы имеем двойственную ситуацию: картина мира в современном сериале включает множество тех самых ужасов, которые были начертаны еще ренессансным и романтическим искусством. Однако цели этого начертания и отношение к ним трансформировались. Оно, конечно, не стало позитивным. Но критический пафос заметно угас.

Большая экранная форма, предназначенная для долгого развлечения в первую очередь, а для размышления — во вторую, призвана тонизировать аудиторию и как бы приручать к показанной и весьма узнаваемой картине мира. Интонации непримиримого неприятия дисгармонии человеческого общества уходят. Их заменяют интонации вынужденного признания, что данная дисгармония, судя по всему, неизбежна и непреодолима. А потому к ней лучше мысленно адаптироваться — другого мира и другой души у человечества нет и

не предвидится. Могут меняться костюмы, климат, внешние угрозы, может меняться принцип функционирования власти — но не общая система ценностей и общественных нравов. Таков нетрагический настрой «Игры престолов», словно говорящей своему зрителю: Шекспир с Клейстом еще на что-то в будущем надеялись, но они жили давно, а вам в начале XXI столетия надеяться не на что.

## REFERENCES

1. Ashton G. *Medieval Afterlives in Contemporary Culture*. London: Bloomsbury Academic, 2015. 368 p.

2. Larrington C. Winter is coming. *The Medieval World of Game of Thrones*. London, New York: L. B. Tauris & Co. Ltd., 2016. 252 p.

3. Spector C. Power and Feminism in Westeros. *Beyond the Wall Exploring George R.R. Martin's A Song of Ice and Fire*. Ed. Lowder J. Dallas: BenBella Books, Inc. 2012. P. 169–188.

4. Ewing J. The Iron Bank Will Have Its Due. *The Ultimate Game of Thrones and Philosophy: You Think or Die*. Ed. Silverman E. J. and Arp R. Newport: Carus Publishing Company. 2017.

URL: [https://books.google.ru/books?id=oMlxDQAAQBAJ&pg=PT63&dq=iron+bank+will+have+its+due&hl=ru&sa=X&ved=0ahUKewj1pYDVyN\\_iAhXux6YKHac1C30QuwUILDAA#v=onepage&q=iron%20bank%20will%20have%20its%20due&f=false](https://books.google.ru/books?id=oMlxDQAAQBAJ&pg=PT63&dq=iron+bank+will+have+its+due&hl=ru&sa=X&ved=0ahUKewj1pYDVyN_iAhXux6YKHac1C30QuwUILDAA#v=onepage&q=iron%20bank%20will%20have%20its%20due&f=false) (11.05.2019)

5. Clare R., Phillips T. *Game of Thrones on Business Strategy, Morality and Leadership Lessons From the World's Most Talken-about TV show*. Oxford: Infinite Ideas Limited. 2015. 160 p.

6. Igra prestolov: prochtenie smyslov. Istoriki i psihologi issledujut mir Dzhordzha Martina [*Game of Thrones: the interpretation of meanings. Historians and psychologists explore the world of George Martin*]. Moscow: AST, 2019. 271 p. (In Russ.)

7. Demin V. Pervoe lico: hudozhnik i jekrannye iskusstva [First person: artist and screen arts] Moscow, Iskusstvo, 1977. 287 p. (In Russ.)

8. Barboj Ju. K teorii teatra [On the theatre theory]. Saint-Petersburg: Izdatel'stvo Sankt-Peterburgskoj gosudarstvennoj akademii teatral'nogo iskusstva, 2008. 239 p. (In Russ.)

9. Orgel S., Strong R. *Inigo Jones: The Theatre of the Stuart Court*. London, Los Angeles: Sotheby Parke Bernet/University of California Press, 1973. 868 p.

10. Sal'nikova E.V. Ot zastavki "Tvin Piksa" k zastavke "Igly prestolov". Jevoljucija Mehanizma [From the *Twin Peaks* screensaver to the *Game of Thrones* screensaver. Evolution of Mechanism], Hudozhestvennaja kul'tura [Art & Culture Studies]. Moscow, 2018, no. 1. Pp. 238–259. (In Russ.)
11. Taylor C. A. Inside HBO's *Game of Thrones*: Seasons 3 & 4. San Francisco: Chronicle Books, 2014. 192 p.
12. Bauman Z. Lekcija, pročitannaja 21 aprilja 2011 g. v klube «PirOgi na Sretenke», v ramkah proekta «Publichnye lekcii Polit.ru» [The lecture, 21 April 2011, at "PirOgi na Sretenke" club, "Public lectures Polit.ru" project]. URL: <http://www.polit.ru/lectures/2011/05/06/bauman.html> (21.05. 2019). (In Russ.)
13. Shtejnman M. Dobro i zlo v "Igre prestolov" [Good and evil in *Game of Thrones*]. Igra prestolov: prochtenie smyslov... [Game of Thrones: the interpretation of meanings]. Moscow: AST, 2019. Pp. 147–172. (In Russ.)
14. Pinskij L.E. Shekspir. Osnovnye nachala dramaturgii [Shakespeare. The main origins of drama]. Moscow: Hudozhestvennaja literatura, 1971. 606 p. (In Russ.)
15. Soldatkina Ja. "Dzhonovo carstvo": hristianskie obrazy v mire "Igly prestolov" [John's Kingdom: Christian images in the *Game of Thrones* world] / Igra prestolov: prochtenie smyslov... [Game of Thrones: the interpretation of meanings]. Moscow: AST, 2019. Pp. 193–218. (In Russ.)
16. Grafova M. Pobeda holodil'nika nad televizorom, ili Nazad k "Pesni o Rolande" [The fridge victory over the TV, or Back to the 'Song of Roland'] Igra prestolov: prochtenie smyslov... [Game of Thrones: the interpretation of meanings]. Moscow: AST, 2019. Pp. 49–66. (In Russ.)
17. Tempvist R. Tempvist stol po «Igre prestolov» v redakcii Gefter.ru [Round table discussion on *Game of Thrones* in the editorial office of Hefter.ru] Igra prestolov: prochtenie smyslov... [Game of Thrones: the interpretation of meanings]. Moscow: AST. Pp. 219–271. (In Russ.)
18. Berkovskij N.Ja. Romantizm v Germanii [Romanticism in Germany]. Leningrad: Hudozhestvennaja literatura, 1973. 568 p. (In Russ.)
19. Rosenberg Robin S. What do Students Learn From Hogwarts Classes? The Psychology of Harry Potter. An Unauthorized Examination of the Boy Who Lived. Ed.by Mulholland N., PhD. Dallas, Texas: Benbella Books, Inc. 2006. Pp. 5–18.
20. Bahtin M.M. Formy vremeni i hronotopa v romane. Oчерki po istoricheskoi poetike. [The forms of time and chronotope in the novel. Essays on historical poetics]. Bahtin M.M. Literaturno-kriticheskie stat'i [Literary and critical articles]. Moscow: Hudozhestvennaja literatura, 1986. Pp. 121–290. (In Russ.)

21. Frankel V.E. *Women in Game of Thrones: Power, Conformity and Resistance*. Jefferson, North Carolina: McFarland & Company, Inc., Publishers. 2014. 216 p.

22. Bogomolov Ju.A. Antropologicheskie praktiki v sovremennom arthausnom kino. Sokurov. Balabanov. Zvjagincev [Anthropological practices in the modern art-house cinema. Sokurov. Balabanov. Zvjagincev]. Bol'shoj format: jekrannaja kul'tura v jepohu transmedijnosti. V treh chastjah. [Large format: screen culture in the transmedia era. In two vol.] Sost. Ju.A. Bogomolov, E.V. Sal'nikova. Chast' 3 [Vol. 3]. Moscow: Izdatel'skie reshenija na platforme Ridero, 2018. Pp. 11–54. (In Russ.)

ABOUT THE AUTHOR:

**EKATERINA V. SALNIKOVA,**

Doctor of Science in Cultural Studies,

The Head of the Department of Mass Media Artistic Problems,

State Institute for Art Studies,

Moscow, Kozitsky pereulok, 5

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

e-mail: k-saln@mail.ru

## ЛИТЕРАТУРА

1. Ashton G. *Medieval Afterlives in Contemporary Culture*. London: Bloomsbury Academic, 2015. 368 p.

2. Larrington C. *Winter is coming. The Medieval World of Game of Thrones*. London, New York: L. B. Tauris & Co. Ltd., 2016. 252 p.

3. Spector C. *Power and Feminism in Westeros // Beyond the Wall Exploring George R.R. Martin's A Song of Ice and Fire / ed. Lowder J. Dallas: BenBella Books, Inc. 2012. P. 169–188.*

4. Ewing J. *The Iron Bank Will Have Its Due [Электронный ресурс] // The Ultimate Game of Thrones and Philosophy: You Think or Die / ed. Silverman E. J. and Arp R.. Newport: Carus Publishing Company, 2017.*

URL: [https://books.google.ru/books?id=oMlxDQAAQBAJ&pg=PT63&dq=iron+bank+will+have+its+due&hl=ru&sa=X&ved=0ahUKUewj1pYDVyN\\_iAhXux6YKHac1C30QuwUILDAA#v=onepage&q=iron%20bank%20will%20have%20its%20due&f=false](https://books.google.ru/books?id=oMlxDQAAQBAJ&pg=PT63&dq=iron+bank+will+have+its+due&hl=ru&sa=X&ved=0ahUKUewj1pYDVyN_iAhXux6YKHac1C30QuwUILDAA#v=onepage&q=iron%20bank%20will%20have%20its%20due&f=false) (Дата обращения: 11.05.2019).

5. Clare R., Phillips T. Game of Thrones on Business Strategy, Morality and Leadership Lessons From the World's Most Talken-about TV show. Oxford: Infinite Ideas Limited, 2015. 160 p.

6. Игра престолов: прочтение смыслов. Историки и психологи исследуют мир Джорджа Мартина. М.: АСТ, 2019. 272 с.

7. Демин В.П. Первое лицо: художник и экранные искусства. М.: Искусство. 1977. 287 с.

8. Барбой Ю.М. К теории театра: учебное пособие. СПб.: Издательство Санкт-Петербургской государственной академии театрального искусства. 2008. 239 с.

9. Orgel S., Strong R. Inigo Jones: The Theatre of the Stuart Court. London, Los Angeles: Sotheby Parke Bernet/University of California Press, 1973. 868 p.

10. Сальникова Е.В. От заставки «Твин Пикса» к заставке «Игры престолов». Эволюция Механизма // Художественная культура. М., 2018. № 1. С. 238–259.

11. Taylor C. A. Inside HBO's Game of Thrones: Seasons 3 & 4. San Francisco: Chronicle Books, 2014. 192 p.

12. Бауман З. Текучая модерность: взгляд из 2011 года. Лекция, прочитанная 21 апреля 2011 г. в клубе «ПирОги на Сретенке», в рамках проекта «Публичные лекции Полит.ру» [Электронный ресурс] // Полит.ру. 2011. 6 мая. URL: <http://www.polit.ru/lectures/2011/05/06/bauman.html> (Дата обращения 21.06.2019).

13. Штейнман М. Добро и зло в «Игре престолов» // Игра престолов: прочтение смыслов. Историки и психологи исследуют мир Джорджа Мартина. М.: АСТ, 2019. С. 147–172.

14. Пинский Л.Е. Шекспир. Основные начала драматургии. М.: Художественная литература. 1971. 606 с.

15. Солдаткина Я. «Джоново царство»: христианские образы в мире «Игры престолов» // Игра престолов: прочтение смыслов. Историки и психологи исследуют мир Джорджа Мартина. М.: АСТ, 2019. С. 193–218.

16. Графова М. Победа холодильника над телевизором, или Назад к «Песни о Роланде» // Игра престолов: прочтение смыслов. Историки и психологи исследуют мир Джорджа Мартина. М.: АСТ, 2019. С. 49–66.

17. Темпвист Р. Круглый стол по «Игре престолов» в редакции Гефтер.ру // Игра престолов: прочтение смыслов. Историки и психологи исследуют мир Джорджа Мартина. М.: АСТ, 2019. С. 219–271.

18. Берковский Н.Я. Романтизм в Германии. Л.: Художественная литература, 1973. 568 с.

19. Rosenberg R.S. What do Students Learn From Hogwarts Classes? // The Psychology of Harry Potter. An Unauthorized Examination of the Boy Who Lived / ed. N. Mulholland. Dallas, Texas: Benbella Books, Inc. 2006. P. 5–18.

20. Бахтин М.М. Формы времени и хронотопа в романе. Очерки по исторической поэтике // Бахтин М.М. Литературно-критические статьи. М.: Художественная литература, 1986. С. 121–290.

21. Frankel V.E. Women in Game of Thrones: Power, Conformity and Resistance. Jefferson, North Carolina: McFarland & Company, Inc., Publishers. 2014. 216 p.

22. Богомолов Ю.А. Антропологические практики в современном артхаусном кино. Сокуров. Балабанов. Звягинцев // Большой формат: экранная культура в эпоху трансмедийности: в 3 ч. / сост. Ю.А. Богомолов, Е.В. Сальникова. М.: Издательские решения, 2018. Ч. 3. С. 11–54.

СВЕДЕНИЯ ОБ АВТОРЕ:

**ЕКАТЕРИНА ВИКТОРОВНА САЛЬНИКОВА,**

доктор культурологии,

заведующий сектором художественных проблем массмедиа,

Государственный институт искусствознания МК РФ,

Москва, Козицкий пер., д. 5.

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

e-mail: k-saln@mail.ru



**ЯЗЫК  
ЭКРАННЫХ  
МЕДИА**

**THE LANGUAGE  
OF VISUAL  
MEDIA**



УДК 069+730+316.7

ББК 79.1+85.13+71

DOI: 10.30628/1994-9529-2019-15.2-169-182

recieved 28.05.2019, accepted 21.06.2019

**КОНСТАНТИН ЮЛЬЕВИЧ БОХОРОВ**

Московский государственный  
психолого-педагогический университет

Москва, Россия

ORCID: 0000-0002-5109-353X

e-mail: bokhorov@yandex.ru

## ИНСТАЛЛЯЦИЯ В ЭПОХУ ПОСТИНТЕРНЕТА

**Аннотация.** В современной культуре инсталляция стала ведущим жанром художественного творчества. В связи с этим принципиальным становится вопрос о критериальной базе для ее оценки. В статье он рассматривается на основе методологии, предложенной культурным теоретиком Борисом Гройсом, который критикует «реализм» инсталляционного творчества, характеризующий представление результатов своих тематических исследований художников, использующих открытые источники информации, в том числе Интернет, с позиций символического контекста музейной репрезентации. «Музей», в широком смысле этого слова, играет роль символической замены универсально-государства, исторически придавшего суверенный статус искусству в современной культуре. Инсталляция, таким образом, должна не просто репрезентировать наиболее доступным образом некую информацию в пространственно развернутой форме, а проблематизировать саму структуру репрезентации как производное от глобальных исторических трансформаций. Искусство, характеризующееся понятием «постинтернет», как раз и дает примеры подобных инсталляционных решений. В статье подробно рассматривается инсталляция немецкой художницы Хито Штейерль в рамках Мюнстерского скульптурного проекта 2016 года. Она вписывает институцию, ее представляющую, в глобальный контекст современности, обозначая семантический раскол ее культурных и экономических связей. Поэтому, хотя инсталляция Штейерль и не

характеризуется высокотехнологическими решениями, пластическим единством или связным нарративом представленного материала, она может считаться образцом удачного художественного воплощения этого жанра. Работа в жанре инсталляции художников постинтернета противопоставляется в статье тому, что делают художники и медиаторетики, использующие новые технологии для создания зрелищного и интерактивного медийного продукта, направленного на вовлечение зрителя в игру с высокотехнологической современностью. В частности, рассматривается проект Льва Мановича «On Broadway» 2014–2016 годов. Отмечается, что при всем технологическом совершенстве этого инсталляционного продукта и его пространственно-пластической выразительности он упрощает представление о пространстве, в которое вписана универсалистская художественная институция, и таким образом подрывает к ней доверие в реальности. Методология же Гройса позволяет описывать и критически оценивать различные типы инсталляций, претендующих на статус искусства в современной художественной культуре.

**Ключевые слова:** Борис Гройс, виртуальная реальность, инсталляция, Лев Манович, музей, Мюнстерский скульптурный проект, постинтернет, реализм, социальная скульптура, Хито Штейерль, художественная институция

**KONSTANTIN Y. BOKHOROV**

Moscow State Psychological-Pedagogical University

Moscow, Russia

ORCID: 0000-0002-5109-353X

e-mail: bokhorov@yandex.ru

## INSTALLATION IN THE POST-INTERNET ERA

**Abstract.** In contemporary culture installation has become the leading genre of artistic creativity. In connection with this the question of criterial base for its evaluation becomes an essential one. In this article it is examined on the basis of a methodology suggested by cultural theoretician Boris Groys, who criticizes the “realism” of installation-based art which characterizes

the presentation of results of its thematic research by artists who use open sources of information, including the internet, from the positions of the symbolic context of museum representation. The “museum” in the broad sense of the word plays the role of the symbolic replacement of the universal government which endowed a sovereign status to art in contemporary culture. Thereby, installation must not simply represent in a most accessible manner certain information in a spatially unfolded form, but to problematize the very structure of representation as a derivative of global historical transformation. The art characterized by the conception of “post-internet,” is particularly the type of such installation-based solution. The article examines in detail the installations of German artist Hito Steyerl within the framework of the Muenster Sculptural Project of 2016. It fits in the institution representing it into the global context of modernity, indicating the semantic split of its cultural and economic connections. For this reason, although Steyerl’s installation is not characterized highly technological solutions, plastic unity, or a connected narrative of the presented material, it may be considered a specimen of a successful artistic manifestation of this genre. The work of the artists of the post-internet is juxtaposed in the article to what is done by artists and media-theoreticians who make use of new technologies for the creation of spectacular media products directed at engaging the viewer into play with highly technological contemporaneity. In particular, Lev Manovich’s project “On Broadway” from the years 2014-2016 is examined. Attention is drawn to the fact that notwithstanding all the technological perfection of this installation-based product and its spatial-plastic expressivity, it simplifies the perception of the space into which the universal artistic institution is fit in, and thereby brings discredit to it in reality. Thereby, the methodology of Groys makes it possible to describe and critically evaluate various types of installations laying claim to the status of art in contemporary artistic culture.

**Keywords:** Boris Groys, virtual reality, installation, Lev Manovich, museum, the Muenster Sculptural Project, post-internet, realism, social sculpture, Hito Steyerl, artistic institution

Сегодня в музейной практике инсталляция приобрела значение ведущего жанра современного искусства. В то время как другие жанры все более и более инструментализируются в культуре, обслуживая те или иные проектные задачи, инсталляция стала территорией

критической художественной рефлексии, где реализуются самые современные представления искусства о реальности. Мы, конечно, сталкиваемся и с многочисленными примерами чисто инструментальной, художественно некачественной инсталляции. Особенно это бросается в глаза, когда речь идет об использовании в инсталляциях различных технологических девайсов, позволяющих зрителю за счет интерактивности манипулировать цифровой реальностью. Очевидно, что в этой ситуации насущным становится разговор о критериях инсталляционности в современных художественных практиках, о том, как отличить художественную инсталляцию от различных эманаций «общества спектакля».

Теоретически инсталляция была обустроена в искусстве американским арт-критиком постструктуралистского направления Розалиндой Краусс, **предложившей понимать ее как скульптуру в расширенном поле**. По Краусс, инсталляция — это «аксиоматическая структура» — скульптура, которая является одновременно архитектурой и не-архитектурой [1]. Как классический пример этого жанра можно привести «Коридор с зеленым светом» 1970 года Брюса Наумана, создававшего как бы зияющий провал в традиционном выставочном пространстве. Скульптурность «Коридора» проблематизировала музей как архитектурную раму, легитимировавшую отсутствие искусства за счет своего наличия. Краусс, говоря о скульптуре в расширенном поле, также вводит понятие постмодернизма, описывающее новую конфигурацию пространства реальности, в котором теперь осуществляются художественные практики. Теория Краусс относится к концу 1970-х годов. За сорок лет представление о скульптурности и конфигурации реальности значительно эволюционировало за счет возрастания медиализации и **гетерономности**, что было связано, в том числе и с повсеместным внедрением Интернета.

Австрийский медиа-теоретик и куратор Петер Вайбель в духе традиции, восходящей еще к теории Лоуренса Аллоуэя 1958 года [2], утверждал, что «все современные художественные практики следуют сценариям и законам медиа... в искусстве больше нет ничего, поми-

мо медиа... за пределами и вне опыта медиа» [3]. А поскольку Интернет стал доминирующим медиа сегодня, то как важнейшую практику производства художественного теперь рассматривают связанное с ним искусство. При этом парадоксальным образом Борис Гройс, один из авторитетных теоретиков современной культуры, отмечает, что вместе с интернетизацией искусства в культуру возвращается реализм. В статье «От создателя формы к контент-провайдеру» [4] он пишет, что «каждый может использовать фото- или видеокамеру для создания изображений, программу Word — для того, чтобы их комментировать, и интернет — для того, чтобы распространять результаты своей работы по всему миру, избегая какой бы то ни было цензуры или процесса отбора» [4]. По мнению Гройса, получается, что в этом и заключается художественное творчество, поскольку Интернет медиализирует этот процесс, эмансипирует и делает его публичным.

Подобный подход можно, конечно, оспаривать с позиций традиционной эстетики, но если учесть, что самым распространенным типом художественных произведений сегодня являются **проекты-исследования**, накапливающие, сопоставляющие, интерпретирующие любые материалы, для высказывания по тем или иным проблемам современности, то обобщение Гройса не покажется таким уж парадоксальным. В условиях тотальной цифровизации все превращается в информацию, все попадает в Интернет и все в таком виде может стать предметом искусства. Гройс говорит: «это означает, что (художники) заимствуют средства производства и распространения, принятые в интернете и совместимые с его протоколами... В этом смысле художники перестают создавать форму. Вместо этого они становятся поставщиками содержания». И заключает, что «совокупный эффект этих стратегий не столь далек от **реализма XIX века**, так как художники объединяют традиционные средства репрезентации с личным выбором содержания и его субъективной интерпретацией» [4]. Поэтому Гройс и называет современных художников **контент-провайдерами, сравнивая их с журналистами**. Но у процесса производства такого «реалистического» искусства есть и определенные проблемы.

Созданное в парадигме Интернета «оно» и распространяется в пространстве сети, которое, казалось бы, полностью эмансипировано и открыто, что во многом и обусловило возникновение этого феномена. Однако Интернет не свободен от индивидуальных предпочтений и выбора пользователей, и, как отмечает Гройс, став контентом, «оно» попадает в те или иные зоны предпочтения, «контролируемые большими корпорациями, а не отдельными пользователями» [4]. В последние годы несвободный характер Интернета становится особенно заметен, на фоне усиливающегося влияния коммерческих и политических интересов на его конфигурацию. Следуя уже устоявшейся традиции в современной художественной теории, Гройс противопоставляет Интернету как новейшему фактору производства художественного более традиционные формы, а именно: музей, под которым он понимает всю систему репрезентации искусства в информационном обществе.

Идеологически музей, согласно концепции Гройса, — это общественная инстанция, противостоящая рынку уже по той причине, что исторически она является преемницей религиозных учреждений, потерявших свое эпистемологическое значение в эпоху французской революции. Музей был создан буржуазным обществом как убежище для произведений искусства, что на символическом уровне считывалось как гарантия обеспечения прав человека. Появление музея было тем событием, которое произвело революцию в культуре. Но, в отличие от Интернета с его свободой, возведенной в абсолют художественного творчества, музеи — это хранители универсалистской идеологии. Гройс пишет, что «европейские музеи уже у своих истоков были универсалистскими институциями — они ставили перед собой задачу представить историю всемирного, а не только национального искусства» [4].

Однако сегодня картина усложнилась. По мнению Гройса, «наше время характеризуется недостатком баланса между политической и экономической властью, между общественными институциями и коммерческими практиками. .... Здесь музей играет клю-



чевую политическую роль, по крайней мере, частично компенсируя отсутствие глобального общественного пространства и мировой политики» [4]. Но если раньше музей «имел институциональную поддержку в национальном государстве», то сегодня «лишен политической и институциональной поддержки, поскольку универсального, глобального государства не существует» [4]. Поэтому Гройс утверждает, что «современная художественная система играет роль символической замены такого универсального государства» [4]. Музей в собирательном смысле, то есть «различные биеннале, Документы и другие выставки ставят своей целью представить универсальные, глобальные искусство и культуру, что означает — **искусство и культуру несуществующего, утопического глобального государства**» [4].

Находясь на передовой современного художественного процесса, музейные экспозиции выражают всю противоречивость искусства в эпоху глобального развития информационных сетей и «отсутствие глобального общественного пространства и мировой политики» [4]. Поэтому такой музей, в соответствии с идеей Гройса, должен быть «избирателен», а «музейный отбор ... имеет значение, когда он преодолевает границы групп и чатов в интернете, когда он пересекает разделяющие линии, сегментирующие интернет», когда он «воссоздает универсалистский проект модернистского и современного музея», когда «выбор не фрагментирует, а, напротив, создает единое пространство репрезентации, в котором различные сегменты интернета получают равнозначное представление» [4]. А поскольку основной формой существования музея является экспозиция или инсталляция, то музей осуществляет свой отбор именно в этой форме, которая становится формой конфликта интересов универсалистского и реального искусства — музея и Интернета. Эти противоречия и определяет специфику, критерии, подходы и практики современной художественной инсталляции. Они основываются не на законах жанра в его стремлении достичь эстетической выразительности или решить интерактивные, перформативные, генеративные и т.п. задачи, а на проблематизации отношения Ин-

тернета и музея с его универсалистской, гуманистической функцией, когда отсутствует ощущение глобального общественного пространства и мировой политики.

В этом направлении развивается осмысление «не-архитектурного», то есть реального пространства современного капитализма, легитимирующего и производящего художественный продукт. Это путь, например, таких художников как Хито Штейерль, Пьера Юига, Джона Рафмана, Саймона Денни. Для этих художников характерно, что все они мыслят и работают в рамках так называемого пост-интернета, где Интернет — не голая технология сама-для-себя, а способ помыслить природное, политическое, экономическое и лингвистическое в новом эпистемологическом измерении.

Возьмем, например, инсталляцию Хито Штейерль «Hell Yeah We F\* Die», 2016 года в Мюнстере. Ее тема — искусственный интеллект, воплощенный в развитии робототехники. Тем не менее в пространстве этой инсталляции не было ни компьютеров, ни роботов. В лобби банка, по сути, — галерее, где представлена корпоративная коллекция оп-артистской живописи 1960-х годов, зритель прежде всего видел синие антропоморфные фигуры больше человеческого роста: одна, как бы взрослый, упала, а другая, как бы ребенок, стоял над ним в недоумении. Следующий элемент инсталляции — блоки рубленных букв в духе Роберта Индиано, воспроизводящие надписи HELL YEAN WE F\* DIE, то есть составленные из самых употребляемых в поп-культуре слов английского языка. Другой элемент — многоканальная видеоинсталляция на мониторах, смонтированных на конструкциях из оцинкованного профнастила и хромированных труб, воспроизводившая фрагменты видеодокументации динамического 3D моделирования синих антропоморфных, низкополигональных фигур. Проектировщики еще не рассчитали окончательно их динамические характеристики, поэтому на анимациях они двигались очень схематично и, когда сталкивались с препятствиями, теряли баланс и валились с ног. На других мониторах, обращенных в зал, показывалась документация испытаний уже реальных, человекообразных роботов, действия которых были еще далеки от совершенства. Музыкальный

саундтрек в стиле техно, сопровождавший инсталляцию, отдаленно напоминал ритмическую работу станков в механосборочном цехе. Возникало спланированное художником ощущение младенческой беспомощности проектируемых андроидов, вызывавшее сопереживание, как в фильмах-техноутопиях типа «Двухсотлетнего человека» или «ВАЛЛ-И». Этой более-менее сюжетно связанной части инсталляции противостоял еще один отдел, тоже выгороженный стойкой из профнастила, где на мониторе шел документальный фильм о последствиях военного вмешательства в Диярбакыре, в ходе которого активно применялась боевая робототехника, меняющая в наше время лицо войны. Из этого фильма также выяснялось, что выдающийся арабский механик и изобретатель, оставивший одно из уникальных описаний роботов в средние века, Аль-Джазири, жил и работал в XII веке в этом турецком городе, сейчас являющимся негласной столицей Курдистана и местом постоянно тлеющего межнационального конфликта. В нем же Штейерль, обращаясь к интернет-помощнику Сири, спрашивала ее, будут ли роботы, наконец, приносить пользу человечеству. Введя эту историю, Штейерль добавила еще одно измерение в объемную картину обсуждений последствий возникновения искусственного интеллекта.

Авторитетный американский критик современного искусства Бенжамин Бухло, говоря об инсталляционном качестве мюнстерского проекта, показывает, как его медийность и коммуникативность переходят в скульптурность: «Особые коммуникативные функции проекта Штейерль возникли из способности обращаться напрямую к клубку расистских, идеологических и политических предубеждений, усиленных разочарованием правящим технократическим триумфализмом. Любой зритель — местный или интернациональный — может увидеть конкретные проявления современной исламофобии (собственные или других), так же как критически отрефлексировать собственные разочарования кажущимся прогрессом цифровой эпохи. Проявленность этих коммуникативных связей, вкуче со всеми гранями личного идеологического разочарования зрителя, и конституирует актуальную **скульптурность “публичной сферы”**» [5].

Документальный контент, который мог бы лежать в сети и быть фактом социального реализма, по мысли Гройса, в инсталляции Штейерль превратился в объемную картину, или, по Бухло, — в «социальную скульптуру» в художественном пространстве. Причем, если еще дальше развивать коннотации, обозначенные художницей, то оказывается, что проблема искусственного интеллекта замыкается на современном банковском бизнесе, отвечающем за движение капитала по каналам компьютерных сетей и финансирование войны, являющимся в то же время тихой гаванью для искусства, получающего свою современную форму под этой эгидой. Скульптура пространственно-временных отношений, абсолютно не реализуемая, даже при условии его интерактивности, в виртуальном пространстве выстраивается художницей в физическом и символическом плане в условиях музея, причем так, что происходит переосмысление роли последнего в современном мире.

Мы не утверждаем при этом, что отмеченная инсталляция Хито Штейерль дает исчерпывающее представление о сложном устройстве современной реальности в эпоху Интернета, а лишь то, что она проявляет ее существенные аспекты, переводя их в режим чувственного восприятия, скульптурности, материализуя, опространствливая и территориализируя. Подчеркнем, что именно инсталляция как жанр заостряет противоречия существующих реально художественных институций и медиасреды, когда к искусству все больше и больше относятся как к информации или как к товару, местом обращения которого все больше и больше становится Интернет. Насколько инсталляция может противостоять такому отношению, выводя в экзистенциальный план восприятия зрителя социальную скульптурность происходящего с ним в реальности, настолько можно говорить о ее художественном качестве и критериях.

В той же статье Гройс пишет о том, что музей в эпоху Интернета имеет тенденцию к уходу в сеть. Но это проявляется не только в информационных веб-сайтах и интерактивных выставочных платформах, создаваемых музеями в сети, но и в показах в помещениях

художественных институций интерактивных работ, проектов с дополненной реальностью и тому подобных технологических изобретений. Можно сравнить подобные проекты с виртуальными порталами или интерфейсами, тем или иным способом катапультирующими зрителя в мир виртуальной реальности. Они создаются обычно для того, чтобы зритель мог пережить мир как хорошо организованную систему больших данных, описывающих, например, функционирование мегаполиса или некой биологической системы.

Как относиться к таким инсталляциям? Описывая проект Льва Мановича «On Broadway» 2014–2016 годов, отечественный исследователь новых медиа Антон Деникин говорит о нем как о «характерном примере постцифровой новой эстетики, поскольку сами данные и возможности их ранжирования пользователями образуют зону эстетического опыта. Пользовательская интерактивность трансформирует любой авторский замысел, а само произведение основано на цифровых методах работы с информацией: рандомизацией, базой данных, визуализацией и пр. Происходит отход от эстетизации исключительного (что характерно для искусства прежних эпох) к эстетизации обыденных, каждодневных пользовательских действий, апроприированных объектов и автономных процессов: распознавание паттернов, каталогизация и архивирование данных, переинтерпретация и расшифровка различной информации» [6].

Но «On Broadway» — это, по сути, интерактивная карта, установленная в выставочном зале, смотря в которую зрители могут получить разную информацию туристического содержания. Возможно, инсталляция Мановича и «образует зону эстетического опыта», «дает возможность интерактивной трансформации авторского замысла», отхода «от эстетизации исключительного к эстетизации обыденных, каждодневных действий» и т.д. Она ни коим образом не дает возможность пережить простой экзистенциальный опыт прогулки по реальному Бродвею, месту силы «мировой империи», используя метафору Антонио Негри, даже если с ее помощью и можно заказать бродвейскую пиццу или сувенирную продукцию. Посредством

эстетизации опыта и интерактивного вмешательства в авторский замысел она отвлекает пользователя от вопроса об истинной природе Бродвея в инфраструктуре перераспределения мировых богатств и производства искусства, при этом в духе XIX века выдавая реалистический материал за реальную картину мира.

Использованный пример не является статусным для критической художественной практики, но он хорошо характеризует «постцифровую новую эстетику», практикуемую крупными художественными институциями, и его создателя, одного из наиболее авторитетных медиа-теоретиков современного англоязычного мира. При всей «эстетической новизне», зрелищности, интерактивности и других спектаклярных достоинствах постцифровых инсталляций они упрощают представление о пространстве, в которое вписана универсалистская художественная институция, и таким образом подрывают к ней доверие в реальности. В них происходит возврат к модернистским техноутопиям, которые, как учит опыт итальянского футуризма, могут стать пропагандистским жупелом пропаганды в фашизоидных обществах.

Пост-интернет инсталляция, наоборот, навязывает другую политику образа. Она детерриториализирует художественную институцию, оккупируя ее, не столько обустроивает выход музея в Интернет, сколько дает нам пережить всю драматичность этого уже и так слишком явного выхода, этой интернетизации музея, ведущей к тому, что музей и сам может превратиться в контент-провайдера или рядового агента общества спектакля.

#### **ЛИТЕРАТУРА**

1. Краусс Р. Скульптура в расширенном поле [Электронный ресурс] // Художественный журнал. 1997. № 16.  
URL: <http://moscowartmagazine.com/issue/59/article/1217/> (Дата обращения: 01.05.2019).
2. Alloway L. The Arts and the Mass Media // Architectural Design. 1958. February. P. 84–85.

3. Вайбель П. Медиаискусство: от симуляции к стимуляции [Электронный ресурс] // Логос. 2015. Т. 25. № 4 (106). С. 135–162.

URL: [http://logosjournal.ru/arch/82/106\\_6.pdf](http://logosjournal.ru/arch/82/106_6.pdf) (Дата обращения: 01.05.2019).

4. Гройс Б. От создателя формы к контент-провайдеру [Электронный ресурс] // Художественный журнал. 2018. № 104.

URL: <http://moscowartmagazine.com/issue/72/article/1547> (Дата обращения: 01.05.2019).

5. Buchloh B.H.D. Rock Paper Scissors [Электронный ресурс] // Artforum. 2017. Vol. 56. № 1. URL: <http://artforum.com/inprint/id=70461> (Дата обращения: 01.05.2019).

6. Деникин А.А. Постцифровая эстетика в арт-практиках цифрового искусства [Электронный ресурс] // Обсерватория культуры. 2017. Т. 14. № 1. С. 36–45. URL: <https://doi.org/10.25281/2072-3156-2017-14-1-36-45> (Дата обращения: 01.05.2019).

## REFERENCES

1. Krauss R. Skul'ptura v rasshirennom pole [Sculpture in Expanded Field] [Electronic Source]. Hudozhestvennyj zhurnal [Artistic Journal]. 1997. № 16.

URL: <http://moscowartmagazine.com/issue/59/article/1217/> (Access date: 01.05.2019).

2. Alloway L. The Arts and the Mass Media. Architectural Design. 1958. February, pp. 84–85.

3. Vajbel' P. Mediaiskusstvo: ot simulyacii k stimulyacii [Media Art: From Simulation to Simulation] [Electronic Resource]. Logos. 2015. Vol. 25. № 4 (106), pp. 135–162.

URL: [http://logosjournal.ru/arch/82/106\\_6.pdf](http://logosjournal.ru/arch/82/106_6.pdf) (Access date: 01.05.2019).

4. Grojs B. Ot sozdatelya formy k kontent-provajderu [From the Creator of Form to the Content Provider] [Electronic Resource]. Hudozhestvennyj zhurnal [Artistic Journal]. 2018. № 104.

URL: <http://moscowartmagazine.com/issue/72/article/1547> (Access date: 01.05.2019).

5. Buchloh B.H.D. Rock Paper Scissors. Artforum. 2017. Vol. 56. № 1. URL: <http://artforum.com/inprint/id=70461> (Access date: 01.05.2019).

6. Denikin A.A. Postcifrovaya estetika v art-praktikah cifrovogo iskusstva [Post-Digital Aesthetics in the Artistic Practices of Digital Art] [Electronic Resources]. Observatoriya kul'tury [Observatory of Culture]. 2017. Vol. 14. № 1, pp. 36–45.

URL: <https://doi.org/10.25281/2072-3156-2017-14-1-36-45>

СВЕДЕНИЯ ОБ АВТОРЕ:

**КОНСТАНТИН ЮЛЬЕВИЧ БОХОРОВ,**

кандидат культурологии,

доцент кафедры

«Прикладная информатика и мультимедийные технологии»,

Московский государственный

психолого-педагогический университет (МГППУ)

107143 г. Москва,

Открытое шоссе, д. 24 стр. 27.

Телефон +7 499 167-66-74

**ORCID: 0000-0002-5109-353X**

e-mail: bokhorov@yandex.ru

ABOUT THE AUTHOR:

**KONSTANTIN YURYEVIICH BOKHOROV**

PhD in Culturology,

Associate Professor of the Department

“Applied Informatics and Multimedia Technologies”

Moscow State Psychological-Pedagogical University (MGPPU)

107143 Moscow,

Otkrytoye shosse, 24 str. 27.

Telephone: +7 499 167-66-74

**ORCID: 0000-0002-5109-353X**

e-mail: bokhorov@yandex.ru



УДК 75 + 7.01 + 7.03  
ББК 85с + 85.1

DOI: 10.30628/1994-9529-2019-15.2-183-205  
recieved 23.04.2019, accepted 21.06.2019

**ИНГА ИГОРЕВНА ЮГАЙ,**

Санкт-Петербургский Гуманитарный университет профсоюзов,  
Санкт-Петербург, Россия

ORCID 0000-0002-0966-8176

e-mail: regmm\_kafedra@mail.ru

## МЕДИАРЕАЛЬНОСТЬ В ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОМ ИСКУССТВЕ

**Аннотация.** В статье исследуется влияние медиа на современное изобразительное искусство в эстетическом, технологическом, социокультурном аспектах. Автор исходит из того, что в работах современных художников все значительнее просматривается влияние медиареальности на уровне темы, способа презентации, применения выразительных средств. В статье анализируются картины современных живописцев, принадлежащих разным странам и поколениям.

В серии портретов финского художника Сами Луккаринена осмысляется проявление человека в социальных сетях, а цифровое изображение позиционируется как символ поиска идентичности и самовыражения в медиасреде.

В работах американско-британской художницы Кэти Баккет, американской художницы Дженифер Краузе Шапо, финской художницы Паулы Оликайнен анализируется применение технико-технологических и эстетических решений, характерных для медиа: фотографии, кино, телевидения, цифрового изображения.

В качестве примера отображения в изобразительном искусстве новой процессуальности, характерной для медиа, рассмотрены работы немецкого художника Урса Фишера. Чертами новой процессуальности, по мнению автора, являются повторяемость, алгоритмизация, подчиненность цифровому программному и аппаратному инструментарию.

В творчестве Фишера новая процессуальность проявляется в серийности, построенной по принципу фиксации этапов преобразования картины, в характерных для анимации морфинга подходах к форме и цвету. Отдельное внимание уделяется творчеству художника из Новой Зеландии Джереми Геддеса, воплощающему в своих произведениях опыт новых форм массовой культуры: компьютерных и видео игр. Являясь формой виртуальной реальности, компьютерная игра позволяет отринуть физические законы, воплотить любую логику и правила в создаваемый мир.

Изложенные автором идеи позволяют интерпретировать современные произведения изобразительного искусства с учетом трансформаций, произошедших в результате переноса деятельности человека в медиареальность.

**Ключевые слова:** медиа, новые медиа, метод, художественные образы, живопись, визуальная культура, современное искусство, цифровое искусство, виртуальная реальность, эстетика

**INGA I. YUGAY,**

St. Petersburg Humanitarian University of Trade-Unions,

St. Petersburg, Russia

ORCID 0000-0002-0966-8176

e-mail: regmm\_kafedra@mail.ru

## MEDIA-REALITY IN THE VISUAL ARTS

**Abstract.** The article researches the influence of the media on contemporary visual arts in its aesthetic, technological and sociocultural aspects. The author stems from the fact that in the works of contemporary artists the influence of media reality becomes more and more discernible on the level of theme, means of presentation and application of expressive means. The article analyzes paintings by contemporary painters pertaining to different countries and generations.

In the series of portraits by Finnish painter Sami Lukkarinen interpretation is given to the manifestation of the human being in social media, while digital

depiction is posed as a symbol of the search for identity and self-expression in the media environment.

In the works of American-British artist Cathy Backett, American artist Jennifer Krauze Chapeau and Finnish artist Paula Olikainen analysis is made of the application of technical-technological and aesthetic solutions characteristic for media: photography, cinema, television and digital depiction.

As an example of reflection in the visual arts of the new procedurality characteristic for media, examination is made of German artist Urs Fischer. In the author's opinion, the features of the new procedurality are repeat accuracy, algorithm development and subservience to the digital, programming and hardware-based range of tools. In Fischer's works the new procedurality is manifested in the sequence built according to the principle of the fixation of the stages of transformation of the picture, as well as the approaches towards form and color characteristic to animation of morphing. Special attention is paid to the works of artist from New Zealand Jeremy Geddes, who demonstrates in his works the attempts of new forms of mass culture: computer and video games. Being a form of virtual reality, computer games makes it possible to repudiate physical laws and embody any type of logic and rules into the created world.

The ideas expounded by the author make it possible to interpret contemporary works of art, taking into account the transformations which took place as the result of the transferal of the reality of human activities into meta-reality.

**Keywords:** media, new types of media, method, artistic images, painting, visual culture, contemporary art, digital art, virtual reality, aesthetics

В эпоху новых медиа изобразительное искусство заново изобретает себя перед лицом фотографии, телевидения, кино, виртуальной реальности и прикладных программ. Живопись, графика, перформанс, другие классические формы искусства напрямую не зависят от медиа, однако и в них нашли отражение новшества, вызванные технологической революцией. Сегодня являются нормой сетевые ветвящиеся структуры, информационная насыщенность потребовала новых принципов работы с художественным текстом, современники усвоили языки пользовательского интерфейса (UI)<sup>1</sup>, идеограмм и смайликов, применяемых в электронных сообщени-

ях. Входят в привычку новые жесты, пластика человека эпохи новых медиа: набор смс, движения рук по интерактивным экранам. Эти и другие аспекты на глубоком, возможно, неосознанном уровне, меняют художественные стратегии, обуславливают решения, которые и сам художник не всегда связывает с медиа. Поэтому сегодня медиа во многих областях нашей жизни — базовое, глубинное, формирующее условие, определяющее содержание, форму работы, процедуры, процессы, алгоритмы. Современная ситуация вызывает аналогии с 1960-ми годами прошлого века, когда появление телевидения повлекло за собой осмысление его роли в обществе со стороны философов, социологов, педагогов. Возникший общественный резонанс вдохновил многих художников высказаться по поводу массовой культуры, общества потребления и роли телевидения в этих процессах — сложившаяся ситуация дала импульс становлению медиа искусства в 1960–1970-е годы.

В современном изобразительном искусстве можно обнаружить ряд эстетических феноменов, возникших под влиянием медиа. Рассмотрим некоторые примеры их проявления.

## ОЦИФРОВКА ЧЕЛОВЕКА

Первую тенденцию, нашедшую отражение в изобразительном искусстве, можно условно назвать **«оцифровка человека»**, т.е. перенос деятельности человека и в каком-то смысле его существования в виртуальную реальность. Сегодня доминирующим полем социальной деятельности является Интернет. Существует много исследований, посвященных социальным сетям в контексте формирования медиа языка, форм общения и т.д. Примеры, к которым мы обратимся, отображают «прото формы» виртуального общения, относящиеся к концу 1990-х годов. Именно этому периоду посвящены работы пред-

---

<sup>1</sup> Пользовательский интерфейс (UI — англ. user interface) — интерфейс, обеспечивающий передачу информации между пользователем-человеком и программно-аппаратными компонентами компьютерной системы.

ставителя современного финского искусства, выпускника Хельсинской академии изящных искусств **Сами Луккаринена (Sami Lukkarinen)**, созданные в жанре, который он определяет как «пиксель-арт». Строго говоря, термин «пиксель-арт»<sup>2</sup> относится к цифровому изображению, однако он точно отражает общую концепцию художника.

Стиль и философия Луккаринена формировалась в конце 1990-х — начале 2000-х. Возможности Интернета для рядового пользователя того времени, по сравнению с современными, имели значительные ограничения, в частности, существовали проблемы с воспроизведением изображений. Однако уже в то время стало распространенным понятие «аватар» — изображение, представлявшее пользователя в онлайн-среде.

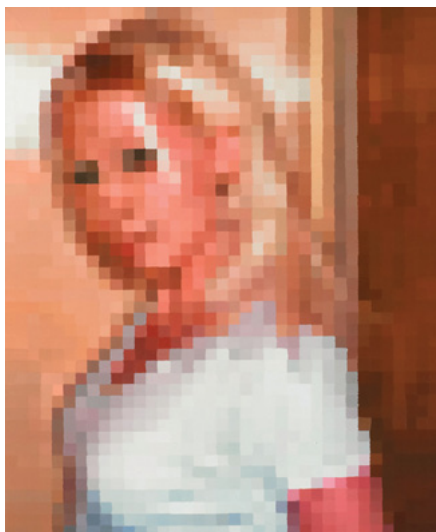


Рисунок 1. Сами Луккаринен. Суперкэт. Масло, акрил, 170 x 93 см., 2004.<sup>3</sup>  
Sami Lukkarinen. Supercat. Oil on acrylic, 2004.

<sup>2</sup> Пиксель-арт» (от англ. pixel) — направление компьютерной графики, в котором изображение строится по принципу пиксель за пикселем с помощью ручного редактирования (без помощи программных средств).

<sup>3</sup> Источник изображения см.: URL: <https://www.samilukkarinen.com/works/2004>.

По мнению Луккаринена, медиа (в данном случае Интернет) заменяют одну реальность другой. Возможность проявить себя как виртуальную личность породила разные пользовательские стратегии: от стремления как можно точнее выразить себя имеющимися средствами до создания альтернативного «я» [1, с. 2]. Действительно, аватары могут как скрывать отличительные черты пользователя, так и подчеркивать определенные аспекты его идентичности [2, с. 5].

Аватар стал, по сути, новым видом изображения, поскольку носил одновременно и частный, и общественный характер, и этим отличался от привычных медиа изображений (привычных по журналам, альбомам, афишам, телевизионным экранам и т.д.). С одной стороны, это было изображение не публичной личности, а обычного человека, с другой стороны — оно было опубликовано в СМИ (средстве массовой информации/коммуникации). Т.е. его можно было рассматривать как современный медийный образ.

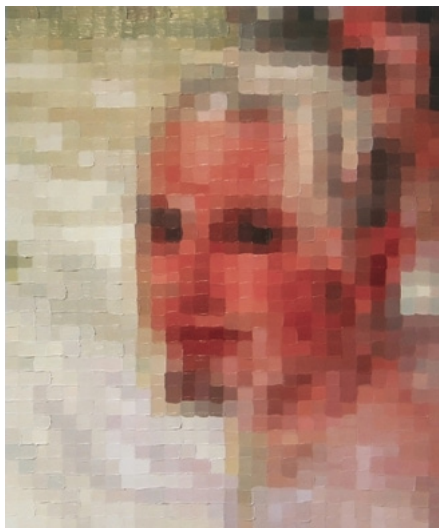


Рисунок 2. Сами Луккаринен. Мальчик в пене. Масло, акрил, 54 x 45 см., 2006<sup>4</sup>.  
Sami Lukkarinen. Vaahtopoika. Oil on acrylic, 2006.

<sup>4</sup> Источник изображения см.: URL: <https://www.samilukkarinen.com/images/vaahtopoika.jpg>

Отличительной чертой аватаров 1990-х был их крошечный размер. Они были ограничены по высоте, ширине, разрешению, а на практике — по количеству элементов, из которых строилось изображение. И в этом заключается аналогия с пиксель-артом. Как известно, в пиксель-арте мастерство художника заключается в точном подборе тона и положения пикселя. Сами Луккаринен обратил внимание на то, что в силу своего размера аватары не передают детали. В этом он увидел аналогю со спецификой общения в сети: с одной стороны, люди откровенны, с другой — они скрываются за виртуальными личностями. Режим общения в сети рождает двойственности: близость собеседников и непреодолимое расстояние между ними, общение личное и одновременно публичное, свобода и контроль, телесность и бестелесность и т.д.

Техника создания портретов заключается в сочетании живописи масляными красками и компьютерной обработки изображения. Важным этапом является выбор изображения.

Создаваемые Луккариненом портреты — это найденные в сети аватары пользователей, а их названия — «никнеймы»<sup>5</sup> этих пользователей. Отобранное автором изображение увеличивается, дорабатывается на компьютере (доработка включает выбор цвета, кадрирование, уточнение расположения пикселей). На следующем этапе изображение воспроизводится масляными красками. На экране монитора пиксель в силу своего крошечного размера неразличим, на картинах Луккаринена мы видим огромные пиксели. Первоначально условные «пиксели» были монохромными, т.е. каждый «пиксель» имел один оттенок. Со временем Луккаринен стал добавлять больше оттенков цвета в каждый квадрат, что привнесло в картины движение, вибрацию [3].

В нашей обычной жизненной практике, чтобы приглядеться к деталям, мы подходим ближе к изображению. Здесь ситуация противоположная — разглядеть и понять, что изображено на холсте,

---

<sup>5</sup> Nickname – сетевое имя, псевдоним пользователя в Интернете.

можно только отойдя от него. В связи с этим некоторые арт-критики задаются вопросом: к какому виду живописи отнести работы Луккаринена — фигуративной или абстрактной?

Приверженность выбранной стилистике сделала работы Сами Луккаринена узнаваемыми. Сегодня он продолжает исследовать специфику интернет образов и самопрезентацию пользователей, интерпретировать виртуальное общение средствами живописи [4].

## ВИЗУАЛЬНЫЙ ОПЫТ ФОТОГРАФИИ И КИНЕМАТОГРАФА

Огромная доля визуальной памяти современного человека связана с кинематографом, выразительными средствами которого являются монтаж, ракурс, свет, деталь и т.д. Рассмотрим примеры применения в изобразительном искусстве решений, характерных для кинематографа.

В серии портретов американско-британской художницы **Кэти Баккет (Katie Buckett)**, которые она относит к гиперреализму, активно используется то, что в кинематографе назвали бы «ракурс». На многих работах Баккет портретируемый застигнут в мимолетном состоянии: в фазе, выхваченной из движения, в процессе преобразования, вызванном яркой мыслью или эмоцией.

Оптические искажения, необычные для живописи композиции картин, положения модели указывают на использование камеры или фотоаппарата (впрочем, сегодня это единое устройство) в качестве инструмента.

Художница оставляет оптическое искажение черт лица своих моделей в тех случаях, когда это позволяет ей раскрыть личность модели, например, подчеркнуть распахнутые глаза, трогательные веснушки задумавшейся девушки.

В ряде картин применяется так называемый «вид сверху» — классический прием экранного искусства, подчеркивающий хрупкость, одиночество, незащищенность модели.





Рисунок 3. Кэти Баккет. Нед. Холст, масло, 39,4 x 39,4 см. 2016<sup>6</sup>.  
Katie Buckett. Ned. Oil on canvas, 2016.



Рисунок 4. Кэти Баккет. Рутина. Холст, масло, 69,2 x 48 см. 2007<sup>7</sup>.  
Katie Buckett. Routine. Oil on canvas, 2007.

Положение камеры почти аналогично возможности подойти к человеку очень близко. При этом модель не замечает направленно-

<sup>6</sup> Источник изображения см.: URL: [http://contemporary-artists.ru/Katie\\_Buckett/3.jpg](http://contemporary-artists.ru/Katie_Buckett/3.jpg)

<sup>7</sup> Источник изображения см.: URL: [http://contemporary-artists.ru/Katie\\_Buckett/15.jpg](http://contemporary-artists.ru/Katie_Buckett/15.jpg)

го на нее взгляда, что создает ситуацию «подглядывания», наблюдения за объектом (фокусировка внимания зрителя на определенных свойствах объекта наблюдения). Эта ситуация характерна для видео-арта, о чем много писали его теоретики [5, с. 15].



Рисунок 5. Кэти Баккет. Наташа. Холст, масло, 29,9 x 29,9 см., 2014<sup>8</sup>.  
Katie Buckett. Natasha. Oil on canvas, 2014.

Американская художница **Дженифер Краузе Шапо (Jennifer Krause Chapeau)**, выпускница школы искусств Мичиганского университета, имеет большой опыт работы в кинематографе в качестве художника-сценографа, а также в телевизионных программах. Работы Краузе Шапо экспонировались в Нью-Йоркском музее и Балтиморском музее искусств. Сегодня она работает в Нью-Джерси, пишет пейзажи, преимущественно маслом. Краузе Шапо воспроизводит свои пейзажи на основе снимков, сделанных во время движения в автомобиле. Характер наложения мазков подчеркивает «смазанность», характерную для фотосъемки на скорости [6].

Найденная Краузе Шапо стилистика подчеркивает движение, делает акцент на его скорости, ритме и, одновременно, обобщает изображаемое.

<sup>8</sup> Источник изображения см.: URL: [http://contemporary-artists.ru/Katie\\_Buckett/16.jpg](http://contemporary-artists.ru/Katie_Buckett/16.jpg).

Элементы пейзажа словно сливаются в потоке движения, зритель не воспринимает каждый объект в отдельности, они становятся неотделимыми друг от друга. Зрителя «затягивает» сам процесс движения, задавая меланхолически-философское настроение. Обрезанные (не попавшие в кадр, если говорить языком фотографа) фигуры людей также являются элементами, принадлежностью пейзажа. Похожие композиционные решения, единство приемов приводят к тому, что работы Краузе Шапо воспринимаются как серия перетекающих друг в друга кадров. При минималистичности композиционного, цветового решения художница делает акцент на ритм, геометрию, освещение, поиск средств для передачи движения.



Рисунок 6. Дженифер Краузе Шапо. Платаны (диптих). Холст, масло, 66 x 177,8 см., 2011<sup>9</sup>.  
Jennifer Krause Chapeau. Platanes (diptych). Oil on canvas, 2011.

Тема бесконечной дороги характерна для излюбленного жанра американского кинематографа Роуд-муви.<sup>10</sup> Эстетика работ Краузе Шапо, несомненно, находится под влиянием этого жанра, в котором вечное путешествие связано с поиском своего «я», а люди, предметы, места имеют лишь временное значение [7, с. 12–15].

<sup>9</sup> Источник изображения см.:

URL: <https://www.manacontemporary.com/wp-content/uploads/2018/06/mana-contemporary-jersey-city-jennifer-krause-chapeau-4-1024x382.jpeg>

<sup>10</sup> От англ. road movie — букв. «дорожное кино»



Рисунок 7. Дженифер Краузе Шапо. Сумерки в Сан-Франциско.  
Холст, масло, 55.88 x 76.2 см., 2012 г.<sup>11</sup>  
Jennifer Krause Chapeau. San Francisco Dusk. Oil on canvas, 2012.

Композиции работ финской художницы **Паулы Оликайнен (Paula Ollikainen)** выявляют их медиа основу — фотографию.

Обращают на себя внимание необычные форматы холста — узкие, вытянутые. В компоновке элементов подчеркивается случайный характер. Герои картин перекрывают друг друга, они «входят» и «выходят» из кадра, их фигуры частично срезаны. Организованный художницей хаос рождает ассоциации с непрофессиональной внезапной фотографией, сделанной другом или членом семьи. Подобными решениями Оликайнен добивается ощущения спонтанности, естественности происходящего. Объектами изображения для нее являются моменты обычной жизни. При этом эмоциональность

<sup>11</sup> Источник изображения см.:

URL: <https://www.manacontemporary.com/wp-content/uploads/2018/06/mana-contemporary-jersey-city-jennifer-krause-chapeau-3-1024x604.jpeg>

жестов, напряженность поз, отчужденность героев картин дают зрителю свободу интерпретации содержания картины, понимания взаимоотношений между изображенными людьми, их роли и отношения к происходящему.



Рисунок 8. Паула Оликайнен. Пустырь. Холст, масло, 90 x 280 см., 2004 г.<sup>12</sup>  
Paula Ollikainen. Wasteland. Oil on board, 2004.



Рисунок 9. Паула Оликайнен. Зависящие. Холст, масло, 144 x 251 см., 2007 г.<sup>13</sup>  
Paula Ollikainen. Reliant's. Oil on board, 2007.

<sup>12</sup> Источник изображения см.: URL: <http://www.paulaollikainen.net/images/joutomaa.jpg>

<sup>13</sup> Источник изображения см.: URL: <http://www.paulaollikainen.net/images/toisenvaraiset.jpg>

Найденная Оликайнен стилистика, отсылающая к фотографическому изображению, усиливает в восприятии зрителя достоверность изображения, поскольку такие медиа, как видео, фотография, являются для нас инструментами фиксации, документирования реальности.

## НОВАЯ ПРОЦЕССУАЛЬНОСТЬ

Процессуальность как цель творчества получила признание в 60-е годы прошлого века. Идея о том, что материальный объект как эстетическая категория устарел и должен быть заменен на художественно организованные процессы, в которых зрителю будет предложена новая форма креативного участия, вдохновила многих последователей постмодернизма [8]. В произведениях медиа искусства именно выявление процедурных, часто технологических моментов и составляла суть работы.

Процессуальность имеет особое значение в медиареальности. Работа в прикладных программах подчинена процедурам и алгоритмам, все операционные системы разрабатывались на основе той или иной логики взаимодействия с пользователем. Поэтому, взаимодействуя с компьютером, пользователь учится этой логике, впитывает ее. Кроме того, получаемый сегодня визуальный опыт (мультфильмы, созданные в программах двух- и трехмерной анимации, анимация элементов графических интерфейсов мобильных и стационарных устройств, спецэффекты в рекламе, художественных фильмах и т.д.) несет в себе алгоритмы и принципы построения цифровых изображений. Для иллюстрации этой идеи рассмотрим работу «Sōtatsu» немецкого художника **Урса Фишера (Urs Fischer)**. Его называют продолжателем идей дада, поп-арта, сюрреализма, он работает во многих жанрах: живопись, инсталляция, скульптура. В его творчестве отмечают интерес к трансформации материала — многие его арт-объекты саморазрушаются во время экспонирования<sup>14</sup>.

<sup>14</sup> Например, скульптуры из воска, представленные на Венецианском биеннале 2011 года.



Рисунок 10. Урс Фишер. Сотаци (деталь 1). Холст, масло, 240 x 180.3 см., 2018 г.<sup>15</sup>  
Urs Fischer. Sõtatsu (detail 1). Oil on canvas, 2018.

Сказанное подводит к тому, что Фишера интересует не только плоскость, но и пространство, и он планирует развитие своих работ во времени.

Серия работ Фишера «Sõtatsu» (от имени японского художника начала семнадцатого века Таварая Сотаци) отсылает к принципам японской живописи, в которой расписные экраны, рукописные свитки составляли единую серию и вывешивались одновременно. В работу Фишера входит 8 холстов. Фактически серия представляет собой графическую новеллу — философско-поэтический рассказ, в котором каждый холст должен прочитываться в совокупности с другими и в строго определенной последовательности. Некоторые цвета, «путешествуя» по холстам этой серии, уходят, теряются, некоторые продолжают присутствовать «инкогнито», не явно, смешавшись с другим цветом, что можно рассматривать как некую символику.

<sup>15</sup> Источник изображения см.:

URL: <http://www.ursfischer.com/system/ri/483364.preview.jpeg>





Рисунок 11. Урс Фишер. Сотацу (деталь 2, 3). Фотография, 2018 г.<sup>16</sup>  
Urs Fischer. Sötatsu (detail 2, 3). Exhibition photo, 2018.

Метаморфозы, происходящие с фигурами, позволяют каждому зрителю интерпретировать эту историю по-своему. Только крайние полотна содержат изображения, которые зритель может воспринять однозначно (комната и пейзаж). Потому можно говорить о сочтении в работе абстрактного и фигуративного подхода. Я прочитываю эту серию как путь освобождения от привязанностей, связанный с компромиссами, жертвами, усталостью. И финал этого путешествия также двойкий: и завораживающий, и опустошающий. Несмотря на отсылки Фишера к японской живописи, в принципе формирования серии просматривается влияние визуального медиа опыта. Так, применяемый способ повествования аналогичен раскадровке — серии основных кадров, намечающих развитие повествования. Уже упоминавшийся контраст между крайними (первым и последним) по-

<sup>16</sup> Источник изображения см.: URL: <http://www.ursfischer.com/system/ri/467990.preview.jpeg>



лотнами и полотнами, расположенными посередине, словно иллюстрирует принцип «ключевых кадров», применяемый в программах для создания анимации (двух и трехмерной).

Принцип заключается в том, что пользователем задаются первый и последний кадры, а промежуточные рассчитываются компьютером в соответствии с выбранным алгоритмом [9, с. 405]. Пример таких переходов, получивший название «прием морфинга», можно встретить во многих видео, показывающих процесс превращения одних объектов в другие. Эта технология популярна не только у любителей, но широко применяется в профессиональных анимационных студиях. Четкий, непрерывный контур, отсутствие штриха, цветовые пятна, описываемые сложными кривыми, дополняют сходство серии полотен Фишера с анимацией морфинга, создаваемой в популярной программе для создания векторных изображений Флеш<sup>17</sup>.

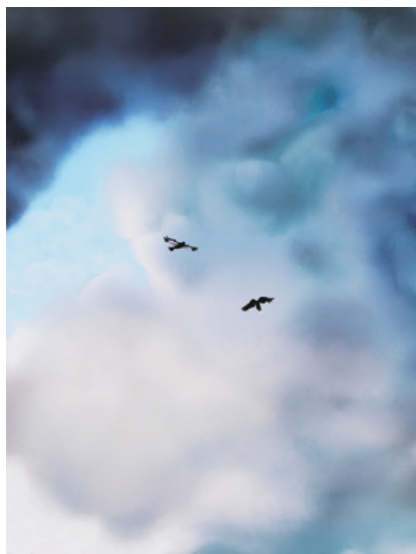


Рисунок 12. Урс Фишер. Сотаци (деталь 4). Холст, масло, 240 x 180.3 см., 2018 г.<sup>18</sup>  
Urs Fischer Sôtatsu (detail 4). Oil on canvas, 2018.

<sup>17</sup> Adobe Flash — мультимедийная платформа компании Adobe Systems.

<sup>18</sup> Источник изображения см.: URL: <http://www.ursfischer.com/images/483373>

## ВИРТУАЛЬНАЯ РЕАЛЬНОСТЬ

Картины художника из Новой Зеландии **Джереми Геддеса (Jeremy Geddes)** своей реалистичностью, точностью и убедительностью напоминают фотографии. На его творчество сильное влияние оказали компьютерные игры и комиксы, что подтверждают его награды за рисунки к комиксам, иллюстрациям детских книг<sup>19</sup>. Художник и сам относит себя к субкультуре видеоигроков<sup>20</sup>. Компьютерные и видеоигры в XX веке росли экспоненциально и оказали значительное влияние на популярную культуру тиражируемыми образами (Лара Крофт, Хитмэн, Супер Марио и т.д.), сюжетами («Обитель зла», «Mortal Kombat», «Сайлент Хилл», «Последняя фантазия» и т.д.), виртуальной сценографией (знаменитые поединки с замедлением времени в игре «Макс Пейн», прыжки в «Принце Персии», лабиринтообразные подземелья в ролевых играх и многое другое). Можно с уверенностью утверждать, что компьютерные игры являются важным компонентом современной визуальной культуры.

Характеризуя работы Геддеса, арт-критики чаще всего относят их к сюрреализму. Однако в его работах нет характерных для сюрреализма аллюзий (стилистическая фигура, содержащая явное указание или отчетливый намек на некий литературный, исторический, мифологический или политический факт, закрепленных в текстовой культуре или разговорной речи) и парадоксов. При этом тематика и стилистика работ Геддеса, его персонажи характерны для таких жанров компьютерных игр как РПГ<sup>21</sup>, Экшн<sup>22</sup>. Например, элегантная убийца в черном, идущая по трупам на картине «Lady Sham», похожа на женское воплощение Агента 47 (Hitman)<sup>23</sup>.

<sup>19</sup> Наиболее известная работа Дж. Геддеса — комикс «The Mystery of Eilean Mor».

<sup>20</sup> Субкультура, сформированная вокруг видеоигр.

<sup>21</sup> Role Playing Games — жанр компьютерных игр, в которых участник действует соответственно предложенной ему роли.

<sup>22</sup> Экшнс — игры действия (от английского «Action»).

<sup>23</sup> Hitman (русск. наемный убийца) — серия компьютерных игр в жанре стелс-экшена, созданная компанией «IO Interactive».

В своих работах Геддес изображает виртуальную реальность компьютерной игры — иной, придуманный и визуализированный мир. В виртуальной реальности нет физических законов, в ней присутствуют только правила, внесенные ее создателями. И по большей части они не ставят задачу копировать наш мир. Необычное сочетание форм, изменение свойств материи, преодоление человеческих возможностей — то, что привлекает зрителей в мир компьютерных игр.



Рисунок 13. Джереми Геддес. Лэди Шам изучает потери.  
Картон, масло, 11.811 X 11.811 см., 2006 г.<sup>24</sup>  
Jeremy Geddes. Lady Sham inspects the damage. Oil on Board, 2006.

<sup>24</sup> Источник изображения см.: URL: <http://vivalaresolucion.com/2011/art/2521>



Рисунок 14. Джереми Геддес. Совершенный вакуум. Картон, масло, 60 x 97 см., 2011.<sup>25</sup>  
Jeremy Geddes. A perfect vacuum. Oil on Board, 2011.

## ВЫВОДЫ

Рассмотренные примеры позволяют сделать вывод о том, что опыт взаимодействия с медиареальностью дает возможность художникам расширить палитру выразительных средств, опробовать новые способы и принципы формообразования, поставить новые творческие задачи. Выделим типовые проявления воздействия медиа в приведенных примерах:

- трансформация способов и форм деятельности, в частности, актуализация характерных для медиа структурных, композиционных решений, причинно-следственных связей;
- актуализация понятий, нехарактерных для изобразительного искусства, привнесенных из области медиа (ракурс, оптическое искажение, морфинг, ключевые кадры и т.д.);
- увеличение и избыток визуальной информации;

<sup>25</sup> Источник изображения см.:

URL: [https://www.jeremygeddesart.com/painting\\_group/immaterial/](https://www.jeremygeddesart.com/painting_group/immaterial/)

- смешение фигуративного и нефигуративного подходов;
- новая процессуальность, основанная на принципах работы с пользовательским интерфейсом;
- образность, заимствованная из новых медиа жанров (компьютерных и видео-игр);
- сочетание художественного и документального.

## **ЛИТЕРАТУРА**

1. Suler J. The identity Dimension: who am I ? // Boundaries of Self and Reality Online: Implications of Digitally Constructed Realities. L.: Academic Press, 2017. 358 p.

2. Malloy J. The origins of Social Media // Social Media Archeology and Poetics / ed. Judy Malloy. Mass.: Massachusetts Institute of Technology, 2016. 488 p.

3. Tihinen J.-H. Maalauksia kolmesta suunnasta – Sami Lukkarinen, Thomas Nyqvist, Henry Wuorila-Stenberg. Taide-lehti. 2007. № 4.

URL: [http://www.taidelehti.fi/arkisto/taide\\_4-07/kritiikit\\_4-07/maalauksia\\_kolmesta\\_suunnasta\\_sami\\_lukkarinen\\_thomas\\_nyqvist\\_henry\\_wuorila-stenberg.350.news](http://www.taidelehti.fi/arkisto/taide_4-07/kritiikit_4-07/maalauksia_kolmesta_suunnasta_sami_lukkarinen_thomas_nyqvist_henry_wuorila-stenberg.350.news) (Дата обращения: 20.06.2019)

4. Персональная страница художника Сами Луккаринона: [сайт].  
URL: <https://www.samilukkarinen.com/views/> (Дата обращения: 20.06.2019).

5. Westgeest H. Video Art Theory: A Comparative Approach. Hoboken, New Jersey: Wiley-Blackwell, 2015. 224 p.

6. Carroll B. The art of the American Landscape: A Hoboken Studio Tour artist's perspective [Электронный ресурс] // The Jersey Journal.

URL: [https://www.nj.com/hudson/2011/11/new\\_view\\_of\\_landscapes.html](https://www.nj.com/hudson/2011/11/new_view_of_landscapes.html) (Дата обращения: 20.06.2019)

7. Brigham A. American Road Narratives: Reimagining Mobility in Literature and Film (Cultural Frames). Virg.: University of Virginia Press, 2015. 272 p.

8. Burnham J. Great Western Salt Works: Essays on the Meaning of Post-Formalist Art. New York, 1974. 165 p.

9. Chandler D., Munday R. A Dictionary of Media and Communication / 2th ed. Oxford: Oxford University Press, 2016. 986 p.

## REFERENCES

1. Suler J. The identity Dimension: who am I? Boundaries of Self and Reality Online: Implications of Digitally Constructed Realities. L.: Academic Press, 2017. 358 p.
2. Malloy J. The origins of Social Media. Social Media Archeology and Poetics. Ed. Judy Malloy. Mass.: Massachusetts Institute of Technology, 2016. 488 p.
3. Tihinen J.-H. Maalauksia kolmesta suunnasta—Sami Lukkarinen, Thomas Nyqvist, Henry Wuorila-Stenberg. Taide-lehti. 2007. № 4.  
URL: [http://www.taidelehti.fi/arkisto/taide\\_4-07/kritiikit\\_4-07/maalauksia\\_kolmesta\\_suunnasta\\_sami\\_lukkarinen\\_thomas\\_nyqvist\\_henry\\_wuorila-stenberg.350.news](http://www.taidelehti.fi/arkisto/taide_4-07/kritiikit_4-07/maalauksia_kolmesta_suunnasta_sami_lukkarinen_thomas_nyqvist_henry_wuorila-stenberg.350.news) (Access date: 20.06.2019)
4. The Personal Page of Artist Sami Lukkarinen.  
URL: <https://www.samilukkarinen.com/views/> (Access date: 20.06.2019)
5. Westgeest H. Video Art Theory: A Comparative Approach. Hoboken, New Jersey: Wiley-Blackwell, 2015. 224 p.
6. Carroll B. The art of the American Landscape: A Hoboken Studio Tour artist's perspective. The Jersey Journal.  
URL: [https://www.nj.com/hudson/2011/11/new\\_view\\_of\\_landscapes.html](https://www.nj.com/hudson/2011/11/new_view_of_landscapes.html) (Access date: 20.06.2019)
7. Brigham A. American Road Narratives: Reimagining Mobility in Literature and Film (Cultural Frames). Virg.: University of Virginia Press, 2015. 272 p.
8. Burnham J. Great Western Salt Works: Essays on the Meaning of Post-Formulist Art. New York, 1974. 165 p.
9. Chandler D., Munday R. A Dictionary of Media and Communication. 2th ed. Oxford: Oxford University Press, 2016. 986 p.

## СВЕДЕНИЯ ОБ АВТОРЕ:

### **ИНГА ИГОРЕВНА ЮГАЙ**

кандидат искусствоведения, доцент,  
профессор кафедры режиссуры мультимедиа,  
Санкт-Петербургский Гуманитарный университет профсоюзов,  
192238, Санкт-Петербург, улица Фучика, 15

**ORCID: 0000-0002-0966-8176**

e-mail: regmm\_kafedra@mail.ru

ABOUT THE AUTHOR:

**INGA I. YUGAY**

PhD in Art History, Associate Professor,  
Professor of the Department of Multimedia Production,  
St. Petersburg Humanitarian University of Trade Unions,  
192238, St. Petersburg, ulitsa Fuchika, 15

**ORCID: 0000-0002-0966-8176**

e-mail: regmm\_kafedra@mail.ru

**НАУКА ТЕЛЕВИДЕНИЯ № 15.2, 2019**

Научный журнал

**Главный редактор**

Е.В. Дуков

Научный редактор, редактор — Г.Р. Консон

Ответственный секретарь, редактор — О.Б. Хвоина

Редактор — И.В. Беленький

Компьютерная верстка — Т.М. Лукова

Подписано в печать 28.06.19

Усл. печ. л. 12.9. Тираж 200 экз.

Отпечатано в Издательском центре  
Института кино и телевидения (ГИТР)

Контактная информация:

8 (495) 7876511

[www.gitr.ru](http://www.gitr.ru), e-mail: [mail@gitr.ru](mailto:mail@gitr.ru)

123007, Россия, Москва,

Хорошевское ш., д. 32А